

MMORPG 캐릭터의 아이러니 연구

류철균[○], 안보라^{*}

이화여자대학교 디지털미디어학부^{○*}

cglyou@ewha.ac.kr, sansabr@hanmail.net

A Study on the Irony of MMORPG Character

Chul-Gyun Lyou[○], Bo-Ra An^{*}

Division of Digital Media, Ewha Women's University

요 약

본 논문에서는 MMORPG에서 나타나는 캐릭터의 특성을 아이러니 개념을 중심으로 고찰하였다. 캐릭터의 아이러니는 캐릭터와 캐릭터 간의 관계를 중심으로 나타나는 내적 아이러니와 캐릭터와 플레이어의 관계를 중심으로 한 외적 아이러니로 나뉘어 나타난다. 내적 아이러니는 캐릭터가 게임 세계 속에서 가지게 되는 영웅으로서의 정체성에 의해 나타나며 외적 아이러니는 죽음의 문제를 중심으로 형성되었다. MMORPG에서 나타나는 아이러니는 게임이 재현적 예술로서 인생의 총체적 모습을 구현하고 있음을 확인할 수 있도록 해 준다.

ABSTRACT

The purpose of this article is analyzing the ironic characteristics of MMORPG character. The MMORPG character's ironic characteristics are: inner irony which is caused by relationship between each character, outer irony which is formed by relationship between character and player. The inner irony is based on the heroic role of character and its context. The death and rebirth system of game make the outer irony. The result of analysis shows us that MMORPG is a presentational art and it can give us a profound meaning of life.

Keyword : MMORPG, Game Narrative, Character, Irony

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

게임의 서사가 플레이어의 개입과 이에 대한 게임 세계의 반응을 통해 구체화된다고 할 때 캐릭터(character)는 플레이어(player)와 게임 세계 사이에 일어나는 상호작용의 중심점이 된다. 게임 세계 밖에 존재하는 플레이어의 욕망과 행위가 게임 세계에 표상되기 위해서는 허구적 주체인 캐릭터가 필요하기 때문이다.

캐릭터는 플레이어가 가지고 있는 근본적 충동에 대한 자기투영(self-reflective)의 대상일 뿐 아니라 게임이 가지고 있는 규칙 속에서 움직임으로서 작품이 가지고 있는 주제를 플레이어에게 전달하는 역할 또한 수행한다[1]. 풀러와 젠킨스(Fuller, Mary & Jenkins, Henry)는 게임 캐릭터는 최소한의 역할을 수행하는 존재라고 주장하며 캐릭터를 플레이어의 대항자로서 평가하였다[2]. 그러나 캐릭터의 역할은 단순한 대항자의 수준을 넘어선다. 각각의 작품에 따라 달리 설정된 캐릭터의 종류와 능력, 캐릭터가 세계와 의사소통하는 방식 등은 플레이어의 행위를 조율하면서 플레이어로 하여금 캐릭터가 구현하는 에피소드와 테마를 발견할 수 있는 기회를 준다[3]. 캐릭터는 플레이어의 의지를 반영하는 대상이자 게임 서사의 주제 속에서 일정한 정체성을 가지고 행동하는 주체인 것이다.

이와 관련하여 본 논문에서 사용하는 캐릭터라는 용어는 플레이어의 행위를 기반으로 역할을 수행하는 주체를 지시하는 것으로 인공지능에 의하여 행위를 수행하는 캐릭터의 경우에는 NPC(Non Player Character)로 지칭할 것임을 밝혀둔다.

게임 캐릭터와 관련한 선행 연구는 다음과 같이 진행되었다. 캐릭터가 게임 서사의 핵심적 요소라는 사실에 주목한 연구자들은 우선 캐릭터가 플레이어의 정체성을 표현하는 매개체라는 점에 초점을 맞추었다. 김홍규, 이종윤은 캐릭터가 플레이어의 정체성을 표현하는 역할을 한다고 보고 캐릭터의 유형을 ‘비현실적 대체자아’, ‘이상적 자아’, ‘현실적

자아’, ‘현실적 대체자아’, ‘업기적 자아’로 나누었다[4]. 박성희 역시 캐릭터를 대리적 자아로 보고 아바타를 ‘신체적 역할을 수행하는 아바타’, ‘사회적 역할을 수행하는 아바타’, ‘심리적 역할을 수행하는 아바타’로 분류하였다[5].

게임 캐릭터가 서사 진행에 있어 수행하는 일반적인 역할에 대한 연구 역시 이루어졌다. 신선희는 게임 캐릭터의 설정은 능력, 역할, 외양에 있어 위계질서가 뚜렷하고 캐릭터와 적대 세력의 대결로서 서사가 진행된다는 점을 지적했다[6]. 채영숙 역시 캐릭터의 역할을 논의하면서 게임 캐릭터가 아이템 수집, 주변 인물과의 대화 진행, 문제 해결을 통한 게임 진행 등에 있어 핵심적 주체임을 분명히 하였다[7]. 한혜원은 한국 온라인 게임 서사에서 캐릭터는 주로 독재자를 제거하고 정의를 실현하는 체제개혁형 캐릭터로서 나타난다고 주장하였다[8].

지금까지 게임 캐릭터에 대하여 진행된 연구는 게임 캐릭터의 중요성을 강조하고 사건의 발생의 촉매제이자 주제 구현자로서 게임 캐릭터가 가지는 서사적 특성을 밝혀주었다. 그러나 실제 게임 플레이를 통해 나타나는 캐릭터가 어떤 양상으로 서사를 구성하고 있는지에 대한 연구는 아직 미비하다. 캐릭터는 플레이어의 선택과 변용을 통해 형성되는 서사 속에서 매우 다양한 양상으로 나타나고 있으므로 실제 플레이 사례를 살펴보는 것은 게임 캐릭터 연구의 깊이를 확보하는 데 있어 필수적인 요건이다[9]. 이에 본 연구는 캐릭터의 역할과 존재가 특히 부각되는 다중접속 온라인 역할 수행 게임(Massive Multiplayer Online Role Playing Game, 이하 MMORPG)을 중심으로 게임의 컷 신(cut scene) 및 퀘스트(quest)를 통해 제공되는 고정적 텍스트뿐만 아니라 실제 플레이 사례를 함께 살펴봄으로써 디지털 게임에서 캐릭터가 가지고 있는 특성을 살펴보려 한다.

