

## MMORPG의 NPC유형에 따른 서사적 기능 연구

한혜원\*, 손형전\*\*

이화여자대학교 일반대학원 디지털미디어학부\* \*\*

hwhan@ewha.ac.kr\*, ainee0917@naver.com\*\*

### A Study on Typology and Narrative function of NPC in MMORPG

Hye Won Han\*, Hyeong jeon Son\*\*

Ewha Womans University

#### 요 약

MMORPG에서의 NPC(Non Player Character)는 게임 서사에서 갈등을 유발하고 극적 사건을 형성하는데 중추적 역할을 수행한다. 본 연구에서는 MMORPG <World of Warcraft>를 중심으로 NPC의 유형과 그에 따른 서사적 기능을 분석했다. NPC는 플레이어 캐릭터와의 관계축, 행동의 태도축에 따라서 크게 소극적 조력자, 적극적 조력자, 소극적 적대자, 적극적 적대자로 분류된다. NPC는 유형에 따라서 변별적인 서사적 기능을 수행한다. 가령 소극적 조력자는 공간 이동과 서사 연쇄의 구심점으로 기능하며, 적극적 적대자는 공간 투시를 유도하고 극적 효과를 창출한다. 이처럼 MMORPG에서 NPC는 게임 서사 진행에 있어서 주요한 서사적 기능을 수행한다. 표면적으로 NPC는 게임 서사에 있어서 평면적·제한적 기능을 수행하지만, 이면적으로는 플레이어와 상호작용하는 가운데 입체적·확장적 기능을 수행하면서 다선형적인 게임 서사를 생성한다는 점에서 의의가 있다.

#### ABSTRACT

The purpose of this study is to show typology of Non Player Character(NPCs) and to look out what narrative functions of NPCs are served in Massively Multi-player Online Role-Playing Game(MMORPG). As the relationship with player characters and the propensity of actions, NPCs are classified 4types; passive helper, active helper, passive antagonist, active antagonist. Each type performs different functions of game narrative. Especially passive helper functions as a essential glue of movement in game world and makes the chain of quest narratives. Active antagonist functions as the cause of space perspective and creates dramatic effect of game narrative. Those functions make spacial, dimensional and extensible game narrative.

**Keyword** : NPC, Character, Narrative function, Game narrative, MMORPG

접수일자 : 2009년 03월 03일

심사완료 : 2009년 05월 04일

## 1. 서론

서사에서 캐릭터(character)는 극적 사건과 갈등 형성에 중추적 역할을 담당한다. 캐릭터는 소설, 영화와 같은 선형적 서사체뿐만 아니라, 컴퓨터 기반의 상호작용적 서사체인 디지털 게임에서도 주요한 기능을 수행한다. 캐릭터의 기능은 다수의 플레이어가 동시다발적으로 가상세계 내에서 허구적 역할을 수행하는 MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game: 이하 MMORPG)에서도 강조되고 있다. 디지털 게임의 캐릭터는 여러 기준에 따라 유형화될 수 있는데, 캐릭터 유형화 및 기능 탐색에 앞서 전통 서사에서의 캐릭터 유형화 연구를 살펴볼 필요가 있다.

전통적인 서사 장르에서의 캐릭터는 여러 가지 분류 기준에 따라 유형화된다. 특히 작가의 가치관 및 주제와의 부합성 여부에 따라서 프로타гон리스트와 안타гон리스트, 주인공과 부인물이 분류됐다. 민속학자 프로프(Propp, Vladimir)은 러시아의 요정담 분석을 통해 7가지 극인물(dramatis persona)의 유형을 제안하였는데 적대자, 증여자, 조력자, 공주와 그 부친, 파견자, 주인공, 가짜 주인공이 그것이다.[1] 부르뇌프(Bourneuf, Roland)는 인물을 그 기능에 따라서 주동자, 반대자, 대상, 발동자, 수동자, 보조자와 같은 여섯 가지 유형으로 나누었다.[2] 그레마스(Greimas, A.)는 프로프의 인물 유형 연구를 비판적으로 수용해 인물을 행동하는 주체, 즉 행동자로 보고 그 기능을 여섯 가지로 정리한 행동자 이론(Actant Theory)을 정립했다[3].

이와 같은 일련의 캐릭터 연구는 디지털 게임의 캐릭터를 연구하는데 있어서 주요한 기반으로 활용될 만하다. 게임 캐릭터에 대한 초기 연구들은 기존 서사장르 내에서 이루어졌던 인물 연구의 연장선상에서 진행됐다. 디지털 게임에서 캐릭터란 게임 월드 내에 등장해 말하거나 행동하는 객체 전체를 일컫는다. 컴퓨터 대 플레이어 간 상호작용이 제한적인 초기 디지털 게임에서는 캐릭터가 플레이어의 조작에 따라 단순하게 움직이는 아이콘(icon)

이나 마리오네트(marionette) 수준에 불과했다. 그러나 인터페이스의 발달로 점차 사실적으로 묘사되는 단계에 이르고, 플레이어가 서사를 따라갈 수 있는 어드벤처 게임이나 RPG 장르가 발달하면서 캐릭터는 플레이어에게 단순한 아이콘을 넘어서서 상호작용적으로 반응하는 독립적 객체로 인식되기에 이르렀다[4]. 이러한 흐름에 따라 디지털 게임 캐릭터의 유형과 서사적 기능에 대한 연구가 본격화되기 시작한다.

컴퓨터 환경을 극장에 비유한 로렐(Laurel, Brenda)이나 디지털 환경에서 발생하는 새로운 방식의 스토리를 인터랙티브 스토리텔링이란 용어로 설명한 머레이(Murray, Janet)등 일련의 전통 서사학자(narratologist)들은 디지털 게임의 캐릭터를 전통적인 극 장르의 인물 연구 방법론의 연장선상에서 연구하고 있다[5,6]. 그러나 기존의 서사학적 시각으로는 게임의 장르적 특수성을 완전하게 분석할 수 없다는 근거들이 제기되면서 확장서사학자 라이언(Ryan, Marie-Laure)은 게임이 서사성을 지니고 있으나 기존의 서사체와는 의미생성 방법이 다르기 때문에 캐릭터 연구 역시 차별적인 방법론을 통해 이뤄져야 한다고 본다[7]. 대표적인 게임학자인 프라스카(Frasca, Gonzalo) 또한 게임의 서사성이 중요하다는 사실을 인정하고 캐릭터의 중요성을 강조한 바 있다[8].

이러한 논의를 기반으로, 본 연구는 설화, 소설, 극 등 전통적 서사 텍스트를 기반으로 성립된 인물 유형론을 상호작용적이고 다변수적인 디지털 게임에 적용시킬 경우, 게임 서사의 특이점을 찾을 수 없으며, 나아가 게임 서사가 발전해 나가는데 있어서 잘못된 지표를 제공할 수 있다고 전제하고 게임 서사에 있어서 캐릭터의 유형과 기능을 연구하고자 한다.

게임 캐릭터는 인터페이스 조작의 주체에 따라서 크게 플레이어 캐릭터(Player Character:이하 PC)와 NPC (Non Player Character:이하 NPC)로 양분된다. 플레이어 캐릭터는 플레이어의 조작에 따라 행동하는 캐릭터이며, NPC는 개발자의 시스

템 설정에 따라 행동하는 캐릭터이다. 게임 월드 내에서 플레이어 캐릭터와 NPC는 다양한 상관관계를 형성하는 가운데 게임 내 사건 형성과 서사 전개에 중추적인 역할을 수행한다. 때문에 게임 캐릭터의 유형화 및 기능 연구에 있어서 주체에 따른 두 유형의 캐릭터 간 상관관계의 전제가 필수 불가결하다. 그럼에도 불구하고 지금까지는 주로 플레이어 캐릭터와 NPC에 관한 연구가 개별적으로 진행됐다. 플레이어 캐릭터에 대한 연구는 플레이어의 적극성과 능동성에 초점을 맞춰 이뤄진 반면 NPC는 고정화되고 정형화되었다는 인식 아래 그 서사적 기능에 대한 연구가 전무한 실정이다. 이는 NPC를 단순히 퀘스트를 주는 대상이나 처치해야 하는 몬스터 그 이상의 기능을 수행할 수 있다고 인식하지 않았기 때문이다.

