

컴퓨터게임 텍스트의 문화적 특성에 관한 연구

RPG의 내러티브 구성을 중심으로

Construction of Game Text : Two Forces of RPG Narrative

저자 (Authors)	박근서 Geun-Seo Park
출처 (Source)	한국언론학보 47(3) , 2003.6, 223-250(29 pages) Korean Journal of Journalism & Communication Studies 47(3) , 2003.6, 223-250(29 pages)
발행처 (Publisher)	한국언론학회 Korean Society For Journalism And Communication Studies
URL	http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE00955015
APA Style	박근서 (2003). 컴퓨터게임 텍스트의 문화적 특성에 관한 연구. 한국언론학보, 47(3), 223-250
이용정보 (Accessed)	한국산업기술대학교 218.101.229.*** 2019/10/04 19:24 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

컴퓨터게임 텍스트의 문화적 특성에 관한 연구 : RPG의 내러티브 구성을 중심으로*

박근서**

(대구가톨릭대학교 언론광고학부)

컴퓨터게임의 내용에 대하여 그동안 그 내러티브의 흐름 혹은 내용의 전개가 탈중심화되고 비선형적이라는 주장이 있어 왔다. 그러나 컴퓨터게임은 하나의 문화적 산물 그리고 내러티브물로서 텍스트의 구심력과 원심력이 긴장 속의 균형을 이루는 양면성을 지닌다. 이러한 텍스트 특성은 다양한 게임 텍스트들에 따라 차이를 보이며 이는 질적인 차이라기보다는 정도의 차이라 할 수 있다. 본 연구의 목적은 게임 텍스트에 천착해 이를 직접 분석함으로써 이러한 차이들을 들어내는 데 있다. 이를 위해 대표적인 게임 텍스트인 <디아블로 2>와 <네버 윈터 나이트>를 분석한 결과, 이들은 각각 정도의 차이는 있지만, 특정한 텍스트 장치들을 통해 구심력과 원심력을 하나의 텍스트에 통합하고 있었다. 원칙적으로 컴퓨터 게임의 내러티브는 탈중심적이고 비선형적이며 그 가운데 게이머는 자율성을 가질 수 있다. 하지만, 실제의 경험 과정에 있어, 내러티브는 적당한 수준에서 닫히도록 되어 있으며, 동시에 그 이야기나 내러티브는 이미 주어진 것으로 게이머 또한 완전히 자율적일 수 없다.

Key word : 컴퓨터 게임, 내러티브, RPG, 바흐친, 구심력, 원심력

* 본 논문은 2001년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음(KRF-2001-003-C00398)

** gspark1@cu.ac.kr

1. 서론: 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구

컴퓨터 게임이 하나의 대중적 오락으로 자리 잡게 된 것은 1970년대 후반 일본 타이토(Taito)의 스페이스 인베이더(Space Invader)와 1980년대 초반 남코(Namco)의 팩맨(Pac Man)과 갤럭시(Galaga)와 같은 아케이드 게임이 보급되면서부터이다. 이들 게임은 단순한 형태의 슈팅 게임으로, 현재와 같은 복잡하고 다양한 형태의 컴퓨터 게임과는 차이가 있었다. 컴퓨터 게임의 현재적 형태는 PC의 보급과 발전에 힘입어 소위 RPG(Role Playing Game)와 RTS(Real Time Strategy)가 등장하면서부터라고 할 수 있다. 특히 우리나라에서 컴퓨터 게임이 대중적으로 보급되고 또 하나의 문화적 현상으로 급부상하게 되는 것은 RTS 게임의 하나인 블리자드(Blizzard)의 스타크래프트(Starcraft)가 출시된 이후이다. 1998년 출시된 스타크래프트는 익히 알려진바 전 세계 판매량 300만 카피의 1/3 이상이 우리나라에서 소화되었을 정도로 대중적인 붐을 일으킨 게임이었다.¹⁾ 스타크래프트 이후 우리에게 컴퓨터 게임은 더 이상 낯선 단어 혹은 어린이들의 유치한 장난거리가 아니게 되었다. 스타크래프트는 하나의 문화적 현상이었으며, 새로운 문화적 풍경의 전조였고 또한 일시적 해프닝으로 마감되지 않는 새로운 풍속이 되었다. 이미 오래 전부터 우리들 가까이 있었지만, 컴퓨터 게임이 하나의 문화적 현상으로 주목받고, 진지하게 논의되지 못하고 있다.

그동안 비교적 컴퓨터 게임에 대해 인문사회과학적 관심을 가지고 진행된 연구들이란, 해외에서는 MUD(Multi User Dungeon)게임의 교육공학적 효용에 대한 연구(Bruckman, 1997)나, 컴퓨터 그래픽의 시각적 경험에 대한 문화적 차원의 연구(Darley, 2000) 그리고 게임이 어린이들의 놀이 문화에 미치는 영향(Anderson & Dill, 2000; Colwell & Payne, 2000)에 대한 언급 정도가 전부이다. 한편 국내 연구는 해외의 연구보다 오히려 진지하고 또한 심층적이라 할 수 있다. 박동숙·최정윤(2000)등에 의해 발표된 리니지를 매개로한 새로운 양식의 커뮤니케이션 혹은 사이버 공간에서의 자기 정체성에 대한 연구 그리고 윤

1) 스타크래프트는 비록 최초는 아니었으나, 실시간 전략 시뮬레이션이라는 개념을 보급하고 이를 온라인으로 연결하여 플레이하는 넷플(network play)과 모플(modem play)의 대중화에 결정적 영향을 미쳤다. 스타크래프트의 국내 보급은 공식적으로 집계된 정품 패키지의 판매량만 100만 카피가 넘는 것으로 보고되고 있다. 이에 업계에서 통상 적용하는 게임 소프트웨어의 불법 복제 비율 70-80%를 생각하면, 실제로 국내의 스타크래프트 유저의 수는 최소 300만이라는 결론에 도달한다. 이에 게임방을 통해 공동으로 이용되는 게임 소프트웨어들을 고려하고, 하나의 정품 패키지가 결코 한 사람에 의해 전유되지 않는다는 점 등을 생각하면, 우리나라의 스타크래프트 유저의 수는 1000만 가까이 추산될 수도 있을 것이다.

선희(2001)에 의해 시도된 스타크래프트의 네트워크 플레이에서 게이머가 차지하는 주체위치에 대한 연구 등이 그 예가 될 것이다. 아울러 컴퓨터 게임의 전반적 내러티브와 그 전개 양상을 일별하고 있는 박동숙·전경란(2001)의 연구, 등은 나름대로 의미 있는 성과였다. 이러한 국내외 연구들은 컴퓨터 게임 텍스트에 천착하기보다는, 오히려 그 사용자에게 초점을 두고 있었다는 점에서 공통점을 갖는다. 물론, 컴퓨터 게임에 대한 연구에서 사용자 혹은 게이머를 중심에 놓고 사고하는 일은 매우 중요한 일이다. 그러나 텍스트에 대한 진지한 접근 또한 필요할 것이다. 국내외 연구들에 있어, 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 접근이 제한적이거나 혹은 본격적이지 못했던 데에는 다음과 같은 몇 가지 이유가 있었으리라 생각한다.

첫째, 컴퓨터 게임은 특성상 텍스트와 사용자 사이의 적극적 상호작용을 전제하며, 이러한 상호작용을 위해서는 일정 시간 이상의 훈련과 경험이 필요하다. 만약 특정한 훈련과정을 통해 능숙한 게이머가 되지 못한다면, 이들 텍스트를 직접 읽는 일이 불가능하다. 둘째, 대개의 컴퓨터 게임 텍스트를 읽는 데에는 높은 집중력과 상당한 시간이 필요하다. 예를 들어, <파이널 판타지 10>를 클리어하는 데에는 보통 72시간이 걸린다. 여기에 추가된 퀘스트(quest)를 수행함으로써 남아 있는 모든 텍스트 요소들을 파악하기 위해서는 대략 200시간이 걸린다. 그러나, 게임 텍스트는 특성상 한번의 플레이만으로는 그 내용을 낱알이 파악할 수 없다. <파이널 판타지>와 같이 비교적 그 내러티브가 규정적인 게임 텍스트도 게임의 진행 과정에서 여러 가지 선택 사항이 제시되며, 특정한 한 행동을 선택하면, 다른 선택은 배제되므로, 이 텍스트를 전부 읽고 파악하기 위해서는 이들 선택 사항들의 다양한 조합들 모두를 확인해야 한다. 그러므로 이를 한정된 시간 속에서 연구하기란 매우 힘든 일이다.²⁾ 셋째, 컴퓨터 게임 텍스트는 게임의 플레이 방식이나 인터페이스 등에 따라 그 형식과 내용이 다양하고 복잡하여 그 연구 결과를 일반화하기 힘들다. 이러한

- 2) <파이널 판타지>와 같은 RPG게임은 조금 극단적인 예가 될 수 있겠다. 컴퓨터 게임을 클리어하는 시간은 그 형식과 장르에 따라 다양하기 때문에 모든 게임이 <파이널 판타지>와 같다고는 말할 수 없다. 이를테면, <테트리스>와 같은 아케이드형 퍼즐게임은 특별한 내러티브가 없으면, 모든 스테이지는 동일한 원칙과 규칙에 따라 진행된다. 따라서 이 게임 텍스트를 읽는 일은 단 한 스테이지를 클리어 해보는 것만으로 충분하다. 한편 <스타크래프트> 등 RTS 게임들이나 <퀘이크> 등과 같은 액션 게임은 은 통상 5-7시간 정도를 패키지로 클리어 시간으로 잡고 있으며, <디아블로>와 같은 RPG는 게임의 형식과 내용에 따라 편차가 크지만 통상 15-72시간 정도가 소요되는 것으로 추정된다. 그러나, 상업적 목적에서 게임시간을 최소화해야하는 아케이드 게임을 제외한 대부분의 컴퓨터 게임들은 영화나 텔레비전 프로그램 등과 같은 문화적 텍스트들과는 비교할 수 없을 정도로 플레이 시간이 길다. 아울러 영화 및 텔레비전 콘텐츠 연구에 혁신적인 기여를 한 VCR과 같은 보조 기구의 사용이 자유롭지 못한 까닭에 게임 텍스트를 분석하는 일은 매우 까다롭고 지루한 작업이다.

다양성은 이를테면, 아케이드용 슈팅 게임과 같이 단순한 유형과 AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) 기반의 복잡하고 방대한 TRPG(Table Role Playing Game)를 비교할 때 더욱 분명해진다.³⁾ 특별한 내러티브가 존재하지 않으며 단순한 설정에 맞춰 몇 가지 과업(task)을 완수하는 것으로 클리어되는 아케이드용 슈팅 게임과, 복잡한 병행적 내러티브를 지니고 있을 뿐만 아니라 내러티브 진행상의 자유도가 높은 TRPG는 비교가 불가능해 보일 정도다.

