

신화 퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 연구

한혜원*

< 차례 >

1. 서론
2. 신화적 상상력에 기반한 디지털 게임의 창작 발상법
3. 신화와 디지털 게임의 매개체로서의 퀘스트
4. 퀘스트 유형에 따른 사용자 경험의 다변화
5. 퀘스트 확장을 통한 잠재적 신화 공간의 발현
6. 결론

국문요약

디지털 게임은 신화적 상상력과 기술의 융합을 통해 발생했다. 디지털 게임은 신화 중에서 퀘스트(quest)의 내용과 형식을 재매개(remediation)한다. 신화에서 영웅은 평범하고 일상적인 세계를 떠나 귀환하기까지 다양한 퀘스트를 수행하면서 세계에 낯빛을 드러내게 된다. 이러한 퀘스트는 어떤 가치를 찾아 떠난다는 점에서 목적지향적인데, 바로 이러한 점에 디지털 게임과 부합된다. 디지털 게임에서 퀘스트란 개발자가 제시하는 게임의 유의미한 최소 서사 단위로, 사용자는 개발자가 제시한 배경을 토대로 가치있는 목적을 달성하기 위해 주어진 임무를 수행한다. 퀘스트는 개발자와 사용자, 게임과 서사, 미래의 기술과 과거의 신화, 의미와 행동이라는 이원적 요소들을 융합시키는 매개의 역할을 한다.

* 이화여대, 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공 전임강사

퀘스트 구조는 중심 퀘스트에 복수의 주변 퀘스트들이 확장되는 형식을 취한다. 퀘스트는 게임 세계 내 사용자의 선택 요소를 제한하고 게임의 시스템을 가상세계 안으로 이면화해 사용자에게 극적 긴장감을 부여하고 극적 사건을 발생시킨다. 이처럼 디지털 게임에 있어서 퀘스트는 사용자에게 게임 세계 내에서 하는 행동들이 유의미할 수 있는 적극적인 동기와 강력한 보상을 제공한다. 퀘스트는 기술적이고 물리적인 게임의 형식을 이면으로 숨기고 허구와 환상성에 입각한 가상세계를 제시하는데 중추적인 역할을 담당한다.

퀘스트는 게임 세계의 내용을 기준으로 표면적으로는 제한된 시간 내에 주어진 임무를 수행하는 퀘스트(time-oriented quest), 제한된 공간을 발견하거나 이동하는 퀘스트(place-oriented quest), 제한된 아이템을 획득하는 퀘스트(item-oriented quest)로 분류된다. 사용자는 퀘스트를 수행하면서 게임 세계 내에서 필요한 기능을 숙지하게 되는데, 퀘스트의 기능에 따라서 크게 사용자의 정체성을 확립하고 공간 이동을 가능하게 하는 1인 중심의 성장형 퀘스트, 사용자 간 커뮤니케이션을 강화하고 공간의 발견을 가능하게 하는 복수 중심의 사교형 퀘스트로 나눌 수 있다. 성장형 퀘스트와 사교형 퀘스트는 각각 분리된 것이 아니라 다중적으로 수행되는 가운데 정체성과 관계성을 성립해 나갈 수 있다. 퀘스트는 분리(separation), 입문(initiation), 귀환(return)의 단계로 구성되는데, 본 단계를 거쳐 퀘스트를 완료함에 따라서 사용자는 내적으로는 성취감과 소속감을 얻고 외적으로는 물리적 보상을 얻는다. 퀘스트는 각각 완결된 구조를 갖고 있는 한편 다른 퀘스트와 연결점을 갖고 인과적으로 연결되어 있으며, 신화의 퀘스트 구성 방식과 마찬가지로 반복적인 형태로 확장된다.

주제어 : 신화, 디지털 게임, MMORPG, 재미개, 퀘스트

1. 서론

디지털 게임의 스토리텔링은 신화적 상상력과 미래지향적 기술의 융합을 통해 이뤄진다. 고대인에게 신화가 상상의 보고이자 인간 현실의 원동력으로 작용했다면, 현대인에게는 디지털 게임이 허구적 상상력을 발현할 수 있는 유희적 공간인 동시에 사회적 네트워크를 형성할 수 있는 장으로서의 역할을 수행하고 있다. 여명숙(1999)은 디지털 게임 등 사이버스페이스를 ‘탈물질화(dematerialization)’와 ‘구체화(concretization)’의 노선을 밟아왔다는 측면에서 신화적 공간의 연장선상에서 조망하고 있다.¹⁾ 디지털 게임은 물리적 공간인 동시에 정신적 공간이요, 실재하는 공간인 동시에 비실재하는 공간인 것이다.

한국은 디지털 게임 중에서도 웹을 기술적 형식으로 삼는 가운데 신화적 상상력을 내용으로 표현한 다중접속역할수행게임(Massively Multi-player Online Role Playing Game: 이하 MMORPG)의 생산 및 소비에 있어서 선도적 모델을 제시하고 있다. 고구려 무휼왕의 정벌담을 기반적 서사로 차용한 <바람의 나라>(Nexon, 1996), 조선 임진년(1592년)의 임진왜란이라는 역사적 사실을 환상성을 부가해 재현한 <충무공전>(트리거소프트, 1999), 1590년 동북아시아의 교역을 재현한 <거상>(AK Interactive, 2008) 등이 대표적인 사례이다. 무엇보다도 한국 최초이자 세계 최초의 그래픽 기반 MMORPG인 <바람의 나라>의 경우 고구려 시대를 배경으로 채택했다는 점이 특이할 만하다. MMORPG <바람의 나라>는 개발자가 한국의 신화·전설·민담 등 다양한 문화원형을 토대로 기반적 스토리를 제시한 후, 이를 사용자들이

1) 여명숙, 「사이버스페이스의 존재론과 그 심리철학적 함축」, 이화여자대학교 철학과 박사학위논문, 1998, 18-20면.

이상적 스토리와 우발적 스토리로 발전시키는 방식을 채택하고 있다.

MMORPG와 같은 디지털 게임에서 사용자는 제한된 시공간 안에서 주어진 과제를 수행한 후 보상을 획득하고 다음 지점으로 이동하게 된다. 이때 사용자에게 주어지는 일련의 과제나 임무를 '퀘스트(quest)'라고 한다. MMORPG에서의 퀘스트란 영웅 신화의 퀘스트를 재매개(remediation)한 것으로, 주인공이 상징적이고 환상적인 배경을 토대로 가치있는 목적을 달성하기 위해 성배와 같은 객체를 모으는 과정에서 겪는 여정을 일컫는다.²⁾ MMORPG에서 퀘스트는 디지털 게임에서 극적 사건을 발생시키는 최소 단위라 할 만하다.