컴퓨터 기반 RPG(CRPG)가 보편화되면서 TRPG에서 마스터가 했던 역할 중 일부는 GUI (Graphic User Interface)가, 나머지는 AI (Artificial Intelligence)를 지닌 NPC가 분담하게 되었다. 따라서 NPC는 주로 컴퓨터 공학 분야에서 보다 발달된 AI를 적용하는 대상으로 다뤄져 왔다. 인공지능을 연구한 레어드(Laird, J.)와 렌트(Van Lent, M.)는 게임에서의 기능에 따른 NPC 분류를 제시하였다. 그들은 NPC를 적(Enemy)과 동료(Partner), 그리고 협력적 인물(Support Character)로 나누었다. 여기서 적이란 몬스터라고 일컬어지는 NPC로 프로타고니스트인 플레이어 캐릭터가 게임 내에서의 목표를 달성하기 위해 제거해야 하는 대상이다. 동료는 플레이어 캐릭터를 도와 몬스터를 물리치는 NPC이며 대표적인 예로 소환수를 들 수 있다. 마지막으로 협력적 인물은 플레이어 캐릭터에게 퀘스트를 부여하여 성장을 유도하거나 마을에 있는 상인이나 대장장이처럼 거래를 통해 플레이어 캐릭터의 능력치를 상승시키는 NPC이다[9]. 그러나 이러한 분류의 기준 자체가 모호하며 표면적 서사 진행에만 초점을 두고 있다는 한계가 있다.

전경란은 NPC의 종류를 조력자와 괴물로 양분한다. 이 논문에 따르면 조력자 NPC는 일종의 조

연에 해당하며 치료, 상인, 스승, 기술자 등의 임무를 맡을 수 있다. 퀘스트 및 보상을 주는 NPC도 있는데 이들 조력자는 다양한 사건을 경험하게 하는 장치로, 플레이어와 다양한 상호작용을 수행하거나 제어하면서 플레이어로 하여금 이야기의 변주를 허용하는 역할을 담당할 수 있다고 본다. 괴물의 경우, 플레이어 캐릭터의 적대자 기능을 담당하며, 해당 적대자가 보유하는 고유한 아이템과 이야기 배경에 의해 이용자에 따라 다른 이야기를 이룰 수 있는 잠재적 이야기 장치라고 본다[10]. 하지만 NPC의 서사적 기능과 기존 서사에서의 인물 기능과의 차이점을 구체적으로 분석하는 지점에는 이르지 못한 한계가 있다.

하워드(Howard, Jeff)는 NPC를 설명할 수 있는 분류를 찾기 위해 프롭의 7가지 극적 페르소나(Dramatis personae)와 캠벨(Campbell, Joseph)의 이론, 그리고 융(Jung, Carl)의 캐릭터 모델 등을 활용한다. 하워드는 게임이 차용하는 여행 구조의 원형이 민담에 의존하고 있으므로 NPC는 기능을 수행하는 오브젝트에 불과하다고 말한다. 또한 NPC 유형을 분류할 때도 프롭의 인물 기능을 변형 없이 적용한다[11]. 그러나 하워드의 논의는 NPC를 오직 플레이어 캐릭터의 여정을 돕는 도구적 존재로 인식함으로써 NPC가 행할 수 있는 서사적 기능을 간과한 측면이 있다.

월시(Walsh, Andrew S.)는 프로타고니스트와 안타고니스트의 분류에 집중한다. 그는 NPC가 담당할 안타고니스트를 복수의 대상(nemesis), 그룹 안타고니스트(group antagonist), 보스 몬스터(Bosses)로 나누었다. 월시는 플레이어가 게임 월드 안에서 보다 필진성을 느낄 수 있도록 NPC를 디자인하는 것이 필요하다고 본다. 또한 NPC는 다만 플레이어에게 정보를 제공하거나 배경 스토리의 상세한 부분들을 알려주기 위해 존재하는 것일 뿐, 그 이상의 존재는 아니라고 언급한 바 있다. 그러나 MMORPG에 와서는 플레이어 캐릭터가 월드 내의 다른 캐릭터들과 사회적 관계를 형성하며 만들어내는 서사의 비중이 높아지고 있으며 그 사회

적 관계의 대상에는 물론 NPC도 포함된다. 단순히 플레이어 캐릭터를 돕기 위해 존재하는 수동적이고 고정적인 캐릭터에서 벗어나 개성을 지닌 NPC의 존재 가능성을 보여주고 있는 것이다. 이러한 NPC의 등장은 기계적 반응만 했던 과거의 NPC에 비해 보다 더 플레이어에게 게임 월드에서 쫓진성을 느끼도록 한다.

위에서 살펴본 NPC 유형 분류 및 그 기능에 관한 논의는 대체로 정확한 기준이 없는 자의적 분류이거나 전통적 서사물에 적용되는 인물 유형을 변형 없이 적용하고 있다는 한계를 갖고 있다. 때문에 디지털 게임에서 발현되는 캐릭터의 특이점 및 서사적 기능을 설명할 수 없다. 대부분의 연구가 콘솔 게임의 캐릭터에 국한되어 있기 때문에, 다수의 사용자가 동시다발적으로 상호작용할 수 있는 MMORPG에서 NPC가 수행하는 기능에 대한 분석은 찾아보기 어렵다. 전경란의 논문에서 리니지를 텍스트로 하여 분석된 경우가 있으나 전통 서사체에서 뿐만 아니라 콘솔 RPG의 NPC에서도 찾아볼 수 없었던 MMORPG의 NPC 기능에 대한 분석으로는 부족하다.

MMORPG의 NPC는 전통 서사체나 콘솔 게임에 비해서도 표면적으로는 수동적이고 평면적인 특성을 보인다. 그러나 월시의 지적처럼 게임의 캐릭터는 서사적 목적뿐만 아니라 게임적 목적을 동시에 갖고 있으며 서사 진행에 있어서 이면적으로 복잡한 기능을 수행한다. MMORPG의 NPC가 대체로 평면적 인물들인 것은 플레이어 캐릭터가 게임의 서사적 목적뿐만 아니라 게임적 목적을 함께 달성할 수 있도록 유도하기 위함이다. NPC의 이러한 특징은 MMORPG에서 전통 서사와는 다른 새로운 형태의 서사가 생성되는데 있어서 주요한 역할을 수행한다. 즉 디지털 게임의 서사가 기존의 서사와 차별성을 갖게 되는데 있어서 NPC 역시 주요한 역할을 하는 것이다. 이에 본 연구에서는 MMORPG 캐릭터 유형을 분류하기에 적합한 기준을 세우고 이 기준에 따라 NPC를 유형별로 분류한 후, 각 유형의 NPC가 MMORPG 내에서 어떤

한 서사적 기능을 수행하는지를 분석하고자 한다. 이후 NPC의 서사적 확장 가능성을 탐색해 보고자 한다.