그러나 이러한 어려움에도 불구하고, 게임 텍스트는 매우 매력적인 연구대상이며 또한 보다 진지한 연구와 분석을 필요로 하는 중요한 문화적 산물/현상이다.⁴⁾ 이미 우리 시대의 보편적이며 중요한 문화적 코드로 자리잡은 컴퓨터 게임을 이와 같은 어려움 때문에 분석과 탐구의 대상에서 제외시킨다는 것은 아무래도 바람직해 보이지 않는다. PC 게임은 짧은 시간 동안 우리의 주요한 놀이 문화 가운데 하나로 자리 잡았음은 물론 나날이 그 영향력을 높여가고 있다. 게임종합지원센터의 전망에 따르면, 올해 우리나라 게임 시장은 출하 규모를 기준으로 1조 5천억원 규모로 확장될 것이라 예측된다(게임종합지원센터, 2001: 25). 이중 PC게임은 전체의 20% 정도로 약 1천 8백억원 정도의 규모로 성장할 것이라 전망된다. 이러한 시장의 팽창과 산업적 규모의 확장을 차지하고자 이미 게임은 우리의 문화 한가운데 들어와 있다. 스타크래프트라는 게임 하나로 “프로게이머”라는 새로운 직업이 생겼고, 프로게이머 임요환은 이미 청소년들의 우상이 된지 오래다. 두개의 케이블 채널—MBC게임, On Game Net—이 게임 전문방송으로 자리잡고 있고, 게임 전문 잡지 만해도 10여종이 넘는다. 그러나 이러한 상황에도 불구하고, 게임 텍스트에 천착한 연구 성과는 국내외를 막론하고 미미하거나 거의 전무한 형편이다. 물론 게임의 사회 문화적 컨텍스트와 그 사용자에 대한 연구들 또한 부족하기는 마찬가지지만, 게임 텍스트에 대한 연구 성과는 지나치리만큼 희귀하다. 논리적으로 볼

3) TRPG의 규칙과 세계관은 Tweet, Cook, and Williams, 2000a; Tweet, Cook, and Williams, 2000b; Tweet, Cook, and Williams, 2000c 등에 잘 정리되어 있다. TRPG는 본래 컴퓨터 게임이 아니라 테이블 게임의 일종으로 시작되었다. 던전 마스터가 기본적인 스토리와 게임의 진행 방법을 정리해오면, 이를 D&D의 기본 규칙에 따라 플레이어들이 수행하는 방식으로 게임이 진행된다. 이러한 TRPG의 던전 마스터 역할은 이후 컴퓨터의 발전에 따라 게임 프로그램이 대신하게 되었다. 이렇게 TRPG 게임은 그 기원에서부터 플레이어들의 자율성을 강하게 반영하였다.

4) 이러한 면에서 박동숙·전경란의 연구가 갖는 의의는 자못 크다고 하지 않을 수 없다. 그러나 이들의 연구 또한 내러티브에 천착하여 이를 촘촘히 분석하고 있지는 않다. PC 게임 텍스트가 장르적 특성을 지니며, 따라서 개개의 내러티브를 세밀하게 분석하지 않더라도 그 전체적 윤곽을 잡아내는 일은 어렵지 않다. 그러나 그렇다고 해서 텍스트를 촘촘히 분석하는 일이 불필요하다고 이야기할 수는 없을 것이다. PC 게임 텍스트에서 반복적으로 나타나는 장르적 특성과 내러티브적 관습을 보다 분명한 근거를 가지고 이야기하기 위해서도 내러티브의 세밀한 검토와 분석은 필요한 일이다.

때, 컴퓨터 게임 사용자와 그것의 사회문화적 컨텍스트에 대한 연구는 한편으로 컴퓨터 게임 텍스트에 의존할 수밖에 없다. 그러므로 컴퓨터 게임 텍스트에 천착한 연구는 기존 연구의 전제들을 충족시키거나 혹은 그것을 반성적으로 성찰하게 하는 효과를 지니게 될 것이다. 이에 본 연구는 컴퓨터 게임의 텍스트에 천착하여 그것의 기본적인 문화적 특징인 내러티브 구성을 논의하고자 한다.

2. 컴퓨터 게임 내러티브를 구성하는 힘

그 동안 컴퓨터 게임의 텍스트에 대한 논의는, 게임의 서사구조와 그 구성 원리를 구체적으로 분석하기보다는 대체적인 스토리를 일별하는 정도에 머물러 있었다. 그럼에도 불구하고 이들 논의들은 비슷한 결론을 이끌어 내고 있는데, 즉 게임 텍스트의 내러티브는, 기존의 전통적인 인쇄 혹은 영상 텍스트와 다르게 내러티브의 진행이 유저 혹은 플레이어의 상호작용에 의해 결정되는 만큼 개방적 서사구조를 지닌 “독자중심의 텍스트” 혹은 “써가는 텍스트(writerly text)”라는 점이다. 컴퓨터 게임의 내러티브는 유저 혹은 게이머와의 상호작용을 통해서만 진행되는 특수한 성격을 지니고 있으며, 또한 그 상호작용의 결과에 따라 서로 다른 결과와 성과가 주어짐으로써, 단일한 하나의 내러티브로 진행 될 수 없다는 것이 이들 논의들의 중심적 주장이었다(박상우, 2000; 박동숙·전경란, 2001; 최유찬, 2002; Friedman, 1995). 그러나, 컴퓨터 게임의 내러티브 가운데 상당수가 이러한 개방적 서사를 지니고 있다 하더라도, 여기에는 일정한 제한이 따르며, 또한 게임 패키지마다 그리고 게임의 여러 형식과 장르마다 그 양상이 서로 다르게 나타난다. 그러므로 김창배(1999)는 단지 컴퓨터 게임의 내러티브를 비선형적이며 탈중심화된 것만으로 간주하지 않는다. 그는 비선형적이며 탈중심화된 내러티브를 컴퓨터 게임의 여러 내러티브 유형들 가운데 하나로 간주한다(김창배, 1999: 190~198). 컴퓨터 게임의 내러티브는 무조건 개방적이지는 않다. 이는 보다 더 구체적이며 면밀한 검토를 필요로 하는 주제이다.

컴퓨터게임은 문화적 텍스트로서 내러티브적 유형과 비내러티브적 유형으로 구분될 수 있다. 컴퓨터 게임들 가운데 내러티브적이라고 이야기될 수 있는 대표적 유형은 “롤플레잉게임”(Role Playing Game: 이하 RPG)이 될 것이다.⁵⁾

5) 내러티브적 게임 텍스트의 대표적 유형으로는 그 밖에 “어드벤처게임”(Adventure Game)

RPG는 단지 내러티브적 게임으로서 뿐만 아니라, 시뮬레이션 게임(Simulation Game)과 더불어 컴퓨터 게임의 대표적 유형으로 자리를 잡고 있다.⁶⁾ RPG의 영향력은 네트워크를 이용한 온라인 게임의 발전과 더불어 강화되고 있다. 이는 <리니지>(Lineage), <에버퀘스트>(Everquest), <울티마 온라인>(Ultima Online) 등으로 대표되는 MMORPG(Massive Multiplay Online RPG)의 예에서 분명히 드러난다. 이렇듯 내러티브를 가진 컴퓨터 게임의 대표적 유형으로 손꼽히는 RPG는 “사용자가 하나의 역할을 맡아서 진행하며, 주어진 임무를 완수하면 어떤 목적을 달성하는 형식을 취하는 게임텍스트”(김창배, 1999: 42~3)로 정의된다. RPG는 흔히 내러티브적 게임 텍스트의 또 다른 유형인 어드벤처게임과 혼동되기도 하는데, 이들 두 장르의 게임이 결정적으로 차이를 보이는 부분은 “성장”의 개념과 “세계관”이라고 할 수 있다(서민철, 2000: 46). 단순히 주어진 비밀이나 임무를 특정한 캐릭터를 이용하여 해결하는 어드벤처게임과 달리, RPG의 캐릭터는 게임을 수행하는 과정에서 경험을 쌓고 스스로의 세계관을 정립하며 뚜렷한 하나의 존재로 성장한다.⁷⁾ 예를 들어 대표적인 RPG 가운데 하나인 <발더스게이트>(Baldur's Gate, Bioware, 1998)는 포가튼 렐름(Forgotten Realm)의 소드 코스트(Sword Coast)라는 가상의 공간에서 시작한다. 여러 명의 일행을 구성해서 게임을 진행해야 하지만, 이 게임의 핵심 캐릭터는 한명으로 그 이름과 성별, 외모와 성격 그리고 세계관이나 가치관은 선, 중립, 악이라는 경향과 혼돈 지향과 질서 지향의 조합으로 게이머에 의해 임의로 정해진다. 게이머는 자신이 생성한 캐릭터를 이용해 몇 개의 챕터로

이 있다. 루카스 아츠(Lucas Arts)를 중심으로 개발되어온 어드벤처게임은 그러나 그 영향력이 그리 크지 않은 게임 장르이다. <원숭이섬의 비밀>(The Secret of Monkey Islands)이나 <그림 판당고>(Grim Pandango) 등과 같이 비교적 잘 알려진 어드벤처 게임 타이틀이 있기는 하지만, 현재로서 어드벤처게임은 점점 더 그 영향력을 잃고 있는 형편이다. 이러한 까닭으로 본 논문에서는 어드벤처게임에 대해서는 구체적으로 다루지 않으려 한다.

- 6) 시뮬레이션게임은 또한 다양한 하부 유형으로 나뉘어 진다. 컴퓨터 게임의 대명사처럼 알려진 <스타크래프트>는 이러한 시뮬레이션 게임의 하부 유형 가운데 하나인 “실시간 전략 시뮬레이션 게임”으로 분류된다. 게임의 여러 유형과 장르에 대한 논의는 김창배(1999), 서민철(2000), 최유찬(2001) 등을 참고하기 바란다.
- 7) 이러한 RPG은 개리 자이각스(E. Gary Gygax)가 만든 <체인메일>(Chain Mail)에서 유래하는 것으로 알려져 있다. 자이각스는 1974년 데이비드 아네슨(David Arneson)과 TSR(Tactical Studies Rules)사를 설립하고 보다 발전된 형태의 게임을 출시하게 되는데, 이것이 RPG의 원형이라 불리는 <던전 드래곤>(Dungeons & Dragons: 이하 D&D)이다. D&D는 이후 CRPG(Computer RPG)로 이식되는데, 그 최초의 형태가 되는 것이 <위저드리>(Wizardry)였다. 이후 D&D의 규칙과 세계관을 중심으로 다양한 CRPG가 등장하게 되는데, 1980년대의 <울티마>(Ultima), <마이트 앤 매직>(Might & Magic) 등이 여기에 해당한다. 여기에 1997년 미국의 블리자드(Bizzard)사는 RPG에 액션게임의 요소를 도입한 새로운 형태의 게임인 <디아블로>(Diablo)를 출시하고, 바이오웨어(Bioware)사는 D&D에 기초한 전통적 RPG인 <발더스게이트>(Baldur's Gate)를 1998년 출시하였다.