1.2 연구 방향 및 범위

MMORPG는 다수의 플레이어가 참여하는 게임으로 캐릭터의 정체성은 기반 서사에 근거할 뿐만

아니라 다른 캐릭터와의 관계를 통해서도 형성된다. 또한 캐릭터는 캐릭터를 생성하고 캐릭터의 행위를 추동하는 플레이어의 존재에 의해서도 그 특성이 형성된다. 이때 캐릭터와 캐릭터, 캐릭터와 플레이어가 관계를 맺을 때 각각의 주체가 서로 상이한 가치를 구현한다면 캐릭터는 모순적 상황 속에서 역할을 수행하게 되는데 이러한 모순성은 다수 플레이어에 의하여 진행되는 MMORPG 캐릭터만의 특성을 보여줄 수 있는 특수한 지점이라 할 수 있다. 그러나 게임 캐릭터가 표현하는 모순적 성격에 대한 연구는 아직 진행된 바 없어 게임 서사에서 캐릭터가 가지고 있는 미학적 특질을 설명해 줄 수 있는 연구가 필요한 상황이다. 따라서 본 연구는 MMORPG 캐릭터의 특성을 아이러니(irony) 개념을 중심으로 살펴보고자 한다. 다만 아이러니 개념은 본래 전형적 서사의 수사적 특성을 분석하기 위하여 사용했던 것이므로 소설에서 나타나는 아이러니에 대해 먼저 살펴보고 소설에서의 아이러니가 디지털 게임에서는 어떻게 나타나고 있는지 고찰하고자 한다.

연구의 범위는 <월드 오브 워크래프트(World of Warcraft, 이하 WoW)>로 한정한다. <WoW>는 2004년 출시 후 전 세계 플레이어 수 1150만 명을 기록하고 있으며 풍부한 플레이 사례를 보유하고 있어 MMORPG 캐릭터의 특성을 분석하는데 유용한 자료를 제시해 줄 수 있으리라 보았기 때문이다[10]. 사례는 게임 전문 게시판 <와우 인벤> 및 <와우 플레이포럼>를 참조하였다[11,12].

2. 소설의 아이러니와 게임의 아이러니

2.1 소설의 아이러니를 추동하는 무력한 희생자

아이러니는 본래 ‘변장(dissimulation)’을 의미하는 희랍어 에이로네이아(eironeia)에서 유래한 용어이다. 자신의 가치를 실제보다 낮추어 표현하고 무지를 가장하는 인물인 에이론(Eiron)의 말과 행동

양식에 적용되었으며 에이론은 강자이나 자만스럽고 우둔한 알라존(Alazon)과 대비되는 인물이다[13]. 아리스토텔레스(Aristoteles)의 경우에는 자신을 실제보다 낮추어 말하는 인물인 에이론을 부도덕한 인물로 평가하기도 하였다[14].

아이러니의 개념은 계속해서 변천을 겪으면서 오랫동안 수사법의 하나로 이해되었는데, 17, 18세기에 이르러서는 낭만주의자들이 절대와 상대, 유한과 무한 등 서로 모순되는 것들로 이루어지는 인생을 아이러니로 이해하면서 그 개념을 더욱 확장하였다. 솔레겔은 유한한 인간이 절대적이며 초월적인 것을 추구한다는 데 근본적인 아이러니가 존재한다고 주장하기도 하였다[15]. 신비평가들은 아이러니를 세계를 이해하는 준거이자 시의 핵심적 원리로 확고하게 정립하였으며 리차즈(Richards, Ivor Armstrong)의 경우 나눌 수 없는 두 충돌이 형식적인 수단을 통해 환기되면서 최고의 시가 환기된다고 지적한다[16,17]. 뮈케(Muecke, D. C.)는 아이러니의 변화하는 개념 속에서도 ‘실재와 외양의 대조(the contrast of reality and appearance)’라는 특성은 아이러니의 본질로서 유지되고 있다고 강조한다. 겉으로 나타나는 것과 그것이 실제로 의미하는 것 사이의 모순은 아이러니의 고유한 속성이라는 것이다[18].

소설에서의 아이러니는 희생자로서의 주인공(ironic victim)을 통하여 구체화 된다. 예를 들어 세르반테스(Cervantes, Miguel)의 소설 <돈 키호테(Don Quixote)>에서 주인공 돈 키호테는 기사소설을 읽다가 광기에 사로잡혀 세상의 불의와 부정을 교정하고 기사로서의 의무를 수행하기 위해 모험을 떠나기로 결심하는 인물로 자신이 세계를 구원할 위대한 기사임을 의심하지 않는다. 그러나 돈 키호테를 제외한 모두가 아는 바, 그는 단순한 미치광이일 뿐이다. 영웅의 역할을 연기하나 실제로는 영웅이 아닌 공상적 편집증 속에서 살아가는 정신병자일 뿐이라는 데서 돈 키호테의 아이러니가 드러난다.

이때 돈 키호테의 시중을 드는 산초 판자는 풍

차를 향해 뛰어드는 주인에게 “무슨 거인입니까?” 하고 물음으로서 돈 키호테의 황당무계한 단언을 보충하고 한편 그것을 휘저어 놓는다. 주인의 광기에 당황하면서도 한편 그를 존중하는 산초 판자는 주인공의 과장된 말에 대해 진지한 질문을 던짐으로써 겸손한 진리 탐색꾼의 역할, 즉 에이론의 역할을 수행한다. 산초는 짐짓 주인을 따르는 듯하면서 사실 돈 키호테의 어리석음을 강조하는 역할을 하는 것이다. 또한 작가 세르반테스는 산초를 창조하고 산초로 하여금 계시적 질문을 하게 하는 자로 자신은 작품 뒤에 숨은 채 간접적인 방식을 통하여 진리에 도달하려 한다. 돈 키호테의 불행을 직접 의도한 것은 아니며 스스로 그의 어리석음을 폭로하는 것은 아니라는 점에서 산초 판자가 무의식적 아이러니스트(ironist)라면, 세르반테스는 의식적인 아이러니스트이다[19]. 세르반테스는 독단적인 태도를 배제하고 냉철하게 캐릭터들을 묘사함으로써 독자의 반성적 독서를 촉구한다[20].

