

World of Warcraft ‘드레노어의 전쟁군주’ 퀘스트 연구

이재홍
송실대학교 문예창작학과
munsarang@ssu.ac.kr

A Study on the Quests of ‘Warlords of Draenor’ in the Game, World of Warcraft

Lee, Jae Hong
Major in Creative Writing, school of Creative Arts, Soongsil University

요 약

본 연구는 <World of Warcraft>의 다섯 번째 확장팩인 “Warlords of Draenor”의 총 1,025개의 퀘스트를 폭력성과 비폭력성으로 나눠 분석해 보았다. 논자가 선별한 비폭력적인 퀘스트는 총 515개가 추출되었으며, 46가지 유형으로 나타났다. 반면에 폭력적인 퀘스트는 510개가 추출되었으며, 7가지 유형으로 나타났다. 수치상으로 보았을 때, <WOW>가 폭력성과 비폭력성의 밸런싱을 비슷하게 맞추고 있다는 것은 플레이어들이 자칫 재미성에 몰입될 수 있는 역기능요소를 제어하고, 순기능요소를 적절하게 배합하기 위해 노력한 흔적이라고 생각된다.

ABSTRACT

This study analyzed a total of 1,025 quests in the ‘Warlords of Draenor’ which is the fifth expansion set to the massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) World of Warcraft, by dividing them into violent and nonviolent quests. There was a total of 515 nonviolent quests which can be categorized into 46 types and a total of 510 violent quests that can be categorized into 7 types. The balance between violent and nonviolent quests shows that the game makers limited the number of adverse factors that can cause the players to be excessively absorbed in the game while successfully incorporating factors that can have positive effect on game players.

Keywords : World of Warcraft(월드오브워크래프트), Warlords of Draenor(드레노어의 전쟁군주), MMORPG(온라인게임), violent(폭력성), nonviolent(비폭력성)

Received: Jul, 11, 2016 Revised: Aug, 16, 2016
Accepted: Aug, 18, 2016
Corresponding Author: Lee, Jae Hong(Soongsil University)
E-mail: munsarang@ssu.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

서사학(Narratology)의 대표적인 제안자인 에스펜 아서스(Espen Aarseth)[1]는 게임의 극적인 서사를 스토리로 풀지 않고 퀘스트로 풀어내고 있다. 퀘스트가 수행적(performative)인 반면, 스토리는 진술적(constative)이라고 보는 그에게 있어서의 퀘스트는 역사다. 언제든지 진술되어 되풀이 될 수 있는 이야기와는 다르다는 의미다[2]. 그렇듯이 블리자드사의 <World of Warcraft>(이하 ‘WOW’라고 함)[3]의 퀘스트는 1만년에 걸친 방대한 연대기를 지닌 아제로스 세계를 역사적 배경으로 취하고 있다. 장르가 MMORPG인 <WOW>는 메인(Main)서사와 서브(Sub)서사[4]로 이원화되어 있으면서도 강력한 인과성으로 연결되어 하나의 완벽한 서사구조를 갖추고 있다. 그리고 게임에 내재된 퀘스트시스템[5]과 사냥시스템[6]은 캐릭터의 성장과 스토리의 통일성을 활성화시키기 위한 원동력으로 작용되고 있다.

본고에서는 글로벌 세계에서 호평을 많이 받고 있는 <WOW>의 퀘스트를 분석하여 퀘스트가 지닌 플레이어의 감성 컨트롤[7]을 기능적 측면에서 살펴보고자 한다. 다시 말하자면, 역동성과 서사성을 고루 갖춘 <WOW>의 퀘스트가 유도하고 있는 스토리라인의 다양한 사건들-순기능적 혹은 역기능적 사건-을 통해서 인기의 비결을 유추해석해 보고자 한다. 그 결과에 따라서는 일방적인 사냥에 의존하던 한국형 온라인게임[8]시스템이 플레이어들의 관심에서 멀어진[9] 이유 또한 분석할 수 있는 기회가 될 것이다. 게임에 대한 부정적인 인식은 스토리의 순기능적인 밸런싱을 갖추지 못했을 때 강하게 나타나는 현상인 만큼, 본고에서는 방대한 퀘스트를 보조서사로 취하고 있는 <WOW>의 다섯 번째 확장팩인 “드레노어의 전쟁군주(Warlords of Draenor, 2014.11.20.)”[10]의 모든 퀘스트(단, ‘추가 목표’로 드러나는 숨은 퀘스트들은 분석 대상에서 제외함)를 폭력성과 비폭력성으로 나눠 분석해 보고자 한다.