구분된 줄거리에 따라 게임을 진행한다. 게임을 진행하는 과정에서 캐릭터는 경험치를 쌓게 되고, 일정정도의 경험치가 쌓이게 되면 캐릭터의 레벨이 상승한다. 캐릭터의 레벨과 세계관은 게임을 진행하는 방법이나 결과에 영향을 미치게 되는데, 결국 캐릭터가 충분한 레벨을 확보하지 못하면, 게임을 끝낼 수 없다.⁸⁾

RPG는 대표적인 서사적 게임 텍스트이다. 그러나 RPG의 내러티브는 일반적인 문화적 텍스트들의 내러티브 특히 소설이나 영화가 지니는 전통적인 내러티브와는 다른 성격을 지닌다. 이미 많은 논자들에 의해 지적되었지만, 컴퓨터 게임의 한 장르로서 RPG의 내러티브는 일방적이거나 선형적이지 않다. 컴퓨터 게임의 결정적 특징인 “상호작용성”은 이들 텍스트의 내러티브를 단지 선형적이며 단선적인 것으로 규정되지 못하게 만든다(박동숙·전경란, 2001: 79; 최유찬, 2001: 87~9). 상호작용성은 게이머의 내러티브 참여를 독려하고 게이머들의 참여는 내러티브 생성의 동인이 된다. 게이머가 경험하는 현재의 시점에서 이전의 내러티브는 이후의 내러티브에 어떤 조건을 형성하기는 하지만 결코 결정적이지 않으며, 따라서 게임을 시작해서 끝낼 때까지 게이머가 구체적으로 어떠한 내러티브를 경험하게 될 것인지는 아무도 예측할 수 없는 것이다. 그러므로 박동숙·전경란은 게임 내러티브의 진행에 있어 결정적인 것은 내러티브적 인과성이 아니라 공간적 인접성이라고 지적하였다(박동숙·전경란, 2001: 81). 이러한 주장은 또한 최유찬에게서도 비슷하게 반복되는데, 그는 컴퓨터 게임의 내러티브에 있어 주요한 특징을 “상호작용성”, “공간 중심의 구도”와 “병렬구조”에서 찾는다(최유찬, 2001: 87~92). 물론 이들은 게임의 내러티브가 완전히 자유로운 절대 개방적 구조라고 주장하지는 않는다. 게임 텍스트는 또한 한편의 이야기로서 그 끝이 막혀 있으며, 따라서 게이머들이 경험하는 세계란 어느 정도는 한정적일 수밖에 없다는 것이 또한 이들이 주장이다. 게임 텍스트의 내러티브는 스토리라는 측면에서 보면, 기존의 전통적 내러티브보다 오히려 단순하고 유치해 보인다. RPG 게임의 역사에서 가장 영향력있는 내러티브로 인정되고 있는 <반지의 제왕>이 그러하듯 컴퓨터게임의 텍스트는 “절대 악의 출현과 세상의 위기 → 영웅의 출현 → 영웅의 성장 → 절대

8) 성장의 문제는 RPG의 내러티브를 구성하고 이를 운영하는 데 핵심적인 역할을 차지한다. 결국 RPG의 내러티브는 캐릭터의 성장 과정이기 때문이다. 캐릭터의 성장은 다음 두 가지 계기를 통해 이루어지는데, 첫째 전투와 정복 둘째 발견과 탐험이 그것이다. 전투와 정복은 게임 가운데 발생하는 다양한 몬스터들과의 전투에서 승리함으로써 캐릭터의 레벨이 상승하게 되는 것을 말한다. 발견과 탐험은 맵 상의 여러 장소를 옮겨 다니며 게임에 필요한 정보와 아이템을 수집하는 일이다. 그런데 이러한 전투와 정복 그리고 발견과 탐험이라는 성장의 두 계기는 RPG의 퀘스트로 집약된다. 주어진 퀘스트를 해결하는 일은 결국 이 두 가지 계기를 통해 이루어지기 때문이다.

악의 봉인과 세계의 구원'이라는 단순한 이야기구조를 가지고 있다.⁹⁾ 폴러와 젠킨스의 지적대로, 컴퓨터 게임은 일정한 틀의 이야기구조를 가지고 있으며, 이로 인해 그 플롯은 매 게임마다 약간의 변형과 강도의 차이가 있을 뿐 매우 단순한 형태를 띠게 된다(Fuller & Jenkins, 1995).

컴퓨터게임의 텍스트는 게이머와의 상호작용을 가능하게 하고, 또 그 상호작용의 결과를 게임의 결과에 반영해야하는 만큼 완결된 단선적 구조로 닫혀 있을 수 없다. 그러나 이러한 까닭으로 텍스트의 완전한 열림을 가정할 수는 없다. 특수한 종류의 MMORPG나 MUD가 아니라면, 게임의 최종적인 목표는 분명해야만 한다. 뚜렷한 목표를 가지지 않은 게임 텍스트는 오히려 게이머들에게 혼란을 가중할 뿐이다. 그러므로 컴퓨터게임 텍스트는 상호작용에 의해 자칫 방만해질 수 있는 내러티브들을 하나로 끌어 모으는 다양한 내러티브 장치들을 가지고 있다. 이를테면, 대부분의 RPG들은 내러티브를 진행하는데 필수적인 임무들과 주변적이며 대수롭지 않은 이벤트들을 구분하고 있으며, 주어진 특정 임무들을 완결해야만 이후의 이야기 단계로 넘어갈 수 있도록 하고 있다. 그러므로 게임 텍스트의 내러티브는 출발점으로부터 끊임없이 분지하여 그 기원과 경로가 무의미해지는 완전한 비선형적 텍스트가 아니다. 게임 텍스트의 내러티브는 다양한 내러티브 요소들 사이의 긴장, 즉 텍스트 중심으로부터 더욱 멀어지려는 경향과 텍스트 중심으로 응집하려는 상반된 힘들 사이의 긴장으로 파악하여야 한다. 이러한 긴장의 양상은 물론 텍스트들에 따라 각기 다른 정도의 힘과 양상으로 나타난다. 이러한 게임 텍스트의 내러티브에 내재하는 두 가지 힘을 필자는 “구심력(centripetal force)”과 “원심력(centrifugal force)”으로 부르고자 한다.

“구심력”과 “원심력”이라는 용어는 바흐친에게서 빌려온 것이다. 바흐친은 언어를 지배, 대치, 예측, 합동을 추구하는 힘과 언어의 다양성과 다중성을 추구하는 힘들 사이의 긴장으로 파악한다(Bakhtin, 1981: 272) 이러한 힘들 가운데, 언어들 사이의 모든 차이를 무시한 채 하나의 원형적 언어로 수렴하려는 시도 혹은 경향이 존재하는데, 이러한 힘을 바흐친은 “구심력”이라 칭하였다(Bakhtin, 1981: 271). 여기에서 언어의 구심력은 단지 특정 집단의 언어들이 하나의 공용어나 표준어로 수렴하는 경향만을 의미하지 않는다. 언어의 통일은 곧 그것을 통해 영위되는 이데올로기적 삶을 통합한다. 언어의 통일은 발음과 표기의 통일이며 동시에 의미의 통일이고, 사회적 공간 안에서 발생하는 경험의 통일이다. 그러나 이러한 구심력이 작동하는 장소들이란 서로 다른 언어

9) <반지의 제왕>은 오랫동안 RPG 내러티브의 중요한 원천이 되어 왔다. <반지의 제왕>에서 톨킨(J.R.R. Tolkien)이 제시한 중세 유럽의 민담과 전설 그리고 그것에 등장하는 종족 및 캐릭터들은 RPG에 그대로 이식되었다.

들이 맞부딪히는 공간이다. 언어가 구심적인 측면을 갖는 것은 언어가 본래 다양하고 이중적인 까닭이다. 언어에는 끊임없이 생성하며, 차이를 늘려가고, 기존의 규칙과 질서로부터 벗어나려는 또 다른 힘이 내재한다. 이러한 힘이 존재하지 않는다면, 언어는 새로운 경험 새로운 의미 새로운 차이를 표현할 수 없을 것이다. 구심력에 반하는 다른 형태의 힘을 바호친은 언어의 “원심력”이라 부른다(Bakhtin, 1981: 272). 원심력이 존재하지 않는 한, 인간의 언어는 끊임없는 동어반복에 지나지 않게 된다. 그렇다고 언어에 원심력만 남아있게 된다면, 뜻은 사방으로 흩어져 의미의 소통은 불가능한 일이 되고 말 것이다. 그러므로 언어는 내재적으로 상반된 두 힘, 구심력과 원심력의 특정한 균형 상태로 존재한다. 상대적으로 구심력이 강하거나 혹은 원심력이 강한 언어가 존재할 수는 있으나, 순수하게 구심적인 언어나 순수하게 원심적인 언어란 있을 수 없다.¹⁰⁾

게임 텍스트의 내러티브는 다른 텍스트들과 마찬가지로 “구심력”과 “원심력”을 모두 가지고 있다. 텍스트의 응집성(coherence)을 확보하기 위해, 내러티브를 하나의 결론을 향해 전진하도록 추동하는 “구심력”과 게이머와 상호작용함으로써 내러티브에 다양한 의미를 부여하고 다양한 경험 공간을 형성하는 “원심력”은 또한 게임 내러티브를 지탱하는 두 축인 것이다. 이러한 두 축은 게임 텍스트에 있어서 특히 스토리와 담화의 수준에서 각각 특징적으로 발견되는 듯하다. 즉 게임 내러티브의 스토리는 구심적 축으로 전체 텍스트의 의미를 통일하고 여기에 일관성을 부여하는 힘으로 작용하는 한편 게이머가 직접 그것을 경험하고 실행하는 과정에 있어서는 의미와 경험의 다양성이 추구되는 듯 보이기 때문이다. 그러나 텍스트의 구심력을 스토리에 등치시키고 그 원심력을 담화에 연결짓는 방식은 컴퓨터 게임의 텍스트의 구조를 지나치게 도식적으로 이해시킬 수 있다. 실제로 컴퓨터 게임의 스토리 진행은 담화적 행위인 게이머의 플레이에 의존하며, 게이머의 플레이가 미치는 범위는 스토리에 의해 제한되기 때문이다. 그러므로 컴퓨터게임의 내러티브를 다룸에 있어 구심력과 원심력은 텍스트 전체를 가로지르는 기본 원칙으로 받아들여야 한다. 컴퓨터 게임의 내러티브는 구심적 힘과 원심적 힘이 공존하는 하나의 텍스트이며, 이는 이들 두 힘의 관계로 설명되어야 한다.

