

## 가상세계의 디지털 스토리텔링 연구 - <세컨드 라이프>와 MMORPG의 비교를 중심으로

류철균, 안진경

이화여자대학교 디지털미디어학부

### 핵심 되는 말:

메타버스, 디지털 스토리텔링, 가상세계, 상호작용적 놀이

### Keywords

Metaverse, Digital Storytelling, Virtual World, Interactive Play

#### **류철균 Lyou, Chul-gyun**

소설가, 시나리오 작가. 이화여자대학교 디지털미디어학부 및 국어국문학과 교수. 작가세계 문학상, 오늘의 젊은 예술가상, 추리소설 독자상, 중한청년학술상, 이상문학상을 수상했다.

서울대학교 국문과를 졸업하고 같은 대학원에서 석사, 박사 학위를 받았다. 소설 작품으로 『내가 누구인지 말할 수 있는 자는 누구인가』 『영원한 제국』 『인간의 길』 『초원의 향기』 『시인의 별』 『하늘꽃』 『하비로』를 썼으며 창작 발레 「신시21」 설치미술 「아슈켈론의 개」 영화 「청연」 온라인 게임 「웬무」 「길드워」 등의 시나리오를 썼다. 연구서에 『이문열 연구』(공저) 『디지털 스토리텔링』(공저) 『한국형 디지털 스토리텔링』 『디지털 콘텐츠 스토리 모티프 DB 연구』(공저), 역서에 『한국과 그이웃나라들』이 있다. cglyou@ewha.ac.kr

#### **안진경 Ahn, Jin-kyoung**

이화여자대학교 국문과에서 학사를 마치고, 현재 이화여대 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공 석사과정에 재학 중이다. 주요 관심분야는 디지털 게임 이론과 인터랙티브 스토리텔링 등이다. ruki331@naver.com

## 목차

### I. 서론

### II. <세컨드 라이프> 스토리텔링의 의의와 한계

1. <세컨드 라이프>의 역사적 배경
2. <세컨드 라이프>의 기술적 성공 요소
  - 1) 그리드 컴퓨팅 기술
  - 2) 미디어 객체 창작 자동화 기술
3. 현실세계와 가상세계의 융합
4. <세컨드 라이프>의 한계

### III. MMORPG 스토리텔링의 의의와 한계

1. 레벨링 시스템
2. 허구적 테마에서 비롯된 배경 스토리
3. 롤 플레이
4. 경쟁요소

### IV. 차세대 가상세계 스토리텔링의 성공 요소

1. 인터랙티브 플레이어의 선택적 수용
2. 온라인 오프라인 연계 콘텐츠의 개발

### V. 결론

## 국문요약

본 논문은 최근 관심을 받고 있는 생활형 가상세계 <세컨드 라이프>의 특징을 살펴보고, 기존에 MMORPG로 경험되었던 게임형 가상세계와의 비교를 통해 가상세계가 나아갈 방향을 제시한다. 기존의 MMORPG가 현실과 전혀 다른 환상적 공간을 배경으로, 게임적 요소에 치우쳐 현실과의 연계를 허용하지 않았던 반면 <세컨드 라이프>는 현실과의 연계를 바탕으로 운영된다. 하지만 <세컨드 라이프>에는 MMORPG가 구현해낸 일상성과 게임성이 결합된 강력한 스토리텔링이 존재하지 않는다. 레벨링 시스템에 따른 캐릭터의 성장, 허구적 테마에서 비롯한 배경 스토리, 롤 플레이를 통한 새로운 역할의 경험, 경쟁 요소에서 오는 협동과 갈등의 드라마가 배제되어 있기 때문이다. 이상의 비교는 현 시점의 가상세계에 부족한 점과 계승할 요소를 지적하고, 이를 통해 생활형 가상세계가 나아갈 방향을 제시할 수 있을 것이다.

## I. 서론

가상세계(Virtual World)란 본래 3차원 컴퓨터 그래픽 기반의 인터랙티브 환경 전부를 가리켰다. 그러나 오늘날 가상세계라는 용어는 보다 제한적으로 인터넷 같은 전자적 커뮤니케이션에 의해 연결된 3차원 컴퓨터 그래픽 기반의 인터랙티브 환경, 즉 가상공간(Cyberspace)화된 가상세계를 말한다.<sup>1)</sup> 이것은 전 지구적인 컴퓨터 매개 커뮤니케이션이 진행되는 공간으로서, 컴퓨터 네트워크 속에서 개개인이 만나고, 정보를 교환하고, 비즈니스를 진행하고, 예술 작품을 창조하고, 게임 플레이를 즐기고, 정치적 토론을 벌일 수 있는 공공 공간이다.

오늘날 가상세계는 크게 세 가지 유형으로 나누어진다. 첫째는 <세컨드 라이프>와 같이 현실 사회의 시뮬레이션에서 출발한 생활형 가상세계, 둘째는 MMORPG와 같이 허구적인 공간의 시뮬레이션에서 출발한 게임형 가상세계, 셋째는 기존 가상세계의 공간을 교육<sup>2)</sup>, 의료<sup>3)</sup>, 직업리크루팅<sup>4)</sup>, 전시공간<sup>5)</sup> 등과 융합한 파생형 가상세계이다.

본 논문은 현단계의 대표적인 생활형 가상세계인 <세컨드 라이프>와 대표적인 게임형 가상세계인 <월드 오브 워크래프트>, <리니지> 등 MMORPG를 비교 분석함으로써 차세대 가상세계의 개발에 요구되는 성공 요소를 살펴보고자 한다.

본 논문은 디지털 스토리텔링 이론에 입각하여 두 가지

상이한 가상세계에 접근한다. 게임형 가상세계는 J.R.R 톨킨으로 대표되는 판타지 소설의 상상력에서 촉발된 개발자 스토리텔링과 사용자 스토리텔링에 의해 가상세계가 유지, 발전된다. 생활형 가상세계 역시 현실 사회의 단순한 시뮬레이션이라고 생각하는 통념과 달리 윌리엄 김슨, 닐 스티븐슨으로 대표되는 사이버펑크 SF 소설의 상상력에서 촉발되었다. 따라서 생활형 가상세계에도 일정한 상호작용적 서사를 지향하는 개발자 스토리텔링과 사용자 스토리텔링의 매커니즘이 작동하고 있다.

이처럼 가상세계는 일정한 허구적 테마에 입각하여 있는 그대로의 현실을 넘어 새로운 비전을 제시하고자 하는 스토리텔링의 결과물이다. 이러한 스토리텔링은 끝없이 계속 새로운 이야기가 만들어지는 담론 형성의 형식을 취한다. 예컨대 톨킨이나 김슨, 스티븐슨과 같은 최초의 이야기꾼이 제시한 선행 텍스트(Pre-text)는 필립 로즈데일 같은 가상세계 개발자라는 다른 이야기꾼에 의해 3차원 환경의 텍스트(text)로 가공된다. 이 텍스트는 사용자라는 최종 이야기꾼에 의해 그 이데올로기적 지향을 그대로 수용하거나(상동 형식) 다른 주제로 변용하거나(변용 형식) 대립되는 이데올로기적 지향을 내세움(반대 형식)으로서 다양한 패러디 텍스트(Parody Text)로 재가공된다.<sup>6)</sup>

가상세계는 재현된 현실이 아니라 전혀 다른 현실인 파생 실재이다. 파생실재는 시뮬레이션에 의해 만들어진 가상(假裝)이기 때문에, 전통적 실재가 갖는 사실성에 의해 제한되지 않는다.<sup>7)</sup> 사용자들이 가상세계에 기대하는 역

1) David Bell eds, 『Cyber culture』, (London : Routledge, 2004), p.50.

2) Aron Delwiche, 『Massively Multiplayer Online Games in the College Classroom』 Educational Technology & Society 9권 3호(2006) 160-172면.

3) Hunter G. Hoffman, 『Virtual reality Therapy』 Scientific American 2004년 8월호 58-65면.

4) Zhan Li, 『The Potential of America's Army as Civilian Public Sphere』 (2004) 인터넷 논문 ([http://www.gamasutra.com/education/theses/20040725/li\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/education/theses/20040725/li_01.shtml)) (인용자 최종접속 - 2007.5.15.)