남을 거칠고 사납게 제압할 때에 쓰는 행위를 폭력이라고 한다. 그리고 폭력을 쓰지 않거나 반대하는 행위를 비폭력이라고 한다. 본고의 화두를 폭력과 비폭력이라는 상반된 행위에 두고 있는 이유는 게임의 상호작용에서 자연스럽게 발생하고 있는 플레이어의 폭력행위에 주목해 보고자 하는 의도다. 그리고 폭력적인 행위로 임무를 완수하는 퀘스트와 비폭력적인 행위로 임무를 완수하는 퀘스트를 통해서 게임의 역기능성을 축소시키고 순기능성을 확대시킬 수 있는 방법론을 획득할 수 있을 것을 기대하며, 순기능적 스토리텔링과 역기능적 스토리텔링의 밸런싱 문제의 실체를 들여다보고자 한다.

2. 드레노어 퀘스트 연구

<WOW>의 다섯 번째 확장팩인 “드레노어의 전쟁군주”에서 ‘드레노어(Draenor)’라는 새로운 대륙은 [Fig. 1]과 같이 7개 지역과 1개의 PVP지역으로 나누어진다.



[Fig. 1] Map of Draenor

7개 지역에 골고루 배치된 퀘스트는 보조서사의 역할을 충실히 해내고 있다. 그러면서도 퀘스트의 독립적인 서사[11]구조에서 파생되는 다양한 정서 유발은 플레이어들의 관심의 대상이 되고 있다. <WOW>의 오크가 아제로스를 침공하기 전의 역

사는 강철 호드가 지배하는 세계다. 또한, 드레노어의 전쟁군주들을 맞설 수 있는 상대는 드레노어를 지배해 오던 영웅들이다. 플레이어들은 다양한 퀘스트를 통하여 험난한 대지를 탐험하며 드레노어의 영웅들과 때로는 반목하고, 때로는 함께 어우러지며 드레노어세계의 평정을 되찾아 간다. 수많은 영웅들이 지배하는 드레노어 퀘스트들의 폭력성 유무를 지역별[12]로 조사해 보고자 한다.

2.1 타나안 밀림(Tanaan Jungle)

울창한 밀림지역인 타나안 밀림은 피눈물 부족의 본거지다. 구원자 마라야드와 스랄의 지휘 하에 강철 호드들을 격퇴시킨 얼라이언스-호드 연합군은 드레노어로 이동하며 '드레노어의 전쟁군주'의 스토리가 시작된다. 강철 호드 선봉대는 아제로스를 침공하기 위해 전초기지를 짓고 주둔한다. 얼라이언스와 호드 플레이어가 91레벨(level)[13]까지의 퀘스트를 접하는 곳이다.

[Table 1] Quests in Tanaan Jungle

Species	Zone	non-violent	Violent	total
Alliance (26)	The Dark Portal	4	1	5
	Heartblood	1	3	4
	Kargathar Proving Grounds	3	4	7
	Lok'goron Foundry	5	5	10
	Sub-total	13	13	26
Horde (26)	The Dark Portal	4	1	5
	Heartblood	1	3	4
	Kargathar Proving Grounds	3	4	7
	Lok'goron Foundry	5	5	10
	Sub-total	13	13	26
Total		26	26	52

얼라이언스와 호드가 공존하는 타나안 밀림 지역은 [Table 1]과 같이 얼라이언스 퀘스트 26개, 호드 퀘스트 26개, 총 52개로 구성되어 있다. 폭력성 퀘

스트의 유형은 살생(22), 파괴(4) 등, 총 26개로 나타나고 있다. 반면에 비폭력성 퀘스트의 유형은 이동(12), 구출(4), 장애물 제거(4), 대화(2), 호위(2), 운반(2) 등, 총 26개로 나타나고 있다. 드레노어의 오프닝 성격이 강한 타나안 밀림 지역의 스토리는 연합군과 강철호드가 대립하는 전술적인 퀘스트가 대부분이다. 타나안 밀림지역의 퀘스트는 주로 대마법사 카드가의 지휘 하에 진행된다. 연합군과 강철호드의 대립으로 인하여 살생과 파괴가 시작되고, 지역을 개척하기 위해 이동하는 퀘스트와 위기에 처해 있는 총독 말라다르를 구출하는 구출퀘스트, 호위퀘스트 등과 같은 비폭력 퀘스트들을 접하는 곳이다.

2.2 어둠달 골짜기(Shadowmoon Valley)

타나안 밀림 지역을 클리어 한 얼라이언스는 몽환적인 분위기를 연출하는 어둠달 골짜기 지역으로 이동하여 예언자 벨렌의 환영을 받으며 주둔지(달빛 내림터)를 건설한다. 얼라이언스가 92레벨까지의 퀘스트를 접하는 곳이다.

[Table 2] Quests in Shadowmoon Valley

Species	Zone	non-violent	Violent	total
Alliance (100)	Gloomshade Grove	21	10	31
	Embaari Village	4	3	7
	Elodor	15	7	22
	Twilight Glade	7	7	14
	The Burial Fields	7	3	10
	Anguish Fortress	3	8	11
Ashran	5	0	5	
Total		62	38	100

[Table 2]와 같이 어둠달 골짜기 지역의 퀘스트는 총 100개로 구성되어 있다. 폭력성 퀘스트의 유형은 살생(36), 파괴(2) 등, 38개로 나타나고 있다. 반면에 비폭력성 퀘스트의 유형은 대화(26), 수색(7), 구출(5), 건설(4), 퍼즐(4), 수집(3), 채집(3),

이동(3), 탐색(1), 깃발 뽑기(1), 표식 남기기(1), 확인(1), 조사(1), 임무 수행(1), 설치(1) 등, 총 62개로 나타나고 있다.