10) 본고에서 필자는 이미 다른 연구자들에 의해 사용되고 있는 “중심성”, “탈중심성”이라는 용어 대신 바호친의 “구심력”과 “원심력”이라는 표현을 쓰기로 하였다. 바호친은 구심력을 언어적이며 이데올로기적으로 중심화하는 힘으로 원심력을 그것을 탈중심화하는 힘이라 지적하는데(Bakhtin, 1981: 272), 이는 의미상으로 중심성이나 탈중심성이라는 용어와 크게 다르지 않음을 보여준다. 그럼에도 불구하고 굳이 바호친의 용어를 빌려온 까닭은, “중심성”이나 “탈중심성”의 기존 용법이 지나치게 후자에 무게가 실리며, 특정한 경향과 힘의 방향을 전제하기 때문이었다. 이들 용어로는 텍스트가 내재한 두 방향의 힘 혹은 경향을 동시에 설명하는 데 어려움이 있으리라 보았다.

3. 문제, 대상, 방법

컴퓨터게임 텍스트의 내러티브가 갖는 특성을 설명하기 위해, 필자는 그것이 지니는 구심적 원리와 원심적 원리가 무엇인지를 파악하고 이들 두 요소들 사이의 관계 혹은 상호작용을 살펴보고자 한다. 컴퓨터게임의 텍스트는 하나의 이야기물로서 다른 사람들과 특정한 경험을 공유하게 한다. 이러한 경험의 공유는 단지 특정한 컴퓨터게임의 타이틀에 의해 지탱되는 것이 아니라, 구체적인 경험의 내용과 그것에 부여된 의미에 따른다. 즉, 특정한 컴퓨터게임의 경험적 공유는 특정한 내러티브의 공유인 것이다. 이렇듯 특정한 컴퓨터게임을 하나의 경험으로 공유할 수 있도록 하는 컴퓨터게임 텍스트의 구심력은 그것의 어떠한 구조와 구성에 힘입은 것인가? 그런데, 컴퓨터게임 텍스트는 그 특성상 게이머와의 상호작용을 전제로 한다. 이러한 상호작용의 내용은 곧 그 결과에 영향을 미쳐 게이머들에게 서로 다른 경험 내용을 가지도록 만든다. 필자가 컴퓨터게임 텍스트의 원심력이라 부르는 이러한 측면은 또한 컴퓨터게임 텍스트의 어떠한 구조와 구성에 힘입은 것인가? 하나의 컴퓨터게임 텍스트는 게이머들에게 동일한 경험공간을 제공하고 동시에 그 공간 안에서의 다양한 변이와 변형을 제공함으로써 게이머들 사이의 구체적 경험 내용을 차별화한다. 이러한 구심적 원리와 원심적 힘의 공존은 컴퓨터게임 텍스트가 그 자체로 모순된 텍스트 구성체, 다시 말해, 하나의 역설적 텍스트라는 것을 의미한다. 그렇다면, 이러한 역설은 어떻게 해명되어야 하는가? 즉 하나의 텍스트 안에서 그것의 구심력과 원심력은 어떠한 관계로 묶여 있는가?

이러한 문제들을 해결하기 위하여, 연구자는 현재의 시점에서 대표적 RPG 텍스트로 간주될 수 있는 두 게임, <디아블로 2>와 <네버 윈터 나이즈>의 텍스트를 분석하고자 한다. 물론 이들 두 게임을 분석한 결과를 놓고, 컴퓨터게임의 내러티브에 대한 일반적 결론을 이끌어내는 것은 어려운 일일 것이다. 그럼에도 불구하고 이들 두 게임만을 분석하는 까닭은 다음과 같다. 첫째, 명백히 비서사적인 유형의 게임들 이라면 테트리스와 같은 퍼즐게임을 분석한다는 것은 본 연구의 목적에 비추어 의미가 없기 때문이다. 본 연구는 비서사적인 게임 유형들을 포함한 모든 컴퓨터게임을 대상으로 하는 것이 아니라, 내러티브를 가진 컴퓨터게임에 국한된 것이다. 둘째, 특히 RPG게임들 가운데 분석대상을 선정한 까닭은 그것이 가장 대표적인 서사적 컴퓨터 게임장르이기 때문이다. 물론 <하프 라이프>와 같은 1인칭 액션 게임이나 <스타크래프트>와 같은 RTS(Realtime Strategy Simulation)에도 서사는 존재한다. 그러나 이들 게임 유형의 서사는 단지 게임의 배경적 스토리를 제시하는데 지나지 않는다. 이들 텍스트에서 내러티브는 게임을 진행하는 데 아무런 영향도 미치지 못한다.

한편 RPG 못지않게 내러티브가 중요한 역할을 하는 게임 장르로는 어드벤처 게임이 있는데, 이는 그 영향력에 있어 RPG에 미치지 못하며 현재로서는 루카스 아츠(Lucas Arts)를 제외하고는 눈에 띄는 타이틀을 내놓지 못하고 있는 사양화된 장르이다. 셋째, RPG 가운데에서 특히 <디아블로 2>와 <네버 윈터 나이트>를 선택한 까닭은 이들 두 편의 게임이 현대의 RPG를 대표하는 가장 중요한 게임들이기 때문이다. <디아블로 2>는 전통적 RPG에 액션의 개념을 도입한 새로운 유형의 게임으로 대중적으로 가장 커다란 영향력을 행사하고 있으며, <네버 윈터 나이트>는 D&D, 워저드리, 울티마, 발더스게이트로 연결되는 전통적인 RPG게임의 전형성을 확보하고 있기 때문이다. 그리고 이 두 게임은 내러티브상으로도 매우 극명한 형식적 차이를 보임으로써, 게임텍스트의 내러티브가 보여주는 양상들을 두 극점을 드러낸다. <디아블로 2>는 액션성과 오락성을 강조한 게임 타이틀로 상대적으로 내러티브 구성이 단순하고 폐쇄적이며 비교적 낮은 자유도를 가지는 반면, TRPG에서 시작되어 MMORPG로 이어지는 중간 단계에 걸쳐있는 <네버 윈터 나이트>는 상대적으로 매우 복잡한 내러티브 구성과 게이머에게 부여된 높은 자유도를 그 특징으로 한다.

〈표 1〉 <디아블로 2>와 <네버 윈터 나이트> 개요

타이틀	Diablo 2	Never Winter Nights
제작사	Blizzard	Bioware
배급사	한빛소프트	인포그램즈코리아
출시년도	2000	2002
언어	한글	한글

두 게임의 내러티브를 분석하기 위하여 필자는 게임을 진행하며, 전개되는 사건과 그 사건들의 해결 과정 혹은 제시된 퀘스트나 태스크와 그것의 해결과정을 중심으로 전체 플롯을 파악하였다. 이렇게 파악된 플롯을 통해 이들 텍스트의 스토리가 어떻게 재구성되는지, 그리고 스토리를 재구성하기 위해 플롯을 구성하는 개별적인 사건들이 어떻게 연결되는지 파악하였다. 이들 게임의 총 플레이 시간은 <디아블로 2>가 약 50시간, <네버 윈터 나이트>가 약 80시간이었으며, 이들 게임은 모두 한번의 플레이로는 그 내러티브를 전부 읽어낼 수 없으므로, 이러한 과정은 3회에 걸쳐 반복되었다. 그리고 이러한 직접적인 게임 수행 과정을 통해서도 파악될 수 없는 특별한 내러티브적 요소들 혹은

이벤트에 관해서는 두 게임의 출판 매뉴얼(김태진, 2001; 제우미디어기획팀, 2002)과 유저 사이트의 게시판 내용을 참고하였다.¹¹⁾ 한편 게임을 반복함에 있어 게임 캐릭터는 동일 캐릭터를 유지하였으며, 게임텍스트의 범위는 게임 패키지 내의 퀘스트에 한정하였다. 캐릭터를 바꿔가며 게임을 진행하고, 이에 따라 달라지는 내러티브 내용을 파악하는 것도 매우 흥미 있는 일이겠으나, 이는 RPG의 특성상 지나치게 많은 시간을 요구하는 작업이 되므로 이번 분석에서는 동일 캐릭터를 유지하기로 하였다. 한편 <디아블로 2>의 경우 배틀넷(Battlenet)을 통한 온라인 멀티 플레이를 지원하지만, 이 경우까지 분석 대상에 포함할 수는 없었다. 배틀넷을 통한 온라인 플레이는 기본적으로 비내러티브적인 양상의 전혀 다른 게임 양식이기 때문이기도 하고, 만약 이를 분석 대상에 포함시킬 경우 분석이 물리적으로 불가능해지기 때문이다. 아울러 <네버 윈터 나이즈>의 경우, TRPG의 개념에 따라 사용자 임의로 게임을 세팅하여 새로운 이야기를 만들어 플레이하는 모드(mode) 기능을 제공하는데, 이 또한 분석에서 제외하였다. <네버 윈터 나이즈>의 모드는 <스타크래프트>의 유저 맵과 비슷한 개념으로 플레이어가 직접 던전마스터(Dungeon Master)가 되어 게임을 주재할 수 있도록 한 게임 방식이다. 이 또한 분석대상에 포함시킬 경우 분석 자체가 특정한 시간 안에는 물리적으로 불가능해지므로 이번 분석에서는 제외하기로 하였다.

4. <디아블로 2>와 <네버 윈터 나이즈>의 내러티브

4.1. <디아블로 2>의 내러티브

먼 옛날 악마 “디아블로”는 호라디움(Horadium)이라 불리는 집단에 의해 천사 티리얼(Tyreal)이 준 소울스톤(soulstone)에 갖혀 칸두라스(Khanduras) 지역의 한적한 동굴에 봉인되어있었다. 그러나 소울스톤에 봉인되어 있다고 해서, 디아블로의 위력이 완전히 사라진 것은 아니었다. 디아블로는 봉인된 채로, 점점 그 힘과 세력을 넓혀 갔으며, 결국 칸두라스 지역은 디아블로의 지배하게 놓이게 되었다. 그리고 그 힘이 강해진 디아블로는 그 형제들인 메피스토(Mephisto)와 바알(Baal)과 함께 다시 세상을 움켜쥐려 한다. <디아블로 2>는 이러한 이야기를 배경으로, “디아블로”를 물리치는 것을 주요 내용으로 한다.

11) <http://www.diablo2gate.com>: <http://www.nwngate.com>의 퀘스트 게시판 참조.

