



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

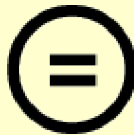
다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

碩士學位論文

MMORPG에서의 몰입에 대한 다원적 접근

-World of Warcraft를 중심으로 -

2011年



漢城大學校 大學院

디지털문화기술 & 콘텐츠學科

인터랙티브 엔터테인먼트專攻

蔡 正 梨

碩士學位論文
指導教授 金孝勇

MMORPG에서의 몰입에 대한 다원적 접근

-World of Warcraft를 중심으로 -

An Approach for the Plural Immersion in MMORPG

- Focus on World of Warcraft -

2010年 12月 日

漢城大學校 大學院

디지털문화기술 & 콘텐츠 學科

인터랙티브 엔터테인먼트 專攻

蔡 正 梨

碩士學位論文

指導教授 金孝勇

MMORPG에서의 몰입에 대한 다원적 접근

-World of Warcraft를 중심으로 -

An Approach for the Plural Immersion in MMORPG

- Focus on World of Warcraft -

위 論文을 디지털文化技術學 碩士學位 論文으로 提出함

2010年 12月 日

漢城大學校 大學院

디지털문화기술 & 콘텐츠 學科

인터랙티브 엔터테인먼트 專攻

蔡 正 梨

蔡 正 梨의 디지털 文化技術學 碩士學位論文을 認准함

2010年 12 月 日

審査委員長 _____ 印

審査委員 _____ 印

審査委員 _____ 印



목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구 방법	4
II. 컴퓨터 게임과 MMORPG 발전	7
1. 컴퓨터 게임의 매체적 특징	7
2. MMORPG 역사	10
2-1. 컴퓨터 게임의 탄생	11
2-2. MMORPG의 등장	16
2-3 .MMORPG의 특징	17
III. MMORPG의 몰입에 대한 다원적 접근	20
1. 재미이론	20
2. 게임학 이론	22
3. 다원적 몰입의 생성 과정	25
IV. 사례분석	34
1. World of Warcraft 의 특징	34
2. World of Warcraft의 다원적 몰입의 생성과 특징	35
2-1. 캐릭터	37

a. 종족	37
b. 직업	38
c. 특성	39
d. 외적성장	40
2-2. 퀘스트	41
a. 학습적 퀘스트	41
b. 경쟁적 퀘스트	43
c. 인스턴스 던전	44
d. 전장	45
e. 투기장	47
2-3. 죽음	47
2-4. 업데이트	50
2-5. 인터페이스	50
V. 결론 및 한계	54
【참고문헌】	57
ABSTRACT	62

【 표 목 차 】

[표 1] 컴퓨터 게임에서의 게임의 종류	25
[표 2] WOW의 몰입 요소	35
[표 3] 종족과 직업에 관한 특성과 기술 구분	39
[표 4] 저레벨의 일반적인 퀘스트 분류	42
[표 5] 각 세력 간의 퀘스트 수 비교표	43
[표 6] 전장에 따른 규칙	46
[표 7] 퀘스트 로그 색의 변화	53



【 그림 목 차 】

<그림 1> <테니스 포 투>와 <퐁>의 스크린샷	14
<그림 2> 플로우의 길	30
<그림 3> WOW의 종족	32
<그림 4> 주사위를 통해 보상을 분배하는 파티	39
<그림 5> 일반적인 게임 화면과 죽음의 세계의 화면	43
<그림 6> 퀘스트 부여 전후의 NPC기호 변화	46



HANSUNG
UNIVERSITY

I. 서론

1. 연구의 필요성

게임이론의 역사는 다른 학문에 비해 그리 오래 되지 않았으나 짧은 역사에 비해 다양한 관점의 이론이 존재한다. 게임의 범위가 공학적 범위는 물론, 예술적 영역과 심리학, 인류학에서 사회학에 이르기 까지 매우 광범위하기 때문에, 게임을 연구하는 많은 학자들이 자신들의 연구를 기반으로 다양한 게임의 정의를 내리고 있다. 제스퍼 줄 (Jesper Jull)은 규칙에 근거한 정해진 형식으로 수량화 된 결과를 도출하는 것이 게임의 정의라고 주장했으며,¹⁾ 그랙 코스티키안(Grag Costikyan)은 게임이란 게임 토큰을 통해 목적을 달성하는 예술 형식이라고 정의하였다.²⁾ 이외 게임 대학의 저자 아카오 코우이치(Akao kouich)는 게임은 놀이를 목적으로 한 프로그램으로 정의를 내리고 있으며,³⁾ 게임 디자이너인 앤드류 롤링스(Andrew Rollings)와 어니스트 아담스(Ernest Adams)는 그들의 저서 <게임 디자인(Andrew Rollings and Ernest Adamson Game Design, New reader, 2003)>에서 가상환경에서 제공되는 도전들의 묶음이라고 언급 하였다. 이와 같이 게임에 대한 다양한 정의가 존재하는 것으로 보아 게임 자체를 단순히 정의 하기란 매우 어려운 일이며 다양한 연구 방법론이 존재함을 알 수 있다.

대표적인 게임 연구의 관점은 크게 두 가지로 볼 수 있다. 그 중 하나가 바로 서사학이다. 서사학은 게임을 스토리의 확장으로 정의하여, 플레이어의 선택에 따른 선행적 진행을 중심으로 하는 학문이다. 이들은 컴퓨터에 의한 인터랙티브한 경험이 새로운 드라마 형식의 연장선임을 주장하며, 브랜다 로렐(Brenda Laurel)이나 자넷 머레이(Janet Horowitz murray)가 서사학의 대표적 인물로 뽑힌다.

반면, 서사학과 달리 게임을 스토리라고 보기 보다는 놀이 행위를 중심으로 연구하는 학문이 게임학이다. 게임학은 게임을 문화로 정의하여 플레이어를 중심으로 연구

1) Jesper Jull, "Games Telling Stories: A brief note on games & Narratives", Games Studies, 2001, p.5

2) Katie Salen, Eric Zimmerman, "Rules of play: game design fundamentals", MIT Press, 2008, p.78

3) Akao koichi, "The university of Computer Gaming World," Mediafactory, 1996, p.144

하는 학문의 일종이며, 제스퍼 줄과 곤살로 프라스카(Gonzalo Frasca)를 대표적인 게임학자로 꼽을 수 있다. 이 두 학문은 상관된 견해를 가지고 한동안 팽팽한 대립적 관계에 있다. 서사학은 <미스트(Myst,1991)>⁴⁾와 같이 매우 선형적인 게임을 설명하기에 유리하다. 그러나 게임학에서 주장하는 게임의 본질에 대한 연구도 간과할 수 없다. 미스트와 달리 <테트리스(Tetris,1985)>⁵⁾와 같은 게임은 스토리가 거의 존재하지 않는다. 오히려 게임학에서 주장하는 규칙과 운, 경쟁과 같은 요소가 강하게 작용한다. 그렇다면 어떠한 관점을 취하는 것이 바람직한 게임이론인가에 대해 고민해 볼 필요가 있을 것이다. 게임학자인 곤살로 프라스카는 그의 저서에서 서사학과 게임학의 조화를 주장하였다. 그는 진정한 서사학의 의미는 내러티브를 연구하는 학자로서 게임의 내러티브적 요소를 강조할 뿐 게임이 내러티브라고 하는 것은 아니며, 게임학자 또한 게임에서 내러티브적 요소를 전면적으로 부정하는 것은 매우 부적절한 일이라고 밝히고 있다.⁶⁾ 이와 같은 주장은 그동안 서사학자들에 대한 잘못된 이해와 급진적인 게임 학자들의 주장을 부정함으로서 게임학과 서사학의 각각의 가치를 인정하고 공존을 주장하는 것이었다. 그 이후에 서사학과 게임학에서도 각각의 학문적 가치를 인정하여, 각각의 연구관점을 접목 시키려는 움직임이 커지고 있다.

게임의 역사를 살펴보면 시간이 흐를수록 많은 장르가 등장하고 기술발달로 인해 게임의 복잡성은 강화 되었다.이것은 게임을 통해 플레이어들의 다양한 욕구를 충족시키기 위해서였을 것이다. 따라서 게임을 연구하는 학문적 관점 역시 프로그램기반의 공학을 넘어, 인문 사회과학적 관점까지 그 영역이 확대 되고 있다. 다시 말해 특정한 이론만을 가지고 게임에 대한 모든 것을 설명하기는 매우 어려운 일이라는 것이다. 그러한 관점에서 프라스카의 주장처럼 게임을 연구하는 다원화된 관점의 접근법은 앞으로 더욱 세분화되고 다양화 될 게임 콘텐츠의 이론적 기반을 닦는 계기가 될 것이다.

한국의 학계에서도 이와 같이 다원적인 게임 연구에 대한 시도가 점차 활성화 되

4) 그래픽 기반의 어드벤처 비디오 게임. Cyan, Inc에서 1987년 발매.

5) 1987년 소련의 알렉스 파지노프에 의해 개발된 게임, 개발 후 폭발적인 인기를 누려 IBM PC로 이식되었다.

6) Frasca, G, "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place", 2003, p.1~4, http://www.ludology.org/my_articles.html

고 있으나 산업현장에서는 아직도 이러한 활동은 부진하다고 볼 수 있다.

한국의 게임 산업은 1980년대의 태동기를 거쳐 1990년대의 온라인 게임 산업의 비약적인 성장으로 온라인 게임의 종주국으로 성장하였다. 그러나 그 이름이 무의미할 정도로 산업현장은 인력 수급의 불균형, 산업의 규모에 비해 짧은 역사로 이론적 기반의 부재 등이 큰 문제점으로 대두 되고 있다. 이러한 문제점은 바로 콘텐츠 질의 저하로 이어져 결국 해외 게임 콘텐츠와의 경쟁력 약화로 이어질 우려가 크다. 가령 온라인 게임 산업에 대한 프로그램과 그래픽 종사자의 공급 과잉, 기획자의 자질과 교육적 시스템의 부재는 업계의 고질적인 문제로 남아있다. 이와 같은 문제는 독자적인 개발력 저하로 이어질 뿐만 아니라, 외산 인기 게임의 시스템을 일방적으로 받아들이는 현상까지 보이고 있다.

또한 2007년 게임 산업 백서에서 조사된 국내 게임 중 게임을 자주 이용하는 핵심 이용자가 게임을 바꾸는 가장 큰 이유로는 1위가 게임이 ‘재미가 없어서’(30.1%), 2위가 ‘게임을 마스터해서’(14.5%)로 나타났다.⁷⁾ 이와 같은 결과는 한국 게임콘텐츠에서 플레이어가 지속적으로 게임에 몰입할 수 있는 요소를 제공해 주지 못하고 있음을 보여준다고 할 수 있을 것이다. 다시 말해 게임 업계 산업에서 수용한 기본 연구가 부족하고 이는 게임 콘텐츠 질 저하로 이어지고 있다고 볼 수 있다.

산업적 문제점을 개선시키기 위해서는 게임 콘텐츠의 기본적인 연구가 선행 되어야 할 것이다. 그중에서도 어떠한 게임 요소가 플레이어에게 몰입을 높이고 지속적으로 게임 플레이를 유지 시킬 수 있는지에 대한 연구가 필요할 것이다. 이것은 게임 디자인에 있어서 가장 기본이 되는 것이며 게임연구자를 비롯해 다양한 콘텐츠 산업 영역에 걸쳐 사용될 수 있는 가장 기본적인 연구이기 때문이다. 또한 연구 관점에 있어서도 앞서 언급한 바와 같이 게임이 가진 요소를 총체적으로 결합시켜줄 다원적 연구가 필요할 것이다. 본 연구에서는 각각의 다양한 이론을 적극적으로 접목시켜 이른바 다원적인 연구의 관점을 가질 것이다. 다원적 관점은 각각의 이론이 가지고 있는 단점을 보완해주며 게임의 본질을 보다 쉽게 이해 할 수 있는 토대를 마련하기 위함이다.

7) 한국 콘텐츠 진흥원, 2007 대한민국 게임 백서, p 468,

2. 연구의 방법

다원적인 관점으로 게임의 몰입에 대해 접근 할 때는 접목시킨 이론의 범위와 장르를 정리할 필요가 있다. 다원적인 접근법은 자칫 게임 이론의 모호성을 유발 시킬 수 있다. 크리스 크로포드(Chris Crawford)가 언급한 바와 같이, 게임의 정의는 다소 모호하다. 이와 같은 모호성은 게임에 대한 잘못된 이해를 초래하기 쉽고, 플레이어들에게는 물론 게임을 개발하는 디자이너에게조차 걸림돌이 될 것이다.⁸⁾ 이러한 이유는 앞서도 언급한 바와 같이 게임이 이루고 있는 요소가 매우 광범위하기 때문이다. 즉, 위와 같은 모호함을 배제하기 위해서는 다원적 관점을 가지고 접근하는 동시에 연구 범위와 게임의 장르를 구분하고 정리할 필요가 있다. 즉 게임 플레이 몰입요소를 중심으로 연구 대상에 접근 하되, 그 범위와 장르를 구분하여 모호성을 최소화 시킬 것이다.

첫째로, 게임 몰입 이론에 관해 연구의 범위와 대상은 MMORPG 장르로 한정할 것이다. MMORPG는 모든 게임 장르를 아우르는 종합적인 장르로서 게임학과 서사학들에 의해 많은 연구가 진행 되어 왔다. MMORPG는 기존의 다양한 장르가 복합적으로 결합되어 있는 동시에 그 자체의 특징을 가지고 있다. 특히 무한한 콘텐츠의 제공이 가능해 집에 따라 게임 플레이를 유지하기위한 재미를 어떻게 제공할 것인가에 대한 연구도 활발히 진행 되고 있다. 플레이어의 욕구는 점차 다양화 될 것이며, 게임은 이를 충족시키기 위해 보다 복합적인 특성을 가질 것이다.

둘째로, 게임의 역사와 MMORPG의 특징을 언급하기에 앞서 디지털화로 인한 매체의 특징은 레프 마노비치의 <뉴미디어의 언어(The Language of new media, MIT Press, 2002)>의 뉴미디어의 원리에 대해 살펴 볼 것이다. 마노비치는 위 저서에서 뉴미디어의 원리를 범주화 시켜 정리하고 있는데, 이것은 뒤로 언급할 몰입이론의 이론적 기반을 다지는 역할을 한다. 마노비치는 뉴미디어의 기본원리인 수적 재현을 통해 컴퓨터 게임의 개념을 정리하여 각기 다른 이론의 공통점을 제공하는 기본 이론으로서 다룰 것이다.

세 번째로, 연구의 주제인 게임 몰입 이론을 대표적으로 다루고 있는 게임학의 놀이이론, 라프 코스터(Raphael Koster)의 재미이론(Fun theory), 플로우 이론(Flow

8) 크리스 크로포드(2005), 『아트 오브 컴퓨터 게임 디자인』, 오동일 역, 북스앤피플, p.14

theory)을 중심으로 각각의 특징과 한계점을 논할 것이다. 게임학의 놀이이론의 경우 디지털 이전의 게임이론을 기반으로 하고 있으며, 프라스카에 의해 컴퓨터 게임의 특성이 이론에 반영되었다. 그러나 이들이 주장하는 놀이의 정의 일부분은 컴퓨터 게임에 대입하기에 논쟁의 여지가 있음을 부정할 수 없다. 이러한 한계점을 보완하기 위해 재미이론과 플로우 이론의 접근법을 도입 할 것이다. 재미이론과 플로우 이론은 분석대상의 매체 범위를 두고 있지는 않다. 따라서 본 연구에서는 재미이론과 플로우 이론이 컴퓨터 게임에서 어떻게 적용 되는지를 살펴보고 게임의 동기에 어떠한 영향을 주는지 고찰 할 것이다.

네 번째로, 사례분석의 모델로는 세계적으로 흥행에 성공한 바 있는 WOW(World of Warcraft)를 통해 위에서 논한 동기화 이론이 어떠한 형태로 반영 되어 있는지 살펴볼 것이다. WOW는 게임 디렉터 제프리 캐플란(Jeffrey Kaplan)이 언급 한 바와 같이 지속적인 게임 플레이를 유지하는 것을 목표로 하는 MMORPG이다.⁹⁾ 따라서 다양한 형태의 끊임없는 몰입의 설계가 되어 있다. 실제로 블리자드의 WOW(World of Warcraft 이하 WOW)가 2005년 한국에서 런칭 된 이후 국내 게임 회사들은 게임 디자인적 부분에서 많은 영향을 받았다. WOW는 플레이어가 얼라이언스(alliance)와 호드(Horde)라는 두 종족 중 하나를 선택하여 경쟁적으로 플레이를 하도록 되어있는 당시로서는 매우 신선한 게임 플레이를 기초로 제작 되어 있었다. 이와 같은 종족적 경쟁 요소는 게임학자들이 주장한 놀이의 본질에 해당되는 요소로서 당시 국내 MMORPG에서 매우 드문 설정이었고 WOW 이후에 발표 된 MMORPG에서 종족간의 대립 구도 설정은 보편화 되었다고 해도 과언이 아니었다. (주)넥슨의 마비노기¹⁰⁾에서는 추가 종족인 자이언트가 엘프와의 대립관계를 형성하였고 NC소프트의 아이온¹¹⁾의 경우 WOW와 같은 종족간의 경쟁 시스템을 가지고 있다. 이 같은 종족간의 대립은 경쟁 요소의 성립은 플레이어의 의지를 강화 시켜 결과적으로 플레이를 가능한 오래 유지 시킬 수 있다. 또한 플레이어가 다른 서버에서 전에 플레이 했던 캐릭터와 대립 종족을 선택하면 전혀 다른 입장에서 플레이 할 수 있어, 마치 새로운 게임을 하는 것 같은 효과를 볼 수 있었다. 이와 같이

9) 제프리 캐플란, GDC 2009년도 인터뷰에서 게임의 목적인 지속적인 게임 플레이를 유지할 수 있도록 퀘스트 시스템을 수정 하겠다고 밝혔다.

10) 넥슨, 데브킷의 스튜디오의 MMORPG 게임으로 2004년 서비스 개시 이후 2006년도 하반기에 자이언트가 추가 되었다.

11) NC 소프트의 MMORPG, 아이온이 서비스를 시작한 것은 2008년도이다.

WOW의 성공의 의미는 몰입을 설계하는 가장 기본적인 구성과 그 몰입요소의 유기적 결합의 원리가 바로 게임 콘텐츠의 경쟁력이 된다는 것을 입증한 사례라고 볼 수 있을 것이다. 따라서 본 연구의 주제인 다원적인 관점의 몰입 연구의 모델로 적합하다고 판단하였다. 마지막으로 사례연구를 통한 연구 결과를 살펴보고 그 한계와 기대성에 대해 언급 하고자 한다.



II. 컴퓨터 게임의 등장과 MMORPG의 발전

1. 컴퓨터 게임의 매체적 특징

오늘날 우리는 게임이라는 단어를 들었을 때, 컴퓨터나 게임기기를 사용한 게임을 떠올린다. 하지만 게임은 역사와 문화적 측면에서 볼 때 인류의 기원과 함께 공존하고 있었다. 예부터 전해 내려왔던 전통 놀이는 각 문화에 존재한다. 고대 이집트에서는 체스와 규칙이 유사한 게임이 존재 했었다고 전해지며, 우리나라의 경우 신라시대에 주사위와 비슷한 도구를 사용한 게임이 있었다고 전해진다. 이처럼 게임은 각 시대를 걸쳐 오랜 세월 인간의 생활에 녹아 있었던 것이다. 게임이 컴퓨터의 발전으로 기기로 이식 되면서 서서히 모니터를 통해 즐기는 게임 즉 뉴미디어로서 재탄생 하였고 현재 우리는 고전적인 게임과 디지털적인 게임이 공존하는 시대에 살고 있다. 오히려 컴퓨터 게임이 고전적 게임보다 훨씬 더 친숙한 시대라고 생각할 수 있을 것이다.