본래 영웅 신화의 개념으로부터 비롯된 퀘스트는 MMORPG 내에서 게임 플레이와 스토리, 미래 기술과 고대 신화, 의미와 행동이라는 디지털 게임 내의 이원적 요소들을 융합시키는데 있어서 매개의 역할을 한다. 때문에 디지털 게임의 스토리텔링을 연구하는데 있어서 퀘스트가 주요한 개념으로 다루어져왔다. 하워드(2008)는 퀘스트를 게임과 스토리의 매개체로 이해하고 있다.³⁾ 토스카(2003) 역시 퀘스트를 사용자의 행위를 스토리와 연결시켜 게임 플레이와 스토리를 유기적으로 연결시키는 중요한 장치라고 본다.⁴⁾ 칼슨(2008)의 경우는 퀘스트가 개발자,

2) 성배설화라는 복합적 구조물은 켈트족, 특히 웨일즈에 기원을 두고 있다. 최초의 성배 영웅들은 섬나라에 기원을 두고 있으며, 일관되게 잔존하고 있는 신앙과 관습들을 보여준다. 성배설화는 고대 제식의 기록이며, 궁극적인 목표는 육체적, 영적 생명의 근원에 관한 비밀을 전수받는 것이다. - Weston, Jessie L., 정덕애 역, 『제식으로부터 로망스로』, 서울:문학과 지성사, 1988, 212-228면.

3) Bateman, Chris & Boon, Richard, *21st Century Game Design: Game Development Series*, NY: Charles River Media, 2005, p.264.

4) Tosca, Susana, *The Quest Problem in Computer Games*, Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment (TIDSE) conference, Darmstadt, 2003.

사용자, 게임 환경 사이의 상관관계 속에서 설정된다고 본다.⁵⁾ 그에 따르면 퀘스트는 게임의 주요한 부분으로, 사용자로 하여금 특정한 행동을 취한 후 보상을 받도록 유도하는 과제를 일컫는다. 하워드와 토스카가 퀘스트를 게임 플레이와 스토리를 연결하는 매개체로 이해한데 반해, 칼슨은 퀘스트를 개발자가 사용자에게 제시하는 서사 하부의 에피소드로 이해하고 있다.

디지털 게임의 놀이적 측면을 강조하는 게임학자들의 경우에는 퀘스트를 보다 광의적이고 포괄적인 개념으로 사용한다. 게임학자 올셋(2004)는 퀘스트 게임(quest game)을 후기 서사 담론의 핵심 개념으로 제시하면서, 퀘스트의 매개적 기능을 강조하고 있다.⁶⁾ 올셋은 퀘스트가 가상의 정체성이나 아바타를 가진 사용자가 일련의 도전들을 완수하기 위해서 게임 공간을 움직이고 행동하지 않을 수 없도록 하는 가장 효과적인 동기(motivation)라고 본다. 그러나 로망스와 같은 인쇄 문학에서 퀘스트가 순차적(sequential)으로 진행되던 방식이, 구조적(architectural)인 게임에서 그대로 '되풀이(retell)'되는 것은 결코 아니라고 강조하면서 신화에서의 퀘스트와 디지털 게임에서의 퀘스트를 차별적으로 이해하고 있다. 그에 따르면 게임의 퀘스트가 갖는 가장 큰 변별점은 바로 사용자의 퀘스트 선택 여부에 있다.

이처럼 디지털 게임 스토리텔링에 있어서 퀘스트는 주요한 개념으로 작용한다. 그러나 퀘스트에 대한 일련의 연구들은 다음과 같은 한계를 갖고 있다. 첫째, 퀘스트를 지나치게 광의적 개념으로 활용하기 때문에

5) Karlsen, Faltin, "Quests in Context: A Comparative Analysis of *Discworld* and *World of Warcraft*", *Gamestudies*, volume 8, issue 1, 2008.8.

6) Aarseth, Espen, "Quest Game as Post-Narrative Discourse", Lyan, Marie-Laure edits, *Narrative across Media : The Language of Storytelling*, Lincoln:University of Nebraska Press, 2004, pp.361-376.

“퀘스트는 곧 게임이다”라는 공식이 성립하게 된다. 가령 올셋(2004)의 경우 퀘스트가 게임을 다른 매체와 변별짓는 중요한 특질로 설명될 수 있는 것이 아니라 지나치게 광범위하게 적용된 나머지 일반적인 개념으로 전락하고 만다.

둘째, 선형적인 스토리 전개 방식과 대비되는 의미로 게임에서의 비선형적인 퀘스트를 강조하는 점 역시 문제적이다. 디지털 게임에서는 사용자가 자신의 의지에 따라서 퀘스트를 선택, 조합할 수 있다는 점에서 퀘스트의 나열 자체는 비선형적이다. 그러나 궁극적으로 사용자 일인이 한 번에 경험할 수 있는 퀘스트들은 선형적으로 연결될 수밖에 없다. 한 명의 플레이어가 동시에 비선형적인 스토리를 진행해 나가는 것은 불가능하기 때문이다. 퀘스트의 나열 자체는 비선형적이지만, 사용자 개인이 체험하는 스토리텔링 전체는 선형적이다. 단 동일한 사용자가 동일한 게임을 중복해서 플레이할 경우에 과거와 차별적인 사건을 창출할 수 있으며 이와 같은 사건의 조합이 복수체로 존재할 수는 있다.

셋째, 기존의 연구사는 퀘스트를 내용적인 측면에서만 재매개된다고 볼 뿐, 형식적인 측면에서까지는 다루지 못하고 있다. 때문에 신화의 일부 소재가 디지털 게임에 재현되는 경우에 대해서 현상만을 다루고 있을 뿐, 실제로 신화와 디지털 게임의 상관관계를 분석하지는 못한다는 한계점을 안고 있다. 구비시대의 문화원형이 디지털 게임을 통해서 부활한 경우를 내용적인 측면에만 국한해 살펴볼 경우, 각각의 사례들이 파편적으로 적용될 뿐 실제로 신화의 특정한 속성이 디지털 매체를 통해서 구현되기에 적합한지 그 원리를 밝혀내기에는 부족하다. 디지털 게임에서 퀘스트란 ‘성배찾기’의 소재적, 내용적 측면에서 나아가 형식적인 측면까지 아우르는 개념으로, 디지털 게임에서 극적 사건을 발생시키는 최소 단위이다. 퀘스트는 사용자와 개발자를 중개하면서 상호작

용적으로 서사를 발전시켜 나가는 역할을 수행한다. 이에 본고에서는 단순히 신화적 내용이 디지털화된 사례 및 양상을 체계화하는 것에서 나아가 신화가 디지털 매체와 부합할 수 있는 가능성과 모델을 퀘스트를 통해서 살펴보고자 한다.