<디아블로 2>는 바바리안(Barbarian), 아마존(Amazon), 소서리스(Sorceries), 팔라딘(Paladin), 네크로맨서(Necromancer) 등의 캐릭터를 제공하는데, 게이머는 우선 이들 가운데 하나를 선택하여야 한다. 선택된 플레이어들은 각각 능력이 나 체력 등에 있어 차이를 보이는데, 이를테면 바바리안은 체력은 강하지만 민첩성이나 마법력이 떨어지고, 마법사는 마법력이나 민첩성은 뛰어나지만 체력이나 생명력이 약한 편이다. 이렇게 다양한 캐릭터들 가운데 게이머는 자신의 취향에 맞게 주인공을 선택하여 특정한 방향으로 기술과 능력을 키우며 게임을 하게 된다.

〈표 2〉 〈디아블로 2〉의 퀘스트

액트	퀘스트	퀘스트 내용
Prologue		
I	Den of Evil	동굴 안의 모든 몬스터를 처치할 것
	Sister's Burial Grounds	묘지의 블러드 레이븐(Blood Raven)을 처치할 것
	The Cairn Stone	데카드 케인(Deckard Cain)을 구출할 것
	The Forgotten Tower	카운테스(Countess)를 처치할 것
	Tools of the Trade	호라드릭 마울(Hradric Mauls)을 찾을 것
	Sister to the Slaughter	안다리엘(Andariel)을 처치할 것
II	Radament's Lair	라마먼트(Radament)를 처치할 것
	The Horadric Staff	세가지 보물을 찾아 호라드릭 스태프를 완성할 것
	The Tainted Sun	보물을 찾아 태양을 회복시킬 것
	The Arcane Sanctuary	불가사의 신전의 입구를 찾을 것
	The Summoner	소환술사를 처치할 것
	The Seven Tombs	듀리엘(Duriel)을 처치할 것
III	The Golden Bird	유니크 몬스터를 처치할 것
	Blade of the Old Religion	기드빈(Gidbin)을 찾을 것
	Khalim's Will	칼림(Khalim)의 뇌, 눈, 심장으로 칼림스 윌을 만들 것
	Lam Esen's Tome	람에센의 책을 찾을 것
	The Blackened Temple	컴펠링 오브(Compelling Orb)를 파괴할 것
	The Guardian	메피스토(Mephisto)를 처치할 것
IV	The Fallen Angel	이주얼(Izual)을 처치할 것
	The Hell Forge	헬포지에서 메피스토의 소울스톤을 파괴할 것
	Terror's End	디아블로를 소환하기 위해 5개의 봉인을 작동할 것
	Killing Diablo	디아블로를 처치할 것
Epilogue		

※ 굵은 글씨는 각 액트의 중심 퀘스트

<디아블로 2>는 총 4개의 장(act)으로 구성되어 있으며, 이들 각각의 장마다 게이머가 해결해야 할 여섯 가지의 퀘스트들이 주어지게 된다. 이들 퀘스트 가운데 몇 가지는 메인 퀘스트로서 반드시 해결해야만 그 다음 액트 또는 퀘스트로 이동할 수 있도록 되어 있다. 이들 퀘스트를 수행하는 동안 게이머는 게임 맵의 여러 지역을 돌아다니게 되는데, 대부분의 경우, 특정한 지역은 특정한 퀘스트를 의뢰받거나 혹은 해결할 수 있도록 연결되어 있다. 한편 이전 액트에서 해결하지 못한 퀘스트는 이후 이전 액트의 지역으로 다시 돌아와 해결할 수도 있다. 따라서 원칙적으로 <디아블로 2>의 내러티브는 결국 디아블로를 무찌르기 위한 메인 퀘스트들에 의해 구성된 중심적 내러티브와 게이머와의 상호작용을 통해 다양한 경험을 제공할 수 있도록 되어 있는 주변적 내러티브로 구성된다. 그러나 <디아블로 2>의 공간 연결과 퀘스트의 의뢰와 해결을 표시하고 관련 정보를 제공하는 “퀘스트 창”(quest window)은 대개의 게이머로 하여금 모든 퀘스트를 해결하고 아울러 게임 공간의 모든 지역을 돌아보도록 유도한다. 아울러 넓고 복잡하기는 하지만 조밀하게 논리적으로 연결된 공간들은 게이머로 하여금 자연스럽게 모든 퀘스트와 만나고 그것을 해결하도록 고안되어 있다. 더구나 각 액트의 필수 퀘스트는 대개 맵 상의 가장 깊은 지역과 관련되어 있기 때문에, 하나의 액트를 완성하는 과정은 이들 모든 퀘스트를 완료하는 과정과 긴밀하게 연결되어 있다. 그리고 RPG의 특성상 게이머들은 자신이 선택한 캐릭터를 성장시켜 레벨을 충분히 높여 놓지 않으면 안 되므로, 자연스럽게 모든 퀘스트를 수행할 수밖에 없다.¹²⁾ <표 2>는 <디아블로 2>의 게임진행에 따른 퀘스트를 정리한 것이다.

12) 물론 텍스트 자체의 문제는 아니기는 하지만, 발매와 더불어 전 세계에 걸쳐 개설되는 수많은 관련 사이트들과 각종 게임 잡지의 공략정보는 게이머들이 패키지를 열어 게임을 시작하기 이전에 이미 각종 퀘스트에 대한 충분한 정보를 습득하게 한다. 그러므로 <디아블로 2>를 하면서, 특정한 퀘스트를 뛰어 넘는다거나 하는 일은 게이머들에게 있어 오히려 이례적인 일이다. 실제로 많은 수의 게이머들이 퀘스트를 수행하는 과정에서 힌트를 얻기 위해, 혹은 게임 진행을 위한 일반적 팁과 정보를 구하고자 이들 사이트를 찾는다.



회색 상자는 퀘스트와 관련 없는 장소

한국산업기술대학교 | IP:218.101.229.*** | Accessed 2019/10/04 19:24(KST)

이러한 <디아블로 2>의 퀘스트는 각각 맵 상의 특정지역과 연결되어 있다. 어떠한 퀘스트든 그 것을 해결하기 위해서는 특정 지역으로 이동해서 그곳을 탐험하지 않으면 안 된다. 그런데 <디아블로 2>의 맵은 랜덤 맵 생성기에 의해 생성되므로, 게임을 새로 실행할 때 마다 맵의 구체적인 모양이나 위치가 바뀐다. 그러므로 전체 게임을 클리어(clear)하고¹³⁾ 새로 게임을 실행할 때마다 게이머는 달라진 맵에서 게임을 하게 된다. 이는 게임을 반복할 때 조금 지루함을 덜어주는 효과가 있다. 그러나 랜덤 맵 생성기는 특정 지역의 지형이나 형태를 변화시키기는 하지만 그 지역의 상대적 위치 즉 다른 지역들과의 연결이나 전체 맵 상에서의 위상적 위치를 바꾸지는 않는다. 그러므로 이러한 게임 장치의 효과는 반복된 게임을 전혀 새로운 경험으로 만들거나 혹은 전혀 새로운 내러티브를 경험하도록 하는 데에는 무리가 있다. 결국 <디아블로 2>에서 퀘스트와 퀘스트를 연결짓고 각각의 액트를 완전한 구성체로 완결 짓는 것은 바로 이러한 맵 상의 위치라고 할 수 있다. 하나의 액트는 커다란 하나의 지역에서 발생하며, 각각의 퀘스트는 이 지역을 세분한 몇 개 지역이 교차하거나 혹은 연결됨으로써 진행된다는 것이다. 그러므로 <디아블로 2>의 내러티브를 생성하는 중요한 요인은 이들 장소와 공간들의 관계에 있다. 다음 그림은 이러한 <디아블로 2>의 공간 문제를 살펴보기 위해, “액트 1”의 공간과 퀘스트의 관계를 그려본 것이다.

[그림 1]에서 알 수 있듯이, 원칙적으로 “액트 1”의 중심 퀘스트—안다리엘의 처치—를 수행하기 위해서는 로그 야영지에서 카타콤 4층에 이르는 장소들만 거치면 된다. 그리고 몇몇 군데의 장소들은 모든 퀘스트를 전부 수행한다고 하더라도 게임의 결과에 아무런 관련이 없다. 그러므로 <디아블로 2>는 이러한 중심 퀘스트를 수행하기 위한 경로를 게이머들 모두에게 공통된 중심적 내러티브로 삼고 나머지 퀘스트의 수행과 기타 지역으로의 탐험을 상호작용에 의해 생성되는 주변적 내러티브로 배치한다. 이러한 내러티브의 중심적 배치와 주변적 배치를 놓고 텍스트와 게이머의 상호작용에 의해 <디아블로 2>의 내러티브를 다양한 형태로 생성되도록 만든다. 그림에는 표시되지 않았으나, 게이머는 하나의 퀘스트를 완료한 뒤, 반드시 액트의 첫 출발점이었던 캠프(마을)로 되돌아와야 한다. 퀘스트를 완료한 데에 대한 보상은 캠프에서만 이루어지기 때문이다. 퀘스트가 완료되었을 때뿐만 아니라, 게이머는 수시로 특정한 스킬 혹은 아이템을 이용해서 캠프로 되돌아와야 하는데, 이유는 망가진 무기와 갑옷 등을 수리하고 게임 진행에 필요한 아이템을 구입하는 일은 캠프에서

13) 모든 퀘스트를 완수하고 게임의 최종 목적을 달성했을 때, “게임을 클리어 했다”고 말한다. 이 말은 게이머들이 흔히 쓰는 “엔딩을 봤다”는 말과도 똑같은 의미를 갖는다. 대부분의 게이머들이 클리어 했을 때에만, 엔딩 동영상을 볼 수 있도록 만들어져 있기 때문이다.

만 가능하기 때문이다. 이러한 맵 상의 여러 지역으로부터 캠프로의 귀환이라는 반복되는 순환 과정은 또한 게이머의 자의에 따른 것으로 전체 게임 운영에 있어 게이머들의 구체적 경험에 다양한 차이를 생성한다. 그러나 이러한 텍스트 자체의 특성만으로 <디아블로 2>의 내러티브를 비선형적이며 탈중심적인 내러티브라고 단정지을 수는 없다. 왜냐하면, 이러한 텍스트 자체의 가능성에도 불구하고, <디아블로 2>는 내러티브적 경험을 다양화하는 장치들과 더불어 그 다양성을 하나로 응집하는 또 다른 장치들을 가지고 있기 때문이다. 첫째, 각 액트의 중심 퀘스트를 해결하기 위해 필요한 아이템과 능력치는 다른 퀘스트를 수행하는 과정에서만 얻을 수 있기 때문에, 특정한 퀘스트를 건너뛰고 게이머 나름의 다양한 내러티브를 구성하는 일은, 전체 퀘스트를 섭렵하고 주어진 내러티브에 충실하게 게임하는 것보다 오히려 어렵고 힘들다. 둘째, 각 액트의 최종적인 퀘스트는 맵 상의 가장 깊은 지역에 위치해 있으며, 기타의 퀘스트들은 이 지역으로 가는 길목에서 거의 순차적으로 발생 혹은 해결된다. 그러므로 게이머는 다른 게이머와 다른 내러티브를 구성하기 위해 주어진 퀘스트와 내러티브를 무시해야할 특별한 이유를 발견하기 힘들다. 다만 위의 그룹에서 회색으로 표시된 지역들처럼 어떠한 퀘스트에도 연결되어 있지 않은 지역들의 경우는 충분히 건너 뛸 수 있겠지만, 이들 지역은 대개 통과지역(passage)의 역할을 하므로 전체 내러티브의 의미를 변화시키지 못한다.