## 2. 플레이어와의 상관관계에 따른 NPC 유형 분류

### 2.1 NPC의 표면적 유형분류 및 연구방법

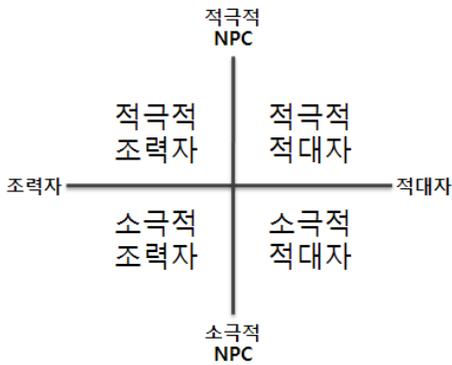
MMORPG에서 NPC는 플레이어 캐릭터와의 관계에 따라 서사 진행에 있어서 차별적인 기능을 수행한다. NPC와 프로타고니스트 간의 갈등 관계는 표면적인 대화와 행동을 통해 표출된다. 표면적으로 NPC는 플레이어 캐릭터가 게임 월드에서 주어진 미션이나 퀘스트를 수행하는데 있어서 플러스적인 말이나 행동으로 도움을 주는 ‘조력자’와 마이너스적인 말과 행동으로 방해를 하는 ‘적대자’로 양분된다.

물론 소설, 영화 등 선형적 서사체에서도 캐릭터는 말과 행동을 통해서 자아가 세계에 대면하는 방식을 표출한다. 가령 소설에서 캐릭터는 어떠한 심리적 지향점을 내포하는가에 따라서 내향적 태도와 외향적 태도로 나뉜다[12]. 그러나 MMORPG의 경우에는 심리적 태도가 아니라 NPC의 행동과 플레이어 캐릭터와의 상관관계라는 표면적인 행동과 말을 통해서 서사체 내 기능이 결정된다.

NPC 캐릭터가 플레이어 캐릭터와 대면하는데 있어서 물리적인 태도는 플레이어 캐릭터의 데이터 입력 여부에 대한 상호작용의 범위에 따라서 크게 소극적인 태도와 적극적인 태도로 나눌 수 있다. 이때 기준이 되는 것이 MMORPG에서 극적 사건을 발생시키는 최소 단위인 ‘행동(action)’의 최소도발 주체이다. MMORPG는 플레이어 캐릭터의 In-put과 그에 따른 시스템의 Out-put의 끊임없는 상호작용을 통해서 서사를 진행해 나간다. 이때 플레이어 캐릭터의 In-put이 없어도 NPC가 자체적·지능적으로 Out-put을 도출하는 경우를 ‘적극적 NPC’로 규정하고자 한다. 예를 들어, 플레이어 캐릭터가 먼저 공격을 하지 않아도 자신의 주변에

서 움직임이 인지되면 자동으로 공격하는 선공 몬스터나, 별다른 지시를 내리지 않아도 플레이어 캐릭터가 공격을 당하면 플레이어 캐릭터와 함께 적 대자를 공격하는 소환수가 적극적 태도를 지닌 NPC이다.

반면, 플레이어 캐릭터의 In-put이 없으면 절대 Out-put을 보이지 않는 NPC도 있다. 먼저 공격하지 않으면 플레이어 캐릭터를 치지 않는 비선공 몬스터나 플레이어 캐릭터가 가서 말을 걸어야 비로소 답을 하는 마을의 NPC등을 ‘소극적 NPC’로 규정하고자 한다. 전자의 경우 플레이어의 선택 여부에 상관없이 서사 진행에 있어서 필수불가결한 극적 사건들을 발생시키는데 있어서 주요한 역할을 한다. 반면 후자의 경우에는 플레이어의 선택과 조합에 따라서 각각 선별적으로 관계를 맺게 되면서 플레이어 캐릭터마다 차별적인 일련의 사건과 서사 축을 생성하게 된다. NPC는 플레이어 캐릭터와의 관계축, 행동의 태도축에 따라서 다음과 같이 4가지 기본 유형으로 분류될 수 있다.



[그림 1] MMORPG의 NPC 유형

이와 같이 4가지 유형으로 나뉘는 NPC는 서사 진행에 있어서 각각 변별되는 특징을 갖고 기능을 수행한다. 이러한 NPC의 특징과 기능을 보다 심층적으로 연구하기 위해 본 연구에서는 대표적인 MMORPG인 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft: 이하 WoW)를 텍스트로 선정하였다. 먼저 2.2에서는 각 NPC 유형의 특징과 구체적인 예시

를 살펴보도록 한다. 또한 각 NPC의 특징이 어떤 서사적 기능 때문에 발현되는 것인지, 다른 서사장르와는 다른 특이점은 무엇인지를 3장에서 집중적으로 분석하고자 한다.

## 2.2 소극적 조력자와 적극적 조력자

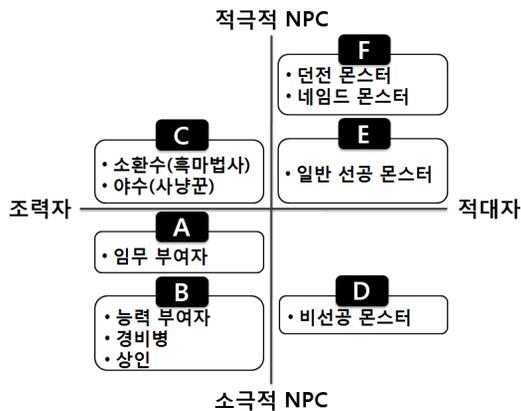
MMORPG는 다수의 플레이어가 동시다발적으로 개별적이면서도 집단적으로 서사를 진행한다는 점에서 복수(複數)의 사건들이 거대한 서사체를 형성한다. Warcraft 시리즈는 블리자드(Blizzard)사가 1994년 출시한 전략 시뮬레이션 게임인 <워크래프트: 오크와 인간(Warcraft: Orcs & Humans)>으로부터 시작된다. 2004년 발매된 WoW는 10년간 형성된 워크래프트 시리즈의 선형적 서사를 토대로 하는 MMORPG이다. 탄탄한 기반적 서사 위에 세워진 온라인 게임이기에 WoW는 여타 MMORPG에 비해 퀘스트의 총량이 매우 방대하며 그 연결고리 또한 매우 긴밀하다. 2008년 9월 기준으로 전 세계 천만 명 이상의 사용자를 보유하고 있는 WoW는 2006년 이후 세계 MMORPG 차트에서 1위를 차지하고 있다[13]. 이러한 WoW의 월드에는 수많은 NPC가 상주하고 있으며 마을에 있는 소극적 조력자 NPC만 4000명이 넘는다[14].

[표 1] WoW 주요 지역의 NPC 수

지역명	NPC 수
동부왕국	1262
칼림도어	1039
아웃랜드	482
주요대도시	1325
총합	4108

오그리마나 스톰윈드 같은 각 진영의 대도시에는 평균 140명 이상의 NPC가 상주하고 있다. 10명 이하의 NPC가 있는 소규모 거점에서부터 100명 이상의 NPC가 있는 대도시까지 WoW 월드 내의 크고 작은 마을들은 플레이어 캐릭터가 지나가는 길목에 놓여있다. 이러한 거점 사이의 공간에

있는 몬스터까지 NPC의 수에 포함시킨다면 WoW 월드 내에 상주하는 NPC의 수는 4만 명 이상이 될 것이다. 이처럼 WoW는 플레이어 캐릭터가 월드 곳곳을 오고가며 수천, 수만의 NPC와 상호작용하는 가운데 수많은 극적 사건을 경험할 수 있는 텍스트다. 위의 사실을 바탕으로 앞서 분류한 NPC 기본 유형을 WoW에 적용하면 다음과 같다.



[그림 2] WoW의 NPC 지형도

MMORPG에서의 조력자는 플레이어 캐릭터가 다른 플레이어 캐릭터나 몬스터를 제외하고 만날 수 있는 캐릭터이다. 이들은 게임 내에 상주하며 플레이어 캐릭터의 성장에 직·간접적으로 플러스적인 말이나 행동으로 도움을 준다. 조력자는 플레이어 캐릭터의 In-put 없이도 Out-put이 있는지 여부에 따라 소극적 조력자와 적극적 조력자로 분류할 수 있다.

