



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

던전 & 드래곤: 펜&페이퍼 비디오 게임

Dungeons & Dragons: The Pen and Paper Video Game

알반 몬지(Alvan Monje)

가마수트라 등록일(2008. 4. 23)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/3631/dungeons\\_dragons\\_the\\_pen\\_and\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3631/dungeons_dragons_the_pen_and_.php)

본문 텍스트

[이 글에서는 던전 & 드래곤(이하 D&D)의 공동 창시자인 故 게리 기엑스와 볼리션(Volition)의 디자이너 몬지에 대한 적절한 존경의 표시로 기엑스가 우리에게 남겨 준 묵직한 유산, D&D 를 장르를 초월한 현대 비디오 게임의 효시라는 관점에서 살펴 보고자 한다.]

지난 3월 D&D 의 공동 창시자인 게리 기엑스가 69 세의 나이로 세상을 떠났다. 게이머들과 웹사이트들은 어김없이 유머 섞인 찬사로 그의 죽음을 기렸고, (내가 제일 좋아하는 문구는: "게리의 부고를 접했을 때, I cried 2d10 tears"이다.) 그가 만든 게임이 게임 산업에 미쳤던 거대한 영향력에 대해 경의를 표했다. - 즉 펜& 페이퍼 D&D 가 비디오 게임의 RPG 장르를 직접적으로 탄생시켰다는 것이다.

더할 나위 없이 그렇다. 1974년에 출시됐던, 잘 만들어진 아날로그 D&D 가 없었다면 오늘날의 '파이널 판타지,' '매스 이펙트'나 '월드 오브 워크래프트' 같은 게임들은 존재할 수 없었을 것이다. 그리고 여전히 이 게임 장르는 주춤할 기미를 보이지 않고 있다.

하지만, 자세히 살펴보면 이 정도의 치사도 상당히 부족하다. D&D 를 만들어내는데 있어 기엑스나 공동 창시자인 데이브 알네슨은 다가올 디지털 RPG 만을 위해 청사진을 만들었던 것이 아니다. 그들은 장르를 초월하여 가장 현대적인 비디오 게임을 위한 원조를 만들어 냈던 것이다.

## 가상 세계

누구나 아이 때 액션 피규어 같은 것들을 가지고 요새를 짓고, 경찰이나 강도, 카우보이, 인디언 놀이 등 역할 게임을 했던 시절을 기억할 것이다. 그 놀이의 기저에 바로 D&D 최초 에디션이 가상의 놀이를 형식화했던 일련의 규칙이 있다.

기객스 자신의 미니어처 전쟁 게임인 체인메일을 기반으로 활용하여, D&D는 이동, 전투, 부상과 죽음 등에 대한 규칙을 가지게 되었을 뿐 아니라 캐릭터 간의 상호작용 및 도덕 체계에 대한 규칙 또한 가지게 되었다.

그 규칙들은 때로 혼란스럽고 직관적이지 못하기도 했지만, 여기서 등장한 세계 모델은 상당히 세련된 것이었다. 예를 들어, 능력 치와 기술 숙련도를 구분한 것이 그러한데, 이는 캐릭터가 타고 나는 것과 습득할 수 있는 것을 구분하는 모델이었다. 자유의지와 운명의 이분법조차 드러나기도 했다. 플레이어들은 그들의 액션을 직접 선택하면서도 늘 운명의 주사위에 자신을 맡겨야 했던 것이다.

이러한 규칙들과 세계 모델을 갖춤으로써, D&D는 최초로 현실을 상호적으로 시뮬레이션 할 수 있는 강력한 구조를 제공했던 것이다. 그 구조 속에서는 일상적인 것과 색다른 것, 양자가 모두 가능했다. 게임 역사상 최초로 사람들은 세계를 돌아다니고, 다른 사람들과 이야기할 수 있었으며 다른 마을과 도시들, 그리고 던전을 탐험할 수 있었다.

무엇보다 중요한 것은, 플레이어들이 그 세계 속에서 사람들을 구출하고, 마을을 지켜내고, 용과 싸움으로써 영웅이 될 수 있었다는 점이다. 오늘날의 디지털 적인 기준에서는 조약한 면이 있을 지 모르나 일상적인 것은 물론 환상적인 것들 - 꼬마 요정과 용, 마술 등- 을 모델링 했던 이 시뮬레이션은 강력하며 확장성이 있었다.



이 시뮬레이션은 당시 찾을 수 있었던 최고의 컴퓨터에서 돌아갔는데, 그것은 바로 인간의 두뇌였다. 인간은 상식과 지식, 직관, 상상력으로 무장한 관계로 어떤 사람이 “숲”이나 “성”을 상상하려면 단지 그 단어들을 듣기만 하면 되는 것이다. (이는 매우 잘 작동했는데, 1974년에 납득이 갈만한 숲을 디지털 기술로 만들어내는 것은 불가능했기 때문이다.)