4.2. <네버 윈터 나이트>의 내러티브

프로즌 노스(Frozen North)라는 황무지 한 복판에 문명을 갖춘 유일한 도시인 “네버 윈터”에 어느날부터 무서운 전염병이 돌기 시작했다. 그동안 전설적 영웅 아라곤다(Aragonda)의 통치 아래 이름 그대로 얼음 황무지 속에서도 결코 겨울을 맞지 않는 문명의 도시였던 네버 윈터는 유래없는 엄청난 위기에 직면하고 있었다. 거저소굴에서 시작된 이 치명적 전염병은 모든 도시를 휩쓸고 사람들은 공황 상태에 빠져 버렸다. 이에 네버 윈터를 구하기 위해, 레이디 아리베스(Lady Aribethe)는 세계 곳곳으로부터 용사와 영웅들을 모집한다. 게이머는 아리베스에 의해 모집된 용사들 중 한명, 그 중에서 가장 뛰어난 영웅이 되어 네버 윈터를 구하기 위한 모험에 뛰어들게 된다(Bioware, 2002: 22~3). <네버 윈터 나이트>는 <디아블로 2> 보다 복잡한 내러티브를 가지고 있을 뿐만 아니라, 훨씬 높은 자유도¹⁴⁾를 지닌다. <네버 윈터 나이트>는 D&D 3rd

14) 게임에서 “자유도”(degree of freedom)란 게임의 진행에 있어 게이머의 선택가능성을 의미한다. “자유도가 높다”는 말은 흔히 게임의 진행과정에서 상대적으로 많은 선택가능성이 주

를 적용해 만든 게임으로 알려져 있다. 이는 <네버 윈터 나이즈>가 전형적이며 정통적인 RPG 게임임을 의미하는 것이며 동시에 그 가운데에서도 가장 진보된 형태의 룰이 적용된 게임임을 의미한다.¹⁵⁾ 그러나 이러한 특성에도 불구하고 <네버 윈터 나이즈> 기본적 열개와 구성은 <디아블로 2>와 크게 다르지 않다. 이 게임 역시 퀘스트를 중심으로 구성되며, 각각의 퀘스트들은 특정한 지역을 중심으로 발생하며 해결된다. 따라서 그 전체적 내러티브는 게이머가 지역을 이동하는 것과 관련이 있다. 특기할만한 것은, <네버 윈터 나이즈>의 퀘스트들은 특정한 지역을 중심으로 모듈화되어 있어, 특정 지역에서 발생한 퀘스트를 해결하지 못하고 다른 지역으로 이동했을 경우 <디아블로 2>와는 다르게 그 지역으로 다시 돌아와 그 퀘스트를 해결하는 것이 불가능하다. 하지만, 특정한 하나의 지역 안에서 게이머가 퀘스트를 해결하는 과정과 게임을 운영하는 과정은 <디아블로 2>에 비해 보다 자유롭고 따라서 게이머의 구체적 경험의 양상들은 보다 복잡하게 얽힌다.

게임을 시작하면, 우선 게이머는 특정한 캐릭터를 선택하게 된다. <디아블로 2>의 캐릭터가 다섯으로 제한되어 있는데 반해, <네버 윈터 나이즈>의 캐릭터는 7개 종족의 11개 기본 클래스를 조합하여 생성하며, 11개 기본 클래스는 두개의 클래스를 조합하여 새로운 클래스를 만들어 쓸 수 있고 이들을 각각 여성 혹은 남성 캐릭터로 지정할 수 있도록 되어 있다.¹⁶⁾ <네버 윈터 나이즈>에 있어서 캐릭터 선택의 폭은 <디아블로 2>와는 비교할 수 없을 만큼 넓고 다양하다. 캐릭터를 선택하고 게이머는 튜토리얼(Tutorial)에 해당되는 스테이지를 갖는다. 튜토리얼에서는 게임의 인터페이스와 게임 진행방법 등을 배운다. 튜토리얼이 끝나고 홀 오브 저스티스(Hall of Justice)에 들어가 아리베스

어지며, 게이머의 선택에 따라 다양한 경로를 통해 게임이 진행될 수 있다는 뜻이다.

- 15) 앞서도 살펴보았듯이 D&D는 TRPG로 처음부터 컴퓨터게임의 한 유형이었던 것은 아니다. TRPG에서 게이머는 적에 대한 타격치 혹은 특정한 퀘스트의 완수 등에 의해 얻는 경험치 등을 규칙으로 정해야 했다. 그런데, 이러한 점수 등을 일률적으로 정해 놓을 경우, 게임은 예측가능성이 높은 뻔한 놀이가 되어 버린다. 그러므로 초기 D&D 개발자들은 여기에 “운”의 개념을 적용하여 이러한 점수들이 특정한 범위 안에서 무작위적으로 정해지도록 만들었다. 그러므로 TRPG 게임의 필수적인 도구는 이러한 점수들을 정하기 위한 다양한 형태의 주사위였다. 이러한 TRPG의 게임방식을 컴퓨터에 이식한 것이 CRPG, 본고에서 통칭 RPG라 부르는 게임 장르이다. 이러한 초기의 D&D 규칙은 점차 발전 및 보완되어 최근까지 그 두 번째 버전인 AD&D(Advanced Dungeons & Dragons) 룰이 이용되었다. 그리고 2000년에 위저드(Wizards)사에서 보다 진보된 룰이 발표되었는데, 그것이 D&D 3rd이며, 이를 최초로 CRPG에 이식한 프로그램이 <네버 윈터 나이즈>이다.
- 16) <네버 윈터 나이즈>의 종족은 인간, 드워프, 엘프, 노움, 하프 엘프, 하프 오크, 하플링이며, 기본 클래스는 바바리안, 바드, 클레릭, 드루이드, 파이터, 몽크, 펄러딘, 레인저, 로그, 소서러, 위저드이다. 종족과 클래스는 각각 캐릭터의 성향과 직업을 나타내며, 게이머는 선택한 종족과 클래스에 따라 다양한 가중치를 얻게 된다.

를 만나면 본격적인 게임이 시작된다. 아리베스는 게이머에게 네버 윈터에 불길한 전염병이 돌고 있으며 그것을 해결하기 위해서는 잃어버린 세 가지의 워터딤(water deep) 생명체를 구해와야한다고 말한다. 게이머는 이들 워터 딤 생명체를 구하고, 전염병 뒤에 숨겨진 음모를 파헤쳐 네버 윈터의 평화를 회복시켜야 한다. 이러한 메인 퀘스트는 다른 퀘스트를 수행하는 과정에서 NPC들 혹은 게임내의 다른 주요 캐릭터들과의 대화를 통해 그 해결방법을 찾아야 한다. <네버 윈터 나이트>의 퀘스트들은 독자성이 강한 편으로 메인 퀘스트를 수행하는 것과 구분되는 다른 퀘스트들은 대개 메인 퀘스트와 관계가 없는 경우가 많다. 또한 퀘스트를 수행하기 위해 게이머가 탐험해야하는 공간이 넓고 복잡해서 이들 모든 퀘스트를 전부 수행하는 일은 결코 쉽지 않다. 그리고 게이머가 지역을 이동할 경우, 다시 이전 지역으로 이동하는 일이 자유롭지 않아, 미처 끝내지 못한 퀘스트라면 포기해야 하는 경우가 많다. 이러한 부자유스러운 공간이동은 한편으로는 게이머의 자율성을 제약하기도 하지만, 다른 한편 자유로운 공간이동으로 인해 모든 게이머가 모든 퀘스트를 완수함으로써 그들의 경험이 획일화되지 않도록 한다. 아무튼 <네버 윈터 나이트>의 내러티브는 <디아블로 2>와 마찬가지로 퀘스트를 중심으로 진행되는데, 이는 <표 3>과 같다.

〈표 3〉 <네버 윈터 나이트>의 퀘스트

장	파트	퀘스트	주요 내용
1	1. 도시 중심부	A. 홀 오브 저스티스 B. 워터 딤 생명체 C. 아트 세프트 D. 길레스와 네버 윈터 아티팩트 E. 트레이드 오브 블레이드	홀 오브 저스티스를 벗어나면, 베샤나라는 NPC가 1장의 메인 퀘스트를 위해 필요한 정보를 준다.
	2. 페닌슐라 지역	A. 감옥 폭동 (1) B. 시체 화장 C. 마스터 존스와 미즈 덜시메이 D. 네버 묘지의 유물세트 E. 감옥 열쇠 F. 감옥폭동 (2) G. 디바우어러의 뇌	감옥 지역의 폭동을 진압하고, 디바우어러의 뇌를 찾아 아리베스에게 갖다 줄 것.

1	3. 거지소굴	A. 언테드 인페스테이션 (1) B. 크리스탈 찾기와 제마니 찾기 C. 알도와 헥터 D. 실종된 경비병 E. 사라진 영혼 F. 언테드 인페스테이션 (2) G. 네버묘지를 찾아서 H. 유안티 심장	굴난을 죽이고 유안티의 심장을 아리베스에게 가져다줄 것.
	4. 블랙레이크 지역	A. 노 맨스 랜드의 문제 B. 블랙레이크 디스트릭트 불안 C. 사무엘 구출 D. 아트 시프트 E. 네버 윈터 동물원 F. 드라이어드의 구출	드라이어드를 구출하고 그녀의 머리카락을 얻어 아리베스에게 가져다줄 것.
	5. 항구 지역	A. 항구지역의 문제 B. 매스터스 애플렛 C. 클록타워 멤버쉽 D. 코커트리스의 깃털	코커트리스의 깃털을 찾아 아리베스에게 가져다준다.
	6. 헬름즈 홀드	A. 카오이년과 악마의 거래 B. 징키스와 자니 C. 데스티어	배신자 데스티어를 응징한다.
2	1. 포트라스트	A. 현상금 사냥 B. 노스로드: 계룡의 아내 C. 포트라스트: 이마스카의 5권의 책들 D. 네버 윈터 숲: 숲의 정령 E. 포트라스트: 뱀의 보석 F. 포트라스트: 웨어울프 사냥 G. 사교도를 찾아서 H. 사우스 로드: 불쌍한 네바	도시 이곳저곳을 돌아다니며 퀘스트를 수집한다.