요컨대 소설에서 나타나는 아이러니는 자신만만하지만 어리석고 무력한 알라존과 그의 진실을 알고 있는 에이론의 대립을 보여준다. 아이러니스트는 작품 자체에서 드러나는 특정 인물 혹은 운명이며 그 뒤에는 의도적 아이러니스트로서의 작가가 존재한다. 자신의 무지를 모르기에 희생자가 되는 무기력한 주인공은 양면적 가치를 동시에 구현함으로써 아이러니한 캐릭터가 된다.

2.2 게임의 아이러니에 개입하는 적극적 관찰자

선형적 서사인 소설에서의 아이러니는 양면적 가치를 동시에 구현하는 희생자로서의 주인공과 진실을 알면서도 그를 부추기는 아이러니스트에 의해 나타난다. 아이러니스트는 아이러니의 희생자 내부에 공존하는 모순을 강화, 보충하거나 혹은 그러한 모순을 일으킨 주체이다. 아이러니스트는 산초 판자와 같은 작중 인물일 수도 있고 혹은 오디푸스를 비극적 영웅으로 만들어버린 운명일 수도 있다. 캐릭터의 모순성을 창조하고 주재한 주체라는

측면에서는 작가가 아이러니스트가 된다. 독자는 아이러니의 관찰자로서 반성적 사고를 수행함으로써 캐릭터에게 연민을 느끼거나 친진한 캐릭터를 통해 희극적 즐거움을 얻는다.

게임에서의 아이러니 역시 자신이 처한 실제 상황을 알지 못하는 캐릭터를 통해 나타난다. 앞서 게임 캐릭터의 정체성은 기반 서사 및 다른 캐릭터와의 관계, 캐릭터의 행위를 추동하는 플레이어와의 관계에 의해 형성되며 각각의 주체가 서로 상이한 가치를 구현할 때 캐릭터는 자신이 알고 있는 것과는 다른 상황에 처하게 됨으로서 아이러니를 구현할 수 있음을 언급한 바 있다. 그런데 게임에서의 캐릭터와 플레이어는 소설에서처럼 작가의 통제에 의하여 일정하게 고정된 존재가 아니고 다양한 상황 맥락 속에서 반응하면서 자신의 정체성을 형성해 나가므로 소설에서의 아이러니보다 복잡한 양상을 보이게 된다.

상호 대립적 요소를 구현하는 캐릭터가 희생자라는 것은 의심할 바 없다. 그러나 캐릭터의 아이러니를 추동하고 강화하는 아이러니스트는 매우 다양하게 나타날 수 있다. 우선 기반 서사 및 주변 캐릭터와의 관계, 즉 게임 내적 조건에 의하여 아이러니가 나타나는 경우 게임의 아이러니스트는 MMORPG의 세계를 움직이는 운명으로 표현될 수 있다. 이때는 이러한 운명을 구축하고 캐릭터의 행위에 일정한 한계와 규칙을 부여함으로써 캐릭터의 아이러니를 촉발하는 개발자도 아이러니스트가 된다. 또한 그 속에 동참하여 사실을 은폐하고 아이러니의 희생자가 지닌 어리석음을 부추기는 역할을 수행하는 주변 캐릭터 역시 아이러니스트가 된다. 이를 내적 아이러니라고 한다면 게임의 내적 아이러니에 있어 기존 서사와 변별되는 지점은 캐릭터의 역할을 연기하는 플레이어의 존재이다. 플레이어는 게임의 서사를 경험한다는 점에 있어서 독자, 즉 관찰자의 위치에 있다. 그러나 플레이어는 게임 캐릭터와의 상호작용을 기반으로 자신의 취향과 경험을 캐릭터를 통해 표현하며, 행위를 매개로 하여 게임 속 캐릭터와의 동일시를 경험한다[21]. 게임

캐릭터를 지칭할 때 흔히 플레이어 캐릭터(player-character)라 하는 것 역시 이 때문으로 플레이어 캐릭터라는 용어는 두 주체가 하나가 되어 게임 서사를 진행하게 되는 게임의 독특한 측면을 잘 보여준다.

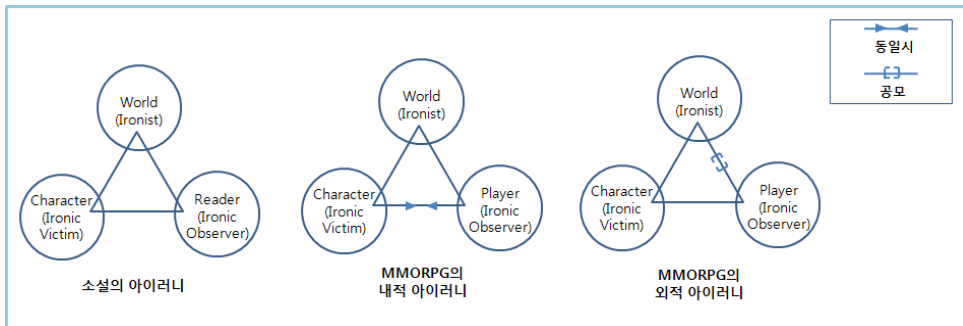
기존의 소설에서는 관찰자로서의 독자와 희생자로서의 캐릭터가 엄격히 분리되어 있었다. 그러나 게임에서 이 구분은 사라진다. 게임에서 캐릭터가 아이러니의 희생자로서 나타날 때 플레이어는 캐릭터의 행로를 관조하는 관찰자의 역할을 수행하면서 동시에 희생자가 되어 게임 세계 속을 탐험하고 그 서사를 경험한다. 소설에서의 관찰자가 텍스트의 내용을 변화시킬 수 없는 위치에 있었다면 게임에서의 관찰자는 적극적으로 희생자가 되어 서사를 형성해 나간다는 점에서 선형적 서사와 변별되는 특성을 보인다.

한편 플레이어의 존재 역시 아이러니를 발생시키는 요소가 될 수 있다. 캐릭터는 허구적 주체요, 플레이어는 현실적 주체이므로 캐릭터가 구현하는 것과 플레이어의 처지는 서로 상반될 수 있는데 이 때 발생하는 아이러니를 게임 세계 외부의 존재에 의하여 발생하는 것임을 강조하기 위해 외적 아이러니라 하겠다. 외적 아이러니에서 플레이어는 캐릭터의 행동을 추동하고 플레이어는 관찰자일 뿐만 아니라 캐릭터의 희생을 방치하거나 더욱 강화함으로써 아이러니스트의 위치에 놓일 수 있다.