5) 류철균 김명준 이영수, 「타일드 디스플레이 기술을 이용한 전시공간 스토리텔링 방법론 연구」 사단법인 디지털스토리텔링학회 2007년 1차 정기세미나 (2007.5.14.) 미간행 발표논문

6) Linda Hutcheon, 김상구 윤여복 역, 『패러디 이론』 (서울:문예출판사,1992) 9면.

할 역시 그것이 일상적인 현실의 극대화된 재현이 아니라 전혀 다른 일상을 경험할 수 있는 파생실재로서 기능하는 것에 있다.

지나치게 현실 추수적인 현단계의 생활형 가상세계는 MMORPG에서 구현되었던 게임형 가상세계의 스토리텔링에서 보완 요소를 발견하는 것이 중요하다. 또 보다 완전한 가상세계를 욕구하는 사용자의 기대지평선을 충족시키지 못하고 있는 현단계의 게임형 가상세계 역시 <세컨드 라이프>의 스토리텔링에서 새로운 가능성을 발견할 수 있을 것이다.

## II. <세컨드 라이프>의 의의와 한계

### 1. <세컨드 라이프>의 역사적 배경

인류의 상상력에 디지털 가상세계(Digital Virtual World)의 아이디어가 출현한 것은 윌리엄 김슨의 소설 『뉴로맨서(Neuromancer)』(1984)였다. 이 소설은 최초로 ‘사이버스페이스’라는 용어를 사용했고, 인공지능 컴퓨터가 지배하는 매트릭스와 그에 대항하여 싸우는 해커 영웅이라는 스토리 모티브를 제시하여 『코드명 J』(1996), 『매트릭스(Matrix)』(1999) 등의 영화에 심대한 영향을 주었다.

『뉴로맨서(Neuromancer)』의 상상력을 이은 것은 닐 스티븐슨의 소설 『스노우 크래쉬(Snow Crash)』(1991)였다. 이 소설은 ‘아바타(avatar)’라는 용어를 최초로 대중화시켰을 뿐만 아니라 ‘메타버스’라는 3차원 컴퓨

터 그래픽 공간을 통해 오늘날 구현된 실체와 거의 유사한, 극사실적인 디테일로 묘사된 가상세계를 보여주었다. <세컨드 라이프>의 개발자 필립 로즈테일과 코리 온드레이크는 『스노우 크래쉬(Snow Crash)』에 묘사된 가상세계 메타버스를 3차원 컴퓨터 그래픽 환경으로 구현한다는 것이 개발의 기본 계획이었다고 지적한다.<sup>8)</sup> 특히 메타버스의 중심지인 ‘더 스트리트’의 묘사는<sup>9)</sup> <세컨드 라이프>의 구조와 비전을 결정할 핵심적인 아이디어였다.

메타버스를 현실화하겠다는 기획은 <세컨드 라이프> 이전에도 존재했다. 닐 스티븐슨이 메타버스를 상상하고 “세계에서 가장 부유하고 가장 인맥이 넓은 사람들이 그들의 인생을 보내는 가상세계”로 형상화한 이래 많은 기업들이 이 같은 비전을 컴퓨터 그래픽의 가상현실로 개발하고자 시도했다.

1990년대 초 전세계적으로 기업의 가상현실 연구센터가 팽창했고 마쓰시다(Matsushita), 유에스 웨스트(US West) 같은 대기업의 진출도 두드러졌다. 오토데스크사의 존 위커와 VPL 리서치의 제이런 래니어는 메타버스에 깊이 감명받아 “실생활과 똑같고 실생활의 사회적, 경제적 기회가 주어지는 가상현실공간을 개발하고자 했던” 대표적인 개발자였다.<sup>10)</sup> 그러나 이러한 시도들은 모두 실패로 돌아갔다. 야심적으로 추진되었던 다중접속 그래픽 채팅 환경 (MGCE : Multiple Graphical Chat Environment)들 가운데 어느 것도 닐 스티븐슨이 『스노우 크래쉬』에서 묘사했던 가상세계와 같은 수준의 복잡성과 사실성을 구현하지 못했다.

그러다가 1995년 12월 태평양 반대편에 있는 한국에서

7) Jean Baudrillard, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2001

8) Cory Ondrejka, 「Escaping The Gilded Cage : User Created Contents and Building The Metaverse」 『New York Law School Law Review』 (2006.8) <http://ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract=id=555683>

9) Neal Stephenson, 김 장환 역, 『스노우 크래쉬』 (서울새와 물고기, 1996) 43-46면

10) John Perry Barlow, 「Being in Nothingness : Virtual reality and Pioneer of cyberspace」 at. ([http://www.eff.org/Misc/Publications/John\\_Perry\\_Barlow/HTML/being\\_in\\_nothingness.html](http://www.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/being_in_nothingness.html)) (인용자 최종접속 2007.4.24.)

아무도 기대하지 않았던 새로운 매체가 상용화에 성공하면서 전혀 다른 유형의 가상세계가 나타났다. 그것이 바로 다중접속 다사용자 온라인 롤플레이팅 게임(Massively Multiplayer Online Role Playing Game, 즉 MMORPG)였다. MMORPG는 게임이라는 장르 자체의 내재적 발전 과정에서 나타난 매체였다. MMORPG는 텍스트 형태의 온라인 채팅으로 진행되던 머드(Multi User Dialogue) 게임이 그래픽을 첨가하면서 발전한 형태였다. 또 사용자가 게임기를 텔레비전 모니터에 연결시켜 혼자 게임 플레이에 몰입하던 이른바 ‘콘솔 게임’이 다수의 사용자가 같은 게임 월드 속에 들어와 함께 플레이를 하면서 이른바 ‘온라인 게임’으로 발전한 형태였다.

한국의 게임 개발자들은 아무도 닐 스티븐슨과 같은 사회적 가상세계를 기획하지 않았다. 그러나 수천 명에서 수천 만 명이 하나의 게임 월드에서 생활하는 MMORPG의 구조는 사용자의 경험과 매체의 효과가 더 이상 게임이라는 범주에만 머물 수 없는 변화를 일으켰다. ‘게임’ 속으로 ‘사회’가 들어오면서는 혼성 세계(hybrid world)가 만들어졌고 이 같은 혼성성은 게임 플레이를 넘어 사회적 친교(Social relationship)가 강조되는, 일견 메타버스와 거의 비슷한 사회적 가상세계가 펼쳐지게 되었다. 1990년대는 이러한 게임형 가상세계의 압도적인 집객력(Ticketing Power)만을 증명하고 저물어갔다.

그러나 21세기가 시작되고 컴퓨터 기술의 획기적인 진보가 이루어지면서 메타버스는 본격적인 생활형 가상세계의 꿈이 부활했다. 린든 랩에 의해 2003년에 출시된 <세컨드 라이프>가 바로 그것이었다. <세컨드 라이프>는 그리드 컴퓨팅 기술과 사용자 창작 콘텐츠의 미디어 객체 창작 자동화 기술이라는 현단계 생활형 가상세계를 이루는 두 개의 성공 요소를 도입했다.

## 2. <세컨드 라이프>의 기술적 성공 요소

### 1) 그리드 컴퓨팅 기술

그리드 컴퓨팅 기술은 <세컨드 라이프>를 성공시킨 가장 특징적인 기반기술이다.

기존의 게임형 가상세계, 즉 MMORPG는 사용자가 자신의 컴퓨터에 클라이언트 프로그램을 다운받은 후 인터넷 통신망을 통해 원격지에 멀리 떨어져 있는 서버 컴퓨터에 접속해서 즐기는 시스템을 가지고 있다. 이 같은 플랫폼 방식을 클라이언트/서버(Client/server) 시스템이라고 한다.

클라이언트/서버 시스템은 규모성과 지연성의 두 가지 면에서 제약을 갖는다. 규모성(salability)이란 사용자 수가 증가할수록 게임이 처리해야 할 정보 규모가 증가하는 것을 뜻하며, 지연성(tardiness)이란 사용자 수가 증가할수록 게임의 응답 속도가 느려지는 것을 뜻한다. 그래서 수천 명 내지 수십만 명이 접속하는 온라인 게임은 여러 개의 서버에 정보를 분산하여 운영하게 된다.<sup>11)</sup>

클라이언트/서버 시스템은 대부분의 정보가 사용자들의 컴퓨터에 있는 클라이언트 프로그램 파일들에 고정되어 저장된다. 다만 사용자들이 새로 보유하게 된 아이템, 새로 학습한 스킬, 새로 성취한 레벨, 새로 개척한 맵의 상태정보들이 유저 파일(User File)에 계속 업데이트된다.

