
MMORPG 콘텐츠 분석틀

Contents Analysis Frame of MMORPG

김서영, 박태순
호남대학교 게임애니메이션학과

Seo-Young Kim(sykim@honam.ac.kr), Tae-Soon Park(pts0506@honam.ac.kr)

요약

MMORPG에 대한 분석틀을 제시하고, 이 분석틀을 이용하여 대표적인 3개의 게임에 대하여 분석하여 보았다. 분석틀은 커뮤니티성, 피케이용이성, 아이템 이용 용이성, 캐릭터 다양성, 밸런스, 편의성, 심미성의 7개 항목을 가지는 것으로 그 안에서 세부적으로 다시 구체적인 조사항목이 정해진다. 이러한 분석틀을 이용한 분석 결과 리니지와 와우는 분야별 특성이 매우 대별되는 것으로 나타났으며 라그나로크는 두 게임의 중간 정도에 해당하는 특성을 보여주었다.

■ 중심어 : | MMORPG | 커뮤니티성 | 피케이용이성 | 아이템 이용용이성 | 캐릭터 다양성 | 밸런스 | 편의성 | 심미성 |

Abstract

This paper suggests frame of analysis about MMORPG and analyzes three representative games. That frame has seven categories and more divisional analysing items. The 7 categories are community orientation, PK orientation, convenient usability of item, variety of character, balance, convenience of interface, aesthetics of graphic and sound. As a result, We found that Lineage and WOW have many different characters and Ragnarok has the characters in-between Lineage and WOW.

■ keyword : | MMORPG | Community Orientation | PK Orientation | Convenient Usability of Item | Variety of Character | Balance | Convenience of Interface | Aesthetics of Graphic and Sound |

I. 서론

국내 온라인게임시장은 이미 포화상태가 된지 오래이다. 경쟁이 치열해지면 게임콘텐츠 생산에 있어서도 보다 분석적이며 심도 있는 기획이 필수적이 된다. 더 이상 주먹구구식의 콘텐츠 생산으로는 많은 경쟁작들을 물리치기가 어려운 것이다.

이 때문에 게임콘텐츠에 대한 분석이 시급한 문제이

다. 콘텐츠에 대한 분석은 기본적으로 기획능력을 배가시키는 일이다. 하지만, 단순히 게임의 플레이를 통해 콘텐츠의 특성을 파악하는 방법은 그로부터 얻어지는 내용이 기획능력으로 전환되는데 많은 시간이 필요해진다. 게임을 하더라도 그것에 대한 기본적인 분석틀을 숙지 한 후 그러한 틀 속에서 게임을 하면, 게임을 하는 과정이 바로 기획력을 크게 키워주는 과정이 될 것이다.

이러한 문제의식 속에서 본고는 현재의 온라인게임 콘텐츠에 대한 분석틀을 제공하려 한다. 아직까지 게임 콘텐츠 분석에 대한 엄밀한 분석틀이 제공된 바는 없다. 더욱 문제는 그러한 분석틀을 제공하려는 연구나 시도도 그다지 많지 않다는 점이다. 이런 이유 중의 하나는, 지금까지 디자인이나 영상에 관련한 이론적 분석틀은 많이 제시되었지만, 이러한 이론이나 분석틀이 온라인 게임에는 적합하지 않다는 점에 있을 것이다. 가령 온라인 게임의 콘텐츠라고 볼 수 있는 PK(Player Kill)나 커뮤니티 지향성 같은 경우는 기존의 이론에서 도움을 받기가 매우 어려운 부분이다. 따라서 이미 정립된 이론의 도움을 받는 방식보다는 귀납적인 방식으로 연구를 진행하는 것이 필요할 것으로 판단된다.