2	2. 북쪽 길	A. 노스로드: 무타민의 도전 B. 데란의 퀘스트	바독을 처치하고 솔로몬의 편지를 찾아 아리베스에게 가져다준다.
	3. 동쪽 길	A. 크리에이터 종족의 무덤 B. 레바트의 어머니 C. 드루이드의 구출	렐마를 물리치고 해독제로 숲의 정령을 치료한다.
	4. 남쪽 길	A. 컨스탠스의 브로우치 B. 늑대 실버백 C. 캔드랙의 딸	캔드랙의 딸을 구출하고 탈옥수를 모두 처치한다.
	5. 러스칸	A. 자데일의 반지	유안티를 죽이고, 하이캡틴의 인장을 찾아 아리젠드에게 가져다준다.
	6. 호스트 타워		호스트타워에서 아리베스의 배신을 목격하고 이를 아리젠드에게 보고한다.
3	1. 베르나의 우물	A. 바스와 구즈드의 머리 B. 스타 사파이어 C. 엘크와 러스칸의 동맹 D. 우삼의 퀘스트	모그림이 네버 윈터를 침공할 것이라는 이야 기를 듣는다.
	2. 콜드우드		첫 번째 워드 오브 파 워를 얻는다. 하에드 칼린으로부터 모그림 과 네버 윈터에 대한 이야기를 듣는다.

3	3. 일카드 요새	A. 조칸의 제거 B. 울타그 나무 씨앗	조칸으로부터 담요를 받아와 네버 윈터의 사령관인 다마스에게 가져다준다. 다마스가 주는 해독제를 조칸에게 가져다주고, 평화의 상징을 받아온다. 두 번째 워드 오브 파워를 얻는다.
	4. 문우드	A. 힐 자이언트 족장의 머리 B. 클라우스의 머리	세 번째 파워 워드 오브 파워를 얻어, 셋 모두를 아리젠트에게 건넨다.
4	1. 홀 오브 저스티스	A. 워드 오브 파워 B. 마지막 전투 C. 리사 구출	마지막 퀘스트를 받는다.
	2. 전투지역		
	3. 모그림의 요새		마지막 워드 오브 파워를 찾아 온다. 아리베스와 모그림을 제거한다.
	3. 소스스톤		소스 스톤을 열고 모락을 제거한다.

※ 굵은 글씨는 각 장의 중심 퀘스트

<네버 윈터 나이즈>의 퀘스트들 역시 게이머가 탐험하는 공간과 밀접히 연관되어 진행된다. <디아블로 2>와는 달리, 이 게임의 맵은 규정적이며, 게임을 재실행하더라도 바뀌지 않는다. 다만, 공간이 복잡하고 퀘스트를 부여하는 NPC가 <디아블로 2>와 달리 일정하거나 몇몇으로 규정되어 있지 않아, 보다 복잡한 양상을 띤다. 이들 퀘스트는 게임의 진행과정에서 특정한 지역의 맵을 중심으로 4개의 장으로 나뉘고, 이렇게 나누어진 장마다 특정한 퀘스트가 주어진다. 이들 퀘스트의 발생은 맵 상에 위치하는 다양한 NPC들과의 대화를

통해 발생하기 때문에, 전체 내러티브와 연결되는 중심적 퀘스트가 아니라면, 아예 처음부터 발생하지 않거나 혹은 발생하지 않더라도 건너뛸 수 있게 되어 있다. <네버 윈터 나이즈>의 메인 퀘스트는 대개 아리베스와의 대화를 통해 발생하며, 이들은 각각의 장에서 맵 상의 가장 깊은 곳과 관련되어 있다. 그러나 이러한 공간적 배치를 제외하고, <디아블로 2>에서 발견되는 다양한 내러티브 장치들을 통한 통제를 발견되지 않는다. 즉 게이머로 하여금 모든 퀘스트를 수행하도록 유도하고 결국 게이머들 사이의 경험적 차이를 최소화하는 <디아블로 2>와 달리 <네버 윈터 나이즈>는 게이머마다 구체적인 경험의 양상들이 다양하게 나타날 수 있도록 만들어져 있다. 물론 이러한 특성은 상대적인 것이며, 따라서 <네버 윈터 나이즈>의 게이머들 또한 모든 퀘스트를 수행하고 게임의 전체 내러티브를 섭렵할 수 있다. 퀘스트의 발생과 그것의 진행 여부를 표시하는 “저널”은 <디아블로 2>의 “퀘스트 창”과 같은 역할을 하며, 메인 퀘스트의 공간적 배치 또한 게이머로 하여금 될 수 있는 한 대부분의 퀘스트와 만나고 그것을 해결할 수 있도록 유도한다. 그리고 이 게임의 매우 높은 난이도는 될 수 있는 한 많은 퀘스트를 해결하여 경험치를 쌓고, 캐릭터를 충분히 성장시키지 않는 한 메인 퀘스트에 접근하기 힘들게 되어 있다.

<네버 윈터 나이즈>의 공간이 <디아블로 2>와 비교했을 때, 가장 눈에 띄게 다른 점은 그 배치와 정렬이 분산적이라는 점이다. 위에서도 이미 언급했지만, <네버 윈터 나이즈>에서 퀘스트가 발생하는 것은 맵 상에 다양한 위치로 흩어져 있는 NPC들에 의해 주어진다. 메인 퀘스트의 경우는 <디아블로 2> 액트 1의 로그 캠프와 마찬가지로 아리베스가 있는 홀 오브 저스티스에서 발생하지만, 그 밖의 다양한 퀘스트들은 맵의 불특정 위치의 NPC에 의해 의뢰되기 때문이다. 따라서 <디아블로 2>의 퀘스트 수행 과정이 각 액트의 마을 혹은 기지(Base)를 중심으로 순환적 공간 이동을 전제로 이루어지는 반면, <네버 윈터 나이즈>는 메인 퀘스트만이 순환적인 공간 이동에 의존할 뿐, 대부분의 퀘스트는 게이머의 공간 탐험을 위한 이동경로에 따른다. 이러한 까닭에 <네버 윈터 나이즈>의 내러티브 경험은 <디아블로 2>와는 매우 커다란 차이를 보이게 된다. 즉 비교적 낮은 자유도의 <디아블로 2>에서는 경험할 수 없었던 게이머들 사이의 경험의 차이 그리고 보다 높은 상호작용과 여기에서 비롯되는 내러티브의 생성이 게이머로 하여금 게임 전체를 일관되게 운영하기 힘들게 만든다. 더구나 배경적 스토리를 통해 게임 전체의 내러티브가 갖는 기본적 열개를 게임을 수행하기 이전에 인식하도록 함으로써 메인 퀘스트를 쉽게 인지하도록 하는 <디아블로 2>와 다르게, <네버 윈터 나이즈>는 게임의 진행과 더불어 스토리가 진전되고, 스토리가 진전되는 가운데 메인 퀘스트의 윤곽이 드러나도록 고안되어 있다. <네버 윈터 나이즈>는 게임을 끝까지 수행하여 완전하게 클리어하지 않는 한 전체의 스토리를 파악할 수 없다. 처음에

주어진 워터 덩 생명체의 탈환이라는 중심 퀘스트는 중반 이후 네버 윈터의 사교집단과 관련된 문제들과 그 뒤에 감춰진 정치적 음모를 밝히고 그것을 해결하는 것으로 전환되기 때문이다. 아무튼, 전통적인 D&D 룰에 따른 <네버 윈터 나이트>는 <디아블로 2>와 비교할 때 상대적으로 매우 높은 자유도와 다양한 경험을 가능케 하는 보다 복잡한 양상의 내러티브를 제시한다.

5. 결론

이상에서 살펴보았듯이, 컴퓨터 게임의 내러티브는 게이머의 게임 진행에 따라 그 양상이 다양하게 변화할 수 있는 탈중심적이며 비선형적인 내러티브 특성을 지니는 듯 보인다. 이러한 탈중심성과 비선형성은 컴퓨터 게임 텍스트와 게이머의 상호작용에 의한 것으로, 컴퓨터 게임의 내러티브에 있어 게이머가 자율성을 지니고 있음을 보여주는 근거가 된다. 그러나 필자가 본고에서 텍스트의 “원심력”이라 표현한 이러한 탈중심성과 비선형성은 상대적인 것으로 개별 컴퓨터 게임 텍스트마다 그 정도나 양상이 다르게 나타나므로 이를 모든 컴퓨터 게임에 일반화하기는 힘들 것이다.

이미 위에서 살펴본 바와 같이 <디아블로 2>와 <네버 윈터 나이트>의 내러티브는 서로 다른 상호작용의 정도와 서로 다른 자유도를 가지고 있었다. 비교적 단순하고 단선적인 형태의 내러티브를 지닌 <디아블로 2>와 보다 복잡하고 비선형적인 내러티브를 지닌 <네버 윈터 나이트>의 차이는 이러한 일반화된 명제의 간과하기 힘든 반증 사례가 될 것이다.

원칙적으로 컴퓨터 게임의 텍스트는 그 내러티브 경험에 있어 다양성과 복잡성을 보장하며 따라서 게이머들 사이의 경험의 차이를 발생시킬 수 있다. 이는 단지 게임 텍스트의 귀납적 특성이 아니라, 게임 텍스트를 디자인하고 시나리오를 구성하는 기본적인 원칙이기도 하다(서민철 2000). 그러나, 게임 텍스트는 단지 이러한 원심적 힘만으로는 구성될 수 없는 것이다. 이야기를 끊임없이 쪼개고 갈라 치는 것만으로는 곤란하다. 지나치게 원심적인 텍스트는 게이머에게 혼동만 줄 뿐이다. 게임 텍스트는 적당한 선에서 이렇게 흩어진 내러티브를 응집하지 않으면 안 된다. 결국 원심적 원리에 의해 게임에 자유도를 부여하는 것만큼 구심적 원리에 의해 그 내러티브에 일관성을 부여하지 않는다면, 그 게임은 결국 실패한 내러티브가 되고 말 것이다.