게임의 역사적인 면을 살펴보기 전에 디지털 미디어의 원리를 살펴보고 컴퓨터 게임의 특징을 언급 하고자 한다. 컴퓨터 게임은 디지털 기반의 가상의 세계를 기반을 하고 있다. 컴퓨터 게임은 그 기반을 바탕으로 다양한 특징을 가지고 있는데, 그것을 최초로 언급한 것은 레프 마노비치의 <뉴미디어의 언어>이다. <뉴미디어 언어>는 주로 영상 미학을 통해 뉴미디어와 올드미디어와의 차이점을 제시하였으며 뉴미디어의 원리를 몇 가지 원리로 구분하였다. 물론 이것은 절대적인 법칙이 아닌 컴퓨터에 따른 일반적인 경향을 기반으로 하고 있다.¹²⁾

마노비치에 따르면 첫 번째 뉴미디어 원리는 어떠한 객체들 간에 수적인 재현 과정을 거친다. 이 과정은 데이터의 연속성을 전제로 행해진다. 연속된 데이터인 측정좌표나 차원은 그것을 구성하는 개별적인 단위로 분류 될 수 없다. 이처럼 연속적인 데이터를 수적으로 재현하여 전환 하는 것을 디지털화라고 한다.¹³⁾가령 프로그램을 통해 게임을 제작하거나, 이미지의 형태를 만들어 내는 것을 말한다. 우리가 매일

12) 레프마노비치(2008), 『뉴미디어의 언어』, 서정신 역, 생각의 나무, p.70

13) 앞의 책, pp.71~74

같이 쓰는 컴퓨터의 모니터를 포함한 이른바 화면은 눈에 보이는 이미지를 넘어서 그 바닥에는 수적인 정보가 숨어있다. 데이터는 디지털 이미지를 재현하는 과정에서 화소 단위와 같은 일정한 샘플로 추출되고, 이것이 수량화 되어 일정한 수치 값을 가지게 된다. 다시 말해 뉴미디어가 수학적 함수를 사용해서 기술 된다는 점과 연산에 의해 조작 될 수 있는, 즉 프로그램화 될 수 있다는 것이다. 이것은 뉴미디어의 첫 번째 특징으로 볼 수 있는데, 올드미디어에서는 샘플이 추출 되었다고 해도 이것을 수치화 하지 않았기 때문이다. 가령 필름에서 샘플로 하나의 프레임을 추출했다고 한다면 디지털 화면에서는 하나의 픽셀을 추출할 수 있다. 프레임은 하나의 단위이지만 수치화 되지 않은 반면, 픽셀은 하나의 수치를 가지고 있다.

두 번째 뉴미디어의 원리로는 모듈성을 들 수 있다. 이것은 불연속적인 샘플들의 조합이 각자의 정체성을 유지하여 더 큰 객체로 조합 될 수 있는 특성이다. 가령 우리가 블로그를 할 때 사진이나 미디어 클립을 삽입할 수 있다. 여기서 미디어 클립은 독립된 객체이며 블로그는 각 객체의 조합이다. 모듈성은 필요에 따라 각 객체들을 자유롭게 조화 및 이식 시킬 수 있고 디지털화를 기반으로 발생한다. 그것은 앞에서 언급한 샘플이 바로 하나의 독립된 최소 단위의 객체이기 때문이다. 즉 샘플의 최소단위부터 샘플들이 모인 큰 조합까지 객체라고 말할 수 있다. 포토샵의 최소단위는 픽셀이고 포토샵의 결과물은 각 객체의 조합이자 또 다른 객체라고 할 수 있다.

이에 비해 올드 미디어의 경우 한 부분이 제거된다면, 그것이 가진 가치를 잃고 만다. 가령 유명한 명화의 일부분이 화재나 재해로 소실된다면 그 명화는 가치를 잃어버리고 만다. 하지만 뉴미디어의 경우는 독립된 객체의 집합이므로 어떤 부분이 사라진다고 해도 그 부분을 채울 수 있는 다른 객체(또는 잃어버린 부분의 복사본)가 들어온다면 새로운 가치를 얻거나 잃어버린 가치를 되찾을 수 있다.

세 번째로 뉴미디어의 수적 재현과 모듈성은 인간생활의 많은 부분을 자동화 시켰다. 전문가가 아니어도 보다 쉽게 좋은 결과물을 얻을 수 있게 해 주었다. 예를 들어 포토샵을 이용해 필터와 플러그인을 이용해 사진 전문가와 같은 효과를 얻을 수 있게 되었다. 또한 이로 인해 프로와 아마추어의 경계가 모호해 지고 대중이 프로의 영역에 적극적으로 뛰어드는 계기가 되었다. 오늘날 디지털 카메라의 등장으로 사진이 더욱더 대중화 되었다.

네 번째의 특성은 가변성이다. 가변성 역시 수적 재현과 모듈성을 전제로 일어나는 현상이다. 가변성이란 무한한 복사성을 가지고 있어, 변형 가능 또는 유동성을 가지고 있다는 의미이다.¹⁴⁾ 사용자의 정보를 이용하여 컴퓨터 또는 프로그램에서 사용자 맞춤의 콘텐츠 및 서비스를 제공하는 것이 바로 그 예이다. 블로그나 싸이월드에서 몇몇의 양식을 이용하여 사용자가 자신만의 디자인과 인터페이스를 구성 할 수 있는 것은 바로 가변성의 현상 중 하나이다. 이와 같은 가변성 역시 부정적인 면도 가지고 있다. 오늘날 저작권 보호는 바로 가변성의 복사성 때문에 생겨났다고 볼 수 있다. 원본의 출처와 카피 방지, 불법적인 대량 복사는 이미 사회적인 문제가 되었다. 이것은 디지털 매체가 가진 부정적인 면이라고 볼 수 있을 것이다.

뉴미디어의 다섯 번째 특징은 부호 변환성이다. 이것은 다른 포맷의 프로그램에 데이터가 호환할 수 있도록 포맷 형식을 변경 가능하다는 의미이다. 포토샵이나 워드 프로그램에서는 결과물은 복수의 포맷 형식으로 산출할 수 있다.

이와 같이 뉴미디어는 수적 재현, 모듈성, 자동화, 가변성, 부호변환과 같은 특징을 가지고 있음을 알 수 있다 특히 수적 재현과 모듈성은 자동화 및 가변성과 같은 특징의 기반이 된다. 다시 말해 뉴미디어의 가장 큰 특징이 수적 재현과 모듈성이라는 것이다. 수적 재현이 없으면 기본적으로 가변성과 자동화, 부호변환성이 일어날 수 없으며, 모듈성 역시 일어나기 힘들다. 단 모듈성은 대규모 공장의 생산 라인과 같은 공정을 제외하면 수적 재현의 기반 없이 일어날 수 없는 현상이라고 볼 수 있다.

지금까지 살펴본 뉴미디어의 특징은 디지털 게임에서도 찾아 볼 수 있다. 컴퓨터 게임은 프로그램을 기반으로 한 가상 세계이므로 수적 재현으로 이루어져 있다. 따라서 뉴미디어의 다른 속성도 수반되어 게임에 적용된다. 게임 캐릭터의 동작이나 외모를 구성하는 요소들은 제 각기 독립된 개체들로 이루어져 있다. 이때 캐릭터는 기본적으로 머리색, 피부타입, 코스튬 등을 각각 선택 할 수 있게 설계 되어있다. 각각의 캐릭터의 외적 요소를 모듈화 시키는 것은 플레이어가 게임에서 가장 마음에 드는 캐릭터를 선택할 수 있도록 하기 위함이기도 하다. 또한 퀘스트 구성에서 가변성과 모듈성을 찾을 수 있다. 퀘스트의 구성은 각 종족별로 약간의 차이를 보이지만 거의 비슷한 유형을 띤다. 일반적인 MMORPG 게임은 저레벨의 경우 사냥과 채집, 스킬 위주의 퀘스트가 비교적 비슷한 과정을 거쳐 진행된다. 가령 특정 아이템 수집

14) 레프마노비치(2008), 앞의 책, p.80

의 경우 최초의 퀘스트에서 10개를 요구했다면 다음 단계에서는 보다 복잡한 아이템을 10개를 요구하거나 같은 아이템 20개를 요구하는 경우이다. 이것은 하나의 정해진 양식을 기반으로 각 종족의 성격과 게임 특성에 맞게 변형되어 사용되었기 때문이다.

게임 배급 상의 형태에서도 뉴미디어의 특징을 볼 수 있다. 온라인 게임의 경우 인터넷을 이용한 업데이트가 바로 그것이다. 이러한 업데이트는 사용자의 의지와는 상관없이 자동적으로 이루어진다. DVD와 같은 저장 매체를 이용한 방법에는 자동성보다는 가변성의 원리가 적용된다. 디지털화 된 데이터는 원본을 완벽히 재현해 낸다. 다시 말해 완벽한 복제가 가능하고 복사본의 물리적인 공급이 가능한 것이다.

부호 변환의 원리는 최근에 들어 확연히 들어난다. PSP(Play station Potable)¹⁵⁾와 닌텐도 DS¹⁶⁾와 같은 휴대용 기기가 등장하면서 과거 PS1(Play station 1)과 PS2(Play Station 2)의 작품들이 대거 휴대용 기기로 이식 되었다. <파이널 판타지 시리즈 (Final Fantasy Series, 1987)>에서 과거에 가장 인기가 있었던 3편은 PSP 버전으로 출시되었고 기존의 비디오 게임이 온라인 게임으로 이식되어 새롭게 선보이는 경우도 있다. <몬스터 헌터 프론티어(Monster Hunter Frontier, 2008)>는 비디오 게임의 <몬스터 헌터(Monster Hunter, 2004)>¹⁷⁾를 온라인 버전으로 변환 시킨 것이다. 이와 같은 현상은 컴퓨터 게임이 가진 속성이 비교적 비슷하여 약간의 변형으로 타 기기와의 호환성을 높이는 것이 가능하기 때문이다.

위에서 본 것과 같이 뉴미디어의 특징은 컴퓨터 게임에서도 찾아 볼 수 있다. 다시 말해 다양한 뉴미디어의 범주 안에 컴퓨터 게임이 포함 된다고 볼 수 있을 것이다.

2 . 컴퓨터 게임의 역사

게임이 가지고 있는 의미는 “흥겹게 뛰다.” 라는 유러피언 계통의 **ghem**에서 파생된

15) 일본의 게임회사인 소니컴퓨터엔터테인먼트(SCE)가 개발한 비디오게임기 PS1(1995).과 PS2(2000)를 거쳐 포터블 게임기인 PSP(2004)가 등장하였고 그 후속 모델 PS Go(2009)도 선보였다.

16) 닌텐도 개발, 판매하는 휴대용 게임기, 2004년 발매

17) 일본 캡콤에서 개발한 PS2 기반의 RPG, 몬스터 헌터의 성공이후 ‘몬스터 헌터 프론티어’로 온라인화. 현재 PSP, 닌텐도 DS로도 발매되었다.

단어로 정신적인 즐거움을 인식한다는 의미와 동작을 나타내는 동사적 의미가 결합된 용어이다.¹⁸⁾ 그것은 게임이 정신적 즐거움과 함께 신체적 즐거움을 동반하기 때문일 것이다. 오늘날 우리가 흔히 말하는 게임(Games)은 위와 같은 정신적, 육체적 즐거움을 동반하는 게임 행위는 물론, 컴퓨터나 특정한 기기를 이용해 가상 세계에서 게임을 즐기는 행위를 포함한다. 이것을 흔히 컴퓨터 게임(Computer Games)이라고 말하기도 한다.

컴퓨터 게임(Computer Games)은 일반적인 게임과는 달리 육체적 즐거움 보다는 정신적 즐거움을 추구하는 경향이 있다. 가상 세계에서 자신의 캐릭터 또는 게임 토큰(Game token)¹⁹⁾을 사용하는 플레이어는 육체적 활동을 최소화 시키고 정신적 활동을 극대화시킨다. 닌텐도 위(Nintendo Wii)의 일부 소프트웨어와 프로젝트 나탈(project natal)²⁰⁾에서 보여주듯이 인간의 신체를 적극적으로 사용하는 경우도 있으나, 대부분의 컴퓨터 게임은 손가락과 눈과 귀를 사용하며, 우리가 일반적인 게임으로 분류한 다른 게임들과 비교 해 본다면 신체적 활동이 극히 적은 것을 알 수 있기 때문이다. 이와 같은 점으로 볼 때 컴퓨터 게임의 정의를 내린다면, 가상세계에서 정신적 즐거움을 추구하는 플레이라고 할 수 있을 것이다.

2-1. 컴퓨터 게임의 탄생

컴퓨터 게임과 같은 뉴미디어는 그 매체의 탄생과 운명을 같이 한다. 게임은 소프트웨어이지만, 하드웨어가 개발되면서 그 성능을 보여주기 위해 소프트웨어가 필요했기 때문이다. 따라서 컴퓨터 게임의 생성을 알아보기 위해서는 하드웨어의 등장과 역사적 배경부터 알아볼 필요가 있다. 대체로 디지털 기반의 기계장치는 컴퓨터에서 파생되었다. 컴퓨터는 원래 복잡한 산술의 결과를 내기 위해 계산기의 형태로 출발하였다. 물론 계산기의 역사는 인류의 역사에 비해 매우 짧은 것이지만, 산술 도구와 산술의 개념은 기원전부터 존재 하고 있었다.

18) 김진옥(2008), 『게임 문화의 이해』, 대구한의대학교 출판부, p.77

19) 게임 내의 행동은 게임 토큰에 의해 실행된다. 게임 토큰이란 플레이어가 직접 조작할 수 있는 어떤 것이다. 일반적으로 MMORPG에서는 캐릭터, 보드 게임에서는 자신의 말이 게임 토큰이 된다. G Costikyan, "I have no words & I must design: Toward a critical vocabulary for games", Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002, p.4

20) 키넥트(Kinect) 또는 프로젝트 나탈로 불리는 주변기기. 컨트롤러 없이 이용자의 신체를 이용하여 게임과 엔터테인먼트를 경험할 수 있는 엑스박스 360과 연결해서 사용하는 기기이다.

우리가 알고 있는 컴퓨터의 모습은 아니라고 할지라도 컴퓨터와 유사한 개념의 기계 장치는 아주 오래전부터 개발 되었다. 흔히 주판이라고 불리는 이 장치는 이미 기원전 300여년에 개발 된 것으로 산술적인 계산을 도와주고 그 결과를 도출 하는 형태를 가지고 있었다. 17세기 프랑스의 파스칼(Blaise Pascal)은 치차식 계산기를 발명하였고, 라이프니츠(Leibniz)는 파스칼의 계산기를 기반으로 톱니바퀴식 계산기를 발명 하였다. 그러나 컴퓨터의 시초라고 불리는 계산기를 만든 것은 베비지(Charles Babbage)였다. 파스칼과 라이프니츠의 계산기가 덧셈과 곱셈과 같은 일부 산술 결과만 도출이 가능했다면, 베비지의 해석기관은 이론적으로 모든 산술의 도출이 가능하였고, 현재의 컴퓨터와 같은 입력장치와 기억장치, 연산장치, 출력장치의 기능을 갖추고 있었다. 기계적인 부분뿐만 아니라 소프트웨어의 발전도 해석기관을 통해 이루어졌다. 에이다 러브레이스(Ade Lovelace)가 쓴 <베비지의 해석기관 (Analytical Engine, 1842)>이라는 책에서 프로그램 개념이 도입되었다. 가령 같은 공식을 반복하는 루프(Loop), 사용하는 공식을 다시 사용하는 서브루틴(subroutine), 구문을 뛰어넘어 실행하는 점프(Jump)의 개념과 조건식 If문을 고안하였다. 그녀는 앞으로 프로그램을 사용하여 음악을 작곡하거나 그림을 그리는 일이 가능할 것으로 예측하였다. 에이다의 프로그램의 개념 제시는 그녀가 최초의 프로그래머로 불리게 된 계기를 마련하였고 현재 우리가 사용하는 컴퓨터의 기반을 다진 것이다.

그러나 역사적으로 컴퓨터의 등장을 촉진 시킨 것은 바로 전쟁이다. 세계 2차 대전 전후로 컴퓨터는 비약적인 성장을 하게 된다. 전쟁은 국가가 개입하여 컴퓨터 시스템을 개발한 원인이 되었기 때문이다. 1944년에 개발된 최초의 전기 기계식 계산기인 MARK-1은 원자폭탄 제작에 사용되었고, 최초의 전자식 계산기 에니악(ENIAC)은 미 육군의 탄도 계산을 위해 개발 되었다.

하드웨어의 발전이 전쟁과 관련이 깊다면 컴퓨터 게임의 탄생 역시 전쟁과 무관하지 않다. 미국은 제2차 세계 대전 당시 원자 폭탄을 개발하기 위해 맨하탄 프로젝트를 구성하였다. 이것은 전 세계의 과학자들로 구성된 집단으로 윌리엄 비긴보섬(Wiliam Higinbotham)이라는 과학자도 이 연구에 참여 하게 되었다. 그는 종전 후 국립 연구소에서 근무 하게 되었는데, 연구소의 방문자들에게 과학에 대한 거부감을 없애기 위해 게임을 개발 했다. 이 게임 개발 뒤에는 전쟁으로 수많은 사람을 죽거나 다치게 한 과거의 전력에 비추어, 과학을 평화에 이용할 수 있다는 방법으로서

게임을 제안한 박사의 의지가 있었다고 한다.²¹⁾ 이것이 1958년 5인치 크기의 오실로스코프를 사용한 <테니스 포 투 (Tennis For Two)>가 개발된 이유였다. 그러나 게임을 하기위한 기기가 게임 이외의 용도로 사용할 수 없게 되자, 자연히 이 게임은 사라지게 되었다.

그 후 1961년 MIT에서 개발한 컴퓨터 소프트웨어인 PDP-1²²⁾의 성능을 보여주기 위해 새로운 게임이 개발된다. 당시의 컴퓨터는 천공 카드나 종이테이프를 통해 입출력을 하는 시스템을 가지고 있었지만 PDP-1은 모니터를 갖춘 장비였기 때문에 시각적으로 보여줄 수 있는 데모가 필요했던 것이다. 위와 같이 필요에 의해 개발된 <스페이스 워(Space War)>라고 불리는 게임은 컴퓨터가 가진 모든 능력을 보여줄 수 있는 데모 형식으로 제작되었으며, 일반인도 관심을 가질 수 있도록 게임의 형식을 갖추게 되었다. 개발자인 스티브 러셀(Steve Russell)은 일관된 규칙을 유지하면서 다르게 보여야 하고 흥미를 유발 시킬 수 있도록 하는 것이 게임을 개발한 이유라고 언급하였다.²³⁾ 하드웨어적 필요성과 더불어 E.E.스미스(E. E. Smith)의 SF 소설에서 영감을 받아 제작된 스페이스 워는 비긴보섬의 게임과 탄생 배경에서 다소 차이가 있다. 비긴보섬과 같이 필요성에 의해 제작된 것은 사실이지만, 오실로스코프²⁴⁾가 아닌 컴퓨터에서 플레이를 할 수 있다는 점과 소설에 영향을 받아 만들어진 것으로 완벽하지는 않지만 스토리텔링의 요소도 포함 되어 있었다. 즉 현재 우리가 즐기고 있는 컴퓨터 게임의 기본적 모델이 된 게임으로 진정한 의미의 최초의 컴퓨터 게임이라고 할 수 있을 것이다. 스페이스 워는 PDP-1에 탑재되어 대중에 알려지게 되고 새로운 게임 장르의 탄생을 앞당기는 역할을 했다.

21) 러셀 드마리아, 조니 윌슨(2008), 송기범 역, 『게임의 역사 -아타리에서 블리자드까지-』, 제우미디어, p.20

22) Programmed Data Processor-1, 1960년대 개발된 디지털 컴퓨터 기계설비

23) 러셀 드마리아, 조니 윌슨(2008), 앞의 책, p.78

24) oscilloscope, 시간에 따른 입력전압의 변화를 화면에 출력하는 장치. 전기진동이나 펄스처럼 시간적 변화가 빠른 신호를 관측한다.



<그림 1 > 테니스 포 투 (좌) 와 <퐁>의 스크린샷 (우)²⁵⁾

<스페이스 워>에 영향을 받은 아타리(Atari)의 창립자 노런 브쉬넬(Nolan Bushnell)은 <퐁(Pong, 1972)>이라는 게임을 제작한다. 퐁은 테니스를 연상 시키는 스포츠 형식의 컴퓨터 게임 이었다. 원래 게임의 저작권만을 판매하려고 했던 그는 자금 문제로 직접적인 하드웨어를 제작하기 시작했다. 이에 컴퓨터에 동전을 넣으면 게임 플레이를 할 수 있는 이른바 아케이드 장르가 탄생하게 되었다. 이것은 게임 산업 비즈니스의 시작을 알리는 계기가 되었다. 아케이드 게임은 비교적 단순한 형태를 지닌다. 주로 스페이스 워와 같은 슈팅게임이거나, 스트리트 파이터와 같은 대전 게임의 형태가 많다.