같은 컴퓨터게임이라 하더라도 게임의 장르에 따라서 특화된 분석틀이 필요할 것이다. 예를 들어 테트리스와 스타크래프트를 동일한 분석틀을 이용하기에는 그 장르적 특성이 너무나 틀리다. 이런 점에서 본고는 우선 MMORPG(Massive Multi-User Online Role Playing Game)에 대한 분석틀을 추출하는데 집중할 것이다. MMORPG는 영국에서 최초로 개발된 MUD(Multi User Dungeon)에서 유래한 것인데[1], 현재 국내 산업을 이끌고 있는 대표적인 게임장르이다. 단순한 유형의 게임장르에 비해 다양한 특성들을 많이 보유하고 있어서 향후의 연구를 위한 풍부한 분석틀이 제공될 수 있다고 여겨진다. 우선, MMORPG의 특성을 찾아내기 위한 첫 단계로서 MMORPG가 탄생하기까지의 배경, 역사를 살펴보고 이후 본격적으로 분석틀을 찾고 분석을 시도해볼 것이다.

II. MMORPG의 역사

1. RPG의 선구 TRPG

컴퓨터 게임의 한 장르로서의 RPG가 나오기에는 먼저 TRPG가 있었음을 살펴야 한다. TRPG는 table role playing game의 약자로서, 컴퓨터가 일상화되기 이전에 테이블과 카드, 주사위 등을 이용해서 RPG를 즐길 수 있게 한 것이다. 참가자 각자가 역할(전사, 마법사,

도적 등의 직업)을 맡고 마스터가 가상으로 만들어 놓은 던전에서의 모험을 즐기는 것이다. 상호간에 협조가 필요하며 거기에는 때로 자신의 성격이 나타나기도 한다[2].

이러한 TRPG가 유행하게 된 데에는 톨킨(J.R.R.Tolkien)의 소설 '반지의 제왕'이 큰 역할을 했다. 그는 이 소설에서 중간계(Middle Earth)라는 세계관을 만들고, 그곳을 배경으로 판타지 모험을 설정하였다. 이러한 소설을 바탕으로 만들어진 놀이가 바로 TRPG이다.

2. TRPG의 PC게임화

PC 게임에서는 1980년대 워자드리(Wizardry)와 마이트앤매직(Might & Magic), 울티마(Ultima) 등의 게임을 통해서 본격적으로 RPG가 등장한다. 이들 게임에서 나타나는 중세를 배경으로 한 판타지 풍의 세계관, 무술이나 마법을 이용한 모험, 다양한 역할에 대한 임의적인 선택 등은 게임으로서 매우 탁월한 소재였다. 이로 인해 이들 게임은 지속적인 인기를 얻으며, 최근까지도 계속 시리즈물을 내고 있다.

초기의 울티마가 큰 인기를 얻을 수 있었던 요인 중의 하나는 그것이 TRPG의 요소를 대부분 차용했다는 것이다. 직업 간의 변별력이 떨어지고, 단순한 게임진행을 보여주긴 했지만, 테이블과 주사위와 같은 도구가 필요없이 TRPG의 판타지 세계를 즐길 수 있다는 것은 커다란 장점이었다. 이후 2편에서는 턴방식이 실시간 방식으로 변하고, 3편에서는 파티시스템이 도입되는 등 점차 게임성이 강화되며 진화를 하게 된다.

3. MMORPG의 등장

TRPG와 컴퓨터가 결합하여 컴퓨터게임의 RPG가 나타났는데, 여기에 네트워크가 다시 결합하면서 등장하는 것이 MUD이다. 우리나라에서는 1990년을 전후해서 이에 대한 관심이 높아졌다. 우리나라의 MUD 이용자중 특히 KAIST의 학생들을 중심으로 개발에 대한 의욕이 높았다. 이들은 텍스트 기반 인터페이스의 불편함을 해소하기 위해 노력하였고, 그래픽을 전송할 만한 네트워크가 개선됨에 따라 1996년 최초의

MUG(Multi User Graphic)인 '바람의 나라'를 등장시킨다.

바람의 나라는 다수의 접속자가 동시에 RPG를 즐긴다는 점에서 MMORPG의 형태를 갖추었으며, 이러한 MMORPG는 1998년 리니지의 등장과 더불어 더욱 발전하게 된다. 리니지는 98년에 무료서비스를 시작하였는데, 1년 10개월만에 300만 명의 회원을 기록하며 한국 온라인게임시장의 진흥에 크게 공헌하게 된다[3].