분쟁지역이지만, 이곳에 호드 거점이 없기 때문에 평온한 편이다. 그러나 불타는 군단과 어둠의 의회와 동맹을 맺은 살게레이들은 얼라이언스와 드레나이들을 괴롭히는 과정에서 살생과 파괴가 높게 나타나고 있다. 얼라이언스의 미션은 드레나이들과 교류하고, 배신자들을 쫓아내고, 넬졸의 음모를 저지하고, 강철 호드의 공격을 저지하며 어둠달 골짜기를 방어하는 퀘스트들을 접하는 곳이다.

2.3 서리불꽃 마루(Frostfire ridge)

서리불꽃 마루는 눈보라와 화산으로 가득 찬 땅이다. 이러한 황량한 땅에 오우거들이 바위를 깎아 만든 칼날침탑 요새가 있다. 이곳은 서리늑대 부족 오크가 탈취하려 하는 거점이다. 호드가 92레벨까지의 퀘스트를 접하는 곳이다.

[Table 3] Quests in Frostfire ridge

Species	Zone	non-violent	Violent	total
Horde (112)	Snowfall Alcove	16	5	21
	Wor'gol	17	10	27
	Bladespire Fortress	5	7	12
	The Crackling Plains	3	3	6
	Stonefang Outpost	6	0	6
	Grom'gar	2	7	9
	Colossals Fall	1	4	5
	Iron Siegeworks	1	7	8
	Throm'var	3	10	13
	Ashran	5	0	5
	Total	59	53	112

[Table 3]과 같이 서리불꽃 마루의 퀘스트는 총 112개로 구성되어 있다. 폭력성 퀘스트 유형은 살생(50), 파괴(3) 등, 총 53개로 나타나고 있다. 반면에 비폭력성 퀘스트 유형은 대화(19), 수집(7),

수색(6), 구출(4), 이동(3), 영입(3), 건설(2), 확인(2), 퍼즐(1), 배달(1), 수령(1), 수락(1), 전달(1), 조사(1), 염탐(1) 등, 총 59개로 나타나고 있다. 플레이어는 오우거들과 천둥군주 부족이 주력이 된 강철 호드에게 대항하며, 치열한 전투를 벌이는 과정에서 살생과 파괴가 이루어진다. 서리불꽃 마루를 확보해 나가는 과정에서 수집, 수색, 구출을 비롯한 다양한 비폭력적 퀘스트를 접하는 곳이다.

2.4 고르그론(Gorgrond)

드레노어의 북쪽 지역인 고르그론 지역의 북쪽은 황량한 협곡이 펼쳐지고, 남쪽은 울창한 정글이 펼쳐져 남과 북이 대조적인 자연환경을 이루는 지역이다. 고르그론 지역은 드레나이 세력과 결탁한 얼라이언스와 웃음해골 부족과 동맹한 호드가 92레벨부터 94레벨까지의 퀘스트를 접하는 곳이다.

[Table 4] Quests in Gorgrond

Species	Zone	non-violent	Violent	total
Alliance (76)	Naielle's Watch	5	2	7
	Crimson Fen	5	4	9
	Dionor's Demise	4	4	8
	Tangleheart	2	4	6
	Razorbloom	3	4	7
	Evermorn Springs	6	6	12
	Affliction Ridge	3	4	7
	Stonemaul Arena	4	4	8
	Gronn Canyon	7	5	12
	Sub-total	39	37	76
Horde (82)	Deadgrin	5	3	8
	Crimson Fen	4	5	9
	Dionor's Demise	4	4	8
	Tangleheart	3	4	7
	Razorbloom	4	4	8
	Evermorn Springs	6	7	13
	Affliction Ridge	3	4	7
	Stonemaul Arena	4	4	8
	Gronn Canyon	6	8	14
	Sub-total	39	43	82
Total	78	80	158	

[Table 4]와 같이 얼라이언스와 호드가 공존하는 고르그론 지역은 얼라이언스 퀘스트 76개, 호드 퀘스트 82개, 총 158개로 구성되어 있다. 폭력성 퀘스트 유형은 살생(71), 파괴(5), 화장(4) 등, 총 80개로 나타나고 있다. 반면에 비폭력성 퀘스트 유형은 대화(18), 수색(18), 구출(10), 수집(8), 이동(6), 전달(3), 건설(2), 조사(2), 수거(2), 깃발 뽑기(2), 의식 시전(2), 획득(2), 입수(1), 채집(1), 합류(1) 등, 총 78개로 나타나고 있다. 고르그론 지역은 얼라이언스와 호드가 드레노어의 원시세력과 싸우는 퀘스트라인이 전개되는 지역이다. 시체를 태우거나 의식을 시전하는 등, 클래식한 분위기의 퀘스트들을 접하는 곳이다.