이 때 개발회사의 서버로 전달되는 것은 오로지 이 유저 파일의 상태 정보이다. 유저 파일의 상태 정보들은 정보량이 그리 크지 않기 때문에 사용자가 게임을 하기 위해 접속하면 게임 메인 서버에서 전달되고 게임을 하는 동안 실시간으로 업데이트되며 새로 창출된 최신의 정보들은 플레이어가 접속을 해지할 때 다시 유저 파일에 최종적으로 저장된다.

11) 양광호 외, [온라인 게임 서버의 기술 동향], {전자통신동향분석} 16권-4호, 2001. 8. 15면.

하지만 <세컨드 라이프>는 이런 일반적인 MMORPG의 정보 저장 방식과는 다른 방식을 취하고 있다. 그것은 사용자가 만들어낸 아이템의 정보가 실시간으로 사용자의 컴퓨터에 있는 클라이언트 프로그램에 다운로드되고 동시에 개발회사의 서버 컴퓨터에도 전송되어 순간적으로 조금씩 맵의 정보가 확장된다. 이것은 <세컨드 라이프>가 그리드 컴퓨팅 시스템을 채택하고 있기 때문이다.

그리드 컴퓨팅은 가상 분산 컴퓨팅 기술이라고 번역된다. 이안 포스터에 따르면 이는 ‘고속 네트워크로 연결된 다수의 컴퓨터 시스템이 사용자들에게 통합된 가상의 컴퓨터 서비스를 제공하는 기술’이라고 정의할 수 있다.<sup>12)</sup>

이러한 그리드 컴퓨팅 기술은 첫째, 하나의 중앙집중식 통제에 따르지 않는 분산된 자원들을 통합하여 제어하며 둘째, 표준화된 개방형 프로토콜과 개방형 인터페이스의 사용, 셋째 반응시간, 입력내용 등 다양한 품질의 서비스를 통합 제어하여 양질의 서비스로 치환한다는 3가지 특징으로 요약된다.

현재 사무실이나 가정에 있는 퍼스널 컴퓨터는 자기 계산 능력의 90% 정도를 전혀 사용하지 않고 있다. 그리드 컴퓨팅은 네트워크를 통해 이와 같은 퍼스널 컴퓨터들의 여유 계산 능력을 활용하여 계산을 수행하는 컴퓨터 그리드를 형성한다.

이 같은 그리드 컴퓨팅을 가상세계에 맞게 최적화한 것이 <세컨드 라이프>이다. 필립 로즈데일과 코리 온드레이크는 <그리드 컴퓨팅과 스트리밍을 이용한 사용자 창작 온라인 월드의 구현>라는 공동 집필의 논문(2003)<sup>13)</sup>에서

이 같은 최적화를 설명하고 있다.

린든 랩은 계속해서 확장되는 가상세계의 규모를 감당하기 위해 사용자의 컴퓨터와 연결되어 있는 “가장 가까운 이웃”의 컴퓨터에 ‘위상학적 분할 그리드’(topologically tiled grid)’를 만드는 방식을 택했다. 각각의 분할 그리드들은 각각 자신에게 할당된 물리법칙들과 모든 사물, 행동, 지형(컴퓨터 한 대당 16에이커)들을 통제하고 운영하는 시뮬레이터를 만든다. 이 시뮬레이터(simulator)들은 가장 가까운 곳에 있는 4대의 주변 컴퓨터하고만 정보교환을 한다. 이런 방식으로 정보교류로 인한 규모 문제를 해결하고 <세컨드 라이프> 공간의 무한 확장이 가능해졌다. 그리드 컴퓨팅의 기술적 바탕은 현실의 경험을 바탕으로 콘텐츠를 생성하는 사용자들의 참여를 지원할 수 있었고, 이러한 창작을 생활형 가상세계의 주요 콘텐츠로 전면 부각 시킨다.

## 2) 미디어 객체 창작 자동화 기술

기존의 MMORPG는 제품의 사용주기가 다른 콘솔게임과 같은 디지털 미디어 제품에 비해 매우 길고 사용자가 로그 아웃을 하더라도 다른 사용자에게 의해 지속적으로 가상현실이 운영되는 영속적 세계(persistent world)의 특성을 가지고 있었다.<sup>14)</sup> 이러한 영속성 때문에 개발자들은 사용자들이 계속해서 게임에 대한 흥미를 잃지 않도록 월드를 확장하고 새로운 콘텐츠를 추가해주어야 했다. 그러나 수천 명 내지 수만 명의 동시 접속자가 게임을 즐기는 MMORPG에서 콘텐츠를 충분히 추가해준다는 것은 매우 어려운 일이었다. 특히 게임 보털 사이트에 의한 사용

12) Ian Foster, 「What Is The Grid? A Three Point Checklist」 (www-fp.mcs.anl.gov/~foster/Articles/whatIsTheGrid.pdf) (인용자 최종접속 2007.5.2.)

13) Philip Rosedale and Cory Ondrejka, 「Enabling Player-Created Online Worlds with Grid Computing and Streaming」 (http://www.gamasutra.com/resource\_guide/20030916/rosedale\_01.shtml) (인용자 최종접속, 2007.5.3.)

14) 오규환, 「MMORPG의 다이나믹 게임 월드」 디지털스토리텔링연구 제1호(디지털스토리텔링학회, 2006) 44면.

자 간의 게임 공략 방법 공유가 보편화되면서 콘텐츠의 소비 속도는 현격히 가속화되었다. 그 결과 모든 MMORPG들이 사용자들의 콘텐츠 소비 속도를 따라가지 못하게 되었고 이로 인한 사용자들의 불만과 이탈이 많아졌다.

〈세컨드 라이프〉는 MMORPG의 가상현실이 갖는 콘텐츠 추가 속도의 한계를 사용자들의 자발적인 콘텐츠 생성으로 해결하고자 하는 특성을 가지고 있다. 사용자들은 CGS라는 미디어 객체 창작 자동화 도구를 이용해서 캐릭터의 외모에서부터 토지 개발, 주택 건설, 인테리어, 가구 제작, 보석 세공, 예술품 창작, 무기 제련 등 상상할 수 있는 거의 모든 콘텐츠를 스스로 만들게 된다. UCC 생성 활동은 가상세계의 전체적인 밸런싱과 세계관의 일관성을 해치지 않는 한 가상세계의 번영을 가져오는 원동력으로 장려된다.

일반 UCC의 주류가 동영상 위주의 사용자가 웹 블로그를 통해 유희, 전달, 공지의 목적으로 만들어낸 콘텐츠인 반면, 〈세컨드 라이프〉의 UCC는 훨씬 더 합목적적이고 계획적인 성격을 갖는다. 가상세계 UCC의 특수성을 이해하기 위해서는 먼저 제작(crafting)과 창작(creation)의 차이점에 주목할 필요가 있다.

MMORPG에서의 아이템 제작은 창작(creation)이라기보다 제작(crafting)에 가깝다. 사용자는 지정된 재료를 사용하여 무기 등의 아이템을 제작할 수는 있지만, 자신의 창조성을 발휘하여 특별한 형태와 기능을 만들어내는 창작은 할 수 없다. 코리 온드레이크는 〈울티마 온라인〉에서 사용자가 피아노 모양으로 쌓아올린 객체는 더미에 불과하지만 〈세컨드 라이프〉 안에서의 피아노 객체는 실제의 피아노와 같은 것임을 강조한다.<sup>15)</sup> 실제 세계의 사

물 규칙에 입각한 피아노는 그 세계 속에서 더미가 아닌 ‘피아노’ 로 월드 내에 영속적으로 존재하게 되며, 이는 서버가 재부팅 되면서 유저가 만든 사물이 사라지게 되는 일반 MMORPG와는 다른 형태의 창작이다.

즉, 〈세컨드라이프〉는 이러한 사물을 이용하는 제작의 단순한 과정에 원자적 건설(Atomistic Construction)라 불리는 창작 시스템을 부여한다. 디지털 세계는 인간 수준의 창조에 적합하도록 디자인된 특별한 블록을 사용하여 건설할 수 있다. 이러한 원자적 건설의 간단한 원형은 다양한 방법으로 결합하여 흥미로운 구조와 행위들을 만들어 낸다. 원형은 세컨드 라이프의 원자로서, 누구나 플레이하고 사용할 수 있는 간단한 것이지만 최대의 창의성을 허용하도록 디자인 되어 있다.