한편 오늘날 온라인에서 가장 많이 접할 수 있는 MMORPG의 뿌리가 되는 RPG(Role Playing Game)²⁶⁾장르는 스탠포드 대학에서 탄생 하였다. 1954년 발간된 옥스퍼드 대학 교수 돌킨(J.R.R Tolkien)이 쓴 판타지 소설 <반지의 제왕(The Lord of The Rings, 1953)>의 영향을 받은 스탠포드의 연구원들은 텍스트 어드벤처 형식의 게임을 개발하게 된다. 이것은 판타지를 게임으로 구현한 최초의 시도였다. 그러나 이것은 어디까지나 텍스트 기반의 게임으로, 지금의 RPG가 등장하게 된 것은 TRPG (Tabletalk RPG)를 시작으로 이것을 디지털화 하게 되면서부터이다. TRPG 역시 반지의 제왕, 1954)의 영향을 받아 1971년 중세의 마법사와 기사, 던전의 요소를 첨가한 <디앤디,(Dungeons & Dragons, 1974)>를 선보였다. 이에 영향을 받아 컴퓨터 기반의 채팅기능을 갖춘 MUD(Multi User Dungeon)게임이 선보이게 된다.

25) 원본이미지 <http://artsonline.arko.or.kr/basic/multi/ch01/ch01-e-01.html?select=ch01-e-01.html>

26) RPG란 플레이어가 가상 세계의 주인공이 되어 각각의 역할 놀이를 하는 게임이다.

<플라토(PLATO,1961)> 라는 MUD게임은 텍스트를 기반으로 플레이어가 화면에 주어지는 게임 내용을 읽고 명령어를 입력하여 주어진 임무를 행하는 형태였지만 다수의 게임 이용자와 컴퓨터상에서 상호작용을 하는 기능과 NPC(Non Play Character)의 개념이 적용된 최초의 게임이었다.

그러나 RPG 장르의 기틀을 확고하게 다진 게임은 1981년 리처드 게리엇(Richard Garriott)의 <울티마시리즈(Ultima Series)>이다. 이것은 컴퓨터에서 플레이 가능한 게임으로 일인용 롤플레이 게임이었다. <울티마>는 <퐁>이나 스페이스 워가 보여준 단순한 어드벤처 게임과는 차별적으로 높은 자유도와 다소 복잡한 스토리 기반의 세계관을 가지고 있는 새로운 타입의 게임 이었다. 더욱이 울티마는 픽셀 단위의 그래픽을 구현하였으며 텍스트 정보로 퀘스트를 전달하는 현재의 RPG의 모델을 제시 하였다. 이러한 컴퓨터 기반의 RPG게임의 등장은 콘솔 게임은 물론 현재 우리가 온라인을 통해 즐기는 MMORPG²⁷⁾의 모태가 되었다. 이 시대의 RPG는 주로 컴퓨터와 비디오 게임 기반의 1인 플레이 시스템 위주였다. RPG의 어원처럼 역할놀이 게임의 의미는 있었지만, 1인의 플레이어가 한정적으로 몇몇 주인공의 캐릭터를 조정할 수 있었다. 특히 시스템적으로도 많은 부분에서 정해진 스토리를 기반으로 플레이하는 비교적 자유도가 낮은 환경에 있었기 때문에 오늘날의 MMORPG와는 내용적, 기술적인 면에서도 많은 차이가 있었다.

RPG에 이어 1991년, 매우 독창적인 FPS(First Person Shooter)게임 개발 되었다. 1인칭 시점을 기반으로 슈팅게임을 진행하는 <둠(Doom)>²⁸⁾이 바로 그것이다. 둠 시리즈는 이제까지 시점의 변화가 거의 없었던 게임 화면에 1인칭 시점이라는 관점의 변화를 불러일으킨 최초의 게임이었다. 1인칭 시점은 기존의 3인칭 시점에 비해 흡입력이 매우 강한 게임으로서 당시에는 획기적인 게임으로 평가 받았다. 둠은 내용상 적들의 진지에 침입하여 보스를 암살하는 내용으로, 초기 슈팅게임과 기능적인 차이는 크지 않았다. 그러나 3차원적 시점의 도입은 평면적 세계관에 머물렀던 게임 그래픽에 커다란 영향을 주었다. 둠의 개발 이후 1인칭 시점의 특성은 다양한 장르에 응용되는데 이것은 오늘날 온라인 게임에서 반영되어 있는 부분이다. 3D 기반으

27) Massive Multi-user Online Role Playing Game, RPG는 각 플레이어가 역할을 분담해 플레이하는 게임 방식을 가지고 있다. 특히 MMORPG는 RPG의 특성을 살리면서 온라인상에서 불특정 다수의 플레이어가 동시에 RPG를 할 수 있도록 만든 게임이다.

28) 1993년, ID 소프트웨어에서 개발한 게임.

로 1인칭 시점을 포함한 360도 관점에서 시점을 제공하는 이유도 게임에 있어서의 시점의 중요성을 인식했기 때문이다

2-2. MMORPG의 등장

비디오 게임과 컴퓨터 게임 그리고 아케이드 게임은 다양한 형태로 발전하였을 무렵, 1990년대에 인터넷이 등장하기 시작했다. 네트워크의 발달로 인해 인터넷의 사용이 점차 증가 했다는 것이다. 본래 인터넷은 2차 대전 종전 후 냉전 시대에 들면서 핵전쟁의 위협에서 정보를 보호하기 위한 수단으로 발전 되었다. 주요 첩보 정보가 있는 장소가 핵공격을 당했을 때 발생하는 정보 손실을 최소화하기 위해 네트워크를 통해 정보를 각 지역으로 분산 시킨 것이다. 이와 같은 배경을 통해 발전한 네트워크는 냉전이 끝나면서 군사적 목적 보다는 상업적 목적으로 사용되기 시작한다. 인터넷을 사용할 수 있는 브라우저 네스케이프(Netscape)와 익스플로러(Explore)가 개발됨에 따라 전 세계적으로 퍼져 나가기 시작했다.

컴퓨터 게임 역시 이와 같은 흐름에 영향을 받았다. 블리자드의 빌 로퍼(Bill Roper)가 개발한 <스타크래프트(Star craft, 1998)>는 네트워크 기반으로 대전하는 전략 시뮬레이션 게임이었다. 이 게임은 현재 온라인 게임에 가능성을 제시한 게임이었다. 그 후 네트워크 환경의 발전으로 온라인에서 게임을 즐길 수 있는 온라인 게임들이 등장하게 되었다.

MMORPG는 주로 서버에 게임 정보를 저장해 두어 플레이어가 런처(launcher)를 인터넷으로 다운 받아 실행 시킨다. 런처는 서버의 정보와 플레이어 정보를 연결 시켜 주는 징검다리 역할을 한다. 이런 런처를 다운로드 하고 사용하기 위해서는 인터넷 인프라의 구축이 필수적이다. <스타크래프트>는 비교적 가까운 공간의 플레이어가 네트워크를 이용해 플레이를 할 수 있는 시스템이었다. 엄밀히 말해 온라인 게임이라고 보기엔 그 비중이 약했다. 그러나 온라인의 가능성을 충분히 입증해 주었고, 인터넷 인프라의 확대와 함께 MMORPG의 등장을 예고했다.

최초의 MMORPG로서는 북미에서는 <울티마 온라인(Ultima Online, 1997)>이, 한국에서는 <바람의 나라, (1999)>를 들 수 있다. 바람의 나라는 MMORPG 장르로서는 최초로 상용화에 성공한 게임이다. 인터넷에서 즐길 수 있는 채팅과 머드 게임이

가지고 있는 텍스트적인 요소, 컴퓨터 그래픽의 결합에 따른 결과였다. 인터넷의 발달로 머드 게임에서의 텍스트 정보를 넘어, 비디오 및 컴퓨터 게임에서 보여줄 수 있었던 그래픽 수준을 충분히 빠른 속도로 공급할 수 있었고, 커뮤니티성을 더해 다수의 사람이 게임을 통해 대화할 수 있도록 고안되었다.

게임이 내용적인 측면도 기술적 측면에 따라 변화 하였다. 앞서 비디오게임이 1인 플레이 시스템이었던 것에 비해 MMORPG는 불특정 다수의 플레이어가 동시 접속이 가능했다. 플레이어는 캐릭터를 통해 자신의 역할을 숙지하고 키워나가는 과정에서 자신만의 역할을 찾아가게 된다. 다시 말해 진정한 가상세계에서의 역할놀이가 가능해 진 것이라고 볼 수 있다. 이와 같은 현상은 컴퓨터 게임을 통해 가상 세계로 넘어가는 획기적인 계기가 된 것이다. 다시 말해 게임이 게임 자체를 넘어 가상 세계로서의 가치를 가지게 된 결정적인 장르가 탄생 되었다고 볼 수 있다.

<바람의 나라>의 뒤를 이어 한국에서는 <리니지2, (2006)>가 선보이게 되고 이로써 MMORPG의 상업적 성공의 결실을 맺는다. 리니지는 한국의 컴퓨터 게임이 산업적 가능성을 보여 주었으며 한국의 게임이 산업적 성장을 하게 된 의미 있는 게임이라고 할 수 있다. 한편 북미에서는<울티마온라인>에 뒤를 이어 <에버퀘스트 (EverQuest, 1999)>가 등장한다. <에버퀘스트>는 끝없이 퀘스트를 완수 하면서 캐릭터를 성장 시키는 전형적인 MMORPG의 게임이다. 그 뒤 개발 된 <World of Warcraft>는 <에버퀘스트>맥락을 잇는 MMORPG로서 전 세계적으로 성공을 거두게 된다.

2-3. MMORPG의 특징

MMORPG는 그 이름에서도 알 수 있듯이 RPG에 기반을 두고 있다. 각각의 역할놀이를 하는 게임의 종류로서 기술 발전에 따라 이것이 가상 세계로 이동, 실시간으로 그래픽 중심의 다사용자 게임이 선보이게 된 것이다.

MMORPG에는 이 장르만이 가진 독특한 특징이 존재한다. MMORPG의 플레이어들은 실시간으로 가상의 캐릭터를 창조하고 플레이 할 수 있으며 서로의 협력하여 퀘스트를 수행한다. 대부분의 MMORPG 게임을 퀘스트 수행의 대가로 캐릭터의 성장을 동반하게 된다. 따라서 좀 더 효과적으로, 좀 더 많은 퀘스트를 완료하기 위해

플레이어들은 협동을 강화하고 커뮤니티를 발전 시켜 파티 플레이나 길드 조직이 만들어 지기도 한다. 이와 같은 현상은 게임의 커뮤니티화를 가져 왔다. 게임의 유형이 1대 1의 형식에서 다수의 플레이어의 참여를 이끄는 커뮤니티가 형성 되었다. 이와 같은 커뮤니티의 형성은 기존 게임에서 가이드북이 제공했던 정보의 기능을 대신하게 되었고, 게임의 재미를 높여주는 보조적인 기능을 동반하였다. 기본적으로 커뮤니티는 게임의 보다 쉽게 진행하기 위한 많은 팁을 제공하여 플레이어가 보다 쉽게 몰입 할 수 있는 계기를 마련해 주는 역할을 한다. 가령 던전 플레이의 경우 대화 기능을 이용해 전투 멤버를 모집하기도 한다. 커뮤니티를 통해 플레이 친구를 만들 수도 있으며 가상 세계에서의 다양한 인간관계를 게임 캐릭터를 통해 성립 시킬 수 있다. 다시 말해 대화와 소통을 기반으로 게임의 진행을 이끌어 냄으로써 게임의 생명력을 연장하게 되는 중요한 역할을 하게 된 셈이다.

MMORPG의 또 다른 특성은 플레이어의 자유도가 높다는 것이다. 가령 플레이어는 퀘스트를 완수하기 위해 자신만의 방법을 선택해 나간다. 자신의 경험을 통해 플레이를 할 수도 있으며 커뮤니티를 보면서 정보를 얻을 수도 있다. 반드시 제시된 내용을 하나의 방법론으로만 플레이 하는 것이 아니라 보다 다양한 방법으로 플레이 하는 자유도가 있다는 것이다. 다시 말해 A라는 퀘스트를 풀어야만 반드시 B를 완수해야 하는 것은 아니다. A, B를 같이 완수 할 수도 있고 게임에 따라 그 순서가 반대로 완수할 수 도 있다. 어떤 퀘스트를 어떻게 풀어나가야 할지는 비록 한정된 범위이지만 다른 장르에 비해 플레이어 자신이 선택해 나갈 수 있다. 따라서 마치 전략 시뮬레이션과 같이 플레이를 할 수도 있으며, 전투 중심의 액션 게임처럼 플레이를 할 수 도 있다. 대다수의 퀘스트가 몬스터와의 전투를 전제로 하고 있으며, 플레이어 간의 PVP (Player vs Player)²⁹⁾가 존재하는 것에서도 플레이어의 자유도를 느낄 수 있을 것이다.

캐릭터의 성장 수치의 의미가 매우 강하게 작용한다. 타 장르에서도 캐릭터의 레벨업(성장) 시스템은 존재 한다. 그러나 MMORPG 경우 캐릭터의 성장은 곧 가상 세계에서의 위치가 상승함을 뜻한다. 즉 성장에 따른 명예나 강도, 전투능력이 게임 플레이 자체를 좌우하게 되고 이것은 타 플레이어들에게 비해 우월한 능력을 발휘 할 수 있는 수단이 된다. 강한 캐릭터가 되면 비교적 쉽게 승리를 쟁취 할 수 있으

29) 주로 게임의 퀘스트와는 별도로 행해지는 플레이어간의 결투. 강한 캐릭터만이 이길 수 있는 유리한 조건을 갖는다.

니 조직적인 활동에서도 우위적 위치에 도달할 수 있게 된다.

또 다른 특징으로 볼 수 있는 것은 플레이어의 역할이다. 플레이 자체에는 자유도가 있다고 하더라도 게임 캐릭터의 역할은 매우 한정적이다. 역할놀이의 의미에서도 알 수 있듯이 자신의 선택한 캐릭터의 직업에 맞는 역할을 하도록 되어 있다. 직업에 따른 역할의 차이는 게임에 따라 상이하게 존재하지만, 각 직업에 맞는 특성이 갖추어져 있기 때문에, 각 캐릭터마다 독특한 특징을 가질 수 있다. 가령 마법사는 근거리에서는 많은 피해를 보지만 원거리 공격에서는 오히려 적은 피해를 입고, 적에게는 많은 피해를 입힐 수 있도록 디자인되기도 한다.

마지막으로 살펴볼 점은 바로 플레이어의 영속성이다. MMORPG는 플레이를 위한 콘텐츠 양이 매우 방대하다. 더욱이 실시간으로 업데이트되는 매체적 특성상 지속적으로 콘텐츠를 제공할 수 있다. 즉 플레이어는 사실상 무한한 콘텐츠를 즐길 수 있다는 것이다. 대부분의 온라인 게임이 일정 기간의 간격으로 업데이트가 되며 지속적으로 게임 콘텐츠를 공급해 주는 것도 바로 이 특징에 의한 것이다.

커뮤니티적 특징, 플레이어의 역할 심화와 게임 플레이어의 자유도 제공, 무한한 콘텐츠 제공이라는 점에서 MMORPG는 그 자체로 끝없는 플레이 타임을 가지고 있다. 또한 그 플레이 타임을 효과적으로 활용하기 위해서는 플레이어가 지속적으로 게임에 빠져 들 수 있도록 다양한 게임 디자인과 몰입요소가 고려 되어야할 장르이기도 하다.

III. MMORPG의 몰입에 대한 다원적 접근

1. 재미 이론

이번 장에서는 컴퓨터 게임의 어떠한 요소가 사람들로 하여금 게임 플레이를 하도록 하는지 라프 코스터의 재미이론과 게임학 이론의 개념을 통해 알아보려고 한다.

라프 코스터는(Raphael Koster) 아타리 출신의 게임 디자이너이다. 그는 게임의 재미란 무엇인가에 대한 의문을 풀기 위해 책을 썼다고 한다. 다시 말해 게임과 재미의 본질에 대한 저자의 생각을 말하고 있다.

결론부터 언급한다면 코스터의 의한 게임의 정의는 두 가지로 볼 수 있다. 첫 번째 정의는 게임은 학습의 도구라는 것과 두 번째 정의는 게임이 예술의 일부분임을 인정하는 것이다. 이 두 가지 정의는 인간의 두뇌 활동에서 일어나는 현상을 기반으로 언급된 것이다. 우리의 뇌는 어떠한 정보의 패턴을 찾고 이것을 이미지화 하려는 경향이 있다. 즉 어지러운 혼란 속에서 질서를 찾고 이미지로 만들고 이미지 덩어리를 만든다. 이것은 인간의 가지고 있는 본질 중 하나 일수도 있다. 인간은 무의식중에서도 패턴을 찾아 그것을 체계화 시키려고 하기 때문이다. 게임이란 뇌가 갖고 놀 수 있는 의미 덩어리 그 자체이다. 게임은 추상화 되고 이미지화 되어 있기 때문에 우리의 두뇌 속에 쉽게 흡수 될 수 있을 뿐만 아니라 한정된 시스템이므로 집중을 방해 할 수 있는 필요 이상의 세부 사항은 배제한다.³⁰⁾

이와 같이 우리의 뇌도 현실생활에서 추상화된 이미지를 만들고 체계화 시키기 위한 복잡한 과정을 거치고 있는 것이다. 이러한 과정을 통해 패턴이 형성된다. 패턴이란 우리가 만든 이미지의 덩어리 속에 존재하는 법식 또는 양식으로 볼 수 있다. 컴퓨터 게임 속에도 이와 같은 패턴은 존재한다. 코스터에 의하면 초기 게임의 패러다임은 크게 2가지로 나뉜다. 반대편에 도달하면 스테이지를 클리어 하는 형식과 설계된 모든 장소를 방문하는 게임 형식이다. 가령 전자는 <동키 공(Donkey Kong)>³¹⁾과 같은 게임이며, 후자는 <팩맨(Pac-Man)>³²⁾이나 <로드 러너(roadrunner)>³³⁾와 같

30) 라프 코스터 (2005), 『라프코스터의 재미이론』, 안소현 역, 디지털미디어 리서치, p.50

31) 1981년에 닌텐도에서 발매된 비디오 게임

은 게임이 대표적이다. 이것은 게임 플레이의 두 가지 대표적 양식이라고 할 수 있을 것이다.

다시 말해 인간이 게임을 체계화 시켜 이미지 덩어리로 인식 하는 과정을 거친다면 게임에서도 패턴 양식을 파악하고 앞으로 벌어질 플레이 패턴을 예상할 수 있다. 코스터는 이러한 패턴인식 과정을 연습과 학습으로 정의 한다. 연습은 플레이 그 자체이며 플레이 경험을 통해 패턴을 인식 한다는 것이다. 여기서 학습은 단순한 학습이 아닌 재미의 학습이다. 즉 학습을 통해 깨달은 재미를 얻을 수 있다는 것이다. 가령 플레이어가 게임을 하고 있을 시, 점프를 하면 장애물을 뛰어 넘을 수 있다는 것을 인식하게 되고 지속적으로 장애물이 등장한다면, 플레이어는 장애물을 뛰어 넘을 때 마다 재미를 느끼게 될 것이다. 결국 플레이어는 학습을 통해 재미를 얻고 결국 게임을 완료 할 수 있게 된다.

바꿔 말한다면 게임은 플레이어로 하여금 흥미를 유발 할 수 있는 장애물 또는 과제를 주고 플레이어가 플레이 경험(학습)을 통해 패턴을 터득할 수 있도록 설계 되어야만 한다. 만약 이것에 실패한다면 플레이어는 게임을 그만 둘 것이다. 그렇지만 지나치게 새로운 패턴은 오히려 역효과를 낼 수도 있다. 우리의 뇌는 항상 새로운 패턴을 원하는 것은 아니기 때문이다. 완전하게 새로운 게임은 새로운 학습을 수반해야 되기 때문에 다시 받아들이기가 어렵다는 것이다. 새로운 경험은 이미 학습한 패턴을 풍부하게 해주는 역할을 해주어야 하며, 그 범위를 벗어나면 오히려 환영 받지 못할 가능성이 있다는 것이다. 즉 게임의 재미란 경험을 통해 패턴을 습득하고 이에 대한 균형을 유지할 때 생성 될 수 있다고 볼 수 있다.

또한 여기서 중요한 것은 학습이 가능하도록 예측 가능하게 해주는 장치이다. 다시 말해 게임의 결과 도출 과정을 유출해 낼 수 있는 기본적인 법칙이 필요하다. 이것은 바로 게임의 규칙일 것이다. 일정한 기준이 없이 게임 플레이의 유형만을 따진다면 패턴을 예측하기 어렵기 때문이다. 게임 디자이너가 게임 규칙을 세우는 이유 중에 하나는 플레이어의 자유도 범위를 설정 하고 패턴화 시켜 힌트를 제공하기 위함이다.