2.5 탈라도르(Talador)

드레노어지역의 중앙에 위치한 탈라도르는 장가르 지역으로 연결된 강줄기의 해상교역이 활발한 드레노어의 심장부다. 탈라도르 지역은 플레이어가 94레벨부터 96레벨까지의 퀘스트를 접하는 곳이다.

[Table 5] Quests in Talador

Species	Zone	non-violent	Violent	total
Alliance (97)	Fort Wrynn	11	10	21
	Tuurem	4	10	14
	Jorune Mine	3	4	7
	Auchindoun	12	18	30
	Aruuna	7	5	12
	Zangarra	6	1	7
	Gordal Fortress	1	5	6
	Sub-total	44	53	97
Horde (93)	Vol'jin's Pride	11	10	21
	Tuurem	6	11	17
	Jorune Mine	3	3	6
	Auchindoun	10	16	26
	Aruuna	5	3	8
	Zangarra	6	1	7
	Gordal Fortress	2	5	7
	Sub-total	44	49	93
Total	88	102	190	

[Table 5]와 같이 얼라이언스와 호드가 공존하는 탈라도르 지역은 얼라이언스 퀘스트 97개, 호드 퀘스트 93개, 총 190개로 구성되어 있다. 폭력성 퀘스트 유형은 살생(85), 파괴(15), 화장(2) 등, 총 102개로 나타나고 있다. 반면에 비폭력성 퀘스트 유형은 대화(32), 수집(13), 이동(12), 구출(6), 수색(5), 채취(3) 건설(2), 입수(2), 경찰(2), 정탐(2), 진정 유도(2), 테스트(2), 관찰(2), 회수(2), 반환(1) 등, 총 88개로 나타나고 있다. 전체적인 퀘스트의 스토리라인은 샤프트라스를 방어하고, 추방된 아라코아와 만나게 되며, 아킨둔을 방어한다. 대화, 수집, 이동이 비폭력적인 핵심 퀘스트로 이루어져 있는 것으로 보아 활발한 움직임이 있는 지역이다.

2.6 아라크 첨탑(Spires of Arak)

아라크 첨탑지역은 뾰족한 산맥들이 하늘 높이 솟아있고, 산맥 아래로는 울창한 숲으로 가려져 하늘을 볼 수 없는 지형이다. 날개달린 아라코아들은 높은 바위탑 위에서 살고 있으며, 날개 없는 추방자 아라코아는 아래쪽의 가시덤굴과 어두운 숲에서 살고 있다. 아라크 첨탑지역은 플레이어가 96레벨부터 98레벨까지의 퀘스트를 접하는 곳이다.

[Table 6] Quests in Spires of Arak

Species	Zone	non-violent	Violent	total
Alliance (113)	Skettis	6	5	11
	Southport	19	16	35
	Pinchwhistle Gearworks	8	8	16
	Veil Akraz	7	5	12
	Veil Terokk	12	13	25
	Bloodmane Valley	6	8	14
	Sub-total	58	55	113
Horde (114)	Skettis	7	5	12
	Axefall	18	17	35
	Pinchwhistle Gearworks	8	8	16
	Veil Akraz	7	5	12
	Veil Terokk	11	14	25
	Bloodmane Valley	6	8	14

Species	Zone	non-violent	Violent	total
	Sub-total	57	57	114
Total		115	112	227

[Table 6]과 같이 얼라이언스와 호드가 공존하는 아라크 침탈지역의 퀘스트는 얼라이언스 퀘스트 113개, 호드 퀘스트 114개, 총 227개로 구성되어 있다. 폭력성 퀘스트 유형은 살생(99), 파괴(10), 제압(2), 심문(1) 등, 총 112개로 나타나고 있다. 반면에 비폭력성 퀘스트 유형은 대화(41), 이동(10), 수집(9), 전담(6), 수색(6), 배달(6), 구출(4), 입수(4), 비약 복용(4), 건설(2), 획득(2), 채집(2), 퍼즐(2), 변신(2), 기계 사용(2), 해독(2), 수리(2), 치료(2), 도우미(2), 탐색(2), 삭제(2), 심문(1) 등, 총 115개로 나타나고 있다. 이 지역 역시 강철 호드(으스러진 손 부족)의 침공을 많이 받는 지역인 만큼, 가장 많은 퀘스트들이 활발하게 전개되고 있다. 전체적인 스토리라인은 루크마르의 신봉자에 맞서 추방된 아라코아를 돕는 비폭력성 퀘스트들을 접하는 곳이다.

2.7 나그란드(Nagrand)

나그란드는 강철 호드의 심장부인 드레노어의 최종 지역이다. 드레노어 지역은 아웃랜드가 된 이후 만들어진 할리아를 제외한 텔라아르, 오슈군, 정령의 옥좌, 태양여울 주둔지 등은 아웃랜드를 그대로 재현해내고 있다. 나그란드 지역은 플레이어가 98레벨부터 100레벨까지의 퀘스트를 접하는 곳이다.