〈세컨드 라이프〉는 3D 제작 툴 중, CGS에서 사용되는 프리뎀(프리미티브 모델의 약어)들 중에서 아주 기본적인 것들만 제공하여 ‘결합’ 하는 방식으로 창작할 수 있게 만들었다. 〈세컨드라이프〉에서는 프리미티브 변형 가이드에 있는 것 이상의 모양은 절대 생성되지 않지만, 거의 모든 사물은 이것의 조합을 통해 만들어낼 수 있다. 이것이 〈세컨드라이프〉에서 제공하고 있는 간단한 창작 방법이다.<sup>16)</sup>

단순한 기능을 통해 화려한 창작물을 제작할 수 있도록 3D환경을 구축하였기 때문에 〈세컨드 라이프〉에서는 많은 사용자들이 접속하여 자신만의 물체를 만들어 낼 수 있다. 창작의 개념이 들어감으로써 〈세컨드 라이프〉는 모든 창작의 권리를 사용자에게 위임하고 상거래의 온, 오프라인 연계를 추구한다.

15) Cory Ondrejka, Changing Realities: User Creation, Communication, and Innovation in Digital Worlds. , Linden Lab, 2006

16) <http://cafe.daum.net/joywind> 참조

### 3. 현실세계와 가상세계의 융합

기존의 게임형 가상세계에서 공간을 이동할 수 있는 능력은 사용자의 사회적 신분을 상징했다. 레벨이 낮은 사용자가 다른 공간을 이동하고자 할 때 더 강력한 공격력을 가진 몬스터와 지형지물의 장애 같은 개발자가 설정한 공간의 물리적 한계가 그를 강력하게 제약하고 있었다. 그러므로 공간 이동(Navigation)은 그 자체가 사용자의 레벨을 의미하는, 사용자의 능력과 신분과 연륜의 척도가 되었다.

<세컨드 라이프>는 이 같은 공간 이동을 자유 텔레포트 시스템으로 바꿈으로써 기존 게임형 상세계의 레벨링 시스템을 변모시켰다. <세컨드 라이프>에는 사용자의 경험치에 따라 높아지는 레벨이 존재하지 않는다. 따라서 레벨에 따른 이동의 제약도 존재하지 않는다. 한 사용자가 사용자 커뮤니티에 제공한 톱대로 검색(Search) 메뉴를 클릭, 텔레포트(Teleport)하고 싶은 장소를 검색해서 그곳으로 이동하면 사용자는 초보자 섬에서의 과정을 건너뛰어 바로 <세컨드 라이프>의 세계로 진입할 수 있다. 이처럼 자유 텔레포트 방식으로 체험되는 반 레벨링 시스템은 버스나 지하철, 택시 등의 대중교통을 이용해 계층의 구분 없이 자유롭게 공간을 이동할 수 있는 현대 대도시의 일상성을 있는 그대로 가상세계로 받아들인 것이다. 그런 의미에서 반 레벨링 시스템은 기존의 판타지적 세계관을 거부하고 현실세계와 가상세계의 융합을 추구하는 <세컨드 라이프>의 핵심 요소라고 말할 수 있다.

현실에서 사용자들이 경험하는 현대 대도시의 시설, 제도, 알고리즘이 그대로 가상세계로 유입되는 것 역시 현실세계와의 연계를 추구하는 <세컨드 라이프>의 모습이

다. 사용자는 현실세계에서와 마찬가지로 쇼핑을 하고, 친구를 만나고, 클럽에 가는 등의 행위를 할 수 있으며 로이터 통신이나 헤럴드 지가 제공하는 기사를 접할 수 있다. 크리스찬 디올은 <세컨드 라이프> 안에서 신작을 발표하기도 했고, 스웨덴 등의 정부기관은 대사관을 설치했다. 이처럼 <세컨드 라이프>에서는 중세 판타지 배경의 게임형 가상세계에서는 볼 수 없는 현실과의 연계가 발생한다. 생활형 가상세계가 단순한 오락적 기능을 넘어선 산업적 기능까지 수행하게 되는 것이다. 기업들은 <세컨드 라이프>를 통해 고객 욕구를 수용하고 기업 홍보의 효과를 얻으며, 사용자들은 입주한 기업을 통해 현실감을 재고하고 제품을 소비한다.

<세컨드 라이프>가 현실세계와 갖는 연계성은 현실 경제와의 재화 교환이 가능하다는 점에서 극대화 된다. MMORPG 개발사들은 게임 내에서 만들어진 아이템이나 사이버 머니의 현실 세계의 재화로 거래를 불법으로 취급한다. 하지만 사용자들은 아이템이나 사이버 머니를 거래할 수 있는 2번째 시장을 현실세계에서 만들어 내며, 이 시장은 불법으로 취급 받기는 하지만 암묵적으로 승인되고 있는 것이 현재의 상황이다. <세컨드 라이프>는 여기서 더욱 발전된 방식으로 현실 세계의 경제와 가상세계의 경제를 연결시킨다. <세컨드 라이프>는 사용자 생성 콘텐츠에 전적으로 의존하여 운영되는 세계이기에 아이템에 대한 권리를 전적으로 사용자에게 위임한다. 권리의 위임을 통해 기존의 MMORPG 경제 시스템에서 <세컨드 라이프>의 경제 시스템이 결정적으로 추가한 항목은 4가지로,<sup>17)</sup> 그 내용은 창작물의 완전 소유 시스템, 부동산의 완전 소유 시스템, 린든 달러의 현실 US달러로의 환전 시스템, 가상세계 내 상거래의 합법화이다. 이상의 4가지

17) Cory Ondrejka, 「Aviators, Moguls, Fashionistas and Barons: Economics and Ownership in Second Life」, <http://ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract=id=614663> (인용자 최종 접속. 2007.4.23.)

를 통해, <세컨드 라이프>는 온라인과 오프라인 세계의 활발한 연계를 만들어 낸다.

#### 4. <세컨드 라이프>의 한계

<세컨드 라이프>는 사용자 스토리텔링이라는 측면에서 MMORPG들과 결정적인 차이를 보인다. 대부분의 MMORPG 게임들은 톨킨의 <반지의 제왕>의 세계관에 영향을 받은 판타지적인 '세계'를 스토리텔링의 주제로 선택하고 있다. 이러한 허구적 주제(Fictional Theme) 아래 사용자들은 마치 무대 연기(stage action)를 하는 배우들처럼 특정한 종족, 특정한 직업의 정체성을 갖고 신기한 의상을 착용한 뒤 자신의 행동을 선택한다.

그에 반해 <세컨드 라이프>의 개발자들이 제공하는 것은 세계가 아닌 말 그대로 '3D 그래픽 공간'이다. 사용자들은 <세컨드 라이프>에서 그 공간을 건물과 사물들

로 채워야 한다. <세컨드 라이프>의 사용자들은 배우가 아니라 일종의 부동산 업자들 내지 목수의 정체성에 가깝다.

<세컨드 라이프>에서도 극적이고 긴장된 사용자 스토리텔링이 전혀 없는 것은 아니다. 2003년 7월 아메리카나(Americana)구역에서 있었던 세금 폭동(Tax Revolt) 같은 역사적 사건은 사용자들의 집단행동이 만들어낸 스토리텔링의 대표적인 경우라 할 수 있겠다. 그러나 그런 특별한 경우를 제외하고 뚜렷한 허구적 테마가 없는 <세컨드 라이프>의 사용자 스토리텔링은 너무나 사소하다. 거기에서 벌어지는 일들은 기존 웹 사이트들의 아바타를 통한 커뮤니티 서비스나 인터넷 쇼핑몰의 스토리 이상을 보여주지 못한다. <세컨드 라이프>가 지니는 성공적인 일상상의 구현은, 가상세계에서 낯설고 특별한 세계를 경험하고 싶어 하는 사용자들에겐 치명적인 한계로 작용한다.