리니지의 성공은 우리나라에 MMORPG 개발의욕을 크게 고취시켰으며, 연이은 게임개발을 유도하였다. 이러한 흐름은 현재까지도 이어지고 있어서 국내 온라인 게임의 주류는 MMORPG라고 볼 수 있다. 물론, 최근에는 온라인게임중 캐주얼게임이 크게 약진을 하고 있는 추세이기는 하지만, 고정적인 게임이용자, 수익의 비율 등을 감안하면 MMORPG의 비중은 여전히 중요하다.

III. MMORPG 분석틀

1. 평가항목

MMORPG에 대한 평가모델 개발은 아직 외국에서는 찾아볼 수 없으며, 국내에서는 박철홍에 의해 시도된 바 있다. 그는 사용자 인터페이스, 웹사이트 사용성 평가, 컴퓨터게임 특성 등 세 가지 관점에서 평가요소를 추출하여 전문가에 의한 평가를 시도하였다[4]. 40개에 이르는 5점 척도 평가항목이 도출되어 세세한 부분까지 평가를 도모하였는데, 다만 그 평가의 내용이 콘텐츠 자체에 집중되지 못하고 다양한 영역에 걸쳐 있어 분석결과의 시사성이 떨어지는 측면이 있다.

본고에서는 마케팅이나 기술적 우수성 등의 영역은 제외하고 순수하게 콘텐츠에 분석의 영역을 집중할 것이다. 그럼으로써 각 게임콘텐츠의 추상적인 특성을 쉽게 구분할 수 있을 것이다.

게임에는 크게 4가지의 기호학적 영역이 있다고 이야기된다[5]. 담화, 실행, 모사와 구조기반이 그것으로 앞의 세 가지가 구체적인 게임의 내용을 구성한다면 구조기반은 게임의 장르 특성을 구성하는 기초적인 영

역이다.

표 1. 컴퓨터게임의 기호학적 영역

구체 언어의 기호학	컴퓨터게임의 기호학
파롤(Parole)	담화(Narration)
	실행(Performance)
	모사(Simulation)
랑그(Langue)	구조 기반 (Generative Substrate)

이 중 게임의 구체적이며 변별적인 콘텐츠를 제공하는 부분이 파롤에 해당하는 영역이다. 랑그에 해당하는 영역은 전반적인 MMORPG에 공통되는 요소이기 때문이다. 따라서 파롤의 영역에 해당하는 부분에서 분석 항목을 추출하여야 할 텐데, 이를 구체화하기 위해서는 보다 실무적인 내용에서의 콘텐츠 구성요소를 확인할 필요가 있을 것이다.

게임기획단계에서 유추해보면 게임의 콘텐츠는 크게 다음과 같은 내용적 특성과 기술적 특성으로 분류할 수 있다[6].

표 2. 게임기획단계에서 고려되는 게임의 특성

내용적 특성		기술적 특성
시나리오	테마	그래픽표현대상 효과음악 프로그래밍
	스토리	
	캐릭터	
	아이템	
캐릭터		
인터페이스		

그래픽과 음악·음향은 기술력에 의해 좌우되는 것이기는 하지만 그것이 구현된 바는 역시 콘텐츠의 범주에 포함이 되어야 할 것이다. 콘텐츠란 문자, 소리, 화상, 영상 등의 형태로 이루어진 정보의 내용물을 지칭하는 것이다. 따라서 위의 항목 중에서 그래픽표현대상과 효과음악도 비록 기술적 특성으로 분류되어 있기는 하지만 내용적 특성의 항목들과 더불어 게임콘텐츠에 포함을 시켜야 할 것이다. 다시 콘텐츠로서 분석해야 할 항목을 정리하면 시나리오, 캐릭터, 인터페이스, 그래픽, 음악·음향의 다섯 가지가 된다.