[Table 7] Quests in Nagrand

Species	Zone	non-violent	Violent	total
Alliance (93)	Telaar	15	15	30
	Lok-Rath	4	5	9
	The Ring of Trials	8	16	24
	Throne of the	10	3	13

Species	Zone	non-violent	Violent	total
	Elements			
	Oshu'gun	5	11	16
	The Ring of Blood	1	0	1
	Sub-total	43	50	93
Horde (93)	Hallvalor	15	14	29
	Lok-rath	4	5	9
	The Ring of Trials	10	14	24
	Throne of the Elements	10	3	13
	Oshu'gun	4	12	16
	The Ring of Blood	1	1	2
	Sub-total	44	49	93
Total		87	99	186

[Table 7]과 같이 얼라이언스와 호드가 공존하는 나그란드 지역은 얼라이언스 퀘스트 93개, 호드 퀘스트 93개, 총 186개로 구성되어 있다. 폭력성 퀘스트 유형은 살생(72), 파괴(12), 사냥(12), 포획(3) 등, 총 99개로 나타나고 있다. 반면에 비폭력성 퀘스트 유형은 이동(39), 수색(14), 대화(13), 획득(6), 구출(4), 수집(2), 건설(2), 채집(2), 설치(2), 배달(1), 퍼즐(1), 애도(1) 등, 총 87개로 나타나고 있다. 퀘스트의 스토리라인은 나그란드의 전쟁노래 부족과 고리안 제국의 높은 망치 오우거, 스티프휘들 유물 복원회 등과 맞서 싸워 거점을 함락시켜 나가는 것이다.

3. 퀘스트 분석 결과

이상과 같이 <WOW>의 “드레노어의 전쟁군주”의 퀘스트[14]에 나타난 폭력성과 비폭력성을 분석해 보았다. 본고에 활용되는 데이터는 퀘스트를 해결하기 위해 조금이라도 살상행위나 파괴행위가 가해진다면 가차 없이 폭력성 퀘스트로 적용하였으며, 살상이나 폭력이 배제된 순기능 퀘스트는 비폭력성으로 적용하여, 폭력과 비폭력의 경계를 엄격하게 구분하였다.

캐릭터를 육성시켜 나가는 대부분의 MMORPG는 피아(彼我)간의 대립의 갈등을 상당히 많이 활

용하는 편이다. 그 갈등 구조는 이야기의 개입에 따라 양상이 달라진다.

일반적으로 이야기가 결여된 MMORPG 퀘스트의 경우에는 갈등구조가 빈약하기 때문에 곧 바로 폭력성로 연계될 수밖에 없다. 따라서 비폭력적인 스토리를 개입시킬 수 없는 악순환이 되풀이 되게 된다[16,17]. 따라서 서사적 완성도가 부족한 온라인게임은 정서활용에 한계성을 드러내게 되고, 역동성을 높일 수밖에 없는 구조를 되풀이하게 되고, 비폭력성보다 폭력성에 주력하는 게임으로 전락하게 된다.

그러나 <WOW>의 퀘스트는 풍성한 스토리의 갈등구조를 활용하여 플레이어의 정서[15]를 순기능적인 비폭력성으로 쉽게 유도해내고 있다.

<WOW>가 지닌 비폭력적인 퀘스트를 수행하면, 퀘스트의 정서적 스토리텔링이 매우 잘 된 게임이라는 사실을 절감하게 된다. 퀘스트를 통해 서사성과 역동성의 균등한 밸런싱을 섬세하게 느낄 수 있기 때문이다. <WOW>의 “드레노어의 전쟁군주”의 퀘스트 분석과정에서 나타난 몇 가지의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

[Table 8] Quests in Warlords of Draenor

Zone	Species	non-vio-lent	Vio-lent	Sub total	total
Tanaan Jungle	Alliance	13	13	26	52
	Horde	13	13	26	
Shadowm-oon Valley	Alliance	62	38	100	100
	Horde	0	0	0	
Frostfire ridge	Alliance	0	0	0	112
	Horde	59	53	112	
Gorgrond	Alliance	39	37	76	158
	Horde	39	43	82	
Talador	Alliance	44	53	97	190
	Horde	44	49	93	
The Spires of Arak	Alliance	58	55	113	227
	Horde	57	57	114	
Nagrاند	Alliance	43	50	93	186
	Horde	44	49	93	
total		515	510	1,025	1,025