코스터가 정의하는 게임의 정의는 재미 그 자체 보다는 어떠한 원리로 재미 플레이를 지속시키는가에 대한 과정에 초점이 맞춰져 있다. 게임의 재미는 그것을 즐기는 익숙함에 달려있고 이러한 익숙함은 게임에 대한

32) 1980년 일본 남코에서 발매된 아케이드 게임

33) 1980년 애플2 플랫폼에서 개발된 PC게임

이해를 기반으로 생성되기 때문이다. 따라서 재미가 생성되는 과정을 이해하고 익숙해짐에 따라 지속적으로 플레이를 하게 된다. 이것이 바로 게임 플레이를 하게 되는 동기인 셈이다.

이와 같은 재미의 생성 과정은 인간이 컴퓨터 게임에서도 플레이를 지속시키는 원리에 대한 설명을 가능하게 해준다. 코스터의 경우 그의 책에서 미하일 칙센마이어(Csikszentmihalyi, M)의 플로우 이론을 채용하고 있다. 플로우(Flow)는 일종의 몰입 상태이며, 그 몰입으로 인해 시간의 흐름이나 공간, 자신에 대한 생각까지도 잊어버리게 되는 심리적 상태를 말한다. 여기서 주목할 점은 몰입은 목표가 있는 놀이적 활동이라는 것이다. 목표의 난이도가 개인의 능력에 조화로운 상태를 이루는 경우 몰입 활동이 가능하며, 몰입 상태에서 인간은 주어진 과제에 집중하고 고도의 집중을 통해 자아를 발달시키게 된다. 발달된 자아는 점점 고난이도의 과제를 추구해 나간다는 것이다. 비록 어려운 과제를 계속적으로 선택하게 되지만, 이 과정은 개인에게 즐거운 경험을 제공하므로 지속적으로 유지되며 이러한 과정을 통해 목표의 수준도 높아진다.

플로우 이론에서는 게임을 통한 기술 터득을 전제로 한다. 여기서 기술이란 능숙하게 다루는 솜씨를 말하는 것으로서 코스터가 말한 연습은 기술을 습득하기 위한 과정이라고 할 수 있다.³⁴⁾ 또한 기술의 의미는 우리가 손으로 무엇을 능숙히 다루는 것뿐만 아니라 심리적인 익숙함과 능숙함의 의미를 포함하고 있다. 즉 정신적 활동의 의미를 가지고 있다는 것이다. 따라서 정신적 놀이 활동의 재미는 기술을 습득하고 그 난이도에 맞는 과제를 풀 때 얻을 수 있다.

재미이론과 플로우 이론을 종합해 본다면, 기술의 난이도 상승이 재미를 유지해 주는 기본적인 원리라고 볼 수 있다. 기술을 습득하게 하는 패턴의 종류는 다양할 수도 있고 그 패턴은 게임의 규칙이 허용하는 범위 내에서 생성되어야 한다는 것이다.

2. 게임학 이론

게임학은 게임 이론과 연구를 의미하는 전문 용어로, 현재게임을 문학, 음악, 예술, 영화와 동급에 두고 본격적인 학술연구의 대상으로 새로운 학술 분야를 형성하고

34) 미하이 칙센트 미하이(2004), 『플로우』, 최인수 역, 한우림, p.146

있으며 게임플레이(game play)에 관한 다양한 형태와 문화에 대한 공통적이며 일반적인 관점으로 연구하는 학문이다.³⁵⁾ 1999년 곤살로 프라스카에 의해 세상에 알려지게 된 이 학문은 게임연구의 중심이 되었던 서사학과는 다른 개념으로, 게임을 놀이의 관점에서 풀이하고 있다. 즉 게임은 전통적인 양식인 캐릭터를 이용해 줄거리를 풀어가는 양식을 가지고는 있으나, 이러한 양식은 게임의 부수적인 요소에 불과한 것이다.³⁶⁾ 기존의 서사학자들이 주장하는 것과는 달리 컴퓨터 게임이라는 것은 완전히 새로운 것이며, 기존의 미디어와 관계 그만의 규칙, 영역, 그리고 플레이의 개념에서 이해되어야 한다고 언급한 바 있다. 이러한 게임학의 개념은 로제 카이와(Roger Caillois)의 <놀이와 인간(Man, Play and Games, 1958)>과 요한 호이징어(Johan huizinga)의 <호모루덴스(Homo Ludens, 1938)>에서 비롯되었다.

호이징어는 놀이가 문화를 앞서가며 인간이 가지고 있는 본질이라고 주장하였으며, 카이와는 놀이의 종류와 원리를 범주화하였다. 특히 카이와의 놀이연구는 놀이성을 범주화하여 인간이 게임에 임하는 동기를 효율적으로 설명해 주는 역할을 하였다.

카이와에 따르면 놀이의 종류를 아곤(Agon), 일링크스(Ilinx), 미미크리(Mimicry), 알레아(Alea)의 4가지로 분류하였다.³⁷⁾ 아곤은 스포츠 게임에서 볼 수 있는 일종의 경쟁이다. 경기장과 같은 시간과 장소가 한정된 곳에서의 정해진 승부이며 일상생활에서는 그 경쟁력이 없어진다. 일링크스는 일종의 몰입과 황홀경을 의미하여 몰두에 의한 육체적 쾌감을 말했다. 미미크리는 이른바 모의행위를 가리킨다. 이것은 가공(환상)의 인물과 자신을 일치시키는 행위로서 연기와는 구별 된다. 연기는 가공의 인물을 모방할 뿐이지만, 미미크리는 완전한 동일시를 추구 하였다. 마지막으로 알레아는 운의 작용을 말한다. 이것은 주사위 놀이 같은 인간의 힘으로는 어쩔 수 없는 하늘이 내려준 운을 뜻하며, 기술적 성장에 따른 요소는 제외되었다. 놀이의 원리는 2가지 범주를 가진다. 루두스(Ludus)는 규칙과 결과가 있고, 인위적인 장애물을 만들어 그것을 극복하는 희열을 말하며 파이디아(Paidia)는 규칙과 결과 보다는 본능적인 즐거움을 추구하는 놀이를 말한다. 파이디아와 루두스는 서로 상반된 극에 위치하고 있다. 파이디아는 즉흥적인 힘의 원천을 의미하며 이것이 규칙의 요소와

35) <http://ko.wikipedia.org/wiki>

36) 이들은 설정, 배경, 캐릭터의 요소를 무시하지 않으며, 다만 비디오 게임은 내러티브 구조와 일치하지 않음을 주장한다. 프라스카 곤살로 (2008), 『억압받는 사람들을 위한 비디오게임』, 커뮤니케이션북스 pp.15~20

37) 로제 카이와 (1994), 『놀이와 인간』, 이상률 역, 문예출판사, pp.35~70

만날 때 점차 루두스 쪽으로 이동하게 된다. 파이디아의 예로 아이들의 소란스러움, 폭소를 들 수 있으나, 이것이 점차 문화적 요소를 만나면서 규칙을 가지고 루두스로 변화 된다.

한편 디지털 매체에서의 루두스와 파이디아를 새롭게 분석한 사람은 바로 프라스 카이다. 그는 컴퓨터 게임은 규칙에 의해 승자와 패자라는 결과가 있는 루두스를 갖는 놀이라고 결론을 지었다. 이것은 프로그램을 기반으로 한 가상세계에서 벌어지는 게임의 특성이 반영되었기 때문이다. 프로그램은 일종의 산출양식, 공식인 셈이다. 공식은 규칙과 틀을 갖고 이것은 인간의 사고와 행동과는 구별되는 범주이다. 즉, 디지털은 자유도가 한정된 규칙의 틀이 존재한다는 것이다. 루두스가 규칙에 따른 결과가 있다고 해서 파이디아도 규칙이 없는 것은 아니다. 파이디아 역시 디지털 기반의 게임이기에 규칙이 존재한다. 단, 그 결과가 열려있는 경우이다. 가령, 루두스는 <슈퍼 마리오 시리즈(Super Mario Brothers)>³⁸⁾와 같은 승패가 확실히 존재하는 게임을 말하여 파이디아는 <심즈(The Sims)>³⁹⁾와 같은 승패의 결말이 명확하지 않는 게임을 들 수 있다. 즉, 카이와는 규칙의 복잡성으로 두 원리를 나누었지만, 프라스카는 게임의 결과를 통해 두 원리를 분류 하였다고 볼 수 있다.

위의 재미이론과 게임학 이론은 상이한 게임 연구 접근법을 취하고 있다. 그러나 중요한 것은 두 이론 모두 고전 게임의 특징이 컴퓨터 게임에도 녹아 있다는 점을 전제로 하고 있다는 것이다. 예를 들어 코스터의 패턴은 우리가 어린 시절 가지고 놀던 보드 게임이나 소꿉놀이에서도 찾아볼 수 있다. 놀이의 패턴은 놀이의 양식이라고 볼 수 있으며 각각의 놀이마다 가지고 있는 고유한 특징이기 때문이다. 이것은 컴퓨터 게임에서 찾아볼 수 있는 특징이다. 물론 패턴이 없는 놀이도 존재할 수 있다. 게임학의 기본이론으로 사용된 카이와의 놀이 원리에서도 파이디아는 이러한 양식이 없는 놀이를 말한다. 호이징어나 카이와의 연구는 디지털 시대 이전의 연구 결과이지만 게임학자들은 이를 바탕으로 컴퓨터 게임의 원리를 변경, 발전시키면서 적용하였다. 코스터의 이론 연구 역시 컴퓨터 게임뿐만 아니라 단순한 퍼즐 게임에 이르기까지 게임 그 자체에 대한 특징을 파악한 것이다.

38) 1985년 닌텐도에서 개발된 액션게임

39) 2004년 발매된 세계 최초의 생활 시뮬레이션 게임

3. 다원적 몰입의 생성 과정

디지털 시대에 들어오면서 게임도 디지털화 되었고, 고전적 게임이 가지고 있던 놀이의 종류도 그 의미가 변하기 시작했다. < 표 1>은 게임이 디지털 화 되면서 변화한 놀이의 종류를 정리한 것이다.

< 표 1> 컴퓨터 게임에서의 게임의 종류⁴⁰⁾

구분	아곤	알레아	미미크리	일링크스
기존의 개념	경쟁을 통해 시간과 노력에 따라 성취가 달라지는 놀이	운에 따라 성취 및 결과가 달라지는 놀이, 그 작용이 게임에 따라 차이가 있음.	플레이어와 가상의 인물을 동일시하는 행위	감각기관의 가벼운 교란을 통해 즐거움을 얻는 놀이
컴퓨터 게임의 적용 사례	각종 게임 장르에서 나타난 몬스터, 적대 플레이어 등	MMORPG, 온라인 도박	MMORPG, 댄스 게임 등 게임 캐릭터를 적극적으로 사용하는 게임 장르	DDR, 게임 튜브의 일부 소프트웨어, 신체를 적극적으로 상용하는 게임 소프트

아곤의 의미는 디지털 매체에서도 경쟁적 요소로 작용하고 있다. 흔히 게임에서 경험 할 수 있는 몬스터의 등장은 아곤의 작용을 의미한다. 또한 게임에 따라 또 다른 플레이어가와의 경쟁을 의미 할 수 도 있다. 비디오 게임의 경우 2인 레이싱 게임은 또 다른 플레이어와 같이 경쟁을 하여야만 한다. 그렇지 않으면 게임에서 패배하고 말 것이며, 승리에 대한 대가를 받을 수 없게 된다. 따라서 승리에 대한 대가를 받으려면 반드시 경쟁에서 이겨야만 한다.

40) 김진옥, 앞의 책 p.16의 내용을 바탕으로 재구성, 참고 문헌의 경우 일반적인 게임에서의 놀이의 종류와 루두스, 파이디아의 개념을 표로 정리하였다. 본 연구에서는 기존의 개념에 게임의 사례와 루두스와 파이디아에 관한 서술을 추가하였다.

컴퓨터 게임에서 알레아는 주로 아이템 드롭 확률을 의미한다. 이미 프로그래밍 되어진 가상 세계에서는 정해진 프로그램에 따라 어떤 일이 벌어질 확률이 정해져 있으며, 플레이어의 의지와 상관없이 진행된다. 본래, 카이와의 알레아는 천지개벽과 같은 게임의 결과를 뒤집을 수 있을 정도의 강력한 힘을 의미했다. 소위 주사위 놀이나 카드 게임에서 나올 수 있는 모든 것을 역전 시키는 히든카드 같은 것이었다. 컴퓨터 게임에서는 이와 같은 요소의 작용에 대해 확률이라는 용어를 사용하고 있다. 컴퓨터 게임은 인간이 인위로 구축한 가상세계이므로 하늘의 힘보다는 인간의 수학적 확률이 알레아를 대신하고 있다. 컴퓨터 게임의 특성상 이것은 인간의 조작에 의한 수적 확률에 지나지 않게 되었다. 반면 게임 대학의 저자 아카오 코우이치는 알레아의 예로서 <드래곤 퀘스트(Dragon quest,1984)>의 회심의 일격을 들고 있다.⁴¹⁾ 회심의 일격이란 일상 전투에서는 나오지 않으나, 캐릭터가 위기에 처하면 확률에 의해 자동으로 발생하는 강한 공격이다. 플레이어는 이것을 조절 할 수 없으며 오직 프로그래밍에 의한 확률로 인해 회심의 일격의 여부가 결정된다. 즉 자동화의 특성이다. 그러나 아카오의 주장의 핵심은 회심의 일격 자체는 숫자에 불과한 프로그래밍이지만, 플레이어에게는 구사일생의 기회와 같은 역전의 찬스가 될 수도 있다는 것이다. 다시 말해 플레이어의 입장에서 고전적 의미의 알레아와 큰 차이가 없다고 볼 수 있다. 컴퓨터 게임에서의 알레아에 대한 의견은 분분하지만 이것이 게임을 구성하는 요소임에는 틀림없다. 비록 매체적 특징에 의해 그 의미가 약화되었으나, 게임 내에서의 작용 자체는 무시 할 수 없기 때문이다.

미미크리는 주로 게임 캐릭터를 통해 일어난다. 가상 세계에 플레이어와 직접적으로 이어주는 역할을 하는 캐릭터는 플레이어와 일치되는 경향을 가진다. 가령 게임 세계에서 기사를 플레이하는 사람은 그 게임을 플레이하는 동안 마치 자신이 기사라고 생각하면 캐릭터를 조정한다는 것이다. 물론 게임의 장르와 특성에 따라 미미크리의 작용 범위는 차이가 있을 수 있으나, 기본적으로 가상 세계와 플레이어를 이어주는 역할을 하고 있기 때문에 거의 모든 장르에 미미크리가 적용된다고 볼 수 있다.

일링크스의 경우 다소 그 범위가 축소된 경향을 보인다. 카이와의 일링크스는 현기증이라고 불리는 바와 같이 신체적 감각 기관에 의한 작용을 의미한다. 그러나 지금

41) Akao kouichi, 앞의 책, p.146

까지 컴퓨터 게임에서는 센서를 이용한 게임을 제외하면 감각기관의 적극적인 활용은 찾아보기 어렵다. 우리가 흔히 MMORPG를 플레이 할 때 손가락과 눈동자의 움직임을 제외하면 신체적 활동은 극히 미비하다고 볼 수 있다.

한편 컴퓨터 게임 세계에서는 루두스와 파이디아는 프라스카가 정의 했던 바와 같이 게임의 형태 즉, 종료성 게임인가 비종료성 게임인가에 따른 분류로 나누어질 수 있다. 그러나 게임 콘텐츠 그 자체를 보면 파이디아와 루두스가 함께 공존 하고 있으며 게임 콘텐츠의 세부적인 부분은 프라스카가 말한 승패와 결과가 있는 형태가 다수 존재한다. 가령 <심시티>의 경우도 게임 초기에는 화면의 텍스트 정보를 통해 간단한 과제가 부여되고 이것은 완수함으로서 도시가 발전하는 시스템을 가지고 있다. 그렇지만 게임 전체로 본다면 <심시티>는 끝이 없는 게임이므로 파이디아의 성격을 갖는다. 다시 말해 게임 하나의 단위로서는 파이디아일수 있지만, 게임을 퀘스트 단위로 세분화 시켜 본다면 루두스의 원리가 작용 하고 있다고 말 할 수 있을 것이다.

또한 대부분의 컴퓨터 게임에서는 루두스와 아곤이 유기적으로 작용하는 형태를 보이고 있다. 본래, 카이와는 루두스와 아곤이 서로 영향을 받을 수 있으나 루두스의 본질과는 다른 것임을 언급 하였다. 루두스란 장애물은 극복했을 때의 희열로서 경쟁의 의미가 배제된 상태를 의미했기 때문이다.⁴²⁾ 그러나 컴퓨터 게임 세계에서는 거의 대부분이 경쟁자의 존재를 등장 시킨다. 가령 최초의 갓(God games)⁴³⁾ 게임인 <파퐁러스,(Populous,1989)>를 보면 플레이어는 신이 되어 원시인을 진화시켜 도시를 건설한다. 이때 장애 요인으로서는 자연재해, 자원고갈, 외적의 침입 등을 들 수 있을 것이다. 이와 같은 경우는 아곤의 요소라고 보기보다는 장애물 요소에 가까울 것이다. 그러나 컴퓨터 게임의 초창기부터 경쟁자가 있거나 몬스터를 등장 시켜 장애 요소 와 경쟁요소가 유기적으로 작용했음을 알 수 있다. <퐁>의 경우 컴퓨터가 경쟁자와 장애물의 역할을 동시에 수행 했다고 볼 수 있다. 또한 비디오 게임에서도 레이스 게임, 대전 게임과 같이 2인 이상이 즐길 수 있는 게임이 등장하였다. 즉 경쟁자가 보다 적극적인 형태로 게임에 나타나게 된 것이다.

기술 발달과 플레이어들이 욕구가 다양해지면서 게임은 더욱더 복합적인 성격을

42) 로제 카이와, 앞의 책, p.66

43) 플레이어가 마치 신(神)의 입장에서 게임을 플레이 하는 게임, 게임의 모든 크리처를 플레이어가 조정할 수 있다.

갖는다. 온라인의 게임도 게임에 따라 다른 플레이어가 경쟁자로 등장하는 경우도 있다. 다시 말해 게임에 따라 상이할 수 있으나, 게임이 발달 하면서 루두스와 아곤의 유기적으로 작용하는 양식을 가진 게임이 많아졌으며 그 경향이 강해졌다고 볼 수 있을 것이다.

이제까지 컴퓨터 게임에서 놀이의 4종류, 루두스와 파이드아가 어떠한 형태로 존재하는 살펴보았다. 그렇다면 플레이어에게 어떠한 과정을 통해 작용하는지 살펴봐야 할 것이다. 김검섭의 주장에 따르면 인간이 컴퓨터 게임을 선택하고 플레이하기 위해서는 몇 가지 과정을 거친다.⁴⁴⁾ 일반적으로 컴퓨터 게임의 시작은 미미크리로 시작된다. 이것은 게임 세계를 구성하는 이미지 요소인 그래픽, 사운드 등을 감각적으로 구성함으로써 플레이어에게 환상을 심어주는 행위이다. 앞서 언급했듯이 미미크리는 환상의 인물과 자신을 일치시키는 역할을 한다. 미미크리의 단계에서 플레이어를 만족시키지 못하다면 게임 플레이를 지속시키기 어렵다. 우리가 컴퓨터 게임을 시작할 때 먼저 캐릭터를 선택하게 하는 것은 가상 세계의 캐릭터와 자신을 동일시 하려는 행위이기 때문이다. 캐릭터를 통해 욕망을 실현 하려고 하는 것은 미미크리의 특징이기도 하다. 캐릭터는 게임 세계에서 환상의 기사나 마법사, 또는 강력한 존재가 되어 몬스터를 쓰러뜨리고 목표를 성취하는 존재이다. 이와 같은 욕망 실현의 욕구가 게임을 플레이하기 위한 첫 번째 동기라고 볼 수 있으며, 미미크리가 작용된 예라고 할 수 있다.