하지만 여전히 플레이어들은 경험을 만들어 낼 무엇인가가 필요했다. 이 “숲”이니, “성”이니 하는 것들은 어디서 오는 것일까? 이에 대한 기엑스와 알네슨의 답은 또 다른 인간의 두뇌, 바로 던전 마스터(이하 DM)였다. D&D 캠페인의 DM은 세계를 고안해내고, 목표를 제공하고, NPC의 액션을 제어하기 위한 장애물을 플레이어들에게 묘사해 줌으로써 게임을 운영하고 중재했다.

현대의 비디오게임에도 역시 DM이 존재하지만, 이때의 DM은 훨씬 책임을 지우기 어려운 존재다. 왜냐하면, DM의 업무는 수십 명의 프로그래머, 아티스트, 디자이너 등 많은 사람들을 통해 보급되기 때문인데, 이 참여자들 모두가 한 게임의 도전과제와 보상, 영상과 분위기를 만들어 내는 데 기여한다. 심지어는 하드웨어와 소프트웨어도 NPC를 제어하거나 TV 스크린에 게임월드를 보여줌으로써 DM의 임무 중 일부를 나누어 갖기도 하는 것이다.

비디오 게임에서 DM의 역할을 하는데 필요한 복잡도와 자원은 곧 비디오 게임이 펜&페이퍼 시뮬레이션 보다 얼마나 더 세련되고 강력할 수 있는지를 역설적으로 보여준다. 하지만 펜&페이퍼 시뮬레이션의 조약함은 이 게임이 갖는 매력의 일부이기도 하다. D&D 시뮬레이션은 상당 부분 사람의 상상력과 상식에 의존하기 때문에 사람들, 장소, 사물에 대해 사람들이 관심을 갖는 수준만큼 정확하게 나타낼 수 있기 때문이다.

따라서 DM은 게임 플레이와 스토리, 그리고 스토리텔링과 같은, 정말 중요한 사안에 집중할 수 있게 되며 실리콘 위에서 운용되는 강력한 디지털 세계를 비트 단위로 만들어 내기 위해 요구되는 극한의 고통도 피할 수 있다.

복잡도의 수준(과 창작자의 자기학대)은 별개로 하더라도 그 유사점들을 살펴 볼 때, 펜&페이퍼 D&D와 현대 비디오 게임의 대개의 장르 간의 깊은 연결 고리를 발견하기는 점점 더 쉬워진다. 양자는 플레이어들이 가상 세계 내에서 활동할 수 있는 상호적인 시뮬레이션을 제공한다. 단지 이를 구현하는 방식에 있어 차이가 있을 뿐이다.

## 게임과 스토리

펜&페이퍼 RPG와 비디오 게임 사이의 유사점은 시뮬레이션이라는 면이 전부다 아니다. 양자는 스토리를 들려주는 게임이며, 보다 정확히 표현하자면 게임플레이를 할 수 있는 스토리를 제공한다. 한 발짝 뒤로 물러서서 살펴보면 새로운 개념이라 할 수 있다.

오늘날 게이머들은 게임이 스토리를 가진 것을 당연하게 여기지만, 체스나 체커, 술래잡기나 숨바꼭질, 야구나 농구와 같은 가장 전통적인 게임들에는 스토리가 없다.

그 게임들에는 줄거리나 등장인물, 주제가 존재하지 않는다. 사실 그 게임들은 아무 것도 상상하지 않는다. 이들은 플레이어들이 풀도록 부과된 추상적인 문제, 혹은 도전 과제를 가지고 찢찢매매 하며 예술적인 우뇌보다는 논리적인 좌뇌, 마음보다는 신체를 게임에 더 관여시킨다.

대조적으로 스토리는 허구의 사람들과 장소, 사건을 묘사한다. 스토리는 현실 세계를 반영하며 근본적으로 구상적이다. 독자 및 관찰자들은 소리 없는 증인으로 행동하며, 묘사되는 등장인물과 이벤트에 대해 아무런 힘을 발휘할 수 없으며 그들을 동일하게 움직인다. 스토리는 좌뇌보다는 우뇌, 신체보다는 마음에 호소한다.

추상적이며 상호작용으로 문제를 풀어가는 훈련으로서의 게임과 구상적이며 감정을 불러일으키는 수동적 묘사로서의 스토리 사이의 이런 뚜렷한 차이점으로 볼 때, 게임과 스토리가 동일한 경험으로 결합된다는 것은 상당히 기묘한 일이라 할 수 있다. D&D 는 바로 그 일을, 그것도 성공적으로 해 낸 것이다.