현재 <세컨드 라이프>의 사용자 스토리텔링은 대략 5



<그림1> 어린 시절 동경했던 만화 속 아이템을 직접 제작한 경우



<그림2> 직접 피라미드를 완성 건축가로서의 꿈을 이룬 경우



<그림3> 아이템 제작 방법을 게시한 경우



<그림4>



<그림5>



<그림6>

가지 유형으로 분류된다. 첫 번째 서사는 아이템 제작 스토리이다. <세컨드 라이프>의 가장 큰 특징은 사용자들이 아이템 제작물을 이용 상상할 수 있는 거의 모든 것들을 <세컨드 라이프> 내에 구현시킬 수 있다는 것이다. 남들보다 멋지고 독특한 아이템을 만들어낸 사용자들은 그 자체로 성취감을 느끼고 자신만의 제작 노하우를 공개함으로써 다른 사용자들의 동경의 대상이 되기도 한다. 다른 MMORPG에서 적을 물리치거나 미션을 통과하며 얻는 성취감을 아이템을 제작하며 느끼는 사용자들이 <세컨드 라이프> 스토리텔링 안에 존재하는 것이다.(그림 1, 2, 3)

두 번째는 가상세계 여행 스토리이다. 피라미드를 직접 제작하는 것처럼 <세컨드 라이프>에서는 경제적, 물리적, 시간적인 제약 등 여러 가지 제약으로 인해 현실에서는 경험할 수 없는 많은 것들을 대리체험 할 수 있다. <세컨드 라이프>에서 사용자들은 영화 속 캐릭터를 만날 수도 있고(그림4), 다른 나라로 훌쩍 여행을 떠날 수도 있으며(그림5), 하늘을 나는 양탄자를 탈수도 있는 것이다(그림 6).

세 번째는 환전 및 상거래 스토리이다. <세컨드 라이프>는 게임 머니인 린든 달러를 실제 현금으로 환전, 수익을 창출 할 수 있다는 것으로 이는 <세컨드 라이프> 스토리텔링을 이루는 또 하나의 큰 축 중 하나이다. 직접 아이템을 제작한 사용자들은 그것을 판매 실제 수익을 올리기도 하는 것인데 <세컨드 라이프>에 열성적인 사용자들 중에 이런 스토리텔링을 만들어 가고 있는 사용자가 많다.

네 번째는 사교계 스토리이다. <세컨드 라이프>는 MMORPG적인 성격과 동시에 일종의 온라인 커뮤니티의 성격을 띠고 있기도 하다. 대다수의 온라인 커뮤니티들이 새로운 형태의 인간관계를 창출해 내듯 <세컨드 라이프> 사용자들 또한 여러 활동을 통해 인간관계를 형성하고 친목을 나눈다. 게임 공간 안에서 정기모임을 갖는가 하면



<그림7> 만든 아이스크림을 판매하는 사용자의 모습



<그림8> 클럽 '보물 상자' 를 매니지먼트 하는 직업을 얻은 사용자



<그림9>



<그림10>



<그림11>

(그림9), 파티를 통해 새로운 친구를 사귀기도 하고(그림 10) 심지어는 사용자들의 아바타들끼리 결혼을 하는 경우도 있다.(그림11)

다섯 번째는 유흥 스토리이다. <세컨드 라이프>에는 가상의 다양한 위락시설 내지 유흥 시설을 통해 즐거움을 얻는 사용자들이 있다. 그들은 적은 돈으로 카지노 게임을 즐기기도 하고(그림12) 라이브 클럽을 찾아 일상의 스트레스를 털어버리기도 한다.(그림13)

이처럼 <세컨드 라이프>의 사용자 스토리텔링은 트리



〈그림12〉



〈그림13〉

비어리즘(trivialism)의 늪에 빠져있다. 훌륭한 허구적 배경 스토리가 존재하지 않는 공간에서, 사용자들이 동시다발적으로 만들어내는 콘텐츠들은 시간, 공간적으로 통합된 하나의 세계를 이루지 못한다. 만약 기업의 광고 효과나 사용자의 이윤 창출만을 위한 공간으로 가상세계가 존재한다면, 그 곳은 또 다른 경험을 위한 공간이 아닌 지극히 자본주의적인 현실 사업의 공간 이상의 의미를 갖지 못할 것이다. 체계적인 개발자 스토리를 통해 믿을 만한 독자적 세계를 구성하면서도 일상적 시뮬레이션의 재미가 함께 있는 새로운 융합의 스토리텔링이 모색될 필요가 있다.

### III. MMORPG 가상세계의 특징

배치 북은 가상세계의 특징을 공유 공간(shared space), GUI (Graphic User Interface), 즉시성(Immediacy), 상호작용성(Interactivity), 영속성(Persistence), 공동체(community)의 6가지로 정리한다.<sup>18)</sup>

즉, 가상세계는 사용자들이 참여할 수 있는 공유 공간과 그래픽으로 묘사된 사용자 인터페이스 환경을 제공하

고 사용자 선택에 따라 공간과 사물이 실시간으로 생성되고 상호작용을 유도하며, 사용자와는 독립적으로 공간과 사물이 영속적으로 존재하고 공간 내 사회적 집단을 이루는 배경을 제공한다는 것이다.

게임형 가상세계와 생활형 가상세계는 이처럼 여섯 가지 유사성을 가진다. 그러나 메타버스와 같은 생활형 가상세계를 만들고자 했던 시도들이 모두 실패로 돌아간 반면 사용자들에게 게임 플레이의 재미를 제공하는데 주력하는 게임형 가상세계는 비약적인 발전을 이룩했다. 게임형 가상세계는 사회의 실생활을 시뮬레이션하는 데에 그치는 현재의 생활형 가상세계를 넘어선 강력한 집객력(ticketing Power)을 내장하고 있었다. 이러한 집객력은 아래의 특징들에 기인하는 것으로 보인다.

#### 1. 레벨링 시스템 (Leveling System)

MMORPG에는 플레이어의 성장도를 나타내는 수치화가 존재한다. 플레이어 자신과 동료들은 전투를 경험하거나 특정한 이벤트를 해결하면서 일정량의 경험치를 얻게 되며 이 경험치가 쌓이면서 레벨이 올라가게 된다. RPG형 게임은 플레이어의 성장도를 나타내는 수치가 눈에 띄게 시각화되어 나타난다.<sup>19)</sup> 이렇게 플레이어의 성장을 수치화 시키는 레벨에 따라 사용자가 경험할 수 있는 공간과 아이템, 미션이 달라진다. 고레벨로 갈수록 미션은 어려워지고 공간은 더욱 복잡해 지며 뛰어난 능력치를 가진 아이템을 가질 수 있다. 레벨링 시스템은 더 나은 아이템을 획득하고자 하는 욕구와 새로운 공간을 경험하고자 하는 욕구를 충족시키기 위해 사용자들의 노력을 요구한다. 일종의 통과 제의와 같이 저레벨인 사용자는 주어진 레벨

18) Betsy Book, 『Moving Beyond the Game : Social Virtual Worlds(2004)』

<http://www.virtualworldsreview.com/info/contact.shtml>

19) 이재현 편저, 인터넷과 온라인 게임, 커뮤니케이션 북스, 2001, 26면

에 따른 공간의 탐험을 완료해야지만 다음 공간으로 넘어 갈 수 있는 것이다.

MMORPG의 사용자가 쉽게 게임을 그만두지 못하는 것도 이와 관련되어 있다. 고레벨에 이를수록 사용자들은 많은 노력을 들여야 하고, 들인 노력의 양에 비례하여 쉽사리 게임을 그만두지 못하게 된다. 저레벨 사용자들은 대다수가 게임을 쉽게 그만 두는데 반해, 고레벨의 사용자들은 그렇지 못한 것은 이를 나타낸다. 레벨의 존재는 들인 노력 때문에 게임을 계속 지속하게 되는 사용자를 만들고, 더 나은 콘텐츠를 경험하고자 하는 욕구 등을 만족시킨다.

레벨이 올라가는 것은 성장을 의미한다. 게임은 본능적 욕구를 충족시키는 것과 함께 시련과 극복의 성장 경험을 제공한다. 현실에서의 성장이 수치화 되지 않은 추상적인 것임에 반해, 사용자들이 레벨의 성장을 통해 겪는 경험은 눈에 볼 수 있도록 계량화 되어 나타난다. 이는 사용자의 행위에 세계가 즉시적인 피드백을 나타내는 하나의 모습이라 볼 수 있다. 행위에 반응하는 환경과의 상호작용 속에서 캐릭터의 성장을 목격하는 것은, 사용자로 하여금 그 세계에 더욱 몰입하게 한다.