플레이어 캐릭터가 대화를 하고자 하는 행동, 즉 In-put이 있어야지만 그에 대한 Out-put을 표출하는 캐릭터를 소극적 조력자로 정의할 수 있다. WoW의 마을이나 대도시에 있는 상인, 경비병, 직업 상급자, 전문기술자 등이 이에 속한다. 소극적 조력자는 크게 구체적 임무와 보상을 주어서 플레이어 캐릭터의 성장을 유도하는 임무 부여자 (Quest giver)와 플레이어 캐릭터에게 기술이나 아이템을 판매하는 능력 부여자(Skill giver)로 나

눌 수 있다.



[그림 3] WoW의 임무 부여자(左)와 능력 부여자(右)의 예

[그림 2]의 A에 해당하는 임무 부여자는 보통 머리 위에 느낌표(!)가 표시되어 있어 NPC들 사이에서 부각된다. 때문에 보통 플레이어 캐릭터가 새로운 마을에 도착해서 가장 먼저 하는 일이 바로 임무 부여자들을 만나 퀘스트를 받는 일이다. 임무 부여자는 플레이어 캐릭터의 In-put이 없으면 먼저 Out-put을 표출하지는 않지만 머리 위에 느낌표가 있어 플레이어 캐릭터의 대화를 보다 쉽게 이끌어낸다.

표면적으로 임무 부여자는 퀘스트를 주며 '부탁'을 한다. 퀘스트를 수행하기 위해 플레이어 캐릭터는 월드 곳곳을 탐험하며 성장한다. 퀘스트를 완수하면 플레이어 캐릭터는 그에 합당한 보상과 경험치를 받는다. 또한 해당 NPC가 거주하는 지역에서 자신의 평판을 올릴 수 있다. 플레이어 캐릭터와 임무 부여자는 서로가 서로의 조력자가 되는 것이다.

한편, [그림 2]의 B에 해당하는 능력 부여자는 플레이어 캐릭터에게 무기나 방어구, 장신구와 잡화 등을 판매하는 상인이나 직업상급자, 세공·요리·제련 등의 기술을 전수하는 전문기술자를 예로 들 수 있다. 경매인이나 길드 은행 관리자 등 기타 NPC도 이에 해당한다. 이들은 느낌표나 물음표와 같은 표식이 있는 임무 부여자에 비해 가시적 주목도가 떨어진다. 그러나 NPC위에 커서를 올리면 해당 NPC의 이름과 직업을 알 수 있으므로

플레이어 캐릭터는 자신이 거래하고자 하는 NPC를 찾을 수 있다. 이들은 플레이어 캐릭터가 필요로 하는 물건이나 기술을 판매하여 성장을 돕는다. 하지만 직접적으로 경험치나 보상을 주지는 않기 때문에 임무 부여자보다 소극적·간접적 조력자의 위치에 있다.

임무 부여자와 능력 부여자는 모두 플레이어 캐릭터와 거래 관계에 놓여 있다는 특징이 있다. 임무 부여자가 플레이어에게 퀘스트를 주면 플레이어는 이를 수행하고 화폐나 아이템 등의 보상을 받는다. 적대자를 제거했을 때도 플레이어 캐릭터는 보상을 받을 수 있지만 이는 온건한 거래 관계에 의한 것이 아니라 상대방을 제거하지 않으면 자신이 죽임을 당하는 적대적 관계에 있다는 점에서 차이가 있다. 또한 능력 부여자는 무기나 장신구, 약품 등의 아이템을 판매하거나, 물품의 제작 기술, 공격 기술 등을 가르쳐주는 대가로 일정 금액을 요구한다. 따라서 플레이어 캐릭터는 필요에 따라 선택적으로 NPC들을 만나고 거래하게 된다.

[그림 2]의 C에 해당하는 적극적 조력자는 플레이어 캐릭터의 In-put이 없어도 자체적인 판단에 의해 Out-put을 할 수 있는 캐릭터를 말한다. 예를 들어 플레이어 캐릭터는 상황에 따라 소환수의 성향을 설정하여 몬스터 공격 전략을 세울 수 있다. 이처럼 플레이어가 설정할 수 있는 적극적 조력자의 성향은 공격·방어·수동 세 가지가 있다. 플레이어는 자신의 NPC가 별다른 지시 없이도 먼저 몬스터를 공격하도록 하고 싶다면 공격성, 공격을 지시해야 비로소 몬스터를 공격하게 하고 싶다면 수동성, 플레이어가 먼저 몬스터를 공격하더라도 NPC는 가만히 있도록 하려면 방어성으로 설정해둘 수 있다. WoW에서는 흑마법사가 정령 형태의 소환수를, 사냥꾼이 길들인 야수 형태의 소환수를 데리고 다닐 수가 있다. 이처럼 현재의 MMORPG에서 구현되는 적극적 조력자는 플레이어 캐릭터에 종속된 것이 대부분이다. 흑마법사와 사냥꾼 모두 소환수를 부리기 위해 최초의 In-put은 필요하다. 흑마법사의 경우, 영혼의 조각으로

소환수를 불러내야만 소환수는 비로소 흑마법사를 도와 전투를 수행한다. 사냥꾼의 경우는 적대자의 위치에 있던 몬스터를 길들여 적극적 조력자의 위치로 이동시킨다. 이후 사냥꾼이 자신의 소환수가 된 야수를 어떻게 돌보느냐에 따라 더욱 충성스럽게 길들일 수도 있고 야수가 다시 도망갈 수도 있다. 플레이어 캐릭터의 노력에 따라 NPC 유형변화가 가능한 것이다. 흑마법사나 사냥꾼의 소환수는 모두 플레이어 캐릭터의 최초 In-put 성향 조절 단계를 거쳐야 하지만 일단 소환하고 나면 일일이 명령하지 않아도 자율적으로 전투한다. 따라서 이들 소환수는 적극적이고 직접적인 조력자 역할을 한다.

그런데 일반적으로는 소극적 조력자의 역할을 하던 NPC도 상황에 따라 적극적 조력자의 항인 C로 이동할 수 있다. 예를 들어 플레이어 캐릭터가 마을 주변에서 몬스터를 잡다가 마을 안으로 뛰어 들어오면 마을을 지키던 경비병들은 뒤따라온 몬스터를 침입자로 인식하고 공격한다. NPC가 플레이어 캐릭터를 도와 몬스터를 처치하고 그의 목숨을 구해주는 적극적 조력자가 되는 것이다. 이는 플레이어 캐릭터가 NPC에게 직접적인 In-put을 준 경우가 아닌데도 NPC가 적극적인 조력자의 역할을 수행한다. 일반적으로 경비병은 마을에 상주하는데 플레이어 캐릭터가 길을 묻지 않으면 먼저 Out-put을 보이지 않는 소극적 조력자이다. 하지만 몬스터나 상대 연합의 플레이어 캐릭터가 마을을 침공했을 때는 적극적 조력자가 되어 적대자와 전투한다. 상황에 따라 소극적 조력자의 항에 있던 NPC가 적극적 조력자의 항으로 이동하는 특성은 때에 따라 플레이어 캐릭터에게 큰 감동을 주기도 한다. 얼라이언스 공격대가 호드의 대도시인 오그리마를 침공했다면, 적을 피해 스탈의 방으로 뛰어난 플레이어 캐릭터를 대족장 스탈이 보호해주는 스토리도 충분히 발생할 수 있는 것이다. 그러나 보통의 경우, 흑마법사나 사냥꾼과 같은 특정 직업을 제외한 다른 직업을 가진 플레이어 캐릭터는 마을을 위협하는 적대자가 침입했을 때 외에는 적

극적 조력자의 도움을 받을 기회가 없다. 따라서 플레이어 캐릭터와 관계를 맺는 NPC의 유형에서 적극적 조력자의 항은 상황에 따라 다른 항에 있던 NPC가 이동했을 때 발생할 수 있으며 일반적인 필드 전투 시에는 NPC가 아닌 플레이어 캐릭터가 적극적 조력자의 역할을 수행하게 된다.