2. 신화적 상상력에 기반한 디지털 게임의 창작 발상법

문학 이론가 프라이(2000)는 로맨스(romance), 퀘스트(quest), 모험(adventure)을 용어상 엄격히 구분한다.⁷⁾ 그는 로맨스 장르에서 모험이 플롯의 주요 요소로 활용된다고 본다. 퀘스트는 일련의 모험 중에서 가장 주요한 모험으로, 극적인 에피소드를 통해 로맨스의 구조를 형성한다. 민담학자 프로프(1997) 역시 요정담에서 등장인물이 수행하는 기능(function)과 전형적인 행동에 따라서 인물 유형을 분석하는데, 이 중에서 개인이나 가족의 결핍을 충족시키기 위해서 퀘스트를 수행하는 주인공을 ‘탐색하는 영웅(questing hero)’이라고 칭한다.⁸⁾

신화학자 캠벨(1999)은 세계 영웅 신화의 구조를 연구한 후, 천의 얼굴을 가진 영웅들이 공통적으로 겪는 ‘영웅의 여행(the hero's journey)’을 12단계로 정리한 바 있다. 그에 따르면 영웅은 평범하고 일상적인 세계를 떠난 후 다시 귀환하기 까지 다양한 퀘스트를 수행한다.⁹⁾ 캠벨에 따르면 인간 내부에는 신화적 코드가 내장되어 있어서, 개인이 지닌 완전성과 무한한 힘의 가능성을 깨닫게 하고 그 세계를 날빛에 드러내게 한다.

7) Frye, Northrop, 임철규 역, 『비평의 해부』, 서울:한길사, 2000.

8) Propp, Vladimir, 황인덕 역, 『민담형태론』, 서울:대방, 1987.

9) Cambell, Joseph, 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 서울:민음사, 1999.

그는 용의 집단적 무의식 개념을 받아들여 전형적인 영웅의 여정에 있어서 행동체계를 도출, 이를 '원질신화(monomyth)'라고 부른다. 영웅의 여정은 크게 ① 분리(separation) ② 입문(initiation) ③ 귀환(return)의 3단계 구조로 구성된다.¹⁰⁾ 신화 속 영웅 여정의 도식은 디지털 게임 개발자들에게 있어서 효과적이고 잠재적인 서사구조로 적극적으로 활용되고 있다.¹¹⁾

동일한 영웅 신화의 도식을 활용하고 있음에도 불구하고, 매체의 발달 여부에 따라서 각국의 디지털 게임은 각기 상이한 창작 발상법에 입각해 영웅 도식을 전개한다. 가령 한국 디지털 게임은 설계자가 신화적 상상력을 토대로 기반적 스토리(back story)를 제공하고, 이상적 스토리(ideal story)와 우발적 스토리(random story)를 사용자에게 빈칸으로 제시하는 형식으로 전개된다.¹²⁾

한국과 달리 미국 디지털 게임은 인쇄 문학으로부터 시작됐다. 미국 디지털 게임은 크게 ① 인쇄 문화의 정점인 소설을 영화, 애니메이션화한 후 이에 대한 후반작업(post-production)의 일환으로 디지털 게임화하는 경우 ② 펄프 매거진 시대의 만화를 영화화한 후 이에 대한 후반작업의 일환으로 디지털 게임화 하는 경우로 분류된다. <반지의 제왕>, <해리포터>, <나니아 연대기> 시리즈가 전자의 대표적인 사례이며, DC코믹스와 마블스의 <엑스맨>, <스파이더맨>, <배트맨> 등이 후자

10) Cambell, Joseph, 이윤기 역, 『신화의 힘』, 서울:고려원, 1992, 81면.

11) 캠벨의 영웅 여정 도식을 게임 서사 개발 도구로 제시한 예로는 글래스너(2006)의 『인터랙티브 스토리텔링 : 21세기 픽션을 위한 테크닉』, 롤링과 아담스(2004)의 『게임기획개론』등을 들 수 있다. -Glassner, Andrew S., 김치훈 역, 『인터랙티브 스토리텔링 : 21세기 픽션을 위한 테크닉』, 서울:커뮤니케이션북스, 2006, Adams, Ernest and Rollings, Andrew, 송기범 역, 『게임기획개론』, 서울:제우미디어, 2004.

12) 디지털 게임의 스토리 층위에 대한 보다 자세한 내용은 줄고 『디지털게임스토리텔링』, 서울:살림, 2005 참조.

의 대표적인 사례이다. 디지털 게임으로 재현된 영웅들은 모두 공간 안에서 행동성을 중시하는 캐릭터들이다. 기본적으로는 인쇄물인 서적을 원형으로 삼고 이차적으로 동영상화 작업을 거쳐서, 삼차적으로 디지털 게임으로 활용하는 전형적이고 선형적인 OSMU 방식을 채택하고 있다. 때문에 디지털 게임이 기존의 영상물을 재현하는 수준에 머무를 수밖에 없다.

일본의 디지털 게임은 콘솔형 게임에 국한되어 있다.¹³⁾ 오카타 토시오(2000)에 따르면, 일본형 디지털 게임은 오타쿠형 제작자를 통해서 생산된다.¹⁴⁾ 북미 및 한국 디지털 게임의 경우 집단지능의 창작 방식을 채택하고 있기 때문에 실제로 스토리텔링의 주체를 개인화하거나 단일화할 수 없는 반면에, 일본의 경우에는 한 작가가 십년 이상 동일한 작품의 작가로 동일한 세계관을 확장하는 사례가 빈번하다. 가령 RPG <드래곤 퀘스트>(Square-Enix)는 1986년부터 2008년까지 9편이 발매됐으며 RPG <파이널 판타지>(Square Enix)도 1987년부터 2008년까지 13편이 발매됐다. 일본의 디지털 게임은 연작 형식을 통해서 스토리텔링을 확장하는 방식을 선호한다. 일본의 디지털 게임 사용자의 경우, 모르는 사람과 적극적으로 커뮤니케이션을 하고 커뮤니티를 구성하고 게임 세계를 과정추론적으로 구축해 나가는 온라인 게임 보다는, 완성된 게임 세계 안에서 대안적 자아를 통해 극적 사건을 재현하는 콘솔

13) 2007년 기준 일본의 게임은 전세계 게임 시장의 약 20%를 차지한다. 그 중에서 아케이드 게임의 점유율이 54.4%, 비디오 게임의 점유율이 38%로, 콘솔용 비디오 게임기와 패키지 판매 방식이 주를 이룬다. - 한국게임산업진흥원, 『대한민국 게임백서 2007』, 2007.