## 2. 허구적 테마 (Fictional Theme)에서 비롯된 배경 스토리(Background Story)

게임형 가상세계는 배경 스토리와 퀘스트로 강렬한 테마를 제공한다. 현실의 모방인 생활형 가상세계에는 없는 환상성을 가져오는 것이다. 이는 J.R.R. 톨킨의 <반지의 제왕>에서 출발한 MMORPG의 기원에 의해 자리잡은 컨벤션이다. 대부분의 MMORPG는 ‘던전 앤 드래곤’ 이라는 TRPG (Table-talk Role Playing Game)에 그 기원을

둔다. ‘던전 앤 드래곤’ 은 1970년대 미국을 휩쓸었던 일종의 보드 게임으로, 톨킨의 <반지의 제왕>의 세계관에 따라 종족과 룰을 구성하여, 중세 판타지 세계관을 체계화 시킨 것이다.<sup>20)</sup> 게임형 가상세계는 현실과 분리된 하나의 세계를 만들어 내야 하기에 독자적으로 구성된 배경 스토리를 제공한다. 또한 레벨의 성장을 위해 개발자의 배경 스토리에 따라 진행되는 여러 퀘스트들은, 게임을 분리된 독립적 세계의 놀이공간으로 받아들이는 사용자들에게 큰 재미를 가져다 주는 요소이다.

복잡하고 백과사전적인 탄탄한 배경 지식을 지닌 서사는 사용자의 몰입을 강화하는 중요한 역할을 한다. 톨킨이 만들어 낸 허구적 공간은 존재하지 않지만, 그가 써 내려간 방대한 분량의 종족이나 몬스터에 관한 백과사전적 지식은 독자로 하여금 그 세계에 대한 믿음을 갖게 한다. 허구적 소설의 상상적 공간이 현실 세계와 완벽히 다른 세계를 그려냈을 지라도, 독자들이 그에 대해 의심하지 않고 서사에 자연스럽게 몰입할 수 있는 까닭은 독자적 세계에 걸맞는 일관성을 띤 배경 세계관이 존재하기 때문이다. 현실세계를 똑같이 모방하는 것만이 환상과 현실의 경계를 지우는 수단이 되는 것은 아니다. 긴장과 이완이 교차하는 역동적인 스펙터클을 경험하기 위해서 사용자가 게임을 선택하는 것처럼, 가상세계는 현실 그 이상의 경험을 제공할 수 있는 디지털 스토리텔링이 요구된다.

## 3. 룰 플레이 (Role Playing)

게임형 가상세계는 종족, 직업에 따라 수행할 역할이 나누어져 있다. 이는 가상세계 내에서 새로운 정체성을 형성하는 것으로, 현실과는 전혀 다른 세계 안에서 그에

20) 박영대, 국내 온라인 롤플레이 게임에 나타난 중세 판타지 캐릭터에 관한 연구, 2006, 영남대 석사논문

걸맞는 새로운 경험을 갖게 되는 과정이다. 이러한 새로운 역할의 자신으로 새로운 경험을 유도하는 것이 RPG(Role Playing Game)이다. 일반적으로 RPG는 게임에 참여하는 자가 게임에서 주어진 역할을 수행하고 임무를 완수하는 게임을 말한다. 게임을 진행함에 따라서 주인공의 능력이 향상되거나 감소하며, 이러한 변화된 능력이 문제해결에 영향을 미치는 방식으로 스토리가 전개된다.<sup>21)</sup>

이처럼 롤 플레이는 사용자를 허구적 세계 속의 주인공으로 위치하게 하고, 또 다른 나로 겪는 대리경험을 위한 요소이다. 사용자는 한 명의 수용자이자 개발자로, 주어진 직업적 역할을 수행함과 동시에 스토리를 만들어나가는 주체로 존재하게 되는 것이다.

#### 4. 경쟁 요소 (Competative Elements)

게임형 가상세계에서는 사용자와 사용자, 커뮤니티와 커뮤니티 사이의 경쟁이 존재한다. 경쟁은 상대적 효과를 도입하여 성장의 느낌을 극대화하는 것으로,<sup>22)</sup> 좁게는 전투의 승패를 결정짓는 것에서부터 넓게는 더 좋은 아이템, 더 나은 길드를 추구하는 것까지 사용될 수 있다.

참여자들간의 갈등이나 경쟁은 가장 보편적인 게임의 형식이지만, 동시에 가장 초기적인 서사 형식에 해당하는 것이기도 하다. 오늘날 컴퓨터를 통해 널리 스토리텔링되고 있는 대부분의 이야기들은 경쟁 기술의 구조를 근간으로 삼고 있다.<sup>23)</sup> MMORPG에는 공성전이나 PVP 등의 경쟁적 콘텐츠가 존재한다. 승자가 얻는 카타르시스에는 상

대적으로 다른 이와 비교에서 오는 비교적 우위의 기쁨이 깔려있다. 이것은 캐릭터의 성장과 관련된다. 캐릭터의 성장은 게임을 하면서 게임 속에서 자신의 캐릭터가 성장하는 상태를 가시적으로 확인시켜주는 메커니즘을 통해 구현된다. MMORPG의 특징 중 하나로 언급한 레벨링 시스템과 연관되는 것으로, 전투능력이 높아진다면, 사이버 머니가 늘어나는 등의 성장은 플레이어가 계속 게임에 참여하도록 하고 일정 시간 이상 게임 활동을 지속시키는데 기본적이고 필수적인 장치로 사용된다.<sup>24)</sup> 성장 개념은 독자적으로 존재하지 않는다. 사용자들은 가상세계 내에서 서로간의 아이템을 비교하고, 누가 더 나은 아이템을 가지고 있는냐에 대해 신경을 쓰게 된다.

게임형 가상세계가 지닌 경쟁 요소는 활발한 상호작용을 일으키고, 협동과 전쟁, 갈등 등의 다양한 사용자 스토리를 만들어 낸다. 단순한 사용자 대 사용자의 경쟁을 넘어서 사용자 대 커뮤니티, 커뮤니티 대 커뮤니티, 사용자 대 세계의 대립 등을 통해 얻는 경험은 사용자들이 현실세계에서 경험하지 못했던 전투 이상의 감동을 가져온다. MMORPG의 가상세계에서 나타나는 스토리텔링이 이전 미디어에서 행해졌던 스토리텔링과 변별점을 갖는 것도 이러한 경쟁에서 비롯된 상호작용성과 관련이 있다.

이와 같은 4가지 특징은 〈세컨드 라이프〉가 가지지 못하는 게임형 가상세계만의 특징이다. 게임형 가상세계는 단순한 컴퓨터 매개 커뮤니케이션의 몰입을 넘어서는 기존의 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 콘텐츠들은 의사소통 채널에 국한된, 한정된 관계만을 재현했다. 그러나 게임형 가상세계는 그래픽으로 구현되어, 실시간으로 움직이는

21) 김지훈, 다 사용자 온라인 롤플레이 게임과 3D 아바타 채팅의 상호작용성에 따른 실재감 인식 차이에 관한 연구, 언론연구논집 제 34집, 2002.10

22) 홍윤선, 딜레마에 빠진 인터넷, 굿인포메이션, 2002

23) Janet Murray, 인터랙티브 스토리텔링, 안그라픽스, 2001, 170p.

24) 박령주, 온라인 게임 레벨 디자인의 상호작용성, 서강대학교 신문방송학과 석사논문, 2005

자기 캐릭터의 동시적 상호작용성으로 인해 현실과의 완벽한 차단 및 또 다른 현실(게임 공간)로의 몰입을 제공한다. 더욱 중요한 것은 게임형 가상세계에서 발생하는 디지털 스토리텔링이다. 사용자들의 관계에서 발생하는 대립과 협력, 우정과 증오의 이야기들은 사용자를 현실에서는 도저히 체험할 수 없는 재미있고 감동적이며 극적인 사건의 주인공으로 변화시킨다.

자넷 머레이는 자신의 저서 『인터랙티브 스토리텔링』에서 인터랙티브한 디지털 환경과 그 내의 스토리텔링의 요소에 대해 언급하면서, 참여적 환경이 몰입을 창조하는데 있어서 커다란 이점을 가진다고 하였다. 참여적 환경은 상상적 대상에 생명력을 부여하고, 곧바로 행위를 도출해내는 능력을 지닌다. 환상적 대상들과 맺는 즉각적인 피드백이 있는 관계는 한층 확실한 믿음을 제공하고 독립된 세계에서 탈일상의 경험을 통한 스토리텔링을 가능케 한다. 이 같은 참여적 환경에서 극대화되는 상호작용성, 위의 4가지 요소를 통해 얻어지는 가상세계의 체험은 게임형 가상세계가 지니는 시사점이다.