게임을 선택한 플레이어는 캐릭터를 선택하면 그 시점부터 본격적으로 게임 플레이를 시작하게 된다. 플레이를 지속시키기 위해서는 환상의 힘이 다하기 전에 두 번째 동기화 요소가 찾아와야 한다. 일반적으로 게임에서는 자신의 캐릭터를 선택한 플레이어는 다음 단계로 튜토리얼 스테이지(Tutorial Stage)에 도달하게 된다. 두 번째 단계는 바로 게임 세계의 규칙을 배우는 것이다. 튜토리얼 스테이지는 의미 그대로 연습을 위한 단계이다. 주로 적을 퇴치하기 위한 전투 방법, 필요한 아이템을 습득하는 방법과 정보수집에 관한 기본적인 방법을 터득한다. 이와 같은 기본적인 이해가 없이는 플레이어가 게임에 숙달되기까지는 상당한 시간이 소요 될 수 있다. 시간이 길면 길어질수록 플레이어가 갖는 게임에 대한 흥미도 떨어지기 때문에 가능한 빠른 시간 내에 기본적인 스킬을 습득 하도록 하기 위해서 튜토리얼 스테이지가

44) 김검섭(2007), 『공감과 소통의 게임학』, 열린 길, p.70

필요하다.

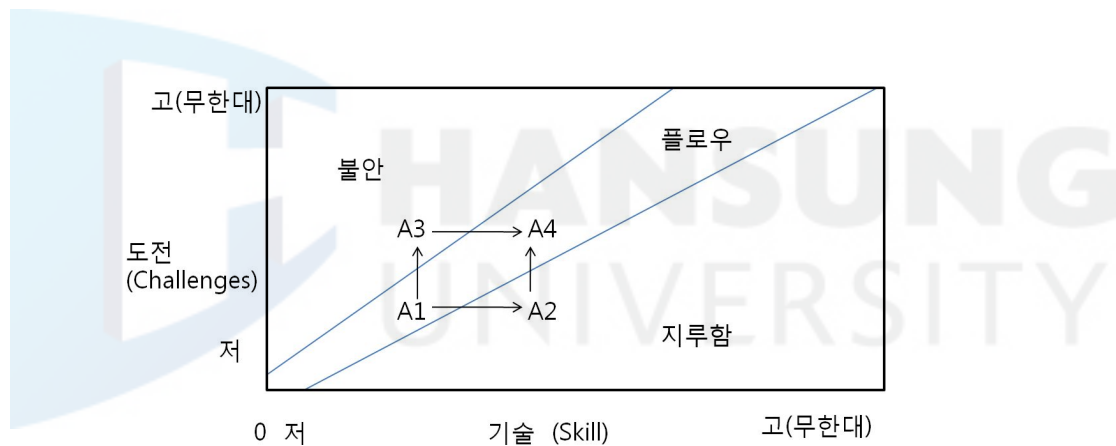
세 번째 단계로 실질적인 플레이에 들어간다. 플레이어는 습득한 규칙을 바탕으로 게임을 플레이 한다. 이 때 플레이어는 첫 장애물과 마주친다. 장애물은 주로 몬스터나 게임에 따라서는 또 다른 플레이어 일 수 도 있다. 이 장애물과 플레이어는 각각의 목적을 위해 대립 관계를 형성한다. 즉 아곤이 시작된다. 장애물이 몬스터일 경우에는 공격해오는 몬스터를 퇴치하기 위해 싸워야만 하며 또 다른 플레이어일 경우에도 서로의 승리를 위해 경쟁 해야만 하기 때문이다. 게임에서는 이것을 전투라고 칭한다. 플레이어는 전투를 통해 추가적인 게임의 규칙을 배운다. 가령 몬스터를 퇴치하고 퇴치의 대가를 받는 경우이다. 이것은 몬스터를 퇴치하지 않고는 얻을 수 없는 경험이다. 이 경험을 통해 대가를 받는 행위를 학습한다. 이 패턴 또는 규칙을 습득하면 플레이어는 몬스터와 경쟁할 충분한 동기를 갖게 된다. 예를 들어 몬스터를 처치할 때 마다 일정한 경험치를 주고, 그 경험치로 인해 캐릭터가 보다 강하게 성장할 수 있다면 미미크리와 아곤이 복합적으로 작용하여 게임 플레이를 유지시켜 준다고 할 수 있다. 또한 플레이어들은 아이템의 습득과 전투의 개시와 함께 알레아의 작용을 받는다. 이처럼 위의 게임의 종류 중 3가지 요소의 복합적인 작용으로 인해 컴퓨터 게임에서 플레이를 지속 시킬 수 있다고 볼 수 있다. 그러나 일링크스는 컴퓨터 게임에서 찾아보기 힘들다.

코스터의 이론과 플로우 이론은 일링크스의 부재를 설명하는 것에 아주 유용하게 사용된다. 재미이론과 게임학 이론은 단순한 게임의 분석을 넘어서 인간이 게임에 빠져들게 되는 다양한 동기와 이유에 대해 언급된 대표적 이론이다. 이와 같은 이론들은 각기 다른 입장을 취하고 있는 듯 보이나 근본적인 공통분모를 가지고 있다. 앞에서 언급한 바와 같이 코스터의 이론은 기본적으로 게임학 이론이 가지고 있는 규칙의 존재를 인정한다. 이것을 코스터는 패턴이라고 정의 했으며 게임의 학습적 의미를 강조 한 것 일 뿐 규칙의 존재를 부정하는 것을 결코 아니다.⁴⁵⁾ 위에서 언급한 바와 같이 규칙은 디지털 매체의 기본 핵심이기 때문이다. 즉 컴퓨터 게임이 패턴 또는 규칙이라고 불리는 요소를 포함하고 있다는 것이다. 패턴은 하나의 질서 즉 규칙의 존재를 내포하고 있다고 볼 수 있다. 게임의 양식이라고도 볼 수 있는 이것은 재미이론과 게임학 이론에서 컴퓨터 게임의 특징을 정의할 때 가장 핵심이 되는

45) 라프 코스터, 앞의 책, p.52

부분이기도 하다. 또한 패턴은 다양한 규칙이 혼재함을 의미하기도 한다. 하나의 게임에 다양한 규칙이 존재하고 게임에 따라 유기적으로 작용 될 수 있음을 알 수 있다. 예를 들어, MMORPG에서는 플레이어는 혼자서 사냥과 채집을 하지만, 파티 플레이나 길드의 조합원으로서 단체 플레이를 하게 된다면 해당 단체 나름의 새로운 규칙이 생성된다. 같은 맥락으로서 규칙은 게임 시작부터 끝까지 일정 한 것도 있으나, 그렇지 않은 것도 있다. 가령 캐릭터가 퀘스트의 완수를 통해 성장을 한다는 것은 변하지 않지만 각 퀘스트마다 완료하는 방식은 상이 할 수 있기 때문이다. 이렇게 규칙에 대한 변화를 주는 것은 플레이어에게 규칙의 난이도에 따른 몰입을 유도하기 위함이다.

다시 말하면 코스터의 이론으로 컴퓨터 게임의 몰입의 과정을 설명할 수 있을 것이며 플로우 이론은 난이도의 조절에 의한 몰입도 상승원리를 말한다. 플레이어는 튜토리얼 스테이지에서 기술 습득을 마친 후 전투와 대가를 통한 게임의 적응력을 높여간다. 적응력은 기술력의 상승을 불러오고 캐릭터는 고난이도의 과제를 완수 할 수 있도록 훈련되어 가는 것이다.



<그림 2> 플로우의 길 46)

<그림 2>는 칙센마이어의 플로우에 이르는 길을 설명한 것이다. A1과 A4는 플로우의 상태이며 A2와 A3은 각각 지루함과 불안감을 나타내고 있다. 플로우 이론에 따르면 저 난도의 도전 과제는 낮은 기술력의 습득으로 플로우 상태를 유지할 수

46) 미하엘 칙센마이어, 앞의 책, p.146

있지만 고난도의 과제는 고도의 기술력을 필요로 한다. 컴퓨터 게임의 고도의 기술은 수많은 경험과 플레이의 축적에 의해 가능한 것이다. MMORPG의 경우 캐릭터의 성장치는 이를 반영하는 데이터이며, 기타 액션 게임과 같이 성장 수치가 없는 경우는 플레이어의 스코어나 게임 플레이 실력 자체가 경험의 기준이라고 할 수 있을 것이다.

반대로, 지나치게 높은 난이도에 도전하거나 반대로 낮은 난이도에 도전할 경우에는 불안과 좌절을 느끼게 되며 이러한 감정의 경험은 플레이의 지속력을 떨어뜨리게 된다. (A1→A3) 우리가 게임을 플레이할 때 점점 점차적으로 고난이도의 스테이지와 마주치는 것은 이와 같은 원리가 작용하기 때문이다. 일반적으로 많은 MMORPG는 레벨에 따른 스테이지가 정해져 있다. 설령 저레벨 캐릭터가 고레벨 지역으로 이동한다고 할지라도 제3의 고레벨 플레이어의 도움이 없이는 고레벨 지역에서 원활히 퀘스트를 진행시키기가 어렵다. 가령 <마리오 브라더스>와 같은 게임에서도 게임이 지속됨에 따라 몬스터의 수와 파워가 강화됨을 알 수 있다. 액션 게임은 MMORPG와 같이 캐릭터의 성장도가 나타나지 않기 때문에 수행 한 스테이지의 단계 정도, 즉 플레이 시간과 스코어를 통해 기술 습득의 정도를 구분하기 때문이다.

또한 규칙을 습득하는 과정도 너무 길거나 지나치게 패턴화 된다면 플레이어는 지루함을 느끼게 된다. (A1→A2) 이것은 저난이도의 과제가 장기간 지속되었을 경우 플레이어 게임에 대한 흥미를 잃어버린다는 의미이다. 게임의 생명력을 유지하는 것은 1차적으로 게임에 대한 재미를 느끼는 것이겠으나 2차적으로는 느낀 재미를 유지 시키는 일이다. 가령 지금까지도 폭발적인 인기를 모으고 있는 테트리스는 미미크리의 동기화 작용을 하는 캐릭터의 존재가 없다. 그러나 패턴을 파악하는 학습기간이 짧고 새로운 과제물과의 시간적 간격이 매우 짧다. 더욱이 일정의 스테이지를 클리어하면 그 스피드는 가속화 된다. 이것은 같은 난이도의 반복을 피하기 위해 과제 사이의 시간적 간격을 파격적으로 축소시킴으로서 몰입도를 유발 한 예라고 볼 수 있다.

결론적으로 플레이어의 동기를 유지시키기 위해서는 기술과 난이도의 조화는 물론, 패턴의 반복도 중요한 요소라고 할 수 있다. 코스터의 이론에서 패턴의 반복의 필요성과 적정성에 대해 언급 하였다. 지나친 반복은 과도한 학습으로 인해 지루함을 상

승시키고 반복성이 부족하다면 미처 학습을 할 시간적 여유가 없기 때문에 플레이어는 결국 게임에 적응하지 못하고 그만 뒤 버리는 것이다. 이와 마찬가지로 패턴의 범위와 다양성을 확립하지 못하면, 플로우 작용은 금세 사라져 버릴 것이다. 패턴의 다양함이란 플레이어가 습득한 기술이 다채롭게 게임 내에 존재한다는 의미이며, 이에 따라 가능한 많은 수의 플로우 현상이 일어 날 것이다. 이것은 하나의 플로우 현상이 끝이 날 경우 또 다른 플로우가 플레이어를 동기화 시킨다. 이러한 과정이 반복되면 이론적으로 플로우는 지속될 수 있다.

컴퓨터 게임은 이러한 반복적 패턴에 매우 유용한 매체라고 볼 수 있다. 가변성은 디지털 매체가 가지고 있는 특징 중 하나였다. 즉 패턴의 범위를 정하면서도 다양하게 변화시켜 게임에 적용 할 수 있는 원리이다. 이와 같은 가변성의 원리가 적용됨에 따라 컴퓨터 게임에서는 보다 풍부한 몰입의 장치가 형성 될 수 있는 것이다.

그러나 단순히 어려운 과제를 풀기 위한 기술 습득은 플로우에 빠지는 시작에 불과하며, 대가 없이는 몰입을 불러 오기 힘들다. 컴퓨터 게임에서 플로우 이론은 루두스와 결합하여 게임 동기의 원동력을 설명 가능하게 한다. 컴퓨터 게임 세계에 대입한다면, 플레이어가 게임 규칙에 의해 승리를 거두거나, 도전 과제를 수행 했을 경우 느끼는 기쁨이 루두스의 작용이라고 볼 수 있다. 이와 같은 기쁨은 플레이어의 정신적 요소뿐만 아니라 게임 캐릭터의 성장이나 레벨상승과 같은 형태의 변화를 가져오고 이러한 보상이 몰입의 원동력이 된다고 볼 수 있다.

일반적인 RPG 장르의 게임은 캐릭터의 성장에 따라 퀘스트의 난이도와 함께 보상치가 상승하는 경우가 대부분이다. 또한 보상에 따른 캐릭터의 내적, 외적인 변화를 동반한다. 게임 시작 시점에서 캐릭터는 간단한 장비와 도구를 장착할 수 있도록 설계되어 있다. 설령 고급 아이템을 획득한다고 하더라도 레벨에 맞지 않으면 캐릭터가 사용할 수 없도록 제한을 두는 게임도 있다. 반면에 캐릭터가 성장하면 오래된 도구와 갑옷을 버리고 새로운 장비를 장착하도록 규칙이 정해져 있는 경우도 있다. 가죽과 단검을 사용 했다면 캐릭터의 성장에 따라 미스릴 갑옷과 룽소드로 교체가 가능하다. 이와 같은 외적 성장을 강화시켜 보상에 대한 갈망을 불러일으키고 게임을 지속 시키게 하는 몰입화 작용을 하는 것이다.

인간이 컴퓨터 게임을 선택하는 과정과 게임을 시작하는 시점에서는 미미크리, 본격적인 게임 플레이 과정에서는 규칙과 아곤, 알레아등의 요소가 발생되며, 단계를

거듭하게 되면서 루두스가 작용되면서 플로우에 빠진다고 볼 수 있다. 그러나 플로우를 유지하기 위해서는 지금까지 열거되었던 게임의 요소 등이 필요에 따라 유기적으로 조화를 이루어야 하며 한번 이런 조화는 유동적으로 변형 될 수도 있다. 만약 이와 같은 유동성을 잃는다면 플레이어가 패턴을 파악해 버려 게임에 대한 흥미를 떨어뜨리게 될 것이다. 컴퓨터 게임은 수많은 반복이며 그 반복 하나하나가 유기적 결합이며, 유기적 결합이 더 큰 결합을 이루어 게임 세계를 구축해 나가는 것이다.



IV. 사례분석

1. World of Warcraft 의 특징

세계적인 온라인 게임 회사인 블리자드사(Blizzard)가 개발한 <World of Warcraft> (이하 WOW)는 전 세계적으로 수많은 플레이어를 확보하고 있는 대표적 MMORPG 게임이다. WOW 지난 1994년 큰 인기를 모았던 RTS(Real-Time Strategy)인 <스타크래프트>를 기반으로 2004년 처음 공개되었다. 2004년 11월 북 아메리카 지역과 오스트레일리아 첫 상용화에 성공하였고 컴퓨터 게임 업계 사상 최고 판매량을 기록하였다. 출시 첫날에 24만 카피 이상이 판매되었고, 2주 만에 북 아메리카 지역에서만 40만장 이상이 팔렸다. 국내에는 2005년부터 런칭 되었고, 북미산 한글화 게임으로서는 이례적으로 지금까지 꾸준히 인기를 모으고 있는 MMORPG의 대표작이라고 할 수 있다.⁴⁷⁾

WOW의 가장 큰 특징은 얼라이언스(alliance)와 호드(Horde)라는 두 종족의 대립 관계를 형성하여 플레이어간의 경쟁을 유도하고 있다는 점이다. 게임 캐릭터의 성장을 통해 경쟁에서 승리할 수 있는 MMORPG의 장르적 특성과 게임세계의 종족 대립은 아곤과 미미크리를 지속적으로 유지 할 수 있도록 해 준다. 게임 콘텐츠 면에서도 블리자드사는 정기적인 확장팩 업데이트를 통해 게임 콘텐츠를 추가 시키고 있어 플레이어에게 주어진 과제는 매우 방대한 양이라는 것을 알 수 있다.

이와 같은 특성은 바로 게임의 목적에 원인이 있다. WOW의 목적은 지속적인 게임 플레이이다. 그렇다면 게임 플레이를 지속시키기 위해서는 플레이 원동력에 대한 제공이 끊임없이 이루어져야 할 것이다. 질 워커(Jill Walker)는 자신의 저서 <디지털 문화, 놀이 그리고 정체성, (2008)⁴⁸⁾> 에서 WOW의 퀘스트는 기존의 MMORPG의 퀘스트와 달리 스토리성 퀘스트가 적고 플레이 그 자체를 위한 퀘스트가 많다는 것을 지적하면서 퀘스트의 반복성은 플레이를 지속하기 위한 것이라고 말했다. 즉 게임 설계 자체가 일방적인 스토리 흐름을 따라 잡기 위한 퀘스트가 아닌 게임 플레이를 위한 것이라고 볼 수 있을 것이다. 이와 같은 주장은 WOW의 메인 디렉터

47) 위키피디아, <http://www.wikipedia.org/>

48) Jill Walker, "Digital culture, play, and identity: a World of Warcraft", MIT press, 2008

인 캐플란의 인터뷰에서도 찾아볼 수 있다.⁴⁹⁾ 그는 보다 효과적인 플레이를 위해 퀘스트를 정리해 나갈 것이라고 언급해 워커의 주장에 무게를 실어주었다. 따라서 본 연구에서는 WOW를 사례연구의 모델로 선택하였으며, WOW를 통해 놀이성과 플로우 이론을 바탕으로 컴퓨터 게임에서의 플레이 원동력을 어떻게 제공하고 있는지 살펴볼 것이다.

2. World of Warcraft의 다원적 몰입의 생성과 특징

앞에서 살펴보았던 것과 같이 MMORPG는 이 장르만이 갖는 특징이 명확한 게임이다. 이와 같은 특징은 바로 MMORPG의 플레이 유형에 따른 특징이기도 하며 이 특징은 게임의 몰입과 관계를 맺고 있다. 다시 말해 게임의 몰입 요소는 MMORPG만의 특징과 밀접한 관계를 맺고 있다고 볼 수 있다. 앞에서 언급한 다원적 몰입이론을 바탕으로 <표 2>는 WOW 시스템에서의 각 요소가 어떻게 접목 되어있는지를 나타내고 있다.

<표 2>WOW의 몰입 요소

구분	형태	몰입 요소	비고
캐릭터	외적요소, 직업, 역할, 특성	미미크리	
학습적 퀘스트	퀘스트 수행과 완료	루두스	플로우 이론, 재미이론 적용
경쟁적 퀘스트	다른 플레이어와의 경쟁	아곤, 루두스	
던전 및 전장 투기장	명예도 부여, 입장 레벨의 제한	아곤 미미크리, 루두스	
주사위	던전 보상 배분	알레아	

먼저 캐릭터는 미미크리와 밀접한 연관을 맺고 있다. 캐릭터란 MMORPG에서는 게임 세계로 들어가는 하나의 열쇠와도 같은 역할을 한다. 플레이어가 게임 캐릭터로 동일화 되는 순간 플레이어는 가상 세계로 들어가게 된다.

한편 WOW의 퀘스트는 다양한 역할을 한다. 폴틴 칼센(Faltin karlsen)이

49) 캐플란, 앞의 인터뷰, 그는 퀘스트의 텍스트의 양 조절, 맥락적 구도, 수집 퀘스트의 축소, 퀘스트 수의 제한에 대해 언급 하였다, 특히 그는 WOW플레이에 방해가 되는 퀘스트를 과감히 축소시키고, 플레이를 지속 할 수 있는 최적의 게임 디자인에 대한 수정 계획을 발표 하였다.

DiscWorld와 World Of Warcraft를 비교 분석한 저서를 보면, 그는 줄의 클래식 게임의 개념을 계승하고 있다고 언급 하였다. 그 근거로 WOW의 퀘스트 특징을 예로 들었다. 물론 퀘스트는 미니 게임이라고 주장하였다. 퀘스트가 마치 하나의 게임처럼 규칙이 존재하고 그에 대한 승패의 결과가 존재하기 때문에 게임과도 같다는 의미에서 언급한 내용이다.⁵⁰⁾ 또한 퀘스트는 승패의 결과가 존재하므로 루두스와 아곤의 작용이 두드러진다. 이것은 대립 종족 사이에서 퀘스트를 공유하기 때문인데, 이로 인해 경쟁성이 심화되었고 결과적으로 경쟁자의 존재는 루두스와 아곤의 작용을 강화 시키게 되었다.