14) “오타쿠란 영상의 세기였던 20세기에 태어난 뉴타입의 인종으로, 영상에 대한 감수성을 크게 진화시킨 시각적 인간형이다.”- 오카타 토시오, 김승현 역, 『오타쿠: 21세기 문화의 새로운 지배자들』, 서울:현실과 미래, 2000, 12-13면.

게임을 선호한다.

중국의 디지털 게임은 한국 디지털 게임과 창작 발상법이 유사하다. 한국과 마찬가지로 구비 시대의 설화문학이 풍부하며, 사용자도 스토리텔링 진행에 적극적으로 참여하는 편이다. 2000년 초기 중국의 디지털 게임은 한국, 미국 등 외국산 MMO게임을 수입 및 배급하거나 유사한 형태로 표절하는 형태에 지나지 않았다. 그러나 2005년 이후 이미 외국 시장에서 인증 받은 게임의 시스템에 중국 고유의 신화적 소재를 접합시키면서, 자체 개발 디지털 게임들이 급격히 증가하기 시작한다. 가령 중국의 대표적인 MMORPG <완미세계>(완미시공, 2007)의 경우, 신계와 마계라는 이분법적 세계관을 제시하고 <월드 오브 워크래프트> 등 기존의 성공한 MMORPG의 인스턴트 던전 개념을 '황혼성전'이라는 이름으로 도입하고 있으며, <리니지>의 공성전과 유사한 형태의 전투를 유도하는 등 이미 검증받은 한국 및 북미 MMORPG의 핵심들을 조합해 사용자간 갈등을 유발하는 방식을 취하고 있다.

이처럼 한국, 미국, 일본, 중국 등은 보유하고 있는 문화적 기반에 따라서 디지털 게임에 대한 창작 발상을 달리하고 있다. 특히 한국의 디지털 게임은 시간적으로는 장대한 역사와 신화적 상상력, 공간적으로는 수직 수평으로 확장 가능한 실제 공간 등을 바탕으로 동북아시아 전체를 아우를 수 있는 보편적인 세계관에 입각한 기반적 서사를 창출한다.

3. 신화와 디지털 게임의 매개체로서의 퀘스트

디지털 게임은 영웅 신화 중 퀘스트의 내용과 형식을 재매개한다. 디지털 게임에서 퀘스트는 개발자가 제시하는 게임의 유의미한 최소 서사

단위이다. 퀘스트 구조는 중심 퀘스트에 복수의 주변 퀘스트들이 확장되는 형식이다. 퀘스트는 게임 세계 내 사용자의 선택 요소를 제한하고 게임의 시스템을 신화적 상상력에 입각한 가상세계 안으로 이면화하면서 사용자에게 극적 긴장감을 야기한다.

퀘스트는 통시적으로도 디지털 게임에 있어서 중요한 요소라 할 만하다. MMORPG 이전에 퀘스트를 활용한 대표적인 게임으로는 탁상용 롤플레이게임인(Tabletop Role-Playing Game) <던전 앤 드래곤>(Arneson), 텍스트 기반 상호작용적 소설 <조크>(Lebling&Blink), 그래픽 어드벤처 게임 <왕의 퀘스트>(Sierra Online), 액션 어드벤처 게임 <젤다의 전설>(Atari) 등을 들 수 있다. 이후 컴퓨터 롤플레이 게임 <울티마IV:아바타의 퀘스트>(Garriot)에서 도덕 시스템(virtue system)과 퀘스트를 결합한 바 있으며, 사용자에게 오로라 툴셋을 제공해 사용자의 콘텐츠를 만들 수도 있도록 하는 영웅 서사 기반의 컴퓨터 롤플레이 게임 <네버윈터나이즈>(infogrames) 등에서 중요한 요소로 활용된 바 있다. 퀘스트의 역할은 이후 <울티마 온라인>, <에버퀘스트> 등 MMOG를 통해서 더욱 중요하게 부각된다. <던전 앤드 드래곤 온라인>, <에버퀘스트>, <월드 오브 워크래프트>, <길드워>, <반지의 제왕 온라인> 등 MMOG에서 사용자는 게임 세계를 이동하면서 퀘스트와 미션의 수행을 요구받는다.

퀘스트는 어떤 가치를 찾아 떠난다는 면에서 목적이 명확한데, 이는 디지털 게임에서 목적지향성(goal-oriented)이 강한 기반적 스토리를 제공할수록 사용자들이 게임 세계에 보다 쉽게 몰입할 수 있게 된다는 전제와 연결된다. 퀘스트가 없을 경우 게임세계는 사용자에게 끝없는 시간과 장소로 인식되기 때문에 정적인 공간으로 인지된다. 이 경우 극적 긴장감이 발생하지 않기 때문에 사용자의 몰입도 쉽게 일어나지 않

는다. 퀘스트는 시간과 장소를 한정짓고 게임 세계에서 사용자가 할 수 있는 선택의 요소를 제한함으로써 극적 긴장감을 유발시키고 스토리텔링을 에피소드 단위로 이끌어나가는 데 중추적 역할을 한다.

MMORPG의 스토리텔링에 있어서 퀘스트는 사용자로 하여금 게임 세계에서 행동할 수 있는 적극적인 동기를 제공하고 게임 세계에서의 행동에 대한 강력한 보상을 제공한다. 인쇄시대 소설에서 서술과 묘사의 기법이 서사를 이끌어가는 중추적 역할을 수행했다면, 디지털 게임에서는 행동과 탐험이 스토리를 진전시킨다. 사용자에게 퀘스트가 주어지지 않고 오직 게임 세계만 제공될 경우, 사용자는 공간의 이동이나 아바타의 변화를 더디게 경험할 뿐만 아니라, 게임 세계를 극적 사건이 결여된 정적인 세계로 인식하게 된다. 실제로 디지털 게임에서 사용자가 퀘스트를 통한 동기를 제공받지 못하고 아바타를 정지시키면 그 순간 게임의 서사도 정지된다. 마노비치(2004)가 '게임 공간을 가로지르는 움직임만으로도 가치가 있다'고 지적한 바와 같이, 디지털 게임의 스토리텔링에 있어서 아바타의 응시와 행위는 가장 중요한 활동이다. 인쇄시대의 소설에서 응시와 행위가 별개로 행해졌던 것과 달리, 게임에서는 사용자의 응시와 행위가 동시에 이뤄지는데, 이때 이 두 가지 행동을 적극적으로 이끌어내는 장치가 바로 퀘스트이다.