MMORPG에서의 조력자는 주인공인 플레이어 캐릭터를 위해 다양한 도움을 준다는 측면에서는 전통적 서사체에서의 조력자와 동일한 기능을 담당하고 있다. 그러나 전통적 서사체의 조력자는 서사가 진행되면서 프로타고니스트와의 우호적 관계가 발전하게 되지만, MMORPG의 조력자는 평면적이고 위치가 고정적이라는 특성 때문에 플레이어 캐릭터와 일시적 관계만을 맺게 된다는 점에서 차이가 있다. 특히 소극적 조력자는 필요한 말 이외의 잡담을 늘어놓는 경우가 전혀 없으며 항상 같은 자리에 서서 같은 말만 되풀이한다. 플레이어 캐릭터가 특정 NPC와의 접촉 빈도가 높아진다고 하더라도 플레이어 캐릭터에 대한 NPC의 말이나 행동의 변화는 거의 일어나지 않기 때문에 소극적 조력자는 평면적 캐릭터이다. 적극적 조력자는 소극적 조력자에 비해 평면성이 덜하다고 해도 그 성향의 가짓수가 공격·수동·방어의 3가지 밖에 주어지지 않기 때문에 역시 입체적 캐릭터라고 보기는 어렵다.

### 2.3 소극적 적대자와 적극적 적대자

흔히 안타고니스트(Antagonist)라고 불리는 적대자는 게임 서사에서 갈등을 발생시키며 서사적 사건의 기회가 되는 동시에 플레이어 캐릭터가 반드시 극복해야할 장애물의 맥락적 서사를 제공한다. 갈등을 극복하는 것만이 게임의 서사가 진행될 수 있는 유일한 방법이다[15]. 전통적 서사에서는 캐릭터의 내적 갈등이 어떤 경험과 공감의 형태로 독자들에게 받아들여졌고, 이러한 내적 갈등은 실패로 인해 상처받는 캐릭터를 통해 표현되었다. 하지만 MMORPG의 적대자는 보통 몬스터로 나타나며 플레이어 캐릭터와는 외적 갈등관계에 놓여있

다. 크리스테바(Kristeva, Julia)가 말했듯, 익숙하지 않을 뿐만 아니라 혐오스럽기까지 한 몬스터들은 자동적으로 플레이어 캐릭터로 하여금 제거의 욕망을 느끼게 한다.[16] 하지만 심층적으로 적대자는 게임 시스템을 통해 플레이어 캐릭터와 경쟁할 수 있는 맞수의 역할을 담당한다. 또한 적대자는 플레이어 캐릭터의 행동을 불러일으키는 원동력으로 기능한다는 점에서 전통적 서사체의 적대자와는 차이가 있다. 적대자는 플레이어 캐릭터를 인식했을 때 선공 여부에 따라 소극적 적대자와 적극적 적대자로 나뉜다.

[그림 2]의 D에 해당하는 소극적 적대자는 플레이어 캐릭터를 선공격하지 않는 몬스터이다. 즉, 플레이어 캐릭터가 먼저 몬스터를 공격하는 In-input이 없는 이상 몬스터는 Out-put을 내지 않는 것이다. WoW에서 소극적 적대자에 해당하는 몬스터는 이름이 중립성을 뜻하는 노란색으로 표시되며 대체로 공격력이 약한 적수이다. 따라서 플레이어 캐릭터는 소극적 적대자를 대상으로 익숙하지 않은 공격기술을 시험해 보는 등 성장의 도구적 존재로 활용할 수 있다. 소극적 적대자는 플레이어 캐릭터가 주로 플레이 초반에 게임 월드에 적응하는 단계에서 수행하는 퀘스트의 목표물로 등장한다. 그러나 반드시 플레이 초반에만 소극적 적대자를 만날 수 있는 것은 아니며 적극적 적대자에 비해 그 수와 비중이 적다.

적극적 적대자는 플레이어 캐릭터를 인식하면 먼저 공격하는 몬스터로 WoW의 몬스터 대부분이 이에 속한다. 즉, In-input이 없어도 몬스터의 인식 반경 안에 플레이어 캐릭터의 존재가 포착되었을 시, 몬스터는 먼저 플레이어 캐릭터를 공격하는 것이다. 이러한 적극적 적대자는 플레이어 캐릭터의 임무수행을 방해하고 동료 몬스터와 함께 플레이어 캐릭터를 공격해 죽음에까지 이르게 한다. [그림 2]의 E에 해당하는 필드의 선공 몬스터는 일반 몬스터라고도 불리며 보통 해당 지역의 배경 서사와 레벨에 맞게 배치되어 있다. 이들은 해당 지역을 탐색하던 플레이어 캐릭터가 자신의 인식 반경 내

에 들어왔을 때 공격을 시작하는데 이는 몬스터의 영역에 들어온 침입자를 제거하려는 감시자의 역할을 한다. 이에 비해 [그림 2]의 F에 해당하는 정예 몬스터는 해당 공간을 정복당하지 않으려는 의지가 훨씬 강하다. 즉, 일반몬스터보다 훨씬 큰 힘을 가졌다는 점, 무리지어 몰려다니며 보다 지능적으로 플레이어 캐릭터를 공격한다는 점, 일반몬스터보다 플레이어 캐릭터의 존재를 민감하게 인식한다는 점에 있어서도 훨씬 적극적이고 강력한 적대자인 것이다. 특히 일명 네임드 몬스터라고 불리는 던전의 보스몬스터는 생명력과 지능이 해당 던전 내에서 가장 크고 높을 뿐만 아니라 그 공간의 지배자이기 때문에 침입자인 플레이어 캐릭터에 대한 적대감을 가장 강력하게 표출한다.

플레이어 캐릭터를 공격한다는 점에 있어서 적대자의 기능은 주인공의 목표 달성을 방해하고자 하는 전통 서사의 적대자 기능과 별 차이가 없다. 또한 직업이 사냥꾼인 캐릭터에 의해 길들여져 적대자에서 조력자로 변하는 경우를 제외하면 몬스터와 플레이어 캐릭터는 서로를 죽여야만 살아남을 수 있는 적대 관계가 변하지 않는다. 그러므로 적극적 적대자 또한 평면적 캐릭터이다.

그런데 전통적 서사체의 적대자에서 찾아볼 수 없는 특징은 평면적 몬스터의 입체적 배치에서 찾을 수 있다. WoW 내의 몬스터는 플레이어 캐릭터의 레벨 범위와 동일하게 1부터 80까지 레벨을 갖고 있다. 이들 몬스터는 비슷한 레벨 대가 모여 하나의 지역을 형성한다. 예를 들어 오크종족의 시작지역인 듀로타는 1-10레벨의 몬스터들이 분포하는 지역이며 그 옆에 있는 불모의 땅은 10-20레벨 대의 몬스터들이 분포한다. 그러나 이러한 레벨별 지역의 배치는 선형적이거나 순차적이지 않다. 듀로타는 불모의 땅과도 근접해 있지만 45-55레벨의 플레이어 캐릭터에 적합한 아즈샤라와도 맞닿아 있다. 한편, 아즈샤라와 비슷한 레벨 대의 지역인 저주받은 땅이나 이글거리는 협곡은 아예 다른 대륙에 있다. 따라서 같은 레벨 대의 플레이어 캐릭터들이라고 하더라도 순차적이고 동일한 경로로 공

간 이동을 하는 것이 아니라 각자 원하는 지역을 선택적으로 탐험할 수 있다. 이는 WoW의 공간이 입체적으로 배치되어 있음을 증명하는 것이며 이러한 입체적 배치를 결정하는 것은 바로 각 지역에 존재하는 적극적 적대자의 레벨이다.