플레이어는 캐릭터가 살아가는 세계를 파악하고 그와 공모함으로써 캐릭터의 운명을 좌우할 수 있는 작가적인 위치에 설 수 있는 것이다.

이때 플레이어는 캐릭터의 삶을 거리를 두고 관찰할 뿐만 아니라 그 거리를 바탕으로 캐릭터의 행로를 조종함으로써 캐릭터와의 동일시에서 벗어나 냉정한 거리를 유지하게 되므로 내적 아이러니에서 희생자의 역할에 동화되는 것과는 차이가 있다. 외적 아이러니에서 플레이어는 조작을 통하여 캐릭터의 행위를 이끌어 내되 자신이 캐릭터를 움직일 수 있는 신적 위치에 있음을 인식한다.

MMORPG의 내적 아이러니와 외적 아이러니를 소설에서의 아이러니와 비교하여 나타내면 아래 [그림 1]과 같다. 소설의 관찰자인 독자가 텍스트 밖에서의 위치를 고수하고 있었다면 MMORPG의 관찰자인 플레이어는 희생자와의 동일시를 통하여 게임 플레이를 진행하거나 아이러니스트와의 공모를 통하여 게임 세계의 규칙을 받아들이고 이용한다. 각 경우에 있어 아이러니스트는 다양하게 나타날 수 있으나 소설과 비교하는 데 있어 편의를 도모하기 위해 희생자의 운명을 예비한 세계(world)를 아이러니스트로 설정하여 구조화하였다. 이상의 논의를 바탕으로 하여 MMORPG에서 나타나는 아이러니를 실제 플레이 사례를 바탕으로 분석해보도록 하겠다.



[그림 1] 소설과 MMORPG의 아이러니

3. 희생자로서의 MMORPG 캐릭터

3.1 캐릭터의 비범한 이상과 은폐되는 평범한 현실

MMORPG에서 캐릭터의 정체성은 일차적으로 게임의 배경 스토리에 의하여 나타난다. 게임의 배경 스토리는 캐릭터를 생성할 당시 캐릭터가 살아갈 세계에 대한 설명과 그 속에서 캐릭터가 수행해야 할 역할을 설명하는데 <WoW>에서 캐릭터의 역할은 영웅으로 나타난다. <WoW>에서 호드 진영의 블러드 엘프 생성시 재생되는 컷 신의 내용을 정리해 보면 다음과 같다.

찬란한 마법 왕국을 건설했던 하이엘프들은 언테스 스킨지 군대에 의해 전멸직전까지 몰린다. 이후 살아남은 엘프들이 규합하여 대부분의 영토를 수복하고 스스로를 블러드 엘프라 명명한다. 이들은 한 때 천하를 호령했던 막강한 힘을 되찾기로 맹세하고 새로운 비전 마력의 원천과 영토를 안전하게 지켜낼 방법을 찾고 있다. 얼마 되지 않는 블러드 엘프 생존자의 일원으로서 종족의 미래를 밝히는 일은 당신의 손에 달려있다.

컷 신에서 알 수 있듯 캐릭터는 종족의 미래를 위하여 헌신할 의무를 지니고 세계에 태어난다. 서로 대립 상태에 있는 호드와 얼라이언스 진영 중 어느 쪽을 선택하느냐, 어떤 종족의 캐릭터를 생성하느냐에 따라 컷 신은 달리 제시되나 그 핵심 내용은 각 종족의 이익을 보호하는 영웅의 역할을 캐릭터에게 요구한다는 데 공통점이 있다. 이를 위하여 캐릭터들은 최선의 전략을 탐구하면서 영웅의 여정을 떠난다.

가루마가 있던 방에서 육지 모양의 맵이 보이면 잠수 후에 밑에 있는 통로로 갑니다. 그곳에 도착하면 타엘리드가 ‘검은 심연의 음모’라는 퀘스트를 줍니다. 타엘리드는 황혼의 군주 켈리스를 처치하고 그 증거로 그의 머리를 썬더 블리프에 있는 바사나 룬토편에게 주라고 부탁합니다. 퀘스트를 받은 뒤 원래의 통로로 진입하면 홀 같은 곳이 등장합니다. 이곳에 있는 몸들을 마법봉쇄 후 잡

습니다. 네임드 몹까지 처치한 뒤 오른쪽 통로 밑으로 쭉 가면 황혼의 망치단 소굴이 등장하게 됩니다[22].

위의 글은 ‘개울살민들레’라는 플레이어가 ‘검은 심연의 나락’에서 겪은 경험을 적은 게시물을 일부 발췌하여 간추린 것이다. 캐릭터는 ‘검은 심연의 나락’에서 타엘리드에게 ‘검은 심연의 음모’라는 퀘스트를 받은 뒤 이를 수행하는데 퀘스트의 목적은 무고한 자들을 희생 제물로 삼는 황혼의 군주 켈리스를 처치하는 것이다. 죄 없이 죽어가는 이들을 구하기 위하여 캐릭터는 검은 심연의 나락에서 전투를 수행하고 그 보상으로 묘비의 흙이나 북극의 버클러 및 감사의 인사를 받는다.

그러나 켈리스를 처치하더라도 그 행위는 종족을 위한 위대한 행위가 될 수 없다. MMORPG에서는 한 명의 캐릭터에 의하여 몹이 죽었다 하더라도 그 죽은 몸들이 다시 재생되는 이른바 리젠(regeneration) 시스템을 도입하고 있다. 캐릭터의 행위에 의해 세계는 변화하는 듯 보이나 이것은 일시적인 현상일 뿐이며 세계는 다시 변화 이전의 상태로 회귀한다. 설령 동일한 캐릭터가 다시 검은 심연의 나락으로 들어가더라도 켈리스는 여전히 존재한다. 캐릭터에게 제시된 비범한 소명과는 달리 캐릭터가 실제로 수행하는 임무는 세계를 구원할 수 없는 일상적인 행위로 격하된다.

영웅은 개인적, 지방의 역사적 제약과 싸워 이것을 보편적이고 타당하고 정상적인 형태로 되돌리는 경이로운 행적을 보이며 가장 많이 성장하는 자이고, 무거운 책무를 떠맡고 가장 결정적인 행위를 수행하는 자이며, 집단을 위해 자신을 희생할 줄 아는 자이다[23,24]. 그러나 게임 캐릭터의 행위는 세계를 변화시키는 가장 결정적 행위라 할 수 없다.