시나리오의 비단 배경줄거리나 테마만을 의미하지는 않는다. 세부적으로는 테마, 스토리, 캐릭터, 아이템 등으로 나눌 수 있는데 여기에서는 특히 쌍방향적 콘텐츠로서의 게임콘텐츠의 성격이 고려되어야 한다. 쌍방향적 콘텐츠는 서로 정보를 주고받는데 가치가 있는 콘텐츠로서 커뮤니케이션형 콘텐츠라고도 하는 것으로 단순한 외형적 형태나 음향만이 아닌 이용자 간의 상호작용까지도 고려하여 콘텐츠의 범주에 넣어야 함을 의미한다. 가령 아이템의 경우, 아이템의 종류나 모양이 어떠한가도 콘텐츠의 한 부분이 되겠지만 상호작용까지 포함된 콘텐츠를 파악하기 위해서는 아이템의 드롭률과 같은 상호작용에 영향을 미치는 요소들까지도 콘텐츠의 범주에 포함시켜야 하는 것이다. PK의 경우에 있어서도, PK의 자유도, PK지역의 범위 등은 이용자의 상호작용에 큰 영향을 미치는 것으로 그래픽과 같은 외형적 요소는 아니더라도 주요한 콘텐츠의 한 부분으로서 분석되어야 할 것이다[7]. 최근에는 PK 대신 PVP(Player versus Player)라는 용어도 많이 쓰여지고 있다. 이는 대체로 상호간의 완전한 합의가 이루어진 상태에서의 PK를 이르는 것으로, 크게 보아 PK가 포괄하는 개념이라고 볼 수 있다.

캐릭터에서는 기본적으로 캐릭터 유형의 다양성 및 성장방법의 다양성이 주요하지만, MMORPG의 흥행을 크게 좌우하는 요소인 밸런스도 빼놓을 수 없다. 밸런스에도 다양한 유형이 있기는 하지만, 가장 중요한 것이 캐릭터간의 밸런사이므로 캐릭터라는 특성 내에 포괄하여 살펴보는 것이 타당할 것이다.

인터페이스는 근본적으로 편의성과 관련되는 것이며, 그래픽, 음악·음향은 심미성의 범주로 묶을 수 있을 것이다.

이렇게 추상적인 특성을 MMORPG의 속성에 맞게 구체화시키면 크게 다음과 같은 7가지의 평가항목이 나타난다.

이들 평가항목들은 앞서 [표 1]에서 살핀 구체적 콘텐츠에 해당하는 기호학적 영역인 담화, 실행, 모사에

다음과 같이 해당하는 것으로서, MMORPG 콘텐츠의 전영역을 두루 포괄하고 있다.

표 3. MMORPG의 특성에 따른 평가항목

특성	평가항목
시나리오	커뮤니티성
	PK용이성
	아이템 이용용이성
캐릭터	캐릭터 다양성
	밸런스
인터페이스	편의성
그래픽	심미성
음악음향	

표 4. 평가항목의 기호학적 영역

기호학적 영역	해당 평가항목
담화(Narration)	캐릭터
	아이템 이용용이성
	밸런스
실행(Performance)	커뮤니티성
	PK용이성
모사(Simulation)	편의성
	심미성

2. 세부평가항목 및 평가방법

상기는 전체적 평가항목이었는데, 구체적인 게임사례 분석을 통해 MMORPG에 일반화할 수 있는 세부평가항목을 아래의 [표 5]와 같이 설정하였다. 세부평가항목은 2004년 7월과 8월 사이에 게임전문가 5인의 집단토의를 통해 1차적으로 설정되었으며, 이후 실제 게임에의 실험적 분석(Pilot Test)을 통해 수정한 것이다. 평가에 참여한 게임전문가 5인은 영상물등급위원회 예심위원 1인, 한국게임산업개발원 연구원 1인, 게임개발업체 이사 1인, 게임평론가 2인으로 구성되었다.