그 작업에서의 핵심은 시뮬레이션이다. 이는 플레이어들을 위한 목표와 장애물, 보상을 통한 상호적인 것일 뿐 아니라 플레이어들이 맞닥뜨릴 등장인물과 세팅, 사건들을 통한 구상적인 것이기도 하다. 게다가, 외적으로는 완전히 다른 게임과 스토리의 요소들이 종종 결합되곤 하는 것이다. 예를 들어 던전에서 공주를 구해내야 하는 퀘스트는 한 인물에게는 목표를, 세팅에는 장애물을 말끔하게 엮어내는 것이다.

오늘 날, 대 다수의 비디오 게임은 FPS(일인칭 슈팅게임, 이하 FPS)에서 플랫폼 게임까지, 어드벤처 게임에서 오픈 월드 게임에 이르기까지 스토리를 들려주는 게임들이며 D&D 가 바로 그 포문을 연 것이다.

### **계층간 전투 (그리고 협력)**

D&D 가 스토리 중심적인 단일 플레이어 게임의 영역에만 영향력을 미쳤던 것은 아니다. 시스템과 등장인물의 계층이라는 면에서 D&D 는 경쟁적이고 협력적인 멀티 플레이어 게임에도 역시 강한 영향을 주었다.

D&D 에서 사용되었던 것과 유사한 방법인 가위-바위-보 식의 균형유지의 방법을 특징적으로 사용하는 전투 게임이 그 예시의 하나다. 전투 게임은 종종 빠르지만 약한 인물과 강하고 느린 인물을 등장시키는데 이는 D&D 의 민첩하지만 약한 도둑과 강하고

느린 전사라는 구도와 유사한 것이다. 그러한 차이점은 어떤 등장인물도 모든 상황에서 우월하지 않도록 전투 게임에 균형을 제공한다.



‘팀 포트리스 2’나 ‘콜 오브 듀티 4’와 같은 팀 기반의 FPS 들 또한 계층 시스템의 수혜자들이다. 그 핵심에는 등장인물의 계층과 특화의 기회비용- 한 가지를 정말 잘하게 되려면 다른 것들을 정말 잘하게 될 기회를 대가로 지불해야 한다는 - 을 구현하기 위한 기반으로서의 가위-바위-보 균형 시스템이 있다.

팀 기반의 게임에서 이는 이상적인 것이다. 병사 타입 계층의 한 플레이어가 있다고 가정하자. 그는 모든 면에서 뛰어날 수 없으므로 정말 이기기를 원한다면 의료진, 엔지니어 등 다른 팀원 들과 협력 해야만 한다.

레벨에 따른 계층 시스템을 선보이는 게임들에는 추가적인 혜택이 있다. 바로 플레이어에게 더 강력해지고 새로운 능력을 개발함에 따른 발전과 보상의 느낌을 제공한다는 것이다. 이러한 발전성은 ‘콜 오브 듀티’4 에서의 뉴 퍼크(new perk)와 같이 늘 그 다음에 다른 보상이 있다는, 동기부여를 위한 미끼로 작용한다.

계층이나 레벨이 주는 이러한 혜택은 뚜렷하게 드러날 필요조차 없다는 점에 주목하자. 예를 들어 ‘바이오쇼크’의 강장제나 플라스미드(자기복제 유전자)는 플레이어들에게 다른 게임에서는 더욱 엄격하고 규정된 캐릭터 개선 시스템을 통해 제공하는 특화와 발전을 위한 동일한 기회를 제공하는 것이다.

**오픈 월드**

일반적으로 연관 지어 해석되지는 않지만 실은 D&D와 긴밀하게 연관되어 있는 또 하나의 비디오 게임 장르는 ‘그랜드 테프트 오토,’ ‘세인트 로,’ ‘어쌔신 크리드’ 등과 같은 오픈 월드 게임이다. 오픈 월드 게임은 플레이어가 할 수 있는 액션의 종류와 기회를 늘리고, 그 결과의 경우의 수 역시 증가시킴으로써 상대적으로 전통적인 선형적 장르들에 비해 플레이어의 자유도를 강화했다.

하지만 오픈 월드 게임에도 역시 제약이 있다. 특히 컴퓨터는 상식이나 직관이 없으며 즉흥적으로 창작할 수 없으므로 개발자에 의해 미리 계획되거나 적용된 것이 아니면 아무 것도 다룰 수 없기 때문이다. 예를 들어, 플레이어는 만약 미리 만들어져 있는 경우가 아니면 빌딩의 내부를 탐험할 수도 없으며 대화 시스템이 끊겨 있다면 다른 사람들과 이야기를 할 수도 없다.

더 나아가, 점점 더 발전된 형태의 게임을 위한 시스템과 콘텐츠를 만드는데 필요한 엄청난 비용이 비디오 게임이 플레이어들에게 제공할 수 있는 것들을 엄격하게 제한하고 있다.