퀘스트는 기술적이고 물리적인 게임에 접근하는 사용자에게 그것이 시스템의 일부라는 사실을 이면으로 숨기고, 허구와 환상성에 입각한 가상 세계로의 여정이라 기반적 스토리를 전면으로 내세울 수 있도록 하는 효과적인 장치이다. 특히 허구에 입각한 기반적 서사를 토대로 플레이되는 RPG, MMORPG의 경우에는 퀘스트가 게임의 존재와 진행에 중추적 역할을 수행한다. 퀘스트는 사용자로 하여금 마우스를 움직여 아바타를 조작하는 행위가 의미와 연결되고 있다고 인식하도록 유도한

다. 구체적인 퀘스트가 시리즈 형식으로 주어진 경우와 그렇지 않을 경우, 사용자의 게임 체류 시간과 몰입도가 달라진다. 목적 지향적 퀘스트를 유기적으로 제시하는 게임의 경우 사용자는 훨씬 더 장기간 게임 세계에 체류하면서 아바타에 몰입하게 된다. 하나의 주어진 퀘스트를 달성하고 보상을 받은 후, 사용자는 다음 단계의 퀘스트로 진입하게 된다. 퍼즐 게임이 반복성을 중시하는 것과 달리, MMORPG의 사용자는 일단 완료된 퀘스트를 다시 반복하지 않는다.

디지털 게임의 스토리텔링은 사용자의 행동이 구체적인 세계관과 가치관을 갖춘 기반적 스토리를 토대로 하는 가운데 퀘스트나 미션 단위로 연결될 때에야 비로소 유의미하게 된다. 아울러 개발자와 사용자가 스토리텔링의 주체로서 공존하는 게임세계에서 상반된 두 주체를 연결할 수 있는 것도 역시 퀘스트를 통해서이다. 먼저 사용자가 신화적 상상력에 입각해 구축한 게임 세계에 복수의 퀘스트들을 복수 장소에 제시하면 사용자가 이를 선택해 수행해 나가게 된다. 이 두 가지 과정에 전부 이뤄졌을 때에야 비로소 퀘스트 수행이 완료된다. 퀘스트를 제시하는 주체는 개발자이지만 그 퀘스트를 선택하고 수행 방법을 택하는 것은 사용자이다. 이처럼 퀘스트는 스토리와 게임 플레이, 개발자와 사용자 등 게임 내의 상반된 요소들을 연결하는 매개체의 역할을 한다.

4. 퀘스트 유형에 따른 사용자 경험의 다변화

디지털 게임에서 사용자는 퀘스트 수행을 통해서 신화시대 영웅의 여정을 탐색하게 된다. 중세 배경의 환상소설을 재매개한 MMORPG <월드 오브 워크래프트>는 게임 내에서 사용자에게 총 6000여 가지가 넘

는 퀘스트를 제공하고 있다. 사용자는 게임 세계 내의 NPC를 통해서 개발자가 제시하는 퀘스트 중 일부를 선택해 게임을 진행해 나간다. <월드 오브 워크래프트>의 세계 내 공간은 크게 '아웃랜드'와 '아제로스' 지역으로 양분되어 있으며 다시 '아웃랜드', '킬림도어', '동부왕국' 등 세 개의 독립된 대륙으로 구성되어 있다. 사용자가 퀘스트를 수행하고 그 보상으로 생명력, 전투력, 경험치 등이 높아질수록 자유롭게 이동할 수 있는 공간의 영역이 확대된다. 가령 사용자는 게임 플레이 초기에는 아제로스 지역에만 머물 수 있으나 경험치가 높아짐에 따라 보고 움직일 수 있는 물리적 공간이 아웃랜드 지역으로까지 확대된다. 반면에 레벨이 높아질수록 부여받는 퀘스트를 수행하는데 소요되는 시간이 길어지며 단독으로 플레이할 수 없고 주어진 퀘스트를 수행하기 위해서는 파티를 맺고 협업을 통해 퀘스트를 수행할 수밖에 없다.

MMORPG <월드 오브 워크래프트>에 있어서 퀘스트는 게임 월드 내 체류 시간을 길게 하고 공간 경험 역시 넓게 유도하는 중요 기제이다. 물론 사용자의 의지에 따라서 퀘스트를 수행하지 않을 수도 있겠으나 그럴 경우 게임에서 행동의 영역이 제한된다. 가령 만렙에 이른 사용자만 다닐 수 있는 영웅 던전과 투기장을 고안하고, 인스턴트 던전 퀘스트 등 난이도가 높은 퀘스트를 수행할 경우 희소성 가치가 높은 아이템과 경험치를 제공함으로써 사용자로 하여금 보다 몰입적으로 게임 세계를 탐험할 수 있도록 유도한다. 때문에 사용자들은 지역마다 배치된 NPC와의 접촉을 통해서 개발자가 NPC의 목소리로 부여하는 퀘스트를 부여받고 이를 수행하게 된다. MMORPG <월드 오브 워크래프트>에서 퀘스트는 게임 세계의 내용을 기준으로 표면적으로 다음과 같이 나뉜다.

제한된 시간 내에 주어진 임무를 수행하는 퀘스트(time-oriented quest)
 제한된 공간을 발견하거나 이동하는 퀘스트(place-oriented quest)
 제한된 아이템을 획득하는 퀘스트(item-oriented quest)

표 1. MMORPG 퀘스트의 표면적 유형 분류

사용자는 퀘스트를 수행함에 따라서 공통적으로는 레벨을 올리고 활동 가능한 게임 세계를 확장하며 사용자 간의 사회적 관계(social network)를 맺고 사회성을 갖추게 된다. 사용자의 입장에서 퀘스트는 그 수행 인원 및 기능에 따라서 이면적으로는 ① 성장형 퀘스트와 ② 사교형 퀘스트로 분류된다.