[그림 4.]지역 간 몬스터의 레벨 차이에 따른 플레이어 캐릭터의 이동경로 변화

울셋은 WoW를 이루고 있는 섬들이 퀘ilt(quit)처럼 조각조각 연결된 덩어리라고 그 공간적 특징을 설명한 바 있다[17]. 조각에 해당하는 지역별로 다른 레벨의 몬스터가 자리하고 있는 것이다. 이처럼 레벨에 의해 몬스터가 지역별로 나눠져 있다는 것은 그 지역에 맞지 않는 레벨의 몬스터는 존재하지 않으며 각자 자신의 레벨에 맞는 지역을 지키고 있다는 것을 의미한다. 이처럼 MMORPG의 적대자는 모두 ‘지역 방어적’이라는 특성을 지닌다. WoW의 플레이어 캐릭터는 1레벨이든 60레벨이든 월드 내에서 성장하기 위해 몬스터를 잡는 행동을 하는 것은 동일하지만 자신의 레벨을 올리기 위해서는 자신과 비슷하거나 조금 더 높은 레

벨의 몬스터를 제거해야 경험치를 올릴 수 있다. 비교적 자유롭게 이동하는 플레이어 캐릭터와는 달리 적대자는 자신들의 영역에만 존재한다. 이는 플레이어 캐릭터가 성장하기 위해서는 퀘스트를 수행하고 몬스터를 사냥하기에 적당한 지역으로 계속해서 이동해 나가야 함을 뜻한다. 이러한 공간 개척과 이동의 서사는 플레이어 캐릭터의 입체적 게임 서사 생성의 원동력으로 작용하게 된다. 전통적 서사체에서는 나타나지 않았던 적대자의 지역 방어적 특성이 공간적 서사를 생성하는 동기가 되는 것이다.

### 3. NPC 유형에 따른 서사적 기능

#### 3.1 조력자가 유도하는 공간이동과 사건의 연쇄화

MMORPG의 플레이어 캐릭터는 공간을 탐색하고 개척해 나가며 서사를 생성한다. 게임 서사에서 공간성이 두드러진다는 점은 이미 여러 논문에서 언급된 바 있다. 자넷 머레이는 ‘항해 가능한 공간을 재현하는 자체의 힘’을 디지털 환경의 특성으로 규정한 바 있으며 헨리 젠킨스(Jenkins, Henry) 또한 서사 가능성이 풍부한 공간으로 게임을 분석하였다.[18] 살렌(Salen, Katie)과 짐머만(Zimmerman, Eric) 역시 ‘가능성의 공간(space of possibility)’이라는 스펙터(Spector, Warren)의 언급을 인용하며 게임의 공간이 서사적으로 이해 가능한 요소라고 보았다. 이인화는 전통적 서사에서는 시간의 축이 부각되는 반면, 디지털 서사에서는 독자의 공간 선택에 의해 서사가 진행되고 시간은 보이지 않는 배경스토리로서 존속되는 특징을 가진다고 하였다.[19] 이처럼 플레이어 캐릭터가 게임 월드에서 서사를 생성하는 것은 곧 새로운 공간을 선택적으로 탐험하고 각 공간과 관계를 맺는 일련의 행동에 의해 이루어진다. 그러나 단순히 플레이어 캐릭터가 게임 월드를 탐험한다고 해서 서사가 발생하는 것은 아니다. 탐험의 이유와 목적, 그리고 탐험의 과정 중에 발생하는 유의미한 사건이 있어야 비로소 플레이어 캐릭터는 공간 개척을 통해 서사

를 생성한다고 말할 수 있다. 개발자에 의해 이미 디자인되어 있는 공간도 플레이어 캐릭터에 의해 발견되고 정복되지 않으면 그 자체로는 의미를 갖지 못하기 때문이다. 게임 월드 내의 인물인 NPC는 플레이어 캐릭터의 행동을 일으키는 중요한 기능을 수행한다.

MMORPG에서 소극적 조력자가 거주하는 공간과 플레이어 캐릭터와의 관계가 형성되도록 매개하는 것은 전통적 서사체의 조력자가 담당하지 않았던 기능이다. 플레이어 캐릭터가 임무 부여자의 요청을 받아들여 퀘스트를 수행했을 때 해당 지역에서의 평판이 올라가는 것은 플레이어 캐릭터와 NPC간의 관계가 진전되는 것이 아니라 그 공간과의 관계가 발전함을 의미한다. 이 과정에서 임무 부여자는 공간과 플레이어 캐릭터를 매개하는 기능을 수행한다. 적극적 조력자 또한 플레이어 캐릭터가 공간을 개척하고 관계를 맺는 과정이 중단되거나 실패하지 않게 돕는 역할을 하고 있다. 이처럼 MMORPG에서의 조력자는 플레이어 캐릭터와 공간과의 관계 형성의 매개로 작용하고 있다.

또한 소극적 조력자는 플레이어 캐릭터에게 공간 이동의 동기를 제공한다. 이는 플레이어 캐릭터를 따라 다니는 소환수 형태의 적극적 조력자 보다는 특정 지점이나 공간에 고정되어 있는 소극적 조력자가 수행하는 기능이다. 임무 부여자는 수행 장소, 목적, 보상을 포함하는 퀘스트를 준다. 이러한 임무부여와 보상은 NPC를 통해 이루어지며 플레이어 캐릭터는 ‘임무 부여자가 있는 공간’ → ‘퀘스트 수행 공간’ → ‘보상을 주는 NPC가 있는 공간’을 순환하며 성장의 서사를 생성해 나간다.

퀘스트 수행뿐만 아니라 화폐를 축적하고 능력이 우수한 아이템을 구매하는 등의 경제활동도 플레이어 캐릭터가 영웅으로 성장하기 위해서 반드시 필요한 과정이다. 이때 플레이어 캐릭터가 전문 기술을 습득하거나 물품 거래를 하는 것 역시 특정 NPC, 즉 능력 부여자를 만나야만 가능하다. 이 과정에서 능력 부여자는 임무 부여자와 마찬가지로 특정 위치에 고정되어 있기 때문에 플레이어 캐릭

터가 공간 이동의 서사를 진행하도록 하는 시작점이자 종착점으로서 기능한다. 즉, 공간의 서사 연쇄 고리를 시작하고 묶어주는 매듭의 역할을 담당한다.

그런데 이러한 순환과 서사 연쇄의 경로는 플레이어 캐릭터의 성장에 따라 점차 확장되는 양상을 보인다. 임무 부여자는 각 플레이어 캐릭터의 레벨에 맞는 여러 가지 퀘스트를 부여한다. 이는 임무 부여자가 퀘스트를 통해 저레벨 지역과 고레벨 지역, 일반 지역과 던전 지역 등 월드의 각 공간을 유기적으로 연결하는 것이다. 따라서 플레이어 캐릭터는 임무 부여자를 통해 자신의 레벨이 허락하는 범위 내에서 여러 경로로 이동할 수 있도록 다양한 선택항을 제공한다. 개발자가 제시하는 게임의 유의미한 최소 서사 단위를 퀘스트라고 할 때 NPC는 퀘스트 간의 구심점 역할을 수행한다.[20] 플레이어 캐릭터는 공간과 공간, 퀘스트와 퀘스트를 연결하는 NPC와의 상호작용을 통해 월드 내의 더 넓고 다양한 공간으로 나아가는 기회를 획득하는 것이다.

이처럼 플레이어 캐릭터는 조력자 NPC, 특히 특정 위치에 고정적으로 존재하는 소극적 조력자와의 상호작용을 통해 공간을 이동하고 서사를 연쇄해 나가게 된다.