1) [Table 8]과 같이 <WOW>의 “드레노어의 전쟁군주”에 공식적으로 드러난 퀘스트 개수는 총 1,025개다. 이 중에서 비폭력적인 퀘스트는 515개, 폭력적인 퀘스트는 510개로 추출되었다. 드레노어 지역에서 제시되고 있는 퀘스트는 매우 다양한 유형이 있었기 때문에, 논자가 앞서 연구하였던 퀘스트의 유형[18]보다 훨씬 다양해졌다는 사실을 확인할 수 있었다. “드레노어의 전쟁군주”에 나타난 비폭력성 퀘스트의 유형은 총 46가지로 나타났다. 대화(151), 이동(91), 수색(56), 수집(42), 구출(37), 건설(14), 전달(10), 획득(10), 배달(10), 퍼즐(8), 채집(8), 입수(7), 조사(5), 확인(4), 비약 복용(4), 장애물 제거(4), 설치(3), 채취(3), 영입(3), 수거(2), 의식시전(2), 경찰(2), 깃발 뽑기(2), 정탐(2), 진정 유도(2), 테스트(2), 관찰(2), 회수(2), 변신(2), 기계 사용(2), 해독(2), 수리(2), 치료(2), 도우미(2), 탐색(2), 삭제(2), 호위(2), 표식 남기기(1), 임무수행(1), 수령(1), 수락(1), 염탐(1), 합류(1), 반환(1), 심문(1), 애도(1) 등이다. 폭력성 퀘스트의 유형은 총 7가지로 나타났다. 살생(435), 파괴(51), 사냥(12), 화장(6), 포획(3), 제압(2), 심문(1) 등이다. 살생이 압도적으로 많은 듯하지만, 폭력성의 총 개수와 비폭력성의 총 개수로 비교해 보았을 때, 전체적으로 폭력성과 비폭력성의 밸런스가 잘 이루어져 있다는 것을 확인하였다.

2) 폭력성의 유형에는 퀘스트를 해결하기 위해 생명체 처치를 지시하는 ‘살생 퀘스트’가 거의 대부분이다. 그러나 ‘살생 퀘스트’라고 할지라도 대부분의 살생 퀘스트는 폭력을 휘두를 수밖에 없는 확연한 이유가 반드시 성립되어 있었다. NPC 한셀 헤비핸드가 “고렐을 빨리 처치하지 않으면 방어벽을 먹어치워, 요새가 금방 무너질 것”이라 경고하며 “고렐 5마리를 처치한 후, 보고하라”는 ‘(92)고렐소굴로’가 살생 퀘스트의 대표적인 사례다. 이러한 경우처럼, 드레노어지역의 평화를 수호하기 위해 어쩔 수 없이 살생이 필요하다는 전쟁논리의 퀘스트라인을 확인할 수 있다.

3) 비폭력성의 유형에는 ‘대화 퀘스트’가 매우

많았다. 가상세계와 현실세계의 상호작용이 잘 되고 있는 게임이라는 사실을 대변하고 있다. 대화 퀘스트는 게임시스템의 설명, 스토리의 상황설명, 장소 이동 지시, 다른 NPC 소개, 퀘스트 정보공유 등의 역할을 한다. 대화가 많다는 것은 인과성에 의해 짜인 플롯의 완결성을 중시한다는 의미이기도 하다. 그리고 스토리의 진행을 위해 대화를 사이사이에 적당하게 삽입하는 밸런싱은 폭력적인 살생을 지속적으로 연결되지 않도록 차단하는 순기능적인 배려이기도 하다.

4) 퀘스트는 각 지역마다 단독 퀘스트와 연속 퀘스트로 조합되어 있으며, 연속 퀘스트의 경우, 순차적 이야기 형태로 드라마적 성격을 띠고 있다. 연속 퀘스트의 게임성은 난이도의 상승으로 연결되고 있으며, 퀘스트의 난이도에 따라 보상 금액 및 경험치가 타당성 있게 잘 조절되고 있다.

5) 비폭력성 퀘스트의 대부분은 폭력성이 배제된 순기능성 퀘스트인 만큼, 플레이어 스스로가 착한 일을 했다는 자부심을 느낄 수 있는 정서를 부추기고 있다. 어둠달 골짜기 지역에서 나무뿌리에 묶여 있는 동물을 구출하는 ‘(90)사로잡힌 동물’, 위험에 처한 아이들을 구출하는 ‘(90) 아이들이 위험해!’, 아기 공작새를 구출하는 ‘(94) 아기 공작새’ 등은 비록 가상세계라고 할지라도 구출하는 선한 일을 했다는 만족감을 느끼게 하는 퀘스트들이다. 텔라도르지역의 불타는 벌판에서 공포에 질려 있는 호랑이를 진정시켜 주면, 하트를 그려 감사의 뜻을 보이며 뛰어가는 장면을 보면 플레이어 입장에서 매우 큰 감동을 느끼게 된다.

6) 드레노어 지역에서는 특이하게도 플레이어 혼자서 힘으로 버거운 퀘스트를 수행할 수 있는 특별한 능력을 부여하는 시스템이 있다. 소환수를 활용하는 방법이다.

고르그론 지역에서 오름길 벌목지나 저지대 벌목 마당을 선택한 플레이어는 ‘기계절단기 5000’을 소환해 비행, 화염 방사기 등의 기술을 사용할 수 있고, 오름길 대련장이나 야생의 싸움터를 선택한 플레이어는 ‘투기장 용사’를 소환해 1분 동안 함께

싸우는 도움을 받을 수 있다.