퀘스트 유형	플레이 유형	퀘스트 기능	예시
성장형	1인 중심	사용자 정체성 확립 공간의 이동 보편화 지향	직업, 전문기술, 숙련도 등
사교형	복수 중심	사용자간 커뮤니케이션 강화 공간의 발견 차별화 지향	전장, 공격대, 인스턴트 던전 등

표 2. MMORPG 퀘스트의 기능적 유형 분류

첫 번째, 아바타의 성장과 변화를 유도하는 '성장형 퀘스트'가 있다. 성장형 퀘스트는 게임 세계에 적응해야 하는 사용자와 저레벨의 사용자들에게 부합할 수 있도록 고안되어, 사용자가 단독으로 플레이하면서 게임세계를 익히고 아바타의 정체성을 확립하도록 유도한다. 직업, 전문기술, 숙련도와 관련있는 퀘스트들이 주를 이룬다. 아바타 자체의 변

화를 유도하는 퀘스트는 물론 게임 세계에 대한 인지도를 높이고 이동을 용이하게 하는 퀘스트 들이 모두 여기에 속한다. 성장형 퀘스트가 밀집한 일부 지역은 보호구역으로 설정하고 낮은 레벨의 사용자가 아바타를 통해서 정체성을 확립할 수 있을 만큼 성장할 수 있도록 고려한다.

사교형 퀘스트는 주로 분쟁 지역 등에 밀집되어 있으며 일정 레벨 이상의 사용자들이 아바타의 정체성을 확립한 후 부여받는 퀘스트로, 성장형 퀘스트와 달리 혼자서 수행하기 어려운 난이도로 고안된다. 10인에서 40인까지 구성이 가능한 공격대, 인스턴트 던전과 전장 퀘스트 등이 여기에 속한다. 사교형 퀘스트는 수행 이후 높은 아이템과 경험치를 제공하기 때문에 사용자들로 하여금 대단위의 커뮤니티 조성 및 커뮤니티션을 적극적으로 유도하는 동시에 이미 확고한 아바타의 정체성에 특이성을 덧붙이도록 유도한다. 이 외에도 일일 퀘스트와 같은 이벤트형 퀘스트가 있다. 이벤트형 퀘스트의 경우에는 시간, 공간 등 게임 서사의 일정 요소를 특화 및 한정시키는 형태로 발생하는데 경우에 따라서 성장형 퀘스트에 속할 수도 있고 사교형 퀘스트에 속할 수도 있다. <월드 오브 워크래프트>와 같은 MMORPG의 경우 퀘스트와 미션을 변별적으로 사용하는데, 이는 연극에서 각각 막과 장의 역할을 수행하는 것처럼 주로 작은 단위의 퀘스트들이 모여서 미션을 이루는 형태로 구성된다.

성장형 퀘스트와 사교형 퀘스트는 각각 독립적인 것이 아니라 상호 보완적이다. 사용자는 성장형 퀘스트 수행을 통해서 사교형 퀘스트를 수행할 수 있는 자격을 부여받게 된다. 사교형 퀘스트를 통해 생성된 클랜, 길드, 파티, 혈맹 등의 커뮤니티는 다시 커뮤니티 단위의 성장형 퀘스트를 수행하게 된다. 즉 사용자는 성장형 퀘스트와 사교형 퀘스트를 다중적으로 수행해 나가는 과정을 통해서 게임 세계 내에서의 정체

성과 관계성을 성립해 나가게 되는 것이다.

5. 퀘스트 확장을 통한 잠재적 신화 공간의 발현

디지털 게임의 스토리텔링은 근본적으로 선택(selection)과 결합(combination)의 교차를 통해 확장된다. MMORPG에서 개발자는 오프닝씬 및 컷씬 등을 통해서 사용자에게 최초의 기반적 서사를 제시한다. 이때 다수의 사용자들을 스토리텔링의 주체로 끌어올리기 위해서는 신화적 상상력에 기반을 둔 도식적 스토리텔링을 제시하는 것이 효과적이다. 디지털 게임의 스토리텔링은 개발자가 도식화한 다수의 퀘스트망 가운데 사용자가 시작점을 선택하는 것으로부터 디지털 게임의 스토리가 시작된다. 가령 MMORPG <월드 오브 워크래프트>에서 사용자는 단순히 주어진 게임 공간을 부유하는 형태로 플레이를 진행할 수도 있는데, 이 경우에는 변화를 내포한 사건이 발생하지 않는다. 사용자는 반드시 개발자가 제시한 NPC를 통해서만 퀘스트를 받을 수 있다는 점에서, 퀘스트란 디지털 게임이 서사성을 갖추기 위한 최소한의 필요조건이라 할 만하다.

가령 MMORPG <월드 오브 워크래프트>의 얼라이언스 진영에서 인간 종족을 택한 사용자는 NPC(Non Player Character)인 치안대장 맥브라이드를 <q1 '찾다'-치안대장 맥브라이드를 만나다>를 통해서 <Q1 내부의 위협> 퀘스트 안에 입문하게 된다. 이어서 NPC 맥브라이드로부터 <q2 코볼트 소탕>을 받아서 '찾다-행동하다-돌아오다'의 3가지 과정을 거치게 된다. 이는 앞서 캠벨이 제시한 ① 분리(separation), ② 입문(initiation), ③ 귀환(return)의 3단계 구조와 상응하는 구조로, 디

지털 게임 퀘스트의 기본 구조를 이룬다.

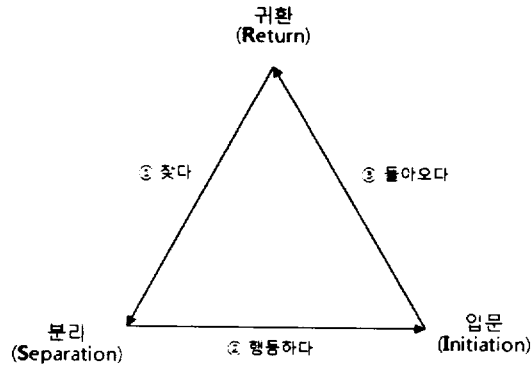


표 3. 퀘스트의 기본구조

사용자가 퀘스트 부여자(quest giver)를 찾아내 퀘스트를 수락하는 순간, 사용자는 주어진 임무를 수행하는 가운데 극적 사건을 경험하게 된다. 디지털 게임에서 극적 사건은 철저히 행동을 통해서 발현되는데, 이때 사용자의 행동에 유의미를 부여하는 것이 바로 퀘스트이다. 걷고 멈추거나 때리고 뺏는 등의 행동들이 일회적이고 즉흥적으로 흩어지는 것이 아니라, 퀘스트를 수행하기 위한 일련의 유의미한 동사 단위로 연결된다. 퀘스트를 수행하고 나면 사용자는 수행의 결과를 갖고 최초의 퀘스트 부여자를 찾아가 행동의 결과를 보고하게 되고 그에 상응하는 보상을 얻게 되면서 사용자의 아바타에게 내외적 변화가 발생한다. 퀘스트를 완료함에 따라서 내적으로는 성취감과 소속감을 얻게 되고 외적으로는 물리적인 보상을 얻게 된다.