### 3.2 적대자가 유도하는 공간 투시와 극적효과

MMORPG의 플레이어는 게임 밖에서 자신의 캐릭터를 조종하며, 그 캐릭터에 초점을 맞추어 게임 세계를 투시한다. 투시(Perspective)는 서사학자 슈탄젤의 용어로 우리가 일반적으로 말하는 시점(Point of view)과는 구분되는 개념이다[21]. 원래 투시법은 회화 이론에서 출발한 개념으로 ‘실제 대상을 지각하는 것과 같은 공간성을 확보하기 위해 대상과의 거리감을 유지하면서 원근감을 잘 살려 대상을 형상화하는 기법’을 말하며, 역투시법은 이러한 공간성을 뒤집어 옮기는 기법이다. 장일구는 슈탄젤의 서사 이론을 소개하며 서술자가 텍스트 밖에서 대상을 들여다보아 분석적으로 공간화하는

시각은 ‘외적 투시(Au enperspektive)’로, 대상 개체 내에서 그 개체의 눈을 통해 대상 세계를 서술하는 것을 ‘내적 조망(Innenperspektive)’으로 번역하는 것이 적절하다고 보았다[22]. 그러나 투시라는 용어 자체가 ‘꿰뚫어 본다’는 인식의 개념이 함유되어 있으므로 외적 투시와 내적 투시라는 용어를 사용해도 무방하다는 견해도 있었다[23]. 따라서 이러한 투시의 개념을 MMORPG에 적용한다면 플레이어는 기본적으로 플레이어 캐릭터를 통해 내적 투시를 하며 때때로 외적 투시를 하기도 하지만 그럴 때에도 플레이어 캐릭터가 초점화자가 된다고 말할 수 있다. 이처럼 MMORPG에서 플레이어의 공간 투시가 플레이어 캐릭터를 통해 이루어진다고 할 때, 이러한 공간 투시를 유도하는 역할을 하는 것이 바로 적대자다.

적대자는 주로 길과 마을을 제외한 공간에 존재한다. 물론 플레이어 캐릭터가 속한 연합과 적대적 관계에 있는 연합의 도시라면 그 곳에 있는 NPC는 당연히 플레이어 캐릭터에게 적대자일 것이다. 이처럼 적대자는 지역의 레벨과 공간의 배경서사에 근거하여 배치되어 있다. 플레이어 캐릭터는 이동 중에 만나는 적대자를 제거하고 갈등 상황을 극복해야 그 다음의 서사를 진행할 수 있다.

그런데 몬스터가 레벨 별로 각 지역에 배치되어 있다는 것은 그들이 특정 지역에 고정적으로 존재함을 뜻한다. 어떤 몬스터가 존재하느냐에 따라 그 지역의 성격과 난이도가 결정되는 것이다. 몬스터와의 전투도 일종의 상호작용이라고 볼 때, 플레이어 캐릭터는 전투를 통해 몬스터와, 그 몬스터가 존재하는 지역을 전반적으로 파악하게 된다. 즉 플레이어 캐릭터는 어떤 지역에서 만나는 몬스터의 레벨과 밀집도를 통해 그 지역이 어떤 특색을 가진 곳인지, 자신의 레벨과 비교했을 때 어느 정도 난이도를 가진 지역인지를 파악할 수 있다. 나아가 플레이어 캐릭터가 몬스터를 제거하고 임무를 완수함으로써 미지의 영역이었던 공간을 바라보고 체험하게 된다. 이처럼 적대자는 게임 월드에서 플레이어 캐릭터가 접근할 수 없었던 미지의 공간에 대

한 궁금증을 불러일으키고, 이 공간을 ‘깨끗이 보고 싶은’ 투시의 욕망을 불러일으키는 것이다.

WoW의 플레이어 캐릭터가 몬스터와의 상호작용을 통해 공간을 탐험하는 것은 일반 지역이나 던전 지역의 전투에서도 나타나지만 적대 진영의 대도시 침략에서도 찾아볼 수 있다. WoW는 절대악에 해당하는 몬스터뿐만 아니라 연합 간의 전쟁이 월드 내의 중요한 갈등 요인으로 작용한다. 월드의 공간은 호드 진영과 얼라이언스 진영의 지역으로 양분되어 있고 일부는 분쟁지역이기 때문에 전투가 끊이지 않는다. 때문에 호드든 얼라이언스든 한 진영에 속해 있는 WoW의 모든 플레이어 캐릭터들은 적진의 도시를 경험할 기회가 없다. 예를 들어, 나이트 엘프 종족의 캐릭터라면, 얼라이언스 연합에 속하므로 호드의 대도시인 오그리마는 접근해보기도 전에 죽임을 당할 것이다. 그러나 공간 이동과 투시가 강력한 서사적 요소가 되는 MMORPG에서 난공불락의 공간은 오히려 플레이어 캐릭터로 하여금 정복의 서사를 창출하도록 자극한다.

플레이어 캐릭터에게 적진의 도시는 던전과는 또 다른 의미로 매우 높은 난이도를 가진 공간이다. 대도시에는 던전 만큼이나 수많은 정예병들이 밀집해 있으며 적진의 플레이어 캐릭터들이 존재하기 때문이다. 그러나 플레이어 캐릭터가 적진의 대도시를 침략하도록 유도하는 적대자는 다름 아닌 적장(敵將)이다. 얼라이언스에게는 오그리마의 스칼이나 언더시티의 실바나스 여왕이, 호드에게는 다르나서스의 티란데나 아이언포지의 마그니 국왕이 각각의 대도시를 상징 하는 것이다.

일반적으로 보스몬스터를 제거했을 때 플레이어가 기대하는 것은 희귀한 보상이다. 보스몬스터를 물리치고 받을 수 있는 보상의 불확실함(Uncertainty)은 플레이어 캐릭터의 긴장감과 정복 욕구를 자극하는 요인 중 하나이다. 매혹적인 보상은 플레이어 캐릭터의 행동을 이끌어내는 동력으로 작용하는데 정예몬스터에게서 얻는 아이템은 쉽게 구할 수 없는 희귀한 아이템일 가능성이 높다. 그

러나 적진의 대도시를 공격하는 것은 보상에 대한 기대감 보다는 공간 투시와 명예 획득의 욕망에 의한 것이다. 때문에 한 연합에서 상대 연합의 도시를 치면, 침공을 받은 연합에서는 해당 도시의 수장을 지키기 위해 노력하며 역침공을 위한 공격대를 조직하기도 한다. 상대진영의 침공으로부터 아군의 수장인 NPC를 지키기 위해 고군분투함으로써 적군이 아군의 공간을 정복하고자 하는 시도를 봉쇄하는 것이다.

전통적 서사체와 마찬가지로 게임 서사에서도 주인공과 적대자가 직접 부딪히는 순간에 갈등이 가장 고조되고 서사의 절정이 형성된다. 처음에 보상의 유혹 때문에 적대자에게 접근했던 플레이어 캐릭터는 적대자를 제거하면서 서사의 절정을 경험한다. 플레이어 캐릭터의 행동이 없으면 서사 또한 멈출 수밖에 없는 MMORPG에서 적대자는 끊임없이 플레이어 캐릭터의 행동 욕구를 환기하며 극적 효과를 창출하는 것이다. 플레이어 캐릭터는 성장할수록 소극적 적대자 보다는 적극적 적대자와, 일반 몬스터보다는 정예 몬스터와 보다 많은 전투를 수행하게 된다.

그러나 전통적 서사체와는 달리, MMORPG의 적대자는 시간의 축에 의해 강력해지지 않는다. 적대자는 공간의 축에 따라 레벨 별로 배치되어 있다. 때문에 플레이어 캐릭터 또한 성장하면서 공간의 축을 따라 이동하며 자신보다 높은 레벨의 몬스터, 보다 강력한 공격 기술을 가진 몬스터와 부딪히는 사건이 불가피하다. 따라서 적대자와의 전투에서 발생하는 극적 효과는 플레이어 캐릭터가 성장하는 만큼 더욱더 커진다. 몬스터에 의한 극적 효과의 확대는 플레이어 캐릭터가 게임 월드에 지속적으로 몰입하는 중요한 요인이 된다.