위의 게시물 아래에 달린 댓글을 보면 이 점은 더욱 분명해진다. ‘작은갈망’은 “나가전투장갑을 얻을 수 있었던 것이 가장 뿌듯했다”고 회상하고 있으며 ‘피아루지’는 “검은 심연의 나락이 다양한 사건을 경험할 수 있는 좋은 장소라며 다른 캐릭터들도 검은 심연의 나락에 와보라”고 권하고 있다[24]. 이들은 자신이 한 번 잡았던 몹이 다른 이들

에 의해 거듭 사냥당하고 있다는 사실을 굳이 지적하지 않고 자연스럽게 자신들이 겪었던 모험을 술회하고 있다. ‘작은갈망’이나 ‘피아루지’ 모두 검은 심연의 나락의 몸들이 계속해서 재생하고 있으며, 다른 캐릭터들에 의해 반복 수행 가능한 경험이라 점을 전제로 대화를 하고 있는 것이다.

또한 캐릭터의 다수성 자체만으로도 캐릭터는 비범함을 상실한다. <WoW>에서 최고 레벨은 80레벨로 고정되어 있는데, 해당 레벨은 누구나 노력하면 도달할 수 있는 것으로 인간 종족만 하더라도 80레벨을 달성한 캐릭터의 수는 5만 3천 명이 상이다[25]. 영웅이 가장 많이 성장하는 자라고 할 때 MMORPG에서 ‘가장 많이’ 성장하는 자는 존재할 수 없으므로 영웅은 존재하지 않게 된다.

결과적으로 캐릭터는 비범한 이상과 평범한 현실이라는 대립적 요소를 동시에 구현하는 아이러니적 희생자가 된다. 돈 키호테가 그러했듯 <WoW>의 캐릭터도 자신이 영웅이라고 생각하면서 게임이 구축한 허구적 세계를 여행한다. 이때 아이러니스

트는 캐릭터를 영웅으로 치켜세우면서 부탁을 하고 감사의 인사를 하고서도 다른 캐릭터에게 거듭 같은 부탁을 하는 퀘스트 제공자, 죽은 척 하고 다시 부활하는 몸이며 이들을 구축한 것이 게임의 개발자라는 점에서는 개발자 역시 아이러니스트라고 할 수 있다[26]. 또한 캐릭터의 처지가 실제로 영웅이 아님을 알면서도 캐릭터와 진지하게 임무의 수행에 대해 이야기를 나누는 주변 캐릭터들 역시 아이러니스트이다. 이들은 그들의 다수성을 통해 캐릭터의 비영웅성을 촉발하는 주체이며 캐릭터의 ‘세계를 변화라는 도달 불가능한 목적의 수행’을 부추김으로서 캐릭터를 희생자로 만드는 일에 참여한다.

플레이어는 관찰자로서 MMORPG에서 캐릭터가 처한 상황을 지켜보게 되는데 플레이어는 캐릭터가 실제로는 영웅이 아니라는 사실을 알면서도 적극적으로 희생자가 됨으로써 아이러니를 긍정한다. 이에 따라 캐릭터는 어리석고 친진한 영웅으로서 모험을 계속하게 된다. [표 1]은 지금까지 논의한 내용에 대해 정리한 것이다.

[표 1] MMORPG에서 나타나는 가짜 영웅의 내적 아이러니

내적 아이러니 - 가짜 영웅 -			
구조도	아이러니의 요소	구현주체	설명
	희생자	캐릭터	캐릭터는 자신이 영웅이라고 믿고 임무를 수행
		플레이어	캐릭터와 플레이어의 동일시 영역 관찰자인 플레이어는 속는 줄 알면서도 기꺼이 속고, 자발적으로 캐릭터와 자신을 동일시함으로써 게임을 진행
	관찰자	플레이어	플레이어는 영웅의 다수성에 의하여 캐릭터의 행위가 영웅적인 것이 아님을 알고 있음
	아이러니스트	퀘스트 수여자	캐릭터를 영웅으로 치켜세우면서 다른 이들에게도 같은 부탁을 함
		주변 캐릭터	타 플레이어의 존재 자체가 캐릭터가 가지는 영웅의 지위를 박탈하며, 캐릭터가 영웅이 아닌 것을 알면서도 언급하지 않음
		개발자	MMORPG에서 다수 캐릭터의 참여를 위한 영속적 세계를 구축하며 퀘스트 수여자로 하여금 거짓을 말하게 함

만약 플레이어가 냉소적인 관찰자의 입장에서 캐릭터의 어리석은 행위를 용인하지 않는다면 게임 플레이는 더 이상 진행될 수 없다. 요컨대 MMORPG에 있어 평범한 영웅이라는 아이러니는 게임 세계 속에서 살아가고자 하는 캐릭터가 감수해야 할 희생이며 관찰자는 이를 부정하지 않음으로써 성장하는 캐릭터를 지켜본다.

3.2 캐릭터의 객관적 죽음과 플레이어의 주관적 삶

플레이어의 존재에 의해 촉발되는 아이러니는 죽음의 문제를 중심으로 나타난다. 죽음은 게임을 이루는 핵심 요소로, 게임 세계에서의 탐험은 곧 적대자와의 마주침을 의미한다. 그리고 적대자와의 조우를 통해 일어나는 전투는 패배시 죽음이라는 결과를 가져오게 된다.

다음은 ‘죽은 자의 부활’이라는 퀘스트를 수행했던 ‘휴먼인간’이 겪은 일을 회상하며 공략 방법을 적은 게시물을 요약한 것이다. 퀘스트의 목표는 45분이라는 제한 시간 내에 남작 ‘리븐데어’로부터 ‘이시다 하몬’을 구출하는 것이다.

준비물은 일급 물약 각각 5개 이상입니다. -(중략)- 시간 안에 퀘스트를 완수하기 위해서 몸들의 공격을 받으며 썩은담즙 누더기골렘이 나오는 곳까지 뛰었습니다. 다른 분들이 죽는 와중에도 전사는 가장 마지막으로 죽어야 합니다. 전사마저 쓰러지면, 누더기 골렘이 나오는 곳 입구에서 죽은 캐릭터들이 전체 부활한 뒤 문을 엽니다. 보조병을 죽인 뒤 빠르게 남작 리븐데어가 있는 도살장 안으로 진입합니다[27].