퀘스트는 각각 연결된 구조를 갖고 있는 한편 다른 퀘스트와의 연결점을 갖고 있다. 가령 <q1 코볼트 소탕>을 완료한 사용자는 치안대장

맥브라이드에게 그 결과를 보고하면서 동시에 <q3 메아리 광산 조사>를 받게 된다. 이어서 <q4 메아리 광산 전투>를 통해 q4까지 완료되는데 있어서 개발자가 제시한 NPC가 구심점의 역할을 하게 된다. 일련의 퀘스트를 수행한 후 사용자는 아바타 자체의 성장, 아바타 간의 커뮤니케이션, 게임세계 탐험을 동시에 경험하게 된다. 총 4개의 확장된 퀘스트를 동일 지역에서 경험한 후 <내부의 위협>이라는 거시적 Q1이 완성되면, 다시 동일한 NPC가 다음 거시적 퀘스트인 골드사이어 지역으로 이동할 수 있는 퀘스트를 제안하면서 사용자는 게임 서사의 확장과 게임 플레이의 성장을 동시에 경험할 수 있게 된다.

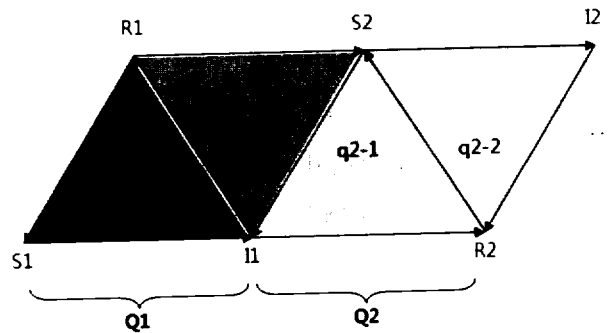


표 4. 퀘스트의 확장구조

퀘스트를 선택하고 수행해 보상을 받는 일련의 과정들은 설화적 구성 방식과 마찬가지로 반복적인 형태로 확장된다. 선택한 퀘스트의 반복적 수행을 통해서 사용자는 아바타 내, 혹은 아바타와 아바타 간, 혹은 아바타와 게임 세계 간의 상관관계 내에서 성장 내지 변화를 경험할 수 있어야만 한다. 아바타의 변화는 곧 아바타가 생성하는 스토리의 변화를 야기한다. 이때 퀘스트 수행의 결과 사용자가 대면하는 게임 세계는

변화시킬 수 있지만 게임 세계 자체를 영속적으로 변화시키는 것은 아니라는 점에서 퀘스트 단위의 스토리텔링은 개별적, 에피소드적으로 구현된다.

개발자에게 있어서 퀘스트란 광대한 게임 세계를 사용자에게 분절적이면서도 유기적으로 전달하고 이를 유기적으로 연결해나가도록 유도하는 주요 수단이다. 사용자는 퀘스트를 선택하는데 있어서 개발자가 유도하는 방향에 따라 '이상적인 순서(ideal sequence)'를 염두에 두지 않을 수 없다. 특히 최초 게임을 접속하고 아바타를 육성하기 위해서 일정 기간 동안은 레벨이 낮을 경우 들어갈 수 있는 지역들이 제한되어 있기 때문에 불가항력적으로 개발자가 제시한 최소한의 퀘스트들을 수행할 수밖에 없다. 각각의 퀘스트는 에피소드 형식으로 완결되는 한편 거시적으로는 인과적으로 연결되어 있다.

게임에서 사용자는 개발자에 의해 주어진 퀘스트를 성공적으로 수행하고 목표를 달성해야만 게임 안에서 캐릭터를 육성시키고 게임 세계를 돌아다닐 수 있다. 크로포드(2005)는 원자 형태의 하위 이야기(substory)가 앙상블 형태로 조합되면서 한 편의 서사를 이룬다고 설명한다. 이때 각각의 하위 이야기 단위는 사용자에게 한 개 이상의 선택권을 줄 수 있는 규모의 사건으로 이뤄진 단위여야 한다.¹⁵⁾ 챔벨이 제시한 영웅신화의 12단계는 디지털 게임에서는 주로 중심 퀘스트(main quest)로 활용되고 있으며, 중심 퀘스트 하나에 복수의 주변 퀘스트들(side quests)이 덧붙는 구조로 서사가 진행된다. 퀘스트는 시작과 끝, 갈등이 존재하며 사용자가 적어도 1회 이상의 선택을 할 수 있는 규모의 크기 및 단위여야 한다. 그래야만 사용자가 한 편의 퀘스트를 통해서 완결된

15) Crawford, Chris, *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, New York:New Riders Games, 2004, pp.58-59.

극적 서사를 경험할 수 있다.

6. 결론

역사가 시간적 상상력의 소산이라면, 신화는 공간적 상상력의 소산이다. 신화의 스토리텔링은 주인공의 신성 획득을 위한 공간 여행과 통과 의례를 위한 제의 과정으로 구성된다.¹⁶⁾ 맥루한(1997)은 “신화라는 것은 일반적으로 오랜 기간에 걸친 복잡한 과정을 한눈에 포착하는 것”이라면서 과정의 압축 내지 집약이라고 본다. 헤브루 및 동양의 사고방식과 구술전달은 사고 과정의 첫머리에 이미 과제와 해답을 포착한다.¹⁷⁾ 아울러 그는 기술적 매체(technological media)란 석탄 솜 석유와 똑같은 원료 혹은 천연자원이라고 지적한다.¹⁸⁾ 한국은 신화를 활용한 다양하고 선형적인 디지털 게임 사례들을 충분히 축적하고 있다.

디지털 게임은 영웅 신화 중 퀘스트의 내용과 형식을 재매개한다. 디지털 게임에서 퀘스트는 개발자가 제시하는 게임의 유의미한 최소 서사 단위이다. 퀘스트 구조는 중심 퀘스트에 복수의 주변 퀘스트들이 확장되는 형식을 취한다. 퀘스트는 게임과 서사, 기술과 신화, 의미와 행동이라는 이원적 요소들을 융합시키는 매개의 역할을 한다.

디지털 게임은 퀘스트를 통해서 영웅의 일정을 탐색하고 재현한다. 퀘스트 수행을 통해서 사용자는 신화시대 영웅의 여정을 탐색하게 된다. 사용자에게 퀘스트가 주어지지 않고 오직 게임 세계만 제공될 경우,

16) 오세정, 『신화, 제의, 문학-한국문학의 제의적 기호작용』, 서울:제이앤씨, 2007, 45면.

17) McLuhan, Herbert Marshall, 박정규 역, 『미디어의 이해 : 인간의 확장』, 서울:커뮤니케이션북스, 1997, 29면.