같은 MMORPG라고 하더라도 각 게임은 매우 다양한 개성들을 지니고 있어서 지엽적인 게임의 요소들까지 평가항목에 포함하자면 엄청난 수의 평가항

표 5. MMORPG 세부평가항목

게임콘텐츠의 발전적 특성	평가항목	세부 평가 항목
시나리오	1. 커뮤니티성	1-1. 파티를 맺지 않으면 사망이나 퀘스트 수행이 어려운가 1-2. 파티로 밀어주기가 가능한가 1-3. 길드에 가입하는 제한조건이 있는가 1-4. 길드의 목적이 집단싸움 지향인가 1-5. 게임진행방식은 다양한 편인가
	2. 피케이 용이성	2-1. 자유피케이지역의 영역비율은 높은 편인가 2-2. 피케이일방성이 높은 편인가 2-3. 피케이했을 때의 이익이 많은가 2-4. 피케이당했을 때의 불이익이 많은가
	3. 아이템 이용 용이성	3-1. 커먼아이템드롭률 3-2. 레어아이템드롭률 3-3. 레벨에 필요한 아이템이 제때 떨어지는가 3-4. 아이템가격은 싼 편인가 3-5. 레벨, 스탯과 관계없이 아이템을 사용할 수 있는가
캐릭터	4. 캐릭터 다양성	4-1. 캐릭터구성은 다양한 편인가 4-2. 캐릭터 성장방법(클래스, 스킬, 스탯 혹은 이들의 조합)은 다양한 편인가
	5. 밸런스	5-1. 종족간 및 직업간 밸런스는 잘 맞춰져 있는가
인터페이스	6. 편의성	6-1. 조작이 용이한 편인가
그래픽	7. 심미성	7-1. 그래픽의 심미성 7-2. 배경음악 7-3. 효과음(타격소리 제외) 7-4. 타격감
음악음향		

목이 추출될 수 있으므로, 최소한의 선에서 일반화될 수 있는 평가항목을 추출하고자 하였다. 사용자 인터페이스의 경우 다시 12가지의 세부적인 항목들이 설정될 수도 있는데[8], 이를 모두 수용할 경우 조사항목이 지나치게 복잡해져 변별력이 떨어질 우려가 있어 편의성이라는 종합적인 항목 하나로 단일화한다. 심미성 역시 배경 화면, 아이템, 캐릭터, 음악, 음향 등으로 다양한 항목으로의 세분화가 가능하지만 지나치게 복잡해질 우려가 있어 가능한 단순화하려 하였다. 다만, 타격감이라는 요소는 일반 디자인 이론에서는 찾기 어려운 요소인데, MMORPG에서는 상당히 중요한 요인 중의 하나로 평가되므로[9] 따로 삽입하였다.

각 세부평가항목에 대해서는 조작적 정의를 첨부하여 그 평가 내용을 보다 상세하게 설명하였는데, 본고에서는 조작적 정의에 대해서는 생략한다. 각 항목은 5점 척도를 통하여 평가될 것이다. 즉, 각 항목에서 부정적일수

록 점수가 낮고 긍정적일수록 점수가 높게 배정할 것이다. 예를 들면, 매우 어렵다(좋지 않다)는 1점, 약간 어렵다(약간 좋지 않다)는 2점, 보통인 경우는 3점, 약간 쉽다(약간 좋다)는 4점, 매우 쉽다(매우 좋다)는 5점의 평점을 매긴다. 따라서 각 세부평가항목이나 상위의 평가항목에서 점수가 높을수록 해당 평가항목의 기능은 활발한 것으로 볼 수 있다.

항목에 따라 문구는 약간씩 바뀐다. 가령, 그래픽의 심미성을 물어보는 항목에서는 부정적, 긍정적으로 평가항목을 설정하기가 어렵다. 이런 경우에는 매우 나쁘다, 약간 나쁘다, 보통, 약간 좋다, 매우 좋다 와 같은 방식으로 항목이 설정된다. 전체적으로 물어보는 항목은 1번 쪽으로 갈수록 부정적인 측면의 답변이다.