퀘스트는 구조적으로 학습적 퀘스트와 경쟁적 퀘스트로 분류 할 수 있다. 물론 퀘스트 자체에 학습적, 경쟁적 의미는 모두 포함 되어 있으나, WOW의 경우 퀘스트의 특성이 레벨에 따라 비교적 쉽게 구분이 된다. 학습적 퀘스트에서는 재미이론에서 주장한 게임 세계를 분석하고 패턴을 파악하는 역할과 캐릭터가 경쟁에서 살아남을 수 있는 준비를 수행 하는 의미로 볼 수 있다. 경쟁적 퀘스트에서는 플로우 이론에 따른 점차 어려워진 퀘스트와 그 대가를 통한 캐릭터 성장, 경쟁적요소가 강화 되었다.

또한 부가적인 퀘스트로서 인스턴스 던전과 투기장, 전장 등에서 아곤과 미미크리의 요소를 볼 수 있다. 인스턴스 던전에서는 차별화된 역할에 따라 게임 캐릭터에게 존재감을 부여함으로써 미미크리의 강화를 유도 하고 있으며, 전장과 투기장에서는 종족 대립과 캐릭터의 레벨의 요소를 빌어 강한 아곤의 발생을 유도하고 있다. 마지막으로 던전의 보상 배분에서 등장하면 주사위 화면을 통해 알레아의 성격을 엿볼 수 있다. 이외에도 WOW에는 죽음, 인터페이스, 업데이트와 같은 다양한 장치와 설 계로 게임 세계의 몰입을 유도하고 있다.

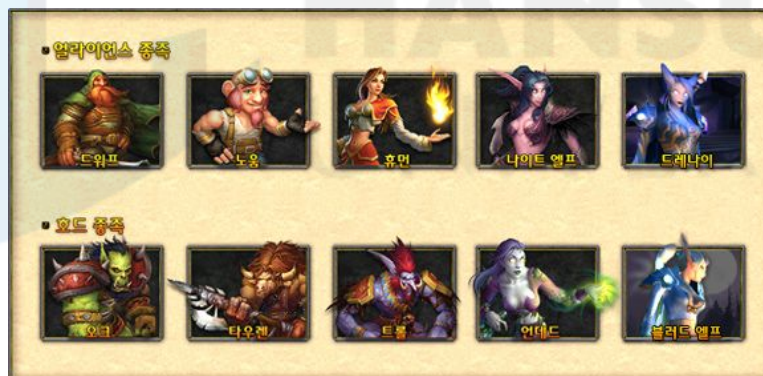
50) Faltin karlsen, "Quest in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft", Game studies, volume 8, issue 1, september, 2008. p3

2-1. 캐릭터

a. 종족

캐릭터는 플레이어가 게임에 접근하도록 하는 가장 중요한 요소이며, 게임 세계와 플레이어를 연결 시켜 주는 가장 중요한 존재이다. WOW에서는 캐릭터를 통해 미미크리의 작용을 살리는 한편 게임 초반부터 아곤의 존재를 부각시키는 세계관을 갖는다. WOW의 게임 세계는 기본적으로 하나의 게임 스테이지에서 얼라이언스(alliance)와 호드(Horde)가 대립관계를 형성, 경쟁 하도록 설계 되어있다. 기본적으로 플레이어는 두 족중 중 한 종족을 골라 9개의 직업 중 하나를 선택하여 플레이가 가능하다. 얼라이언스는 본래 아제로스 대륙에 살고 있었던 평화로운 종족이며, 호드는 이들은 침략하려는 ‘불타는 군단’의 일원이다. 각 종족은 아제로스 대륙에 중심 도시를 가지고 서로의 영역을 나누어 대립하고 있다.

얼라이언스는 인간(휴먼)을 중심으로 드워프, 노움, 나이트 엘프, 드레나이로 구성되어 있다. 호드는 오크, 타우렌, 트롤, 언데드, 블러드 엘프로 구성되어 있는 세력으로 얼라이언스의 진영에 대립되는 어둠의 세력이다.



<그림 4 > WOW의 종족⁵¹⁾

MMORPG에서는 주로 플레이어가 캐릭터를 통해 게임 세계에 몰입(미미크리)하게

51) 원본 이미지 <http://www.onlifezone.com/files/attach/images/108/082/372/002/00.jpg>

되며 강한 캐릭터를 만들기 위해 경쟁한다.(아곤) WOW의 종족 대립 설정은 경쟁을 자극하는 역할을 한다. 캐릭터 자체에도 미미크리를 유도하는 많은 장치가 되어 있다. 게임 캐릭터는 얼라이언스와 호드로 구성되어있으며 각기 5개의 종족으로 분류된다. 이들은 각각의 외모와 종족적 특성과 기술을 보유하고 있어 플레이어의 타입에 맞는 게임 캐릭터를 선택 할 수 있다. 일반적으로 게임에서 종족을 분류 하는 것은 각 종족마다 가지고 있는 캐릭터성이 다르므로, 플레이어의 취향에 맞게 캐릭터를 선택하도록 하기 위함이다. 플레이어가 미미크리를 보다 쉽게 일으키고 게임 초반에 쉽게 게임에 몰입이 가능하도록 유도적인 역할을 한다. 하지만 이미 선택한 캐릭터의 플레이가 종료 된 후에도 다른 캐릭터를 통해 같은 게임에서도 다른 플레이가 가능하다. WOW는 종족적 분류와 설정에 매우 전략적으로 반영하였다. 게임을 철저히 플레이 할 수 있도록 게임 초반부터 루트를 설계한 것이다. 기본적으로 플레이 시간을 최대한 연장 시킬 수 있는 방법을 취했다고 볼 수 있다.

b. 직업

게임 캐릭터의 직업에 따라 각각의 역할이 정해지는 RPG 기반의 게임에서는 자신의 취향에 맞는 직업을 선택하는 것이 매우 중요한 단계에 속한다. 플레이가 미미크리를 일으키기 위해서는 캐릭터의 외모적인 요소뿐만 아니라 캐릭터의 본질적인 속성이 플레이의 요구에 부합되어야 한다. 따라서 일반적으로는 다수의 직업군을 두어 그 특성과 능력을 차별화 시킨다.

WOW 캐릭터의 직업은 총 10 종류로 전사, 도적, 사냥꾼, 마법사, 흑마법사, 사제, 성기사, 주술사, 드루이드, 죽음의 기사이다. 직업은 종족에 따라 가능한 직업과 그렇지 않은 직업, 레벨에 따라서 선택 가능한 직업이 있다.

<표 3> 종족과 직업에 관한 특성과 기술 구분⁵²⁾

얼라이언스			
종족	선택 가능한 직업군	대표 특성	중심지
인간	전사, 도적, 마법사, 흑마법사, 사제, 성기사	직관력	스톰윈드
드워프	전사, 도적, 사냥꾼, 사제, 성기사	석화/총기류 전문화	아이언포지
노움	전사, 도적, 마법사, 흑마법사	탈출의 명수	놈리건
나이트엘프	전사, 도적, 사냥꾼, 사제, 드루이드	그림자 숨기	다르나서스
드레나이	전사, 사냥꾼, 사제, 마법사, 성기사, 주술사	나루이 선물	엑소다르
호드			
종족	선택 가능한 직업군	대표특성	중심지
오크	전사, 도적, 사냥꾼, 흑마법사, 주술사	전투	오그리마
타우렌	전사, 사냥꾼, 주술사, 드루이드	발구르기	썬더블러프
트롤	전사, 도적, 사냥꾼, 마법사, 사제, 주술사	광폭화	오그리마
언데드	전사, 도적, 마법사, 흑마법사, 사제	시체먹기	언더시티
블러드 엘프	도적, 사냥꾼, 마법사, 흑마법사, 사제, 성기사	마법 저항력	실버문

c. 특성

특성은 캐릭터의 종족과 직업에 이어 플레이어에게 캐릭터에 대한 아이덴티티를 심어주는 중요한 역할을 한다. 또한 플레이 시간이 길어질수록 이를 지속시켜줄 장치가 필요하다. 앞에서 살펴본 것과 같이 시간에 비례하여 지루함을 느끼기 쉽기 때문이다. WOW게임 캐릭터가 성장 하면서 특성을 지정 할 수 있다. 특성은 게임 캐릭터의 고유한 캐릭터를 육성할 수 있는 보조적 장치이다. 이는 아곤과 미미크리가 지속적으로 게임 콘텐츠에서 작용할 수 있도록 설계한 것으로, 플레이어는 게임을

52) 원본 출처, 한국 월드오브 크래프트 홈페이지, <http://www.worldofwarcraft.co.kr/>의 정보를 바탕으로 재구성.

진행하면서 자신만의 특성을 가진 게임 캐릭터를 육성할 수 있다.

d. 외적 성장

캐릭터의 외적 성장은 내적 성장과 더불어 플레이 동기를 유지 시키는 역할을 한다. 미미크리를 강화하고 캐릭터의 성장을 플레이어 자신과 연결 시켜 성장을 플레이어의 동기로 변화 시켜주는 역할을 기대 할 수 있기 때문이다. 가령 특성과 같은 내적 성장을 비교적 오랜 플레이를 통해 이루어 낼 수 있는 것이며, 직업을 선택한 직후 변경의 자유도가 그리 높지 않다. 플레이어에게 지루함이 없도록 비교적 짧은 시간 내에 외적 성장을 보여 줌으로서 심리적 동기를 자극 하는 역할을 하는 것이다. WOW의 경우 Lv.10~15를 간격으로 외적인 변화를 찾아볼 수 있다.

위에서 살펴본 바와 같이 캐릭터의 주된 역할은 미미크리를 이용해 플레이에 대한 동기를 부여하고 동기가 가능한 오래 지속되기 위해 몇 가지 요소로 구성 되어 있음을 알 수 있다. 컴퓨터 게임, 특히 MMORPG에서는 타 장르에 비해 많은 플레이 시간이 요구되고 게임과 플레이어를 이어주는 게임 토큰이기에, 게임에서의 역할이 매우 중요한 것이다. 실제로 게임 캐릭터의 외모가 게임 플레이어 미치는 영향은 매우 크다. 가령 성기사의 캐릭터로 플레이를 하고 있는 플레이어에게는 보다 성기사 처럼 보이는 외적 변화가 필요하다. 이것은 일종의 역할 놀이인 MMORPG 장르에 있어서는 게임 세계에서 자신의 캐릭터에 대한 직업적 아이덴티티를 세워주는 중요한 역할을 하기 때문이다.

WOW 캐릭터의 외적 요소는 캐릭터의 역할과 기술에 관계가 있다.⁵³⁾ WOW에서 직업적 구분은 크게 2가지로 나뉜다. 하나는 파티 전투 시 직업에 따른 역할 분담이 철저하다는 것이다. 가령 성기사와 사제는 힐러(healer)의 역할을 한다. 만약 이들과 같은 직업이 없다면 파티는 금세 와해되고 만다. 힐링(healing)을 해줄 캐릭터가 없기 때문에 전투력 고갈로 전멸하고 마는 것이다. 마법사는 원거리 공격과 마나를 관리하고, 전사와 성기사는 근거리 공격을 주로 맡고 있다. 이와 같은 팀플레이의 역할이 조화를 이루지 않는다면 게임 진행이 순탄하지 못할 것이다. 이것은 바로

53) Ragnhild tronstad, "Character Identification in World of Warcraft: The Relationship between Capacity and Appearance", Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft, Cambridge : The MIT Press. 2008, p.250

WOW가 철저한 직업적 특성에 의한 전투 분담 규칙을 기반으로 구축되었기 때문이다.

캐릭터의 외적 요소의 두 번째 기능은 기술적 요소에 관련이 있다. WOW에서는 보조기술이 직업에 따라 선택의 폭이 달라진다. 이는 직업의 특성과 관계있는 기술을 연마하고 무난히 캐릭터가 성장할 수 있도록 유도하기 위한 규칙에서 비롯된다. 캐릭터는 자신과 관련된 기술을 사용해 성장해 나가는데, 가령 전사라면 광물 채집의 기술을 사용해 채련 기술을 익힐 수다. 이것은 보다 좋은 무기를 만들 수 있게 함으로서 캐릭터를 강화시키기 위한 설계이라고 볼 수 있다.

이렇게 기능적이며 능력적인 차이가 어우러져 종합적으로 외적 요소에 영향을 미친다. 전투와 기술력 습득으로 인해 강화된 캐릭터는 직업적 특성에 맞게 변화되고 플레이어에게 미미크리를 강화 시키는 단서를 제공한다. 플레이 시간이 비교적 긴 MMORPG에서는 외적성장이 자신의 직업에 걸맞게 단계적으로 강화 되어야만 플레이어 역시 게임 세계에 지속적으로 몰입 할 수 있다.

2-2. 퀘스트

퀘스트는 일반적인 MMORPG의 핵심적인 부분인데, 이는 퀘스트 자체가 하나의 게임이라고 불릴 만큼 게임이 가지고 있는 모든 요소가 복합적으로 작용되기 때문이다. 본 연구에서는 WOW의 퀘스트를 몇 가지로 분류 그 특성과 작용에 대해 살펴 볼 것이다. 그러나 기본적으로 퀘스트에는 각각의 요소가 총체적으로 작용 되므로 가장 대표적인 특성을 기준으로 분류 하였다.

a. 학습적 퀘스트

WOW의 퀘스트 설계는 업데이트와 확장팩 시기마다 변화 하지만 대체로 Lv.40~50을 고레벨로 구분한다. 주로 Lv.40레벨 이하의 캐릭터는 중저급 캐릭터로 분류되어 이들이 수행하는 퀘스트의 내용도 고레벨 캐릭터에 비해 학습적인 경험을 하기 위한 장치로 사용 되는 경우가 많다.

<표 3> 저레벨의 일반적 퀘스트의 분류⁵⁴⁾

분류	내용
사냥	할당된 양에 따른 특정 몬스터 처치 또는 특정 몬스터 처치
이동	새로운 공간의 이동
수집	특정한 아이템 수집 및 채집
배달	특정한 아이템을 특정NPC에게 배달

사냥, 수집, 배달, 이동이 퀘스트의 주된 내용이다. 사냥은 전투 스킬 상승과 레벨업을 위한 연습의 의미를 담고 있다. 수집은 기술과 제조에 필요한 재료를 얻기 위한 훈련이며, 배달은 주로 특정 NPC에게 특정 아이템을 전해주는 형식을 띄고 있어 다음 퀘스트를 진행하기 위한 흐름을 파악하는 실마리를 줌으로서 플레이어에게 지루함을 주지 않기 위한 장치로 사용되고 있다. 이동은 플레이어가 아직 방문하지 않은 지역으로 이동하도록 유도함으로서 스테이지를 넓히고 고레벨로 성장할 수 있도록 로드맵을 제시하기 위한 수단으로 작용 되고 있다. 때때로 WOW 게임 세계에서는 배달과 이동은 같은 맥락을 가진다. 이동을 통한 게임 세계 확충으로 새로움을 부가 시키고, 새로운 NPC에게 퀘스트를 받아 지속적으로 플레이를 하도록 설계되었다.

이와 같은 학습적 퀘스트는 루두스의 특성을 포함하고 있다. 플레이어가 학습과 경험을 통해 루두스의 패턴을 이해하는 것이다. 다시 말해 간단한 퀘스트 완료의 보상으로 얻은 경험치를 비교적 어려운 퀘스트를 완료 했을 때의 보상치가 달라짐을 자연히 알게 된다는 것이다. 중저급 레벨에서 게임의 특성을 익혀, 고레벨 퀘스트도 무난히 완료 할 수 있는 일종의 트레이닝 같은 것이다. 한정된 범위의 퀘스트를 제공해 줌으로서 비교적 안정적이며 빠른 시간 내에 퀘스트의 패턴을 파악하고 게임 플레이에 적응 하도록 도와준다.

또한 유사한 퀘스트가 반복되고 이것은 가변성을 가지고 있다. 즉 패턴을 파악하기 위한 일정한 틀 안에서 부분적인 요소를 변화 시켜 또 다른 퀘스트를 생성시키고 있는 셈이다. WOW는 최고 레벨인 Lv.70로 게임 캐릭터를 성장시키기 위해서는 적

54) Aarseth Espen, "From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory", Entertainment Computing-ICEC 2005, 2005 - Springer. p.2~3 참고

어도 각 종족 당 100개 이상 1000개미만의 퀘스트를 완료 해야만 얻을 수 있는 경험치 이다. 따라서 수많은 퀘스트를 완료해야 하고 지속적으로 다른 퀘스트를 받아도 유형이 유사해야만, 플레이어는 패턴 파악에 용이한 것이다. 그러나 반복성은 자칫 플레이어에게 지루함을 느끼게 할 수 있다. WOW의 경우 한정된 범위 내에서도 스테이지를 이동해 가며 가능한 새로운 콘텐츠를 제시해 줌으로서 신선함과 패턴을 동시에 유지 시키고 있어 지루함을 잊고 고레벨로 성장 할 수 있는 기틀을 마련해 주고 있다. 이것이 WOW 게임 월드의 퀘스트 수행의 기본 설계이자 규칙이다.

b. 경쟁적 퀘스트

WOW 게임 세계에서는 Lv. 40~50을 기준으로 퀘스트 유형이 변화 한다.저레벨의 난이도를 고려하여 캐릭터의 성장과 종족적, 직업적 퀘스트를 파악하는 것이 주된 내용이다. 그러나 캐릭터의 성장에 따라 얼라이언스와 호드의 공유 퀘스트가 생성되면서 경쟁적 구도가 보다 가열 된다. 가령 같은 퀘스트를 가진 다른 종족의 플레이어가 만났을 경우에는 서로를 예상치 못한 장애요인으로 인식하게 된다. 이때 플레이어의 의지에 따라 전투가 벌어질 수 도 있으며, 죽임을 당할 수도 있다. 이러한 장애 요인의 발생은 퀘스트 완수 조건을 까다롭게 만드는 요소로 작용한다. 자연히 플레이어는 퀘스트에 대한 어려움을 느낄 것 이고 퀘스트의 난이도는 상승하게 된다.

<표 4> 각 세력 간의 퀘스트 수 비교표⁵⁵⁾

세력 (종족)	퀘스트
alliance	2270
Horde	2034
공통	2461

난이도의 상승은 경쟁 구도가 가속화되기 때문이다. 저레벨 지역은 주로 몬스터와의 경쟁 구도였다고 한다면 고레벨 지역에서는 플레이어 대 플레이어의 경쟁 구도

55) Landwehr Peter, Diesner Jana, Carley Kathleen M “*The Words of Warcraft: relational text analysis of quests in an MMORPG*”, Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, September, 2009, p.7

로서 보다 강력한 대립관계를 형성하게 된다. WOW 퀘스트의 약 절반 이상이 얼라이언스와 호드가 공유 하도록 되어있다.

c. 인스턴스 던전

퀘스트를 통한 캐릭터의 성장이 일정 수준을 달성하게 되면 일반적인 게임 세계와 분리된 독자적인 공간에 입장 할 수 있다. 게임 세계가 현실 세계와 분리된 놀이 공간이라면, 인스턴스 던전은 게임세계에서도 분리된 독자적인 놀이 공간이다. 던전은 게임의 퀘스트를 수행하기 위해 전투를 집중적으로 벌이는 공간이기도 하지만, WOW의 경우는 그 의미가 좀 더 세분화 되어 있다. 던전과 PVP의 의미를 조화시킨 것인데 던전의 공격대(파티)를 구성하여 집단적인 공격과 함께 개인 전투를 가능하게 설계하여 전투를 통한 몰입을 유도한다. 즉 아곤과 미미크리, 루두스가 복합적으로 작용한다. WOW에서 파티를 구성할 때 캐릭터의 직업에 따라 구성원의 역할을 정하도록 하고 있다. 가령 각 파티에는 반드시 근거리 공격이 가능한 전사나 성기사여 있어야 한다. 일반 MMORPG의 예서는 던전의 전투가 빠른 레벨업과 보상 아이템인 것에 반해 각 캐릭터의 역할 높이를 강조한 파티 구성 규칙은 미미크리를 강화 하면서 단체 파티 플레이를 할 수 있도록 되어 있다. 특히 WOW의 던전 플레이는 눈에 보이는 알레아가 존재한다. MMORPG와 같은 컴퓨터 게임의 알레아는 눈에 보이지 않는 프로그래밍을 기초로 한 가동화의 원리가 적용된 변형된 형태였다. 하지만 WOW의 던전 플레이에서는 일부나마 고전적인 알레아의 요소를 살펴볼 수 있다. 이것은 주사위를 이용한 보상 분담의 규칙이다. 던전 보상의 분배에 대한 몇 가지 규칙 중 하나인 주사위사용은 공평한 분배를 위한 우연의 요소를 사용하고 있다. 각 캐릭터는 순서대로 인터페이스에 나타난 주사위를 클릭한다. 클릭된 주사위는 자동적으로 던져지고 그 결과에 따라 부여 받는 아이템이 정해진다. 이것은 승리를 결정지을 만큼의 결정적인 알레아는 아니지만 고전적 알레아의 시각적 요소를 도입 했다는 면에서 WOW의 특징이라고 할 수 있을 것이다.