18) McLuhan, Herbert Marshall(1997), 앞의 책, 24면.

사용자는 공간의 이동이나 아바타의 변화를 더디게 경험할 뿐만 아니라, 게임 세계를 극적 사건이 결여된 정적인 세계로 인식하게 된다. 사용자가 게임을 플레이할 때 발생하는 물리적 행동과 반응은 서사적 기반을 배제한 상태에서는 의미 있는 역할을 수행하지 못한다. 사용자의 행동이 구체적인 세계관과 가치관을 갖춘 기반적 스토리를 토대로 하는 가운데 퀘스트나 미션 단위로 연결될 때에야 비로소 유의미한 단위가 될 수 있다.

디지털 게임에서 사용자는 아바타를 통해서 반현실, 비현실, 초현실의 욕망을 발현한다. 집단지성을 통해서 신화적 상상력에 기반을 둔 서사를 진행시켜나가는 디지털 게임은 개인적 무의식을 발현한다기보다는 집단 무의식을 발현한다고 볼 수 있다. 디지털 게임이 각 문명의 신화적 상상력과 세계관을 토대로 한 내용을 중세 로망스 형식에 부합하도록 퀘스트를 나열, 전개하는 이유가 바로 여기에 있다. 구비문화 시대의 신화적 상상력과 디지털 시대의 게임이 서로 부합할 수 있다는 측면은 한국형 디지털 게임의 나아갈 방향을 시사한다.

참고문헌

- 김탁환, 「고소설과 이야기 문학의 미래」, 『고소설연구』 Vol.17, No.0, 한국고소설학회, 2004, 5-28면.
- 신선희, 「디지털시대의 고소설 ; 고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』 Vol.17, No.0, 한국고소설학회, 2004, 75-106면.
- 노창현, 이완복, 「게임스토리에 나타난 영웅의 모험(Hero's Journey)의 12가지 단계 분석」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제6권 제11호, 한국콘텐츠학회, 2006. 11, 104-109면.
- 배주영, 최영미, 「게임에서의 "영웅 스토리텔링" 모델화 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제6권 제4호, 한국콘텐츠학회, 2006, 109-116면.
- 여명숙, 「사이버스페이스의 존재론과 그 심리철학적 함축」, 이화여자대학교 철학과 박사학위논문, 1998, 18-20면.
- 오세정, 「신화, 제의, 문학-한국문학의 제의적 기호작용」, 서울:제이앤씨, 2007, 45면.
- 한국게임산업진흥원, 『대한민국 게임백서 2007』, 2007.
- 한혜원, 「디지털게임스토리텔링」, 서울:살림, 2005, 25-44면.
- Aarseth, Espen, "Quest Game as Post-Narrative Discourse", Lyan, Marie-Laure edits, Narrative across Media : The Language of Storytelling, Lincoln:University of Nebraska Press, 2004, pp.361-376.
- Adams, Ernest and Rollings, Andrew, 송기범 역, 『게임기획개론』, 서울:제우미디어, 2004, 60면.
- Bateman, Chris & Boon, Richard, 21st Century Game Design:Game Development Series, NY:Charles River Media, 2005, p.264.
- Bolter, J. David, & Grusin, Richard, 이재현 역, 『재매개 : 뉴미디어의 계보학』, 서울:커뮤니케이션북스, 2006, 108-129면.
- Cambell, Joseph, 이윤기 역, 「천의 얼굴을 가진 영웅」, 서울:민음사, 1999, 69-307면.
- _____, 이윤기 역, 「신화의 힘」, 서울:고려원, 1992, 81면.
- Crawford, Chris, Chris Crawford on Interactive Storytelling, New York:New

- Riders Games, 2004, pp.58-59.
- Frye, Northrop, 임철규 역, 『비평의 해부』, 서울:한길사, 2000, 166-235면.
- Glassner, Andrew S., 김치훈 역, 『인터랙티브 스토리텔링 : 21세기 픽션을 위한 테크닉』, 서울:커뮤니케이션북스, 2006, 67-75면.
- Howard, Jeff, Quest:Design, Theory and History in Games and Narratives, MA:AK Peters,Ltd., 2008.
- Karlsen, Faltin, "Quests in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft", Gamestudies, volume 8, issue 1, 2008.8.
- Mcluhan, Herbert Marshall, 박정규 역, 『미디어의 이해 : 인간의 확장』, 서울:커뮤니케이션북스, 1997, 24-29면.
- Propp, Vladimir, 황인덕 역, 『민담형태론』, 서울:대방, 1987.
- Tosca, Susana, The Quest Problem in Computer Games, Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment (TIDSE) conference, Darmstadt, 2003.
- Weston, Jessie L., 정덕애 역, 『체식으로부터 로망스로』, 서울:문학과 지성사, 1988, 212-228면.
- 오카타 토시오, 김승현 역, 『오타쿠 : 21세기 문화의 새로운 지배자들』, 서울:현실과 미래, 2000, 12-13면.

Abstract

A Study on the Quest structure in Myth and Digital Game
Storytelling

Han, Hye-Won*

Quest is a basic structural ingredient from early role playing game to MMORPG. It is remediated by hero's journey in Myth of oral age. This study is aimed at analyzing the structural, textural traits of quest in digital games. I regard a quest as a basic ingredient in grammatical level that consists digital game storytelling. MMORPG is my object of study because a quest problem is the foremost and core activity in the field of MMORPG. For example, MMORPG <World of Warcraft> lists around 6000 quests in one game world.

Quest is a special mission that player has to solve, that has definite end with reward. It is related to the game designer's back story and game player's ideal story which is different contextual elements in MMORPG. It can be a strong motivation of player to select, act and solve the quest which game designer suggests in game world.

Quest is given by quest giver-Non Player Character which is level coordination suggested by game designer. Quest consists of three steps: separation, initiation and return. Players can broaden game experiences and create their own events by follow serial of quests.

There are two broad categories in MMORPG: quest for socialization and quest for achievement. Both are connected cohesively and consist

* Dept. of Digital Media Ewha Womans University

of multipurpose of digital game. MMORPG is multi-sensory, procedural, spacial, participatory and encyclopedic. Imaginative power of myth makes the digital game storytelling converge complex and different desire of human being.

Key Words

myth, quest, digital game storytelling

교신 : **한혜원** 152-755 서울시 구로구 개봉2동 현대아파트 104동 401호
(E-mail : hwhan@ewha.ac.kr 전화 : 019-360-8600)

최초 투고일 2008. 12. 17

최종 접수일 2009. 2. 20