물론 빌딩의 내부를 꾸미거나 대화 시스템을 만드는 것은 완벽하게 해결 가능한 문제들이다. 하지만 경험이 있는 개발자라면 누구나 알고 있듯, 게임 개발은 제로섬 게임이다. 만약 더 많은 콘텐츠 혹은 새로운 기능을 원한다면 원가를 지불해야 하는 것이다.

기능과 콘텐츠를 사전에 적용해야 할 필요성과 그렇게 하는 데 드는 엄청난 비용이라는 문제점들이 바로 오픈 월드 비디오 게임조차 플레이어들에게 줄 수 있는 것을 제한해야만 하는 이유다. 대조적으로 D&D나 다른 펜&페이퍼 RPG들은 이러한 제약이 없는 관계로 사용자의 자유와 결과에 있어서의 경우의 수, 창의성에 있어 엄청난 잠재력을 제공하는 것이다.

이전의 예를 다시 살펴보자면, 어떤 플레이어가 DM이 예상하지 않았던 빌딩으로 진입하려 한다면, DM은 간단하게 말이 되는 무엇을 즉흥적으로 만들어내면 되었다. 그들은 마을의 빈곤한 지역에 있을 수도 있고, 평판이 안 좋은 선술집에 있을 수도 있는 것이다.

그러면 곧 DM은 그 공간을 적당하게 깨진 술병이나 취객들, 쓰레기 등으로 채워나갈 수 있었다. 바로 그런 점이 펜&페이퍼 시뮬레이션의 장점이다. 게임을 하는 중에 고도의 첨삭이나 변경을 아주 손쉽게 할 수 있는 것이다.

플레이어의 창의력과 결과에 있어서의 경우의 수 역시 유사한 이유로 크게 증대되었다. 사람들은 컴퓨터와 달리 중력이나 물리학, 소리 등에 대한 상식적인 이해가 있음으로 한 플레이어가, 예를 들어 와인 병을 발견하면 그 물건을 무수한 다른 용도로 사용할 수 있었다. 와인 병을 흉기로 사용할 수도 있고, 이를 던짐으로써 주의를 분산시킬 수도 있으며 다른 액체를 보관하기 위해 병을 비울 수도 있었던 것이다.

이러한 자유와 결과의 변수는 광대한 스케일로 작동하는데 대상물에 대해서만이 아니라 진행되는 스토리 자체에 대해서도 작용할 수 있었다. 전 국가의 운명이 플레이어의 선택에 따라 아슬아슬해 질 수도 있었고, 전폭적인 전쟁이 시작되거나 종료될 수도 있었다. 이 시뮬레이션은 상당히 높은 수준이어서, 여기서의 스토리는 비디오 게임이 이제 막 탐험하기 시작한 방법들로까지 가지를 뺀어 나갈 수 있다.

공정하게 말하자면, 실행되는 D&D 캠페인은 DM의 개인적 스타일이나 선호도, 창의력의 수준이나 성향에 따라 디지털 게임만큼이나 선형적이며 한정적일 수도 있다. 하지만 상호작용의 풍부함이나 오픈 월드를 경험할 수 있는 잠재력 또한 늘 가지고 있음으로 그 안에 오늘 날의 비디오 게임에서나 가능해진 것들이 축소되어 있다고 할 수 있다.

### **기객스 씨, 당신 덕분입니다.**

펜&페이퍼 D&D는 핵심적인 몇 가지 방법론에서 현대 비디오 게임의 효시라고 할 수 있으며, RPG 장르를 넘어서 게임 산업에 거대한 영향을 미쳤다. 우선, 게이머들에게 최초로 강력한 상호적 시뮬레이션을 가동할 수 있게 했다는 점에서 D&D는 게이머들이 가상 세계에서 활동할 수 있도록 해 준 최초의 제품이라고 할 수 있다.

또한 바로 그 시뮬레이션을 게임적 요소와 스토리적 요소를 엮어내는 데 활용했다는 점에서 D&D는 단순한 게임 플레이를 넘어서 스토리를 들려주고, 플레이어들에게 환상적인 모험을 제공한 선구적인 게임이라 할 수 있다. 또한 D&D의 계층 시스템과 개방된 플레이어의 자유라는 면에서 이 게임은 전투 게임과 팀 단위의 FPS 및 오픈 월드 게임에까지 영향을 미쳤던 것이다.

게임 디자이너들은 그러한 연관관계를 잘 인식하고 활용하며 차용하거나 확장해서 더 풍부한 상호작용과 설득력 있는 스토리, 우리의 상상 속에서만큼 몰두할 수 있는 세계를 제공하는, 더 나은 게임을 만들어내야 할 것이다.