탈라도르 지역에서도 마찬가지로 전쟁기지를 선택해야 한다. 얼라이언스는 린 요새와 비전 성소 중 어떤 건물을 지을 것인지에 대하여 선택을 해야 한다. 그리고 호드는 불진의 전쟁기지과 비전성소 중 어떤 건물을 지을 것인지 선택해야 한다. 린 요새와 불진의 전쟁기지를 선택하게 되면, 탈라도르 내에서 지정된 지역에 폭탄을 발사하여 높은 피해를 줄 수 있는 ‘대포공격’ 도움을 받을 수 있고, 비전성소를 선택하게 되면, 탈라도르내에서 수호 구체를 소환해 주변 적에게 피해를 주는 ‘수호구체’를 사용할 수 있다.

아라크 침탐 지역에서는 전초기지를 건설해야 하는 퀘스트가 진행된다. 얼라이언스는 스톡트론 양조장과 밀수업자의 동굴 중 어떤 건물을 지을 것인지 선택해야 한다. 그리고 호드는 난롯불 선술집과 밀수업자의 동굴 중 어떤 건물을 지을 것인지 선택해야 한다. 스톡트론 양조장과 난롯불 선술집을 선택하게 되면, 쉽게 구할 수 없는 아이템을 구입해 레벨업에 도움을 주는 ‘멀고 먼 고향’ 기능을 사용할 수 있고, 밀수업자의 동굴을 선택하게 되면, 전초기지 귀환 기술, 아라크 침탐 내 추가 경험치 20% 버프를 받을 수 있는 ‘밀수꾼의 줄행랑’ 기능을 사용할 수 있다.

나그란드 지역에서도 플레이어들은 퀘스트를 통해 전초기지를 건설해야 한다. 얼라이언스는 ‘랑가리 동물 우리’와 ‘텔라아리 전차작업장’ 중에서 어떤 건물을 건설할지 선택해야 한다. 그리고 호드는 ‘올바르 동물 우리’와 ‘올바르 전차작업장’ 중에서 어떤 건물을 건설할지 선택해야 한다. 제도용 책상을 사용해, ‘동물 우리’를 선택하면 나그란드 지역 내에서 전투 중에도 탈 수 있는 전투능대 기술을 사용할 수 있으며, ‘전차작업장’을 선택하면 10분 후 재사용이 가능한 파괴전차를 탑승할 수 있게 된다.

4. 결 론

본고의 텍스트로 취한 <WOW>에는 아제로스 세계의 1만년에 걸친 연대기를 중심으로 얼라이언스와 호드의 영웅들이 숭한 판타지를 구현해 내고 있다. 무수한 싹뿔과 같은 퀘스트들은 마치 핵이 확산되는 듯한 드라마틱한 가상세계를 전개시키고 있다. <WOW>의 다섯 번째 확장팩인 “드레노어의 전쟁군주”의 퀘스트 연구만으로도 충분히 <WOW>의 전체적인 진면목을 느낄 수 있었다.

폭력성과 비폭력성을 구분하는 작업을 마친 결과, 퀘스트의 개수는 총 1,025개이었으며, 그 중, 비폭력적인 퀘스트가 515개, 폭력적인 퀘스트가 510개로 추출되었다. 폭력성 자체를 상업적 재미성에 따른 역기능 영역으로 보고, 비폭력을 정서순화를 위한 순기능 영역으로 보았을 때, 순기능 쪽 퀘스트가 5개 많았다. 이런 미세한 차이는 어느 쪽에도 치우치지 않고 균등한 밸런스를 유지시키기 위해 블리자드사가 고심한 흔적들이다. 비폭력성에 5개의 퀘스트가 더 많다는 사실은 무의미한 숫자이지만, 순기능성을 중시하는 기업의 윤리 의식[19]을 엿볼 수 있는 부분이다. 또한, 비폭력적인 순기능 퀘스트의 유형이 총 46가지로 나타난 것으로 미루어 볼 때, 블리자드사가 폭력성이 감소된 순기능적인 퀘스트를 만들기 위해 다양한 유형을 스토리텔링한 노력의 결과로 보인다. 역기능적인 면보다 순기능적인 면이 돋보이는 게임이야말로 상용게임의 순기능화를 위해 매우 필요한 부분이라고 사료된다. 따라서 우리 게임개발업계가 진정 글로벌 세계에서 경쟁력 있는 주도권을 쟁취하기 위해서는 이러한 <WOW>의 기능적인 밸런싱을 벤치마킹해야 할 부분이라고 사료된다.