이러한 평가는 평가자에 의한 정성적인 평가이다. 따라서 주관적으로 흐를 가능성이 높다. 가령, 같은 게임을 보더라도 A라는 평가자가 그래픽을 우수하다고 봤는데,

B라는 평가자는 열등하다고 볼 우려가 있는 것이다. 이러한 위험을 줄이기 위하여, 기준적인 게임을 하나 표준으로 삼고자 하였다. 기준 게임의 척도를 감안하여 각 게임의 척도를 평가한다면 아무런 기준 없이 평가하는 것에 비하면 보다 객관성을 유지할 수 있을 것이다. 이를 위하여 먼저 가장 대표적인 MMORPG라고 할 수 있는 리니지를 평가하였다. 추후의 여타 게임에 대한 평가시 이 리니지에 대한 평가를 참조하도록 하여 평가자가 달라지더라도 각 게임의 평가가 일관성을 유지하도록 하였다.

IV. 평가사례 및 결과

상기의 논의를 통해서 구성된 평가항목을 통해 실제로 리니지, 라그나로크, 와우를 평가해보았다. 이들 게임을 선정한 것은 이들이 대표적인 국내외의 인기게임들이기도 하며, 대별되는 특징들을 많이 지니는 것으로 판단되었기 때문이다. 리니지의 평가 결과는 다음의 표와 같았다. 라그나로크와 와우도 같은 방식으로 평가가 되었는데, 이들의 평가결과표는 생략한다. 평가는 평가자가 개별적으로 한 것이 아니라 평가자 5명이 모두 모여 토의를 통해 합의를 한 후 점수를 매기는 방식으로 진행하였다. 각 평가자가 개별적으로 점수를 낸 후 이를 평균하는 방식보다는 집단 토의를 통한 점수부여가 더 개

표 6. 리니지 평가결과표

특성	구분	내용	①	②	③	④	⑤
커뮤니티성	1.1	파티를 맺지 않으면 사냥이나 퀘스트 수행이 어려운가	✓				
	1.2	파티로 밀어주기가 가능한가	✓				
	1.3	길드에 가입하는 제한조건이 있는가					✓
	1.4	길드의 목적이 집단싸움 지향인가					✓
	1.5	게임진행방식은 다양한 편인가	✓				
PK 용이성	2.1	자유PKzone의 영역비율이 높은 편인가					✓
	2.2	PK일방성이 높은 편인가				✓	
	2.3	PK했을 때의 이익이 많은가				✓	
	2.4	PK당했을 때의 불이익이 많은가				✓	
아이템 이용 용이성	3.1	커먼아이템드롭률은 높은 편인가			✓		
	3.2	레어아이템드롭률은 높은 편인가	✓				
	3.3	레벨에 필요한 아이템이 제때 떨어지는가		✓			
	3.4	아이템가격은 싼 편인가	✓				
	3.5	레벨, 스탯과 관계없이 아이템을 사용할 수 있는가					✓
캐릭터 다양성	4.1	캐릭터구성은 다양한 편인가	✓				
	4.2	캐릭터 성장방법은 다양한 편인가		✓			
밸런스	5.1	종족간 및 직업간 밸런스는 잘 맞춰져 있는가			✓		
편의성	6.1	조작이 용이한 편인가					✓
심미성	7.1	그래픽의 심미성이 뛰어난 편인가	✓				
	7.2	배경음악이 좋은 편인가	✓				
	7.3	효과음(타격소리 제외)이 좋은 편인가	✓				
	7.4	타격감이 좋은 편인가	✓				

인적 편차를 줄일 수 있다고 생각하였기 때문이다.

평가 결과표에서 보면 각 특성에 해당하는 평가 항목의 점수가 높으면 해당 특성의 성향이 높거나 좋은 것으로 판단할 수 있다. 즉, 리니지의 경우 커뮤니티성을 측정한 평가항목 5개의 점수를 모두 합치면 13점이 되고 각 항목당 평균 2.6점이 된다. 이에 반해 라그나로크는 14점으로 평균 2.8, 와우는 18점으로 평균 3.6점이 되어 와우, 라그나로크, 리니지의 순서로 커뮤니티성이 높은 것으로 나타난다. 이러한 방식으로 각 특성에 대한 항목들의 점수를 매기면 다음과 같이 정리가 가능하다.