해당 글은 와우에서 임무 수행을 위하여 여정을 떠난 캐릭터가 얼마나 자주 죽음의 위협에 처하게 되는지를 잘 보여준다. 남작 리븐데어로부터 이시다 하몬을 구출하기 위해 캐릭터는 끊임없이 몸을 만나게 되는데, 이들 몸은 캐릭터를 공격함으로써 캐릭터의 생명을 위협한다. 위의 글에서 생명력을 회복시켜주는 물품인 일급 물약을 다섯 개 이상은 꼭 챙길 것을 당부하는 것도 이 때문이다. 휴먼인

간’의 일행은 실제로 죽음을 겪어 썩은담즙 누더기골렘이 나오는 장소의 입구 근처에서 쓰러졌으며 죽음의 위협 혹은 직접적 죽음을 겪은 뒤에야 리븐데어를 만나게 된다.

여기에서 알 수 있듯 게임에서 나타나는 캐릭터의 죽음은 일반적인 죽음이 가지는 삶의 종결과는 그 의미가 다르다. MMORPG의 독특한 특성 중 하나가 부활 가능성이기 때문이다. 퀘스트를 수행하던 휴먼인간 일행은 시간 제한에 쫓겨 모든 몸을 잡지 않고 도망가다가 공격을 견디지 못하고 죽었는데 그것으로 게임에서의 삶을 마감한 것이 아니라 다시 부활하여 계속해서 전투를 진행하였다. MMORPG에서 이루어지는 캐릭터의 지속적인 삶은 게임 서사 진행의 필수적 요건이므로 한 번의 죽음이 영원한 종결이 되어서는 안 되기 때문이다. 이에 따라 <WoW>에서는 사제, 성기사 등의 부활 기술, 흑마법사가 만드는 영혼석의 사용, 묘지 이동 후 시체 찾기 혹은 영혼의 치유사에게 도움 받기를 통해 죽은 캐릭터의 부활이 가능하다. 본래 죽음은 그 존재를 연약하고 의심스러운 것으로 만들어 버리나 게임에서는 부활 시스템을 통해 죽음의 무게를 가볍게 한다[28]. 이로써 MMORPG에서의 비극은 유예된다.

요컨대 죽은 캐릭터는 세계와 상호작용할 수 없으나 그 이면에는 게임 세계가 그를 위하여 부활이라는 운명이 기다리고 있다. 캐릭터의 죽음은 그 자체로는 육체의 소멸로 나타나며 그의 육체는 게임 세계에서 인식될 수 없는 것으로 취급된다. 그러나 플레이어의 주관적 시선으로 보면 캐릭터의 죽음은 완전한 종결이 아니라 일시적 시련이 된다. 게임에서 캐릭터의 죽음에 대해 흔히 ‘누웠다’라고 표현하는 것은 누웠다 일어나듯 죽었다 살아날 수 있음을 알기 때문이다. 또한 플레이어는 캐릭터의 죽음이 플레이어 자신의 물리적 육체가 가지는 죽음과 관계가 없다는 사실 역시 알고 있다. 캐릭터가 죽음을 겪더라도 플레이어의 의식은 캐릭터의 죽음이 그 어떤 실질적 죽음으로도 연결되지 않음을 인식하고 있는 것이다. 플레이어에게 캐릭터의

죽음은 죽음이 아니라 오히려 삶의 한 과정이다.

이때 무지 속에서 자신의 죽음을 받아들이고 세계와의 교류를 중단하는 희생자가 캐릭터라면 부활의 운명을 예비한 게임 세계와 그 세계를 구축한 개발자는 아이러니스트가 된다. 또한 플레이어 역시 아이러니스트이다. 그는 단순한 관찰자일 뿐만 아니라 자신의 유희를 위하여 세계가 부여한 부활의 가능성을 적극적으로 이용하여 죽은 캐릭터를 다시 살려내기 때문이다. 플레이어는 세계와 공모하여 캐릭터가 죽음 속에서 허우적거리는 것을 지켜보고 또 그를 다시 살리는 신적인 위치에 선다. 아이러니스트로서의 플레이어가 가지는 짓궂음은 일부러 캐릭터를 죽게 만드는 사례에서 특히 잘 드러난다.

우선 벽타기 초고수가 있어야 합니다. 예전에 3넵 뒤쪽에 ---[]--- 중 우측에서 벽타기를 했지만 새롭게 하는 벽타기는 | | <--- 이렇게 나무가 2그루 있습니다. 그중 오른쪽 나무를 꼭대기 까지 타서 냄드 쪽으로 내려가면 넘어가 집니다. -(중략)- 조금 안전하게 가려면 다 같이 내려가서 자살 후 술사의 윤희나 영석으로 (구석에서 죽은 후) 한 번 전멸 후 부활하여 가는 것이 바로 내려가서 처리하는 것보다는 안전하더군요[29].

위의 글은 ‘등뒤의사람’이 작성한 공략을 발췌한 것으로 캐릭터는 줄아만에 갔다가 목표 달성을 위하여 의도적으로 자살을 하게 된다. 캐릭터의 죽음은 심각한 실질적 타격을 가져오는 것이 아니기 때문에 플레이어는 효율적인 게임 플레이를 위해 캐릭터의 죽음을 선택하는 것이다.

이때 플레이어는 희생자와 동화되어 죽음을 슬퍼하기 보다는 게임에서 나타나는 죽음의 허구성을 냉정하게 인지하는 관찰자의 역할을 충실히 견지하면서 캐릭터의 부활을 계획하는 아이러니스트이다. 플레이어는 캐릭터의 죽음이 실제로는 죽음이 아닌 것을 알고 이를 강조, 나아가 폭로하는 것이다.

몹과의 전투나 추락사에 의해서 캐릭터가 죽었을 경우에는 그것이 플레이어가 의도한 죽음은 아니며, 플레이어는 단지 캐릭터의 부활 가능성을 알고 있을 뿐이라는 데서 플레이어는 무의식적 아이러니스트가 된다. 그러나 의도적으로 캐릭터의 죽음을 선고하는 경우의 플레이어는 이미 모든 것을 계획하고 알고 있는 의식적 아이러니스트로 그는 세계와 공모할 뿐만 아니라 세계의 규칙을 이용하는 이가 된다. 해당 내용을 정리한 것이 아래의 [표 2]이다.