<그림 5> 주사위를 통해 보상 아이টে을 분배 받는 파티⁵⁶⁾



d. 전장

퀘스트를 통한 캐릭터의 성장이 일정 수준을 달성하게 되면 일반적인 게임 세계와 분리된 독자적인 공간에 입장 할 수 있다. 일반적으로 MMORPG에서는 던전이 사냥터의 역할과 함께 이러한 역할을 하게 되지만, WOW에서는 그 외에 전장과 투기장 시스템이 있다. 전장은 WOW만이 갖는 매우 특수한 전투 시스템이다. 일반 던전과는 달리 대규모 단위의 공격대 조직으로 인한 전투에 대한 진지함을 유발 시킨다. 주로 20~30여명이 공격대를 조직하여 전투하는 전장은 얼라이언스 진영과 호드 진영의 종족 싸움의 공간이다. 전장의 승리로 인한 보상도 일반 게임 세계와는 달리 캐릭터의 성장이 아니라 명예와 평판이 상승하게 된다. 특히 전장은 그 장소에 따라 각각의 행동 패턴이 정해져 있다. 다시 말해 전장에 따라 승리를 위한 규칙이 상이하다.

전장 시스템은 게임의 목표 중 2가지와 관련되어 있다. 첫째 캐릭터의 몰입과 미미

56) 원본 이미지 <http://bluetopaz.egloos.com/4100464>, 파티 원이 주사위를 클릭하면 주사위의 숫자가 표시된다, 숫자가 높은 플레이어가 아이টে을 가질 수 있다.

크리 강화이다. 전장 던전(전장 PVP)은 상당한 대규모 전투이면서 PVP가 가능하도록 하였다. 이러한 설계가 가능 하게 한 설정은 바로 종족간의 대립이다. 단순히 공격대를 조직해 공략하는 공격대 던전과는 달리 자신의 캐릭터에 대한 종족의 주체성이 성립되며, 플레이어 자신에게도 공격의 의의가 성립된다. 이것은 강한 몰입과 미미크리의 동반 효과로서 플레이어가 자신과 캐릭터를 동일시하게 되기 때문이다.

따라서 공격대의 형성과 전장의 싸움은 장기간의 캐릭터의 성장을 추구하는 게임 진행으로 약화될 수 있는 몰입을 다시 강화 시키는 동시에, 미미크리적 자아를 형성 시켜주는 장치 역할을 한다. 대규모 단위의 공격대 조직으로 인한 진지함과 전투의 승리로 인한 명예와 평판의 상승, 그리고 종족간의 대립은 그 전쟁의 타당성을 제시 한다.

둘째, 전장 입장에 레벨 제한을 두어 일정한 레벨에 오른 캐릭터가 지속적으로 플레이를 할 수 있는 콘텐츠 제공이다. 이는 타 MMORPG에서 문제시 되었던 콘텐츠 부족을 극복해 내기 위한 방법일 것이다. 또한 단순히 전장에 입장하는 것이 아니라 다양한 전장의 형태와 규칙을 제공하여, 플레이어의 참여를 지속적으로 요구한다.

전장은 각 장소마다 상이한 규칙이 존재한다. 먼저 이 규칙의 조건을 만족 시킨 종족이 승리하는 시스템으로 현재 WOW월드의 4개의 장소에 전장이 마련되어 있다.

<표 5 > 각 전장에 따른 규칙⁵⁷⁾

장소	규칙
아라시 분지	5개의 보급품 거점을 점령하여 2,000의 자원을 먼저 획득하는 진영이 승리
전쟁노래의 협곡	상대편 진영의 깃발을 빼앗아 아군 진영에 3번 꽂는 진영이 승리
알터랙 계곡	상대 진영의 기지의 경비 탑을 파괴해가면서 적군의 사령관 NPC를 퇴치하는 진영이 승리
폭풍의 눈	4개의 거점을 점령해 깃발을 아군의 진영에 꽂는 진영이 승리

57) 한국 월드 오브 워크래프트 홈페이지, <http://www.worldofwarcraft.co.kr/>의 정보를 바탕으로 재구성

e. 투기장

투기장의 경우도 전장과 비슷한 보상을 얻을 수 있다. 전장이 각기 다른 종족과의 싸움이라고 한다면 투기장은 종족의 제한보다는 게임 캐릭터의 레벨에 따른 전투라고 볼 수 있다. 투기장에서 승리하게 되면 이에 대한 보상으로 명예도를 높일 수 있다. 투기장과 전장은 게임 캐릭터의 입장 레벨이 제한되어 있다. 위와 같은 시스템에 입장이 가능한 캐릭터의 수준이 최고조에 다다랐기 때문에 캐릭터의 성장 보다는 부가적인 명예에 대한 보상을 부여하기 위함이다. 명예의 상승은 플레이어에게 게임에 대한 또 다른 동기화 부여로 작용한다. 캐릭터 성장이 한계에 부딪치게 되면 난이도의 상승으로는 더 이상 플레이를 지속시키기 힘들 것이다. 명예도의 부여는 게임 플레이어에게 새로운 동기화 부여를 시키는 보조적 콘텐츠 역할을 한다고 볼 수 있다. 일반적으로 PVP는 게임 세계의 투기장에서 벌어지는 이른바 개인전으로 캐릭터의 성장과는 거리가 멀고 오직 강한 캐릭터만의 전투의 장으로 인식되었다. 물론 WOW 게임월드에서도 이러한 투기장은 존재 하며, 2인 공격 및 3, 4인조의 공격대를 형성하여 전투가 가능하다.

2-3. 죽음

게임에서 죽음이란 존재는 초창기 시절부터 존재해 왔다. WOW의 죽음과 유사한 형태는 울티마 시리즈에서도 있었다. 일반적으로 게임 캐릭터의 죽음은 퀘스트의 반복 또는 미완성을 의미한다. WOW의 세계에서도 그 의미는 동일하지만 캐릭터의 죽음 이후, 플레이어는 다른 세계를 경험하게 된다. 이것은 이른바 ‘캐릭터의 사후 세계’이다. 사후 세계는 캐릭터가 죽은 가장 가까운 공동묘지에서 시작하며, 맵에는 캐릭터의 시신의 위치가 표시되어있다. 플레이어는 캐릭터의 시신이 있는 곳 까지 찾아가야한다. 이것은 게임의 규칙으로서 캐릭터가 죽어 있는 동안은 게임 월드의 어떤 요소와도 소통할 수 없다.

WOW 게임 월드의 죽음이란 존재는 다른 게임에 비해 높은 장애물은 아닐 것이다. 죽음은 단지 제어의 기능뿐 만 아니라 또 다른 의미가 있다고 볼 수 있다. 죽음이 주는 비주얼 정보를 통해 플레이어는 학습을 하고 그것은 경험을 통한 경쟁력

강화로 이어진다. 이것은 다른 게임의 속성과 같은 죽음의 회피가 아니라 보다 게임 플레이를 효과적으로 진행할 수 있는 속성을 알려주는 것이다. 이것은 WOW가 가지고 있는 특징 중 하나인 죽음의 학습을 의미한다. 일반적인 죽음은 불편함을 의미하지만, WOW를 통해 서서히 위험요소에 관한 대처법을 터득해 간다. 캐릭터가 사망했을 때 플레이어는 많은 경험을 하게 된다. 게임 화면과 음향은 변화하고 월드의 컬러는 흑백으로 바뀌며, 캐릭터의 모습도 희미해진다. 이에 비해 캐릭터의 속도는 약 2배 정도 빨라져 시신에 보다 빨리 도달할 수 있도록 디자인 되어있다. 물론 죽음을 통해 플레이어에게 불편함을 안겨 줌으로서 죽음을 피하도록 유도하는 의도도 깔려 있다고 할 수 있으나, 다른 측면에서 관찰한다면 죽음이 또 다른 게임 세계임을 암시 한다. 캐릭터가 일명 유령 상태 일 때 보다 빠르게 월드를 이동할 수 있다는 점을 이용하면 근거리의 몬스터와 NPC의 모습과 위치도 알아낼 수 있으며, 새로운 모험의 경우 지형 파악에도 도움이 된다. 그러므로 실제로 죽음을 이용할 수 있다. 죽음이란 경험을 통해 정보는 부활 후 실제 퀘스트 수행 시 플레이어의 행동에 영향을 미친다. 즉 퀘스트를 반복할 준비를 주는 일종의 준비 단계 인 셈이다.



<그림 6 > 게임 일반화면(좌)과 유령 세계화면(우)⁵⁸⁾

또한 캐릭터의 ‘죽음’은 위험의 경고를 뜻한다. 앞서 살펴 본 바와 같이 게임 월드는 사실적 요소와 픽션의 요소가 질서를 가지고 결합되어 있고 ‘죽음’을 통해서 이러한 요소를 살펴 볼 수 있다.⁵⁹⁾

플레이어는 자신의 캐릭터 또는 불특정한 다른 플레이어의 캐릭터가 죽으면 그 뒤

58) 원본 이미지, <http://www.worldofwarcraft.co.kr/>

59) 시신의 변화는 일종의 기호이다. 플레이어에게 게임 시스템에 대한 이해를 유도함으로써 게임 목적에 맞는 플레이를 유발시킨다.

에 시신을 볼 수 있다. 그 시신은 시간이 경과하면 그 자리에서 점차 해골화 되어 결국 없어지고 만다. 이것은 현실에서도 벌어지는 일이나, 단지 게임 월드에서는 게임의 시간에 따라 그 진행이 매우 빠르게 변화 한다. 컴퓨터 게임에서는 현실 세계의 요소들이 디지털화가 되면서 부분적으로 확대 또는 축소되어 반영되어 있기 때문이다. 크로퍼드는 그의 저서에서 현실을 어떤 부분을 어떻게 게임에 반영해야 할지 결정하는 것이 게임 디자인에서 매우 중요한 부분임을 강조 한 바 있다.⁶⁰⁾

가령 <테니스 포 투>는 가상세계에 테니스의 행동 패턴만을 가져온 것이다. 최초의 게임인 <퐁>도 이와 같은 원리이다. <스페이스 워>의 경우 슈팅게임을 우주라는 가상 세계로 옮겨 놓은 것일 뿐, 목표물을 조준하고 격파하는 행위는 현실에서 가져온 것이다. 스페이스 워는 개발 당시 많은 개발자들이 우주에 중력의 원리를 넣는가 하면 현실에서 일어날 수 있는 다양한 이벤트를 넣기 위해 고민했다고 전해진다. 초기 게임들이 특징을 현실세계에서 채용했다고 한다면, 게임에서의 현실성은 그래픽 요소와 퀘스트에서도 찾아볼 수 있다. 그 이후의 게임은 가상세계를 보다 현실처럼 표현하였다. 게임 학자인 크리진스카(Tanya, Krzywinski)는 게임에 MMORPG에서는 신화나 전설에서 볼 수 배경 그래픽이 자주 등장하고 있다고 주장하면서 축제 이벤트가 현실 세계의 축제와 거의 비슷한 시기에 열린다는 것을 언급하였다.⁶¹⁾ MMORPG가 실시간임을 고려한다면 가상세계에서 현실의 일부분이 즉각적으로 반영된 현상이라고 볼 수 있을 것이다. 즉 현실에서의 이벤트가 시작되면 이와 관련된 퀘스트를 즐길 수 있지만, 현실 세계에서의 축제가 끝나면 게임 세계에서도 더 이상 이벤트 퀘스트는 할 수 없게 된다. 현실적 요소는 게임세계의 몰입을 높여주는 중요한 역할을 한다. 현실의 상황과 가상 세계의 환경을 일치시킴으로서 플레이어가 게임 세계가 마치 현실처럼 느낄 수 있는 몰입의 장치라고 볼 수 있을 것이다.

WOW에서는 죽음은 몰입적 역할 뿐만 아니라 시신이 주는 정보는 누군가의 죽음이 주는 위협을 암시한다. 즉 근거리 어딘가에 NPC(몬스터)나 적대 종족이 존재한다는 의미이다. 또는 이미 벌어진 어떤 과거의 위험성을 알려주는 역할도 한다. 이것은 마치 전장에서 살아남은 자가 수많은 시신을 보고 느끼는 바와 같은 것일지도 모른다. 플레이어는 시신의 정보를 통해 위험이 벌어진 시간을 추측하고 전략

60) 크리스 크로퍼드, 앞의 책, pp.19~20

61) Tanya Krzywinski, "Elune be Praised": The functions and meanings of myth in the World of Warcraft, <http://www.aestheticsofplay.org/krywinski.php>

을 구상할 수 있다. 그러므로 플레이어 스스로가 경험을 통해 이러한 죽음을 학습하고 그 열린 가능성을 이용해 플레이 목적에 도입 시켜 경쟁에서 유리한 입지를 다질 수 있다.

2-4. 업데이트

일반적인 MMORPG는 업데이트를 통해 게임을 즉각적으로 수정하고 발전시킨다. 이것은 뉴미디어 매체가 가지고 있는 특징의 모듈성과 자동화성 그리고 가변성이 복합적으로 작용된 것이다. 플레이어의 의지와 상관없이 자동적으로 실행되는 경우가 많아 자동화의 성격을 가지고 있으나 내용상으로는 기존 콘텐츠의 세계관을 크게 벗어나지 않은 범위에서 새로운 내용이 추가 되는 경우가 많다. 이것은 모듈성과 가변에 해당되는 예라고 볼 수 있을 것이다.

WOW의 업데이트는 스토리성 업데이트와 관리성 업데이트로 분류된다. 업데이트는 관리성 업데이트는 일반적인 온라인 게임에서 볼 수 있는 유지 및 보수, 게임 정책에 관한 업데이트이다. 스토리성 업데이트란, WOW의 게임 세계관을 바탕으로 대대적인 콘텐츠의 추가를 의미한다. WOW는 한국에서 런칭 된 이후 <불타는 성전(The Burning Crusade, 2007)>, <리치왕의 분노(Wrath of the Lich King, 2008)>와 같은 몇 차례의 대규모 업데이트를 가진 바 있다.

스토리성 업데이트의 특징은 콘텐츠를 추가함으로써 게임에 대한 흥미를 일으켜 동시접속률을 높이고 게임의 생명을 연장 시키는 것이 주된 목적이다. 즉 게임 플레이를 유지시키기 위한 지속적인 콘텐츠 공급이라고 볼 수 있을 것이다. 주로 새로운 종족과 스테이지를 추가함으로써 이미 최고 레벨에 도달한 플레이어에게 새로운 게임 플레이의 기회를 제공하는 역할을 한다. 리치왕의 분노의 경우 블러드 엘프가 추가 되었으며, 2010년 12월로 예정된 업데이트<대격변(Cataclysm,2010)>에서는 고블린과 늑대인간이 추가될 예정이다.

2-5. 인터페이스

WOW가 다른 MMOPRG와 구별 되는 가장 큰 특징 중 하나는 간단한 인터페이스

를 들 수 있다. 이것은 단순한 인터페이스의 구축으로 플레이어를 보다 게임 세계에 집중하게끔 유도하는 매우 섬세한 설계라고 할 수 있다. WOW는 플레이어가 게임 캐릭터를 레벨링(Leveling)하는 행위 즉, 캐릭터 성장이 중심이 되는 게임이라고 볼 수 있다. 따라서 이를 위해서는 많은 퀘스트를 완료해야하고 이를 지속시킬 필요가 있다. 인터페이스는 게임 플레이의 동기화 된 요소를 플레이어가 이해하기 쉽고 조절하기 쉽도록 해주는 보조 장치의 역할을 한다. 보기 쉬운 간단한 인터페이스를 바탕으로 플레이어가 보다 쉽게 몰입 가능하도록 하는 유도 장치라는 것이다. 게임학자 위커 역시 같은 맥락으로 WOW 퀘스트 로그(log)에 주목하고 있다.⁶²⁾

에스판 아세스(Espen Aarseth)는 이를 뒷받침할 만한 주장을 <에버퀘스트>를 분석한 자료에서 언급 하고 있다.⁶³⁾ 그는 <에버퀘스트>의 퀘스트를 분석하면서 플레이어가 퀘스트를 부여받는 방법을 아래와 같이 분류 하였다.

첫째, NPC에게 말을 걸어 부여 받는 것, 두 번째 특정 장소에서 특정 퀘스트를 부여 받는 법, 마지막으로 특정 아이템을 입수 했을 때 특정 퀘스트를 부여 받는 법이다. WOW는 게임의 특성상 첫 번째 부여법이 매우 활성화된 게임이라고 할 수 있다. 따라서 NPC의 비주얼적인 장치를 통해 플레이어가 완료해야 할 퀘스트의 위치를 파악하고 계속적으로 게임을 플레이 할 수 있는 이정표 역할을 해야 한다.

가령 게임 맵을 보면 게임 캐릭터가 해당 레벨에서 부여받을 수 있는 퀘스트는 노란색 물음표의 형태로 표시되는 것을 알 수 있다. 맵의 장소에 도착하면 그 자리에 특정 NPC가 플레이어와의 대화를 통해 퀘스트를 부여한다. 플레이어가 수락하면 퀘스트는 진행이 되고, 퀘스트를 완료하기 위해서는 플레이어가 다시 그 자리로 돌아와야만 한다. 만약 이미 플레이어의 레벨에 비해 하위 퀘스트를 가지고 있거나 상위 퀘스트가 있다면 그것은 활성화 되지 않는다. 또한 퀘스트의 조건을 충족시키고 부여받은 NPC에게 다시 돌아오면 노란 퀘스트 마크는 노란 느낌표 마크로 바뀌어있어, 플레이어는 보상을 받을 수 있다. 이러한 기호의 사용은 게임 제작자와 플레이어간의 약속의 의미로서, 플레이어가 빠른 시간 내에 게임 시스템에 적응하고 플레이를 지속시킬 수 있도록 하는 기호적 보조 장치인 셈이다.

62) Jill Walker Rettberg, "Quest in World of Warcraft: Deferral and Repetition" *Digital Culture Play, and Identity*, 2008, The MIT press p.167

63) Espen Aarseth, "From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory", 2006 www.luisfilipeiteixeira.com/fileManager/file/quest_Aarseth_jan2006.pdf



<그림 7 >퀘스트 완료 전(좌) 과 후(우)의 NPC 기호 변화⁶⁴⁾

이러한 기호 장치는 게임 로그에서도 찾아볼 수 있다. 플레이어의 퀘스트 창은 동시에 정해진 개수의 퀘스트를 부여받을 수 있다. 퀘스트를 부여 받을 시 간단한 배경 설명과 함께 퀘스트 창이 생성된다. WOW게임 월드에서는 퀘스트 창의 글자 수를 511자로 제한하여, NPC와의 대화를 통해 얻을 수 있는 정보의 양을 최소화 하였다. 텍스트 정보를 감소시키는 대신 퀘스트 로그 창을 통해 플레이어에게 새로운 정보를 제공하여 게임 플레이의 편이를 도모하였는데 그 내용은 다음과 같다.

퀘스트 로그에는 다양한 보조 장치가 장착되어 있다. 캐릭터가 성장하면서 그 레벨에 맞는 퀘스트의 표시 컬러가 변화하는데, 이는 퀘스트 완료시 부여받는 경험치의 정도를 의미한다.

64) 이명주 외 2명(2006), 『기호작용과 게임의 유저 인터페이스 디자인-World of Warcraft를 중심으로』, 디지털 디자인학연구, Vol.8 No.2, p.64

<표 6 > 퀘스트 로그의 색 변화⁶⁵⁾

색 표시	내용
노란색	현재 레벨에 맞는 보상을 맞을 수 있는 퀘스트
녹색	현재 레벨보다 저 난이도 퀘스트, 보상치가 낮음
회색	완료시 최저 보상 또는 보상치가 없음

플레이어는 로그의 색 기호 표시 방법에 의해 이미 부여받은 퀘스트를 포기 할 것인지, 완료할 것인지를 선택 할 수 있다. 이와 동시에 퀘스트 로그는 최대 25개의 퀘스트를 부여 받을 수 있으며 이것 역시 철저히 계산된 행동 유도적 장치이다. 퀘스트 로그는 플레이어에게 선택과 포기의 권리를 주는 동시에 퀘스트 부여수의 제한을 두어, 보상을 고려해 퀘스트를 선택할 수 있도록 설계되어있다. 또한 게임 플레이중 부여 받은 퀘스트의 난이도가 플레이어의 기술(레벨)과 조화를 이루지 못할 경우에 과감히 과제를 포기하고 새로운 과제에 돌입 할 수 있도록 유도하는 장치이다. 다시 말해 퀘스트 로그의 역할은 표면적으로는 부여 받은 퀘스트라고 할지도 보상치가 떨어지면 포기할 수 있으며, 보조적 장치를 통해 선택과 포기의 권리를 제공함으로써 플레이어 스스로가 효과적인 캐릭터 성장 방법을 찾아갈 수 있도록 한다. 하지만 내면적으로는 퀘스트 보상과 난이도 조절을 통한 동기화 유지 장치라고 볼 수 있을 것이다.