#### IV. 차세대 가상세계 개발의 방향

세계화와 정보화가 진전될수록 세계는 점점 하나의 단일 시장으로 통합되어간다. 이에 따라 하나의 디지털 미디어 객체를, 상이한 모국어를 사용하며 계층과 교육수준, 인종과 세계관이 다른 사용자들이 이용하는 경우가 늘어나고 있다. 사용자들은 언어적 심리적 장벽 때문에 텍스트 기반의 채팅 환경은 쉽게 이용하기 힘들지만, 자신의 아바타가 가상의 세계와 상호작용하는 3차원 컴퓨터 그래픽 기반의 인터랙티브 환경은 용이하게 사용할 수 있다. 때문에 미래의 웹 환경은 점차 고난이도의 상호작용 능력, 다양한 멀티미디어 지원 능력, 공유된 3차원 그래픽 공간들을 지원하는 가상세계를 지향하게 된다.

<세컨드 라이프>와 MMORPG의 특화된 요소와 미흡한 요소를 살피는 과정은 앞으로의 가상세계가 지향할 방향에 보완 요소를 제시한다. 위의 비교과정을 통해 얻을 수 있는 가상세계의 발전을 위한 두 가지 요소는 다음과 같다.

#### 1. 인터랙티브 플레이 요소의 선택적 수용

게임형 가상세계는 판타지적 세계관의 한계와 함께 <세컨드 라이프>와 같은 현재의 순수 생활형 가상세계가 갖지 못한 여러 가지 장점들을 가지고 있다. 위에서 제시한 레벨링 시스템을 통한 캐릭터의 성장, 낮설고 흥미진진한 세계를 만들어내는 허구적 테마, 재미 있는 직업분화를 만들어내는 롤 플레이, 그리고 개인과 개인, 집단과 집단의 격렬한 갈등 상황을 창출하는 경쟁 요소가 그것이다.

이러한 인터랙티브 플레이 요소는 구체적인 콘텐츠로서 전투 시스템, 퀘스트 스토리, 미니 게임 등으로 적시될 수 있다. 이처럼 게임형 가상세계에 내재된 다양한 인터랙티브 플레이의 요소들은 사용자들에게 인간의 본성에 대한 궁극적인의문을 불러 일으키는 극적인 스토리들을 만들어낸다. 현실세계에서는 상상할 수 없었던 많은 일이 결정적인 순간에 행동, 몸짓, 언어로 가시화되는 것이다.

현재의 <세컨드 라이프> 내에서 이루어지는 게임은 현실세계의 연장으로서 존재한다. 독자적인 세계의 법칙을 따르다가 보다 스키나 서바이벌 게임장과 같은 현실 세계의 레포츠와 비슷한 놀이로서, MMORPG의 인터랙티브 요소와는 차이점을 가진다.

게임형 가상세계에만 가능한 전쟁과 전투의 스토리는 인터랙티브 플레이가 만들어내는 사용자 스토리텔링의 가장 극적인 예이다. 임마누엘 칸트는 전쟁이 "인간성에 반하는 행위이며 우리들 자신의 인격에 근거한 인간적인 권

리와 영원히 조화를 이룰 수 없는 사태" 라고 했다. 그러나 또 한 편 칸트는 전쟁은 "세계의 자연 상태이며 평화는 인위적으로 노력하지 않으면 이룩될 수 없다"고 말했다.<sup>25)</sup> 이것은 인간이 가상세계를 통해 전쟁, 전투와 같은 극적인 요소를 체험하고 통찰을 얻어야 하는 이유이다. 가상세계의 인터랙티브 플레이가 만들어내는 폭력적인 요소들은 소설 속의 전쟁, 영화 속의 전쟁처럼 스토리에 의한 삶의 대리 체험으로써 의의를 갖는다.

21세기의 사용자들은 대체로 유사하고 균질적인 현실을 살고 있다. 현실에서 한 인간이 자신의 자존감을 획득하고 재생의 감동을 느낄 만한 특별한 체험은 거의 일어나지 않는다. 이러한 상황에서 사용자들은 칼 구스타프 용이 말하는 인격의 어두운 면, 즉 그림자(shadow)를 표출할 기회가 없다. 그러나 인간의 동물적 본성과 연관된 그림자야말로 본능의 지혜, 즉 자발성, 창조성, 강한 정서, 깊은 통찰력의 원천이 된다. 그림자가 없고 가면(persona)만이 있는 생활은 피상적이고 무기력하며 우울하다.<sup>26)</sup>

이러한 사용자들에게 전쟁을 비롯한 가상세계의 인터랙티브 플레이는 하나의 통과제의(Initiation) 같은 경험이 된다. 인간에게는 현실적으로 공격적이고 배타적이고 이기적이며 화를 잘 내는 성향이 있다. 학교는 우리에게 인간이 본질적으로 착하고 합리적이라고 가르친다. 우리는 자신이 항상 착하지는 않다는 사실을 스스로 알기 때문에 자기 자신에 대한 부정적인 이미지를 품게 된다.

가상세계의 인터랙티브 플레이는 인간의 어두운 면들을 적나라하게 드러냄으로써 통과제의적 경험을 만든다. 사용자들은 자신을 압도하는 듯이 보이는 부정성을 정면으로 인식함으로써 인생의 아이러니와 자신의 존재 의의를

발견하는 것이다.

성공적인 생활형 가상 세계는 현실 세계의 질서 감각을 존중하면서도 이와 같은 인터랙티브 플레이 요소를 선택적으로 수용해야만 한다. 실제로 '메타버스' 라는 아이디어를 창조했던 닐 스티븐슨도 인터랙티브 플레이의 요소가 생활형 가상세계에 필수적인 요소라고 생각했다. 『스노우 크래쉬』에는 한국계 미국인인 주인공 히로 프로타고니스가 가상세계인 메타버스의 거리에서 벌어지는 활극의 장면이 존재한다. 메타버스에는 <블랙 선 유명 인사의 전당>이라는 일종의 명성(fame) 시스템이 있고 이 명성 시스템에는 가상세계에서 가장 뛰어난 검객들의 랭킹이 올라가 있다. 일견 잔혹해 보이는 이 진검 결투는 메타버스의 사용자들이 즐기는 구경거리이며 사용자 스토리텔링을 불러 일으키는 촉매 요소가 되었다.

가상공간의 인터랙티브 플레이들은 일상 세계로부터 잠시 분리되어 힘의 원천에 대한 통찰을 경험하고 더 성숙한 인격으로 현실에 귀환하게 하는 중요한 대리체험이다. 그런 의미에서 이러한 플레이 요소들은 일정한 폭력성과 선정성에도 불구하고 인류의 이야기 예술이 오랫동안 도달하고자 했던 파괴와 재생의 통찰들을 담고 있다.

## 2. 온라인 오프라인 연계 콘텐츠의 개발

월드 와이드 웹(www)이 발명되기 이전, 닐 스티븐슨의 소설에 등장한 최초의 가상세계 메타버스에서부터 가상세계는 온라인과 오프라인이 연계되어 발전하는 공간이었다. 가상세계는 처음부터 단순한 사이버스페이스 상의 놀이를 위해 존재하지 않았다. 그것은 가상의 거리에서, 그리고 가상의 카페와 가상의 사무실에서 현실의 거리, 현

25) Immanuel Kant, 『영구 평화를 위하여』 (1795) 다키 고지, 『전쟁론』 (서울:소화,2001) 13-17면.

26) Calvin S. Hall & Vernon J. Nordby 김형섭 옮김 『용 심리학 입문』 (서울:문예출판사,2004)78-79면.

실의 카페, 현실의 사무실과 연계되는 사회적 커뮤니케이션의 공간이었다.

<세컨드 라이프>를 시작으로 이제 막 현실에서 대중화되기 시작한 가상세계는 점점 더 연구와 교육, 직원채용, 그리고 직업 생활을 위한 공간으로 폭넓게 확대되고 있다. 가상세계는 '방문' 하는 공간이 아니라 매일 일정시간 '거주' 하는 공간이며 그 곳에서의 활동은 현실세계에서의 활동과 빈번히 연결되고 있다.