[표 2] MMORPG에서 나타나는 거짓된 죽음의 외적 아이러니

외적 아이러니 - 거짓된 죽음 -			
구조도	아이러니의 요소	구현 주체	설명
	희생자	캐릭터	캐릭터는 죽음을 맞이하여 세계와의 의사소통을 포기
	관찰자	플레이어	플레이어는 캐릭터의 죽음이 캐릭터나 플레이어 자신에게 결정적 영향력을 행사할 수 없음을 알
	아이러니스트	플레이어	캐릭터와 세계의 공모 영역 플레이어는 캐릭터의 죽음이 부활로 이어질 수 있음을 알고 죽음의 위협에 도전하며 때로는 캐릭터의 자살을 유도
		게임 세계	캐릭터에게 부활의 운명을 예비함
	개발자	MMORPG의 부활 시스템을 구축한 실질적 주체	

죽음의 문제에 있어 아이러니스트로서의 플레이어의 존재는 지속적인 게임 플레이를 위한 조건이다. 만일 플레이어가 게임의 맥락을 이해하는 냉정한 거리를 포기하고 희생자와 동화되어 죽음을 심각한 것으로 받아들인다면 게임은 더 이상 진행될 수 없다. ‘사나이(sanaii)’라는 플레이어가 ‘귀두’라는 캐릭터에 대해 쓴 일련의 글들에서, 귀두는 50 레벨 후반까지 한 번도 죽지 않다가 어처구니없게 추락사를 한 이후 부활을 하지 않은 괴짜로 묘사된다.

그러던 어느 날 그가 발견됩니다. 위치는 켈릿골짜기 토막나무주둔지 안의 동굴 옆 나무꼭대기!!!!!!!!!!!!!! 에 걸려있었습니다. 거기에 그는 죽어있었습니다. -(중략)- 하지만 더욱더 이상한 일이 일어나고 맙니다. 그의 주검이 발견된 지 며칠이 지나도 그의 주검은 사라지지 않습니다. 어느 날 서버 리셋이 갑작스럽게 일어납니다. 그리고 그의 시체 역시 사라집니다[30].

해당 게시물은 한 번의 죽음을 영원한 종결로 받아들인 귀두라는 캐릭터의 독특한 인생관으로 인하여 많은 플레이어들의 반향을 얻었다. 귀두의 이야기가 실화를 바탕으로 한 것인지 순수 창작물인지에 대해서는 글을 쓴 당사자가 정확히 밝히지 않아 약간의 논란이 있으나 플레이어가 캐릭터의 죽음이 가지는 진실을 알고 부활을 선택하는 아이러니스트로서의 냉정함을 유지해야만 게임이 지속적으로 진행될 수 있다는 점을 시사해 준다는 데에 의의가 있다.

4. 결 론

지금까지 MMORPG에서 나타나는 아이러니를 그 희생자인 캐릭터를 중심으로 고찰해 보았다. 아이러니가 희생자와 그를 속이는 아이러니스트의 대립을 중심으로 나타난다고 할 때 게임에서 아이러니는 캐릭터와 캐릭터 간의 관계를 중심으로 한 내적 아이러니와 캐릭터와 플레이어의 관계를 중심

으로 한 외적 아이러니로 나뉘어 나타났다.

내적 아이러니는 캐릭터가 게임 세계 속에서 가지게 되는 영웅이라는 정체성의 문제를 통해 발견할 수 있었다. MMORPG에서 캐릭터는 영웅의 소명을 받지만 장르의 특성상 다수의 캐릭터가 참여함으로써 영웅의 희소성은 상실된다. 또한 참여의 균형을 확보하기 위하여 마련된 MMORPG 특유의 재생 시스템에 의하여 영웅의 자격 증명은 유예된다. 이때 자신의 처지를 알지 못하고 묵묵히 임무를 수행하는 캐릭터가 희생자라면 캐릭터를 영웅으로 치켜세우는 퀘스트 수여자와 캐릭터의 영웅성을 희석시키는 주변 캐릭터는 아이러니스트이다. 또한 이러한 규칙을 구축한 개발자 역시 드러나지 않은 채 존재하는 아이러니스트라 할 수 있다. 관찰자인 플레이어는 캐릭터와의 동일시를 통하여 적극적으로 희생자가 됨으로써 게임의 진행을 가능하게 한다.

MMORPG에서의 외적 아이러니는 죽음을 중심으로 나타난다. MMORPG에서 서사의 진행은 플레이어의 개입에 의하여 일어난다. 죽은 캐릭터는 세계와의 의사소통을 중지하지만 이를 지켜보는 플레이어는 캐릭터의 죽음이 부활 가능한 것임을 알고 있으며 캐릭터의 죽음이 플레이어 자신의 죽음으로 이어지지 않는다는 사실 역시 인식하고 있다. 플레이어는 지속적인 게임 플레이를 위하여 게임 세계가 제공하는 부활의 운명을 받아들이고 세계와 공모함으로써 아이러니스트가 된다. 이로써 플레이어는 캐릭터의 죽음을 각오한 도전을 방관하고 두려워하며 때로는 그의 죽음을 적극적으로 이용한다. 플레이어가 냉정한 관찰자이자 아이러니스트가 됨으로써 캐릭터는 삶과 죽음의 역동적 교차 속에서 성장해나간다.

MMORPG에서 아이러니가 나타날 수 있는 것은 소설이 그러하듯 게임 역시 재현적(presentational) 예술이기 때문이다. 뮤케는 아이러니란 무언가에 대해 아이러니컬하다는 것을 의미하며 그렇기에 어떤 것을 가리키고 나타내려 하는 예술만이 아이러니를 보여줄 수 있다고 주장한 바 있다[18]. 그리고 MMORPG는 영웅으로서의 삶과 죽음으로 표현

되는 유한성을 재현하면서 그것의 이면에 존재하는 비범함의 상실과 부활이 예비된 죽음을 함께 경험할 수 있도록 한다. 이상과 현실, 삶과 죽음이라는 서로 본질적으로 낯선 요소들을 캐릭터를 중심으로 한 데 묶음으로써 MMORPG는 통일적인 세계에 대한 환상을 일별하고 모순된 세계를 형상화하고 있다[31]. 게임은 허구적 공간을 구축하고 가상의 주체인 캐릭터를 통해 낯선 세계를 여행하도록 함으로써 현실과는 다른 낯선 경험을 할 수 있도록 해 주나 그 속에서 발견하는 것은 대립적 요소가 공존하고 있는 현실의 또 다른 표현인 것이다.