마지막으로 일반적인 WOW의 인터페이스 보조 장치로 유명한 것은 퀘스트 헬퍼⁶⁶⁾이다. 이것은 커뮤니티를 통해 다운로드 받은 후, 직접 게임 폴더에 삽입 하게 되면 게임 화면의 퀘스트 위치와 최단 경로가 표시되는 보조 장치를 말한다. 설치가 완료 되면 지도에 퀘스트 표시가 나타나고 퀘스트 표시 범위도 방대해서 플레이어가 아직 탐험하지 않은 곳 까지도 수행할 수 있는 퀘스트 위치도 반영된다.

인터페이스는 플레이어가 보다 쉽게 게임을 조작 할 수 도록 유도된 장치이다. WOW에서는 단순한 조작의 의미를 넘어, 게임 목적에 맞도록 최적화된 플레이를 돕고, 플레이 동기를 유지하기 위한 보조적 장치로 사용되었음을 알 수 있다.

65) Faltin Karlsen, "Quest in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft", Game studies volume 8 issue 1 september 2008, p.6

66) 퀘스트 헬퍼, 게임 맵에 자신이 수행해야할 퀘스트의 위치(NPC 위치)를 기호화하여 플레이어에게 정보를 제공하는 동시에 퀘스트와의 최단거리를 표시하여 신속한 퀘스트 완료를 유도한다.

V. 결론 및 한계

본 연구에서도 컴퓨터 게임의 플레이 동기에 대한 연구를 학문적 기반을 둔 다원적인 시각에서 바라보았다. 특히, 고전적인 게임이 디지털화 되면서 변형되는 요소를 중심으로 게임에 대한 몰입이 어떻게 생성되는지를 중심으로 다루었다. 게임에 따라 상이할 수도 있으나, 사례 연구를 통해 일반적으로 MMORPG에서 플레이 동기를 유지하기 위한 다양한 장치와 설계의 유기적인 작용을 살펴보았다. 중요한 것은 플레이어의 동기를 이끌어 낼 재미요소와 그것을 지속시킬 수 있는 게임 설계가 뒷받침 되어야만 한다는 것이다.

WOW의 사례분석을 알 수 있는 것은 게임 콘텐츠의 설계와 게임의 장르적, 내용적 특성이 일치하였다는 점이다. 게임 콘텐츠의 설계란 플레이어가 끊임없이 몰입할 수 있는 설계를 말한다. 즉 몰입 요소가 최적화된 설계라고 볼 수 있을 것이다. 먼저 대립 종족의 설정으로 인해 기본적으로 경쟁 구도를 강화 시켰다. 앞서 살펴본 것과 같이 플레이어는 일반적으로 미미크리를 통해 게임 세계에 들어오게 된다. 미미크리와 더불어 강화된 아곤을 중심으로 퀘스트가 부가되어 플레이를 지속할 수 있는 원동력을 제공한다. 특히 퀘스트도 일반적인 학습적, 반복적 퀘스트뿐만 아니라 몰입에 최적화된 기술과 능력치의 조화를 이끌어 내어 비교적 쉽게 플레이어가 퀘스트 완수로 인한 캐릭터의 성장이라는 기쁨(루두스)을 느낄 수 있도록 세심한 배려를 하며 설계하였음 알 수 있다. 다시 말해 진입 장벽을 낮추고 효과적인 플레이를 지향하여 누구나 쉽게 게임 플레이의 재미와 몰입에 빠질 수 있도록 게임 디자인 된 것이다.

또한 위와 같은 설계의 기반은 MMORPG에서 주로 사용될 수 있는 기술적, 내용적 특징에서도 비롯된다. MMORPG의 특징 부분에서 알 수 있듯이 지속적인 콘텐츠의 공급이 가능한 장르이기도 하다. 따라서 게임 자체에서도 지속적으로 콘텐츠를 넣어줄 설계가 필요 했다. WOW의 경우 이것은 투기장과, 인스턴스 던전, 전장을 통해 이루어진다, 물론 일반적인MMORPG에서는 퀘스트와 스테이지 추가로 인한 업데이트를 실시하고 있지만 일반 퀘스트는 스테이지가 한정되어있다는 가상세계의 물리적 제약이 있고, 스테이지 추가는 많은 시간과 인력을 필요로 한다. 이것을 효율적으로 극복하기 위해 별도의 장소를 구축하였고 이것이 바로 투기장과 전장, 던

전 등이다. 플레이 내용을 살펴보면, 많은 퀘스트를 효율적으로 수행하기 위해 인터페이스와 죽음의 설계로 플레이어들이 너무 쉽게 게임을 포기 하지 않도록 유도한 점을 알 수 있었다.

위와 같은 복합적인 설계를 이해하고 게임을 분석하기 위해서는 다원적인 이론의 도입이 필수적일 것이다. WOW가 한국에 상륙했을 당시, 퀘스트와 보조적인 이벤트, 그리고 게임의 그래픽적 요소만을 가지고 플레이어의 동시 접속자수를 유지하는 것이 전통적인 전략이었던 업계에 있어서는 신선한 충격이었을 것이며 이와 같은 현상은 게임에 대한 기초 연구가 부족했기 때문이었을 것이다. 따라서 게임에 대한 다원적인 동기 연구가 보다 활발히 이루어진다면, 국내에서도 독자적인 시스템을 가진 게임 콘텐츠의 탄생을 기대 할 수 있을 것으로 판단된다. 다원적 게임 이론의 적용은 만성적으로 소재 부족에 허덕이고 있는 국내 MMORPG 업계에 동기 이론을 통해 보다 풍부한 게임 콘텐츠의 제공을 기대 할 수 있을 것이다.

다원적 몰입의 연구는 비단 MMORPG 뿐만 아니라 장르에 따라 형식만 다를 뿐 대부분의 컴퓨터 게임이 갖추어야 기본적인 원리이기도 하다. 지금까지 플레이 동기에 대한 연구는 온라인 장르, 특히 MMORPG에서 매우 활발히 진행되고 있다. 그러나 앞으로는 MMORPG뿐만 아니라 새로운 게임 장르가 등장함에 따라 그 영역을 확대해 나가야 할 것이다. 아이폰(iPhone)과 같은 모바일 기기의 등장과 소셜 네트워크 게임(SNG)⁶⁷⁾과 같은 새로운 형태의 게임이 등장하면서 게임의 플레이어의 몰입에 관한 연구는 보다 복잡적이며 다원화된 접근법을 필요로 할 것이다. 따라서 다원적인 플레이 동기를 연구하는 것은 게임 연구의 중심에 있으며, 게임을 연구하는 가장 기본적인 관점이라고도 볼 수 있을 것이다.

물론 다원적인 몰입에 대한 연구에도 한계는 존재한다. 프로그래밍을 통한 가상 세계에서 행동할 수 있는 패턴의 한계가 있기 때문이다. MMORPG의 경우 사냥과 전투를 통해 게임 캐릭터를 성장 시키는 행동 패턴은 이미 정형화 되어 있다. 방대한 콘텐츠를 제공한다고 하더라도 게임 플레이어의 규칙의 범주에서 완벽하게 벗어날 수는 없으며 플레이어의 몰입은 완벽하게 유도할 수 없는 한계를 가지고 있고 이는 곧 플레이 동기의 저하로 이어질 것이다. 일부 게임에서 규칙의 파괴가 허락 되고 있는 점을 제외하면 이러한 한계는 디지털 매체가 가지고 있는 총체적인 문제점 이라고

67) 소셜 네트워크 게임 (Social Network Game) 타인과 커뮤니케이션을 주고받으며 플레이하는 게임류, 온라인 게임에 비해 커뮤니티성이 강화된 게임 장르이다.

볼 수 있다.

그러나 위와 같은 한계가 존재함에도 불구하고 게임에 대한 다원적인 몰입의 접근법은 계속 되어야 할 것이다. 기술이 발전하고, 새로운 하드웨어가 속속 등장하고 있는 현재, 단순히 기술적, 경험적 아이디어만을 이용한 게임 콘텐츠는 변화를 따라잡지 못할 것이다. 지속적으로 변화하는 게임 콘텐츠의 복합적인 요소를 연구하는 것은 게임을 이해하는 근본적인 연구이자, 콘텐츠 개발에 필수적인 접근법이기도 하다. 즉, 고품질의 콘텐츠를 만들기 위해서는 다원적인 플레이 동기와 몰입에 대한 연구가 계속되어야 한다. 게임 산업의 성장에만 힘쓴 나머지 게임의 기초연구에 대한 고찰은 미비한 실정이며 이에 따라 게임 콘텐츠의 한계가 드러나고 있기 때문이다. 또한 이와 같은 연구가 계속 된다면 게임 연구가 게임을 분석하는 것에 그치지 않고 게임의 가치를 창조하는 앞선 연구가 가능하게 될 것이다. 또한 연구 성과를 바탕으로 다양하고 차별화된 게임 콘텐츠 개발의 기여를 기대할 수 있으며 한국 게임 콘텐츠의 고질적인 콘텐츠 부족 현상을 극복 할 수 있을 것이다.

앞으로 기술의 발전과 게임의 다목적화로 인해 게임의 복잡성은 유지될 것이다. 이에 따른 이론적 도입 역시 다원화되어야 할 필요가 있으며 다양한 연구의 접근 방법이 필요한 시기라고 판단된다. 질 좋은 콘텐츠가 양상 되려면 기본적으로 이론적 기반이 갖춰줘야 하며 이를 토대로 산업적 기반이 형성되어야 한다. 이론적 기반은 원론적인 이론을 바탕으로 다양한 이론이 접목되어 새로운 시도가 뒷받침 되어야 할 것이며, 이는 게임 산업계에 지속적으로 콘텐츠를 제공해 줄 이론적 토대의 역할을 기대 할 수 있을 것이다.

【참고문헌】

1. 국내문헌

- 강경석, 『컴퓨터게임의 몰입기제에 관한 연구』, 연세대학교 대학원, 2002
- 강신규, 『디지털 게임과 게임문화에 관한 연구』, 서강대학교 대학원, 2006
- 김검섭, 『공감과 소통의 게임학』, 열린 길, 2007
- 김미라, 『온라인 게임의 몰입 요인에 관한 연구』, 이화여자 대학교 대학원, 2002
- 김정남 외 1인, 『게임의 운명을 결정하는 상상력과 기획』, 사이버 출판사, 2006
- 김진옥, 『게임 문화의 이해』, 대구한의대학교 출판부, 2008
- 나보라, 『게임 플레이 경험에 관한 연구』, 연세대학교 영상대학원, 2006
- 미하이 칙센트 미하이, 『플로우』, 최인수 역, 한우림, 2004
- 라프 코스터, 『라프코스터의 재미이론』, 안소현 역, 디지털미디어 리서치, 2005
- 러셀 드마리아, 조니월슨, 『게임의 역사 -아타리에서 블리자드까지-』 이재연 역, 제우미디어, 2008
- 로제 카이와, 『놀이와 인간』, 이상률 역, 문예출판사, 1994
- 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 역, 생각하는 나무, 2004
- 박용현 외 2인, 『MMORPG의 퀘스트 이해와 플레이어의 다원주의적 이해를 통한 플레이 동기 증강 모색』, 한국 콘텐츠 학회 춘계학술 대회, 2009
- 박종천, 『무엇이 게임 플레이를 지속시키는가?』, 게임 산업 저널 2007, 2호
- 안주연, 『다중 접속 역할 수행 게임의 퀘스트 이용자 유형분석』, 홍익대학교, 영상대학원, 2009
- 안진경 외 2인, 『매체 특성에 따른 RPG 개념 변화 연구』, 한국 컴퓨터 게임학회논문지, 2007
- 요한 호이징어, 『호모루덴스』, 이종인역, 까치, 1993
- 이기욱, 『컴퓨터 게임 제작사의 전문 인력 구성 변화에 관한 연구』, 상명대학교

대학원, 2001

이명주 외 2명, 『기호작용과 게임의 유저 인터페이스 디자인-World of Warcraft를 중심으로-』, 디지털 디자인학연구, Vol.8 No.2 2006

서해림, 『디지털 매체 몰입 경험에 관한 연구』, 이화여자대학교 대학원, 2002

전중수, 『MMORPG의 재미요소가 게임중독에 미치는 영향에 대한 연구』, 한양대학교 대학원, 2010

채규진 외 2명, 『온라인 게임 이용자의 몰입요인에 관한 연구』, 대한경영학회 제7회 학술대회 논문, 2006년

크리스 크로포드, 『아트오브 컴퓨터 게임 디자인』, 오동일 역, 북스앤피플, 2005

프라스카 G, 『업악 받는 사람들은 위한 비디오게임』 김점섭 역, 커뮤니케이션 북스, 2008

한국게임산업진흥원, 문화관광부, 『대한민국 게임백서 2007 상하권』, 한국게임산업진흥원, 2007

2. 국외문헌

Akao koichi, (1996), The university of Computer Gaming World, mediafactory.

Andrew Rollings and Ernest Adams, (2003), Andrew Rollings and Ernest Adamson Game Design, NewRiders.

Espen Aarseth, (2005), From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory, Entertainment Computing-ICEC, 2005 Springer

Faltin karlsen, (2008), Quest in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft, Game studies volume 8 issue 1 september.

Frasca, G, (1999), Ludology meets narratology: Similitudes and differences between (video) games and narrative, <http://ludology.org/>

Frasca, G, (2003), simulation Versus Narrative, In The Video Game Theory

- _____. Reader
- _____. (2003), Sim Sin City, some thoughts about Grand Theft Auto 3, volume 3, issue 2
- _____. (2003), Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place, <http://ludology.org/>
- G Costikyan, (2002), I have no words & I must design: Toward a critical vocabulary for games, Computer Games and Digital Cultures Conference.
- Jan simons, (2008), Narrative, Games, and Theory, Game studies volume 7 issue 1 september.
- Jeffery Kaplan, (2009), GDC: Learning From World of Warcraft's Quest Design Mistakes.
- Jill Walker, (2008), Quest in World of Warcraft: Deferral and Repetition" Digital Culture Play, and Identity, The MIT press.
- Jull Jesfer, (1998), A Clash between Game and Narrative. Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, November.
- _____, (2001), Game tell a stories? – A brief note on games and narratives, Gamestudies, July.
- Katie Salen, Eric Zimmerman,(2008), Rules of play: game design fundamentals, MIT Press
- Landwehr Peter, (2009),Diesner Jana, Carley Kathleen M, The Words of Warcraft: relational text analysis of quests in an MMORPG," Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, September.
- MD Dickey, (2007), Game design and learning: A conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation, Educational Technology Research and Development, Springer.

- Ragnhild tronstad, (2008), Character Identification in World of Warcraft :the relationship between capacity and Appearance, Digital Culture Play, and Identity, The MIT press.
- Steven Malliet, (2007), Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis, gamestudies ,Vol.7, August.
- Tanya Krzywinska, (2008), Elune be Praised: The functions and meanings of myth in the World of Warcraft, Digital Culture Play, and Identity,” The MIT press.

3. 인터넷 사이트

게임 연구 블로그 ‘게임 스테디즈’

<http://gamestudies.org/0902>

게임 개발자 컨퍼런스 GDC (Game Developers Conference)

<http://www.gdconf.com/korea/index.html>

블리자드 엔터테인먼트 코리아

<http://kr.blizzard.com/ko-kr/>

와우 커뮤니티 ‘와우 메카’

http://WOW.gamemeca.com/special/section/html_section/WOW/index.html

와우 커뮤니티 ‘와우 인벤’

<http://WOW.inven.co.kr/>

와우 커뮤니티 ‘와우 플레이포럼’

<http://www.playforum.net/WOW>

EA 코리아

<http://www.ea.co.kr>

일본 게임 웹진 ‘4gamer’

<http://www.4gamer.net/>

위키피디아

http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

세스퍼 줄 홈페이지

<http://www.jesperjuul.net/>

게임학 학술저널

<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos>

콘살로 프라스카 블로그

<http://www.ludology.org/>

게임학 커뮤니티를 위한 논평과 자료.

<http://www.gameology.org/>

GDC정보

<http://buzzcut.com/>



ABSTRACT

An Approach of the Plural Immersion in MMORPG

- Focus on World of Warcraft -

Chae Jung Yi

Major in Interactive Entertainment

Dept. of Digital cultural Technology
& Contents

Graduate School, Hansung University

By the technological development, digital games are turning compound. Therefore, game study would be argued with various theories. I will introduce a theoretical concept of Flow theory, Fun theory and Play theory partially in this research and try to ask a approach to game study.

First, a discussion with digital game has begun from a couple of years, but it is probably difficult to be defined by an easy principle. Narratology and Ludology approached a game study from a different point of view, but they could not explain all of digital games. Frasca has begun to share the theory of narratology and Ludology, and receive the pluralism-ization of game studies in her paper (Ludology meets narratology: Similitudes and differences between video games and narrative.) In this approach, I will make connect Flow theory and Fun theory with Play theory partially as study method. Later, I will argue the play motivation in MMORPG through WOW which will be admitted a masterpiece of MMORPG.

In the chapter 2, a discussion with history of the game has been mentioned about the emergence of MMOPRG. Especially, through the Lev Manovich's principles of new media, I mentioned on the characteristics of

computer games. Basically, this theory is presented of the theory of Plural Immersion. in this theory shows computer games based on numerous information. absolutely It means games has rules. And this characteristics makes to have in three theories in common of a pluralistic approach

In the chapter 3, Fun theory shows the value of the games, By the analysis game, human can makes. Pattern. It means games based on rules.

And a play study of Johan Huizinga and Roger Caillois was used by a basic theory of game studies. Csikszentmihalyi. M is the study derived from the study of affirmative mental poisoning. Flow theory is defined by nine kinds of absorption. The point that you should pay attention to is that the absorption refers to the state of immersion in play with a target.

In digital environments, player can get a victory by rules and challenging problems. it can be felt delight is effects of Ludus. It is possible to think that such delight brings a change in player's growth of the game character and the same form as elevation of level as well as mental element, and such compensation will be a motive power of play. But if challenging degree and difficulty degree are not matched, player's experience will change anxiety and a collapse. It'll be that the process which acquires a regulation is also very long and that a player feels tediousness when it is made a pattern excessively. Therefore, for making absorption continue, compensation is going well with the degree of difficulty of a problem.

In the chapter 4, Blizzard has developed (company of a worldwide online gaming company) [World of Warcraft] (in the following, WOW) which is the most famous MMORPG. The biggest feature of WOW is the point that rivalry of the race of two, alliance and Horde. They are formed competition between players And players make sure that the opposition of race can maintain Agon and a mimicry continuously in MMORPG which can win by competition through growth of the character. Blizzard company also makes the game contents through a periodic expansion pack update. There will be a cause in the destination of a game immediately for the special quality of such game.

Jeffrey Kepron who is Main director of a Main director of an expansion pack rich king says "To make play continuously, it's the propose of WOW." For continuous Play, lots of contents will update regularly and, need more study on motivation in digital game play. In this study, I researched plural Immersion in WOW, based on Play theory and Flow theory.

In the chapter 5, in Conclusion, In general, contents through a periodic update in MMORPG for playing. It is possible to think that plural Immersion is enhanced by rich contents.

However, a kind of Digital game contents are restrict many ways. This is because there are restrictions with the pattern which can behave in the virtual world through programming.

In case of growing character in MMORPG, it is fixed and already formed. The behavioral pattern which makes the game character grows through a hunt and a battle.

Even if enormous contents are offered, it isn't possible to sneak perfectly by the category of the regulation of game play and player's absorption is going to the limit which can't be led perfectly, and this would lead to a decline of a play motive soon. Even if enormous contents are offered, it isn't possible to absorbed completely. This would lead to a decline of a plural Immersion soon.

In this approach, it was checked to play motive through absorption with the flow theory and the Play theory in MMORPG. A trying to this approach also has the limit. But in spite of such limit, an acceptance of a multilateral discussion to a game would have to be continued.

Technological developing, it becomes more multipurpose, compounding of a chosen game would also be continued from now on. It's necessary to have to be theoretical introduction with this acupuncture pluralism-ized and we have to consider various approach method in game studies.