그리고 확장팩이 나올 때마다 성장하는 캐릭터 능력의 밸런스 조정은 참으로 어려운 일임에도 불구하고, 드레노어 지역에서 소환수를 활용하여 파티를 구성하는 효과를 부여하는 전초기지 건설퀘스트는 매우 독특한 퀘스트 시스템이다. 또한, 총 53가지에 이르는 퀘스트인 대화, 이동, 수색, 수집,

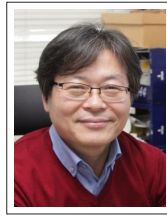
구출, 건설, 전달, 획득, 배달, 퍼즐, 채집, 입수, 조사, 확인, 비약 복용, 장애물 제거, 설치, 채취, 영입, 수거, 의식시전, 정찰, 깃발 뽑기, 정탐, 진정 유도, 테스트, 관찰, 회수, 변신, 기계 사용, 해독, 수리, 치료, 도우미, 탐색, 삭제, 호위, 표식 남기기, 임무수행, 수령, 수락, 염탐, 합류, 반환, 심문, 애도, 살생, 파괴, 사냥, 화장, 포획, 제압, 심문 등의 유형들은 스토리텔링 측면에서 다음 기획에 더 심층 연구가 필요한 부분이다.

최근에 게임과 인공지능, 게임과 가상현실, 게임과 증강현실, 게임과 사물인터넷, 게임과 클라우드 컴퓨팅, 게임과 웨어러블 컴퓨팅 등과 같이 다양한 융합인프라가 형성되며 게임이 지닌 과학적, 산업적 융합 잠재능력이 커지고 있는 만큼, 진정한 게이미피케이션(Gamification)시대[20]를 열기 위해서는 순기능적 서사의 밸런싱이 매우 필요한 시점이라고 사료된다.

REFERENCES

- [1] Espen Aarseth, 'Quest Games as Post-Narrative Discourse', in Marie-Laure Ryan, "Narrative Across Media: The Languages of Storytelling", U of Nebraska Press, p.369, 2004.
- [2] Jae-Hong Lee, "Game storytelling", Tree of Thought, p.137, 2011.
- [3] <http://kr.battle.net/wow/ko>.
- [4] Editorial department, "Torytelling Manual", Zaturi Books, 2014.
- [5] Blizzard, Young-Jin Bae translation, "World of Warcraft Official Guidebook", Jewoo media, 2005.
- [6] Kyong-Won Song, "Empty Time, Empty Space, and Non(非)-Place in World of Warcraft: The Accumulated Experience and the Recovery in Reality", Cartoon & Animation Studies Vol.- No.19, 2010.
- [7] Myeong-Heum Yeoun, "Cultural Differences of Choice on Interaction Problem", Korean Journal of the science of Emotion &

- sensibility Vol.13 No.4, 2010.
- [8] Jang-Hoon Lim, Young-Kil Yim, “Narrative Structure Feature of Korean- Style 3D Online Game(MMORPG) to Construction of User Created Base- System”, The Korean Journal of Art and Media Vol.8 No.1, 2009.
 - [9] Reporter Hui-Na Oh, ‘Says the gaming industry in crisis’, “edaily”, 2016.6.17.
 - [10] <http://kr.battle.net/wow/ko/warlords-of-draenor>.
 - [11] <http://oriwiki.net>.
 - [12] <http://wow.inven.co.kr>.
 - [13] In-Wha Lee, Hye-Won Han, ‘level’, “Game Dictionary”, Publisher haenaem, 2016.
 - [14] Bradygames, World of Warcraft Warlords of Draenor Official Guidebook, Jewoo media, 2014.
 - [15] Mi-Jin Kim, Sang-Woo Kim, “Pre-visualization of Interaction on Game Character’s Quest Play : Towards of Narrative Structure”, Journal of Korea Game Society Vol.11 No.2, 2011.
 - [16] Hye-Young Yun, Jeong-Yeon Kim, “A Study on User Identity according to MMORPG’s Narrative Mode, Focused on <Blade and Soul> and <Dark Fall>”, Journal of Korea Game Society Vol.15 No.1, 2015.
 - [17] Jae-Hong Lee, Narrative Structure in “World of Warcraft”, Journal of Korea Game Society Vol.8 No.4, 2008.
 - [18] Jae-Hong Lee, “Research on Quest-Storytelling in WOW”, Digital Storytelling Studies NO. 04, Salim Publisher, 2009.
 - [19] Miguel Sicart, Gyeom-Seop Kim translation, “The Ethics of Computer Games”, Communication Books, P.210, 2014.
 - [20] Jeong-Tai Kim Etc, “Gamification, It is played the world”, Hongreung Science Publishers. 2015.



이재홍(Lee, Jae Hong)

1984 송실대학교 전자공학과(학사)
1987 송실대학교 국어국문학과 (석사)
1990 東京대학교 종합문화연구과(연구)
1992 東京대학교 종합문화연구과(석사)
1998 東京대학교 종합문화연구과(박사수료)
2010 송실대학교 국어국문학과(문학박사)
2016- 송실대학교 문예창작학과 교수
한국게임학회 회장
디지털스토리텔링학회 부회장
콘텐츠분쟁조정위원회 조정위원

관심분야: 디지털스토리텔링, 게임기획, 콘텐츠