본 논문에서는 영웅성과 죽음을 중심으로 게임에서의 아이러니를 살펴보았으나 MMORPG 속에서 발견할 수 있는 아이러니는 지금까지 논의한 것 이상으로 다양하게 나타날 수 있다. 정교한 전투로 이름 높았던 캐릭터가 사기를 당했던 사건, 사소한 실수로 일행을 전멸하게 만들었던 캐릭터, 익사나 실족사 등 어처구니없는 죽음으로 고초를 겪었던 캐릭터 등의 사례는 내적 아이러니의 범주에 포함시켜 분석할 수 있는 사례이며 성장하는 캐릭터 뒤에 있는 소비 행위로서의 게임 플레이, 유능한 캐릭터의 육체와 무능한 플레이어의 육체 등의 구조적 특질은 외적 아이러니에 포함시켜 논의할 수 있을 것이다. 논의의 초점을 분명히 하기 위하여 이들 모두를 포괄하는 연구를 진행하지는 않았으나 MMORPG가 가지는 아이러니적 특성에 대한 후속 연구를 진행함으로써 재현 예술로서 MMORPG가 가지는 다양한 미적 특질을 발견해 나갈 수 있으리라 생각한다.

참고문헌

- [1] Nephew, Michelle, "Playing with Identity: Unconscious Desire and Role-Playing Game", Gaming as Culture, McFarland & Company, 2006.
- [2] Fuller, Mary & Jenkins, Henry, "Nintendo and New World travel writing: a dialogue in Jones", Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community Thousand, Sage Publications, 1995.
- [3] 이인화, 「디지털 스토리텔링 창작론」, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2006.
- [4] 김홍규·이종윤, 「가상공간에서의 아바타를 통한 다중적 자아의 요인 연구」, 『주관성 연구』, 한국주관성연구학회, 제 7호, pp.27-51, 2002.
- [5] 박성희, 「사이버 공간의 대리자아 아바타의 역할유형 분석」, 『한국언론학보』, 한국언론학회, 48권 5호, pp.375-405, 2004.
- [6] 신선희, 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』, 17권, pp.75-106, 2004.
- [7] 채영숙, 「역사 소설을 바탕으로 만든 게임의 구성」, 『동북아 문화연구』, 동북아시아문화학회, 제 15집, pp.37-54, 2008.
- [8] 한혜원, 「기호와 21세기 문화: 해석의 기호학에서 생산의 기호학으로 : 한국 온라인 게임의 영웅 서사 연구」, 『기호학 연구』, 한국기호학회, Vol.22, pp.277-298, 2007.
- [9] 류철균, 「상호작용 서사의 시간성 연구」, 『어문학』, 제 93집, pp.383-41, 2006.
- [10] 블리자드 홈페이지, 2008년 12월 기준, <http://www.blizzard.co.kr/press/081224.shtml>.
- [11] 와우 인벤, <http://wow.inven.co.kr/>.
- [12] 와우 플레이포럼, <http://www.playforum.net/wow>.
- [13] 김준오, 『시론』, 삼지원, 2009.
- [14] Aristoteles, 최민홍역, 『윤리학』, 민성사, 1994.
- [15] 장남준, 『독일낭만주의 연구』, 나남, 1989.
- [16] 신주철, 「아이러니의 고찰」, 『한국어문학연구』, Vol.11, 한국어문학연구회, pp.213-228, 2000.
- [17] Richards, Ivor Armstrong, 김영수 역, 『문예 비평의 원리』, 현암사, 1977.
- [18] Muecke, D. C., 문상득 역, 『아이러니』, 서울대학교출판부, 1986.
- [19] Schroder, Maurice Z., 최상규역, 「아이러니와 소설」, 『현대소설의 이론』, 예림기획, 2007.
- [20] Frye, Northrop, 임철규 역, 『비평의 해부』, 한길사, 2004.
- [21] 한혜원, 「디지털게임의 다변수적 서사」, 『현대문학의연구』, Vol.208, 한국문학연구학회, pp.149-171, 2006.
- [22] 와우 인벤, 「심연의 나락 철저 공략」, 틱과 노하우 게시판, 2004-11-21, <http://www.inven.co.kr/>.
- [23] Campbell, Joseph, 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 2007.
- [24] Vogler, Christopher, 함춘성 역, 『신화, 영웅, 그리고 시나리오 쓰기』, 무수, 2005.

- [25] 와우센서스, 2009년 2월 기준,
<http://www.wowcensus.kr>.
- [26] 퀘스트 제공자(Quest Giver)는 게임에서 퀘스트를 주고 플레이어와 대화를 나눔으로써 현실감을 더해주는 이들로, 퀘스트 제공자는 캐릭터가 수행해야할 임무를 알려줌으로써 캐릭터가 목적을 가지고 행위 할 수 있도록 한다. Jeff Howard, Quest, A K Peters, 2008.
- [27] 와우 인벤, 2008-04-09, 팁과 노하우 게시판, 「남작 45분 쉽게 하자」, <http://www.inven.co.kr/>.
- [28] Jasper, Karl, 이인석역, 「죽음」, 『죽음의 철학』, 청람문화사, 1987.
- [29] 와우 인벤, 팁과 노하우 게시판, 2008-01-13, 「줄아만 3넵 벽타기」, <http://www.inven.co.kr/>.
- [30] 와우 플포, 주술사 게시판, 2005-08-30, 「귀두의 마지막」, <http://www.playforum.net/wow/>.
- [31] Lukacs, Georg, 『소설의 이론』, 문예출판사, 2007.



류 철 균(Chul-Gyun Lyou)

1989 서울대학교 국어국문학(문학사)
1993 서울대학교 국어국문학(문학석사)
2001 서울대학교 국어국문학(문학박사)
1995~2004 이화여자대학교 대학원 국어국문학과 교수
2003~현재 사단법인 디지털스토리텔링 학회 학회장
2004~현재 이화여자대학교 대학원 디지털미디어 학부 교수
2007~현재 이화여자대학교 디지털미디어 학부 학부장
뉴미디어기술연구소장

관심분야 : 게임, 문화기획, 스토리텔링



안 보 라(Bo-Ra An)

2008 이화여자대학교 국어국문학 (문학사)
2008~현재 이화여자대학교 대학원 디지털미디어 학부
영상콘텐츠 전공 석사 과정
2008~현재 가상세계 문화기술 연구소 연구원

관심분야 : 가상세계, 게임, 디지털 스토리텔링