더구나, 연구자가 대상으로 삼은 컴퓨터 게임들 특히 패키지 형태로 유통되는 RPG 게임들에게 있어, 게이머와의 상호작용에 의한 다양한 내러티브

경험이란 한계를 지닐 수밖에 없다. 왜냐하면, 어차피 이러한 패키지 게임의 경우란 제 아무리 복잡하고 다양한 내러티브를 내재한다하더라도, 결국 그 내러티브는 게이머에 의해 만들어지는 것이 아니라 이미 주어진 것이기 때문이다. 그러므로 프리드만은 컴퓨터 게임에서 내러티브의 다양성과 그 텍스트의 원심력과 게이머의 자율성에 한계가 있음을 주장한다. 그는 게임 안에서의 선택이란 여전히 미리 규정된 제한된 옵션들에 머물고 있다고 지적한다. 즉 선형적 내러티브 구조가 하나의 그물망이 되면서 다양한 선택의 길들을 탐험하고 게임이 갖고 있는 다양한 길들의 네트워크 구도를 파악할 수 있는 기회가 게이머에게 주어지지만, 여전히 게임의 세계는 영화나 소설과 같은 전통적 내러티브와 마찬가지로 미리 규정된 세계일뿐이라는 것이다(Friedman, 1993: 66). 결국 컴퓨터 게임 텍스트의 내러티브는 원심적 원리의 상대적 우세에 의해 다른 내러티브들과 차별되지만, 그것에 내재된 구심적 원리에 의해 다른 내러티브들과 마찬가지로 취급될 수 있는 것이다. 아울러 이러한 원심적 원리의 상대적 우세를 놓고, 성급하게 게이머의 자율성 혹은 게이머에 의해 생성되는 텍스트의 자율성을 주장할 수는 없다.

게이머와의 상호작용이 게임 내러티브의 진행과 생성에 결정적인 영향을 미친다는 점에서, 그리고 그러한 상호작용을 전제로 다양한 퀘스트와 내러티브 경로를 설정해 놓고 있다는 점에서 컴퓨터 게임 텍스트는 원심적 원리가 작동하는 탈중심적이며 비선형적인 내러티브로서의 가능성을 지니고 있다. 그러나, 이러한 컴퓨터게임 텍스트에도 게이머들 사이의 경험을 표준화하는 구심적 원리가 작동하는 데, 그것은 <디아블로 2>와 <네버 윈터 나이즈>의 예에서 보았던 공간의 배치와 다양한 유인 장치들로 이루어진다. 이러한 원심적 원리와 구심적 원리는 하나의 텍스트 안에서 상호작용하며 특정한 내러티브 구성을 형성하게 되는데, 특히 컴퓨터 게임의 내러티브에 있어서 이들을 연결짓는 중요한 방법은 퀘스트로 대표되는 컴퓨터와 게이머 사이의 상호작용을 공간으로 배치하고 게이머의 이동을 특정한 방식으로 조직화하는 일이다. 그러므로 컴퓨터게임의 내러티브는 이러한 공간적 배치와 게이머의 이동을 통해 하나의 사슬로 이어지며, 이는 시간적 축을 통해 진행되는 내러티브의 주요한 동인이며 진행 양상이 된다. 다만 이러한 양상들은 앞서 언급한 바대로, 모든 컴퓨터게임에 동일한 방식으로 동일한 정도의 힘으로 나타나는 것이 아니라, 게임의 형태와 방법에 따라 그 정도에 있어 차이를 보이게 된다. 이러한 차이는 일견 <디아블로 2>와 같이 분명한 목적과 뚜렷한 내러티브를 강조된 액션성으로 극복하는 경우나, <네버 윈터 나이즈>에서처럼 방만하고 복잡한 내러티브를 높은 자유도를 통해 게이머가 특정한 퀘스트만을 취사선택할 수 있도록하는 방식으로 처리하는 경우에서처럼 텍스트의 개별적 특성들로 외화된다. 이러한 텍스트의 개별적 특성들이란 결국 컴퓨터게임 텍

스트의 내러티브에 내재된 원심력과 구심력을 하나의 단일 텍스트에 통합하는 과정에서 얻어낸 타협 혹은 그 두 극단 사이에서 찾은 최적점이라는 의미를 가질 것이다.

이상으로 필자는 컴퓨터게임의 텍스트가 지니는 문화적 특성을 내러티브라는 관점에서 살펴보았다. 본 연구는 컴퓨터게임 텍스트에 대해 이야기되는 주장들, 특히 컴퓨터게임 내러티브 일반이 비선형적이며 탈중심적이라는 주장이 지니는 한계를 밝히고 이를 보다 구체화시켰다는 데 의의가 있을 것이다. 그러나 본 연구는 또한 다음과 같은 한계를 지니고 있다. 첫째, 컴퓨터게임 텍스트를 RPG에 한정시키고 그 가운데에서 단 두 편의 텍스트를 분석하는 것으로 마감 지었다는 것은 아무래도 본 논문의 논지를 확장하거나 일반화시키는 데 문제가 될 수 있다. 물론 본 논문의 관심은 내러티브물로서의 컴퓨터게임에 관심을 두고 있으며, 제한된 범위 안에서나마 선택된 두 텍스트는 이 장르에서 전형성을 갖춘 대표적 사례라 할 수 있다. 그러나 그럼에도 불구하고, 이 논문의 결과를 모든 컴퓨터게임 혹은 모든 RPG에 있는 적용하기에는 한계가 있을 것이라고 생각한다. 둘째, 본 연구는 컴퓨터게임의 내러티브가 지니는 원심력에 대한 논의에 반하여, 상대적으로 그 구심력을 강조하며, 이들 사이의 긴장과 균형이 컴퓨터게임 텍스트의 중요한 내러티브 원리라는 점을 지적하고 있다. 그런데, 이러한 균형은 MMORPG와 같은 네트워크 기반의 컴퓨터 게임 텍스트에서는 조금 다른 양상으로 전개되는 것이 아닌가 하는 생각이 든다. 물론 MMORPG에서도 규정적인 공간이 존재하고, 특정한 퀘스트가 주어지기는 하지만, 성격상 게이머들 사이의 상호작용과 메시지 교환이 매우 커다란 역할을 하는 만큼 패키지 형태의 게임에서보다는 훨씬 강한 원심력이 작용하리라고 본다. 연구자는 이에 대해 논의하지 않았다. 이에 대한 논의는 이후 계속되는 별도의 작업들을 통해 보완되어야 하리라 믿는다. 셋째, 본 연구는 컴퓨터게임의 내러티브가 지니는 특성을 원심력과 구심력이라는 용어를 통해 정리하고 이들 사이의 관계를 논의하고 있지만, 그 이상의 이론적 차원의 논의는 진전시키지 않았다. 이렇게 이론적 차원의 논의를 진전시키지 않은 까닭은 현재의 시점에서 보다 시급한 과제는 컴퓨터게임 텍스트를 보다 구체적으로 인식하고 경험하는 일이라고 생각했기 때문이다. 텍스트에 천착하여 그 내용을 나름대로 파악하고 있지 않은 채, 이에 대한 이론적 언설만 늘어놓는 일은 그다지 바람직하지 않다고 믿는다. 하지만, 본 연구의 연장선상에서 텍스트의 구체적인 모습을 기술하고 그 내용과 의미를 이야기하는 것에서 나아가 이를 이론화하는 작업은 또한 필요한 일이라 생각한다. 이 또한 본고에서는 해결하지 못한 또 하나의 과제라 생각한다.

■ 참고 문헌 ■

- 김창배(1999), 『21c 게임 패러다임』, 서울: 자원미디어.
- 김태진(2001), 『디아블로 2 파괴의 군주』, 서울: 업그레이드.
- 박동숙·전경란(2001), 상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구』, 『한국언론학보 제 45-3호, 69~106.
- 박동숙·최정운(2000), 온라인 게임의 가상 현실 경험에 관한 연구, 『프로그래밍/텍스트』, 제3호, 177~213.
- 서민철(2000), 『게임 시나리오 작법』, 서울: Compeople.
- 유승호·정의준(2001), 게임이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 연구, 『한국청소년연구』 제12권 제2호, 35~63.
- 윤선희(2001), PC방과 네트워크 게임의 문화연구: 스타크래프트를 중심으로, 『한국언론학보』 제 45-2호, 316~348.
- 이병철(1999), 청소년 컴퓨터 PC게임 실태 조사보고, 한국청소년개발원, 조사보고 99~24.
- 제우미디어기획팀(2002), 『네버 윈터 나이트 공식가이드북』, 서울: 제우미디어.
- Bakhtin, M.(1981), "Discourse in the Novel," in *The Dialogic Imagination*, ed. Michael Holquist. Trans, Caryl Emerson and *Michael Holquist, Austin Tex.: University of Texas Press, 259~422.
- Bioware(2001), *Neverwinter Nights Instruction Manual*, 서울: 인포그래프즈 코리아.
- Bruckman, A. S.(1997), *MOOSE Crossing: Construction, Community, and Learning in a Networked Virtual World for Kids*, Doctorial Dissertation, Massachusetts Institute of Technology.
- Darley, Andrew(2000), *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genre*, London: Routledge.
- Friedman(1993), "Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality" 이재현 편저(2001) 인터넷과 온라인게임, 서울: 커뮤니케이션북스, 55~85.
- Fuller, M., & H. Jenkins(1995), "Nintendo[®] and New World Travel Writing: A dialogue," in Jones, Steve, ed., *Cybersociety: Computer-Mediated communication and Community*, London: Sage Publication, 57~72.
- Haraway, D.(1985), "Manifesto for Cyborgs : Science, Technology, and Social Feminism in 1980s," *Socialist Review*, 80, 65~108.

- Tweet, J., Cook, M., & Williams, S.(2000a), *Dungeons & Dragons Player's Handbook*, Wizards of Coast, Inc.
- Tweet, J., Cook, M., & Williams, S.(2000b), *Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide*, Wizards of Coast, Inc.
- Tweet, J., Cook, M., & Williams, S.(2000c), *Dungeons & Dragons Monster Manual*, Wizards of Coast, Inc.

strategy of 'revelation in concealment', while lesbian television drama employing the narrative strategy of 'concealment of revelation'. Gay television drama seems to conceal gay identity in terms of plots, points of view and the description of the author. But lesbian drama explicitly express her identity which is in social context beyond the individual level.

This implies that Korean cultural norms and conventions sets limits on the representations of gay and lesbian. Most gay and lesbian characters kill themselves or fail to love each other, which means gay and lesbian television drama compromises with Korean cultural traditions. In addition, gay and lesbian television drama aesthetic techniques of ellipsis and condensation to escape cultural criticism.

Key words: television drama, gay and lesbian identity, narrative structure

Construction of Game Text : Two Forces of RPG Narrative

Geun-Seo Park
University of Daegu Catholic

Some people say "computer games have decentralized and delineated narratives, so experience of computer game players is autonomous". But this is very partial and skewed argument, because every concrete narrative serves as a point where centrifugal as well as centripetal forces are brought to bear. As a narrative, a certain computer game has unstable balance of these two forces and fluctuates between these two moments. I make an analysis of two computer narratives "Diablo 2: Lord of Destruction" and "Never Winter Nights" to show these forces and moments. As a result of this analysis, it is proofed that computer game narratives are centripetal and centrifugal at the same time. So I conclude that the experiences of computer game players are not perfectly autonomous.

Computer Game, Text, Narrative, RPG, Bakhtin, Centripetal & Centrifugal Force