플레이어 캐릭터는 공간을 이동해야 성장할 수 있다. 또한 미지의 공간을 차지하고 있는 적대자를 없애고 그 공간을 투시하고자 하는 욕망을 따라 모험을 감행한다. 때문에 플레이어 캐릭터가 성장할수록 미지의 공간은 줄어들고 탐험할 수 있는 가능성의 공간은 늘어난다. 탐험할 수 있는 공간이

늘어난다는 것은 그만큼 서사 진행의 선택항이 증가한다는 것이며, 이는 플레이어 캐릭터가 다양한 적대자와 만나 극적 효과를 창출하게 될 가능성을 확보하는 것이다. 이처럼 MMORPG의 적대자는 공간에 입체적으로 배치되어 있는 특성 때문에 플레이어 캐릭터가 월드의 공간을 투시하고, 그 곳에서 극적 효과를 경험하고 확장해나갈 수 있도록 기능한다.

#### 4. 맺음말

MMORPG에서 플레이어 캐릭터의 주체적 행동성은 서사 진행에 있어서 가장 중요한 요소이다. 게임 월드 내에서 플레이어 캐릭터가 행동하지 않는다면 더 이상 게임 서사가 발생하지 못하기 때문이다. 이때 플레이어 캐릭터의 행동을 주체적으로 이끌어내기 위해서는 그에 상응하는 적극적인 동기가 부여되어야 하는데 이 역할을 담당하는 것이 바로 NPC이다. NPC는 게임 월드 내에서 서사가 연쇄·확장 될 수 있는 동기를 제공하며, 극적 사건이 발생할 수 있도록 유도한다. 다수의 플레이어가 동시다발적으로 주체적으로 서사를 진행하도록 유도하기 위해서는 다양한 유형과 기능을 갖고 있는 NPC들이 제시될 필요가 있다. MMORPG의 NPC는 적극적 조력자, 소극적 조력자, 적극적 적대자, 소극적 적대자로 분류된다.

먼저 조력자 NPC는 플레이어 캐릭터의 행동, 즉 이동을 이끌어내어 게임 서사의 연쇄 및 확장을 동기화하는 기능을 수행한다. 이러한 기능의 수행은 적극적 조력자보다는 소극적 조력자가 담당하게 된다. 전통적인 서사체와 달리, 게임 서사가 플레이어 캐릭터의 선택에 따라 다선형적으로 존재할 수 있는 배경에는 정적이고 평면적인 소극적 조력자가 있다. 표면적으로 퀘스트나 능력을 부여하는 소극적 조력자들은 계속해서 임무 수행에 대한 보상을 제공함으로써 플레이어 캐릭터가 게임 서사를 연쇄하고 확장해 나갈 수 있도록 유도한다.

적대자 NPC는 플레이어 캐릭터의 행동이 월드

의 공간을 투시하고 극적 효과를 달성하도록 하는 기능을 수행한다. WoW에서 적대자의 대부분은 플레이어 캐릭터를 인식하면 먼저 공격하는 선공 몬스터로 적극적 적대자이다. 전통적 서사체와 마찬가지로 주인공인 플레이어 캐릭터와 적대자인 몬스터의 전투는 극적 효과를 발생시킨다. 그러나 전통적 서사체와는 달리, 적극적 적대자는 시간의 축에 따라 변화하지 않는다. 오히려 레벨과 공격력의 차이에 따라 정해진 공간에 배치되어 있다. 때문에 플레이어 캐릭터는 성장의 정도에 따라 자신의 레벨에 맞는 경험치와 보상을 받기 위해 공간을 이동해야 한다. 따라서 캐릭터는 성장할수록 월드 내의 보다 많은 공간을 탐험·개척하게 되고 더 많은 적대자를 만나 극적 순간을 형성하게 될 가능성을 확보한다. 플레이어 캐릭터의 레벨이 상승하여 접근할 수 있는 공간이 많아질수록 서사의 모티프가 확장되는 것이다.

이처럼 MMORPG에서 NPC는 게임 서사 진행에 있어서 다양한 서사적 기능을 수행한다. 표면적으로 NPC는 평면적·제한적이지만, 실제로 플레이어와 상호작용하는 가운데 입체적·확장적 기능을 수행하면서 다선형적인 게임 서사를 생성한다는 점에서 의의가 있다.

#### 참고문헌

- [1] Propp, Vladimir, 황인덕 역, 민담형태론, 대방, 1987.
- [2] Bourneuf, Roland, Ouellet, Real 공저, 김화영 편역, 현대소설론, 현대문학, 1996, pp.286-292.
- [3] Greimas, Algirdas Julien, 김성도 역, 의미에 관하여 : 기호학적 시론, 인간사랑, 1997.
- [4] Walsh, Andrew S. "Game Characters", in edited by Chris Bateman, *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*, Charles River Media, 2007, pp.103-104.
- [5] Laurel, Brenda, *Computer as Theater*, Reading, Addison-Wesley Publishing Company, 1993.
- [6] Murray, Janet, 한용환·변지연 역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 서울:안그라픽스, 2001.
- [7] Ryan, Marie-Laure. "Ludology vs. Narratology?"

A critical investigation of the aesthetic properties of digital media". *Web-based seminar contents for the course offered at the IT University of Copenhagen*, October 1-4, 2002. <http://www.itu.dk/Internet/research/phd/courses/Courses2002/LudologyvsNarratology/>

[8] Frasca, Gonzalo, "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place", published in *DIGITAL GAMES RESEARCH CONFERENCE 2003 PROCEEDINGS*, 2003. <http://www.gamesconference.org/2003/> and DiGRA Digital Library, <http://www.digra.org/>

[9] Laird, J., Van Lent, M., "Interactive computer games: Human-level AI's killer application", *Proceedings of the National Conference on Artificial Intelligence (AAAI)*, 2000.

[10] 전경란, 디지털 내러티브에 관한 연구, 이화여자대학교 신문방송학과 박사학위논문, 2003, pp.102-110.

[11] Howard, Jeff, *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, AK Peters, 2008, pp67-69.

[12] Jung, Carl Gustav, *설영환 옮김, 융 심리학 해설*, 선영사, 1986, pp.155-171

[13] <http://www.mmogchart.com>

[14] <http://wow.gamemeca.com>

[15] Salen, Katie and Zimmerman, Eric, *Rules of Play-Game Design Fundamentals*, The MIT Press, 2003, pp387-389.

[16] Kristeva, Julia, 서민원 옮김, *공포의 권력*, 동문선, 2001, p.21.

[17] Aarseth, Espen, "A Hollow World: World of Warcraft as Spatial Practice", in Corneliussen, Hilde G. and Rettberg, Jill Walker edits, *Digital Culture, Play, and Identity : A World of Warcraft Reader*, MIT Press, 2007, p.117.

[18] Jenkins, Henry, "Game Design as Narrative Architecture", in Wardrip-Fruin, Noah and Harrigan, Pat edits, *First Person*, The MIT press, 2004.

[19] 이인화, "디지털스토리텔링 창작론", *교육·이인화 편, 디지털 스토리텔링, 황금가지*, 2003, p.22.

[20] 한혜원, 디지털 게임의 다변수적 서사 연구, 이화여자대학교 국어국문학과 박사학위논문, 2008.

[21] Stanzel, F.K., 김정신 옮김, *소설의 이론*, 문학과 비평사, 1990.

[22] 장일구, "서사적 공간성과 시점론", *현대소설 시점의 시학*, 새문사, 1996. pp.50-70.

[23] 김병로, "김승옥 <환상수첩>의 서사담론 분석", *한국문학이론과 비평*, 제5집, 한국문학이론과 비평학회, 1999.



한혜원(Hye Won Han)

이화여대 국어국문학과 문학박사  
이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공  
전임강사

관심분야 : 디지털 스토리텔링, MMORPG, 가상세계



손형전(Hyeong jeon Son)

이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부  
영상콘텐츠 전공 석사과정

관심분야 : 디지털 스토리텔링, MMORPG, 가상세계