니콜라스 이 교수는 3년간 3만 명에 이르는 미국의 가상세계 사용자들을 인터뷰와 설문조사를 통해 연구하여 다음과 같은 결론에 도달했다.

첫째, 가상세계는 11세에서 68세에 이르는 모든 연령대에 걸쳐 강력한 관심도를 모으고 있는 매체로서 사용자들의 평균 연령은 26세, 평균 이용시간은 일주일에 22시간이다.

둘째, 가상세계에 접속하는 사용자들의 동기 모델은 성취감, 친목, 몰입경험, 현실도피, 시장 조작의 5가지 요인으로 요약된다.

셋째, 남성 사용자들이 성취감과 시장조작적 요인에 영향을 많이 받는데 비해 여성 사용자들은 친목의 요인에 가장 큰 영향을 받는다.

넷째, 사용자들은 가상세계로부터 현실세계와 똑같이 의미 있는 인간관계와 강렬한 감정적 경험, 현실세계에도 적용할 수 있는 리더십 스킬 등을 배우기를 원한다.<sup>27)</sup>

가상세계에 온라인과 오프라인을 연계하는 콘텐츠들이 개발되고 확대되어야 하는 이유는 사용자들의 참여 의지에서도 찾아진다. 현재 전 세계적으로 2천만명에서 3천만

명으로 추정되는 가상세계 사용자들이 그들의 직장이나 공동체에서 보내는 것보다 더 많은 시간을 가상세계에서 시간을 보낸다.

B.S. 노백의 말처럼 가상세계의 주민들은 끊임없이 집단 행동의 새로운 형식에 몰두한다. 사용자들은 현실세계의 주민이 아니라 가상세계의 주민이 되기를 진심으로 원하고 있다.<sup>28)</sup> 이와 같은 사용자들의 참여 의지 때문에 가상세계의 주민성과 현실세계의 주민성을 연결하는 콘텐츠는 커다란 호응을 얻고 있다.

기존의 MMORPG는 현실과 환상의 경계가 확실한 공간이다. 사용자들은 MMORPG의 월드에 몰입하고 있지만, 이것을 실제 세계와 똑 같은 공간이라고 여기지는 않으며 확실한 경계를 두어 온라인과 오프라인 상의 생활을 철저히 구분한다. 현재의 MMORPG는 현금거래를 법적으로 규제하고 있기에 2차적 시장은 불법적으로 존재하고 있다. 이미 어느 정도 현실과의 연계가 이루어지고 있는 상황이지만 게임형 가상세계가 현실의 도피처로서의 놀이공간을 뛰어넘기 위해서는 <세컨드 라이프>의 적극적인 오프라인 연계 시스템이 가져온 성공을 통해 가상세계와 오프라인을 잇는 콘텐츠를 제공할 수 있어야 할 것이다.

## V. 결론

그리드 컴퓨팅 기술, 간편한 창작 툴의 제공, 현실 세계와의 자유로운 연계로 특징지어지는 <세컨드 라이프>는 창작을 통해 사용자에게 아이টেম에 대한 모든 권한을 위임하고, 상거래를 통해 이윤 추구를 가능케 함으로써 사용

27) Nick Yee, 「The demographics, Motivations and Derived Experiences of User of Massively Multi-User Online Graphical Environments」 『Teleoperators and Virtual Environment』 vol. 15, (2006) 309-329면 ( www.nickyee.com 에서 다운로드. 인용자 최종접속 2007.5.15.)

28) Beth Simone Noveck, 「The State of Play」 『New York Law School Public Law and Legal Theory』 vol. 04/05. (2006) (www.ssrn.com 에서 다운로드. 인용자 최종접속 2007.4.31.)

자 간 스토리를 만들어내고 하나의 가상세계로 자리잡아가고 있다. 하지만 가상세계는 단순한 현실의 모방만으로 사용자의 몰입을 극대화할 수 없다는 점을 간과해서는 안 된다. <세컨드 라이프>의 모델은 『스노우 크래쉬(Snow Crash)』의 ‘메타버스’ 라는 가상 공간이다. 이 곳은 현실과 유사한 공간이었지만, 하찮은 피자 배달부가 최고의 검객이 되어 살아가는 독립된 세계였다. 생활형 가상세계는 현실 사회의 시뮬레이션이지만, 허구적 상상력에서 비롯된 그 출발점과 같이 탈일상의 경험을 제공하는 공간이어야 한다. 레벨링 시스템, 허구적 테마, 롤 플레이, 경쟁 요소로 사용자의 몰입을 극대화하고 새로운 경험을 가져오는 MMORPG의 특징은 우리나라에서 시도되었던 생활형 가상세계가 실패로 돌아갔던 이유를 설명할 수 있을 것이다. 현재 <세컨드 라이프>가 아이템 창작에서 오는 재미와 상거래를 통한 이윤의 추구, 사용자 간의 상호작용을 토대로 운영되고 있지만, 현실 반영의 세계 (mirror world)를 넘어선 파생실재로서 독립된 또 하나의 세계인 ‘메타버스’ 를 추구하는 사용자들에게 더 큰 매력 요소를 줄 수 있어야 한다. MMORPG로 이미 가상세계에 대한 경험을 지니고 있는 한국인 사용자들에게, <세컨드 라이프>의 현실 모방을 넘어서는 발전을 위해서는 게임형 가상세계와의 상호 보완적인 관점이 필요할 것이다.

## 참고문헌

- [1] 이재현 편저, 2001, 『인터넷과 온라인 게임』, 커뮤니케이션 북스.
- [2] 홍윤선, 2002, 『딜레마에 빠진 인터넷』, 굿인포메이션.
- [3] 김지훈, 2002, "다 사용자 온라인 롤플레이 게임과 3D 아바타 채팅의 상호작용성에 따른 실재감 인식 차이에 관한 연구", 언론연구논집 제34집.
- [4] 박령주, 2005, "온라인 게임 레벨 디자인의 상호작용성", 서강대학교 신문방송학과 석사논문.
- [5] 박영대, 2006, "국내 온라인 롤플레이 게임에 나타난 중세 판타지 캐릭터에 관한 연구", 영남대 석사논문.
- [6] 오규환, 2006 "MMORPG의 다이내믹 게임 월드", 디지털 스토리텔링연구 제1호.
- [7] 양광호 외, 2001, "온라인 게임 서버의 기술 동향", 전자통신동향분석, 16권-4호.
- [8] Calvin S. Hall & Vernon J. Nordby, 김형섭 옮김, 2004, 『용 심리학 입문』, 문예출판사.
- [9] Immanuel Kant, 1974, 『영구 평화를 위하여』, 정음사.
- [10] 다키 고지, 2001, 『전쟁론』, 소화.
- [11] Jean Baudrillard, 2001, 『시뮬라시옹』, 민음사.
- [12] Neal Stephenson, 김장환 역, 1996, 『스노우 크래쉬』, 새와 물고기.
- [13] Beth Simone Noveck, 2006, 「The State of Play」, *New York Law School Public Law and Legal Theory*.
- [14] David Bell eds, 2004, *Cyber culture*, London : Routledge.
- [15] Cory Ondrejka, 2004, "Aviators, Moguls, Fashionistas and Barons: Economics and Ownership in Second Life", Linden Research.
- [16] Cory Ondrejka, 2006, "Changing Realities: User Creation, Communication, and Innovation in Digital Worlds", Linden Research.
- [17] Cory Ondrejka, 2006, "Escaping The Gilded Cage : User Created Contents and Building The Metaverse", *New York Law School Law Review*, SSRN.
- [18] Ian Foster, 2002, "What Is The Grid? A Three Point Checklist", Argonne National Laboratory & University of Chicago.
- [19] Nick Yee, 2006, "The demographics, Motivations and Derived Experiences of User of Massively Multi-User Online Graphical Environments", *Teleoperators and Virtual Environment*, vol. 15.
- [20] Philip Rosedale and Cory Ondrejka, "Enabling Player-Created Online Worlds with Grid Computing and Streaming".
- [21] <http://cafe.daum.net/joywind>
- [22] <http://www-fp.mcs.anl.gov/~foster/Articles/whatIsTheGrid.pdf>
- [23] [http://www.gamasutra.com/resource\\_guide/20030916/rosedale\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/resource_guide/20030916/rosedale_01.shtml)
- [24] <http://www.nickyee.com>
- [25] [http://ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract/id=555683](http://ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract=id=555683)
- [26] <http://ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract/id=614663>