표 7. 평가결과표 점수 평균값(소수점 둘째자리 반올림)

	리니지	라그나로크	와우
커뮤니티성	2.6	2.8	3.6
PK 용이성	4.3	2.0	4.3
아이템이용 용이성	2.4	2.8	3.2
캐릭터 다양성	1.5	4.5	5.0
밸런스	3	2	1
편의성	5	3	1
심미성	1.0	2.8	3.8

상기 표의 결과를 다시 도식적으로 그리면 다음의 그림과 같다. 각 그림을 통해서 해당 게임 콘텐츠의 특성을 쉽게 찾아볼 수 있다.

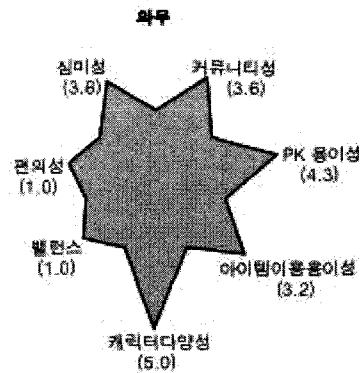
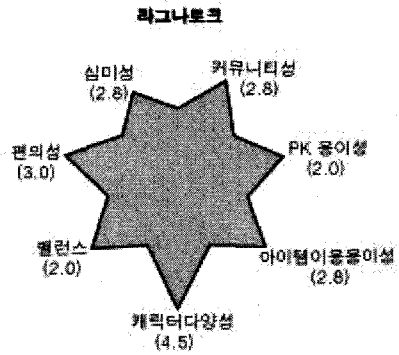
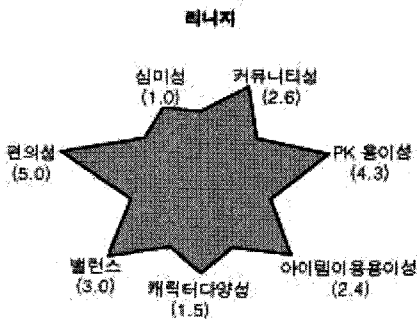


그림 1. 리니지, 라그나로크, 와우의 콘텐츠 특성도

이에 따르면 리니지와 와우는 대별되는 그림으로 나타나는 반면 라그나로크는 그 중간적인 위상을 보여주고 있다. 크게 대별되고 있는 리니지와 와우를 중심으로 몇 가지 사안을 짚어보겠다.

우선 커뮤니티성에서 리니지와 와우는 상당한 차이를 보여주고 있다. 리니지의 커뮤니티성이 상당히 저조한 것으로 나타나는데, 이것은 리니지가 경쟁적 게임의 요소를 많이 지니고 있다는 측면과 맞닿고 있다. 이에 반해 와우는 협력적인 요소를 많이 강조하고 있다고 볼 수 있겠다.

PK 용이성은 두 게임 모두 상당히 높게 나타나고 있다. 전통적으로 외국게임들은 PK에 대한 제도적인 규제가 없었기 때문에 상당히 자유로운 PK가 나타난다. 하지만 외국에서는 지나치게 자유로운 PK가 오히려 게임성을 저해하고 싫어하는 이용자가 생긴다는 이유로 엄

계 스스로가 일정한 PK에 대한 규제를 하고 있다[10]. 이에 반해 리니지는 자유로운 PK를 허용하다 제도적인 제재로 인해 PK에 대한 규제를 가하게 된 경우이다.

아이템 이용은 와우가 리니지보다 훨씬 더 수월함을 알 수 있다. 이 항목은 아이템 현금거래와도 일정한 관계가 있어 보인다. 게임에서 아이템 이용 용이성이 떨어지면 떨어질수록 외부에서의 아이템 구입욕구가 높아질 것을 예상할 수 있기 때문이다. 실제로도 국내의 가장 대표적인 아이템거래 사이트에 의하면 [표 8]과 같이 리니지, 라그나로크, 와우의 순으로 거래가 많음을 알 수 있다. 아이템 이용 용이성 점수 순서와 일치하고 있다.

표 8. 3게임의 아이템 거래 현황[11]
(2006. 9.16 현재)

게임	판매물품수	구매물품수
리니지	14,033	4,464
와우	2,460	573
라그나로크	5,497	1,948

캐릭터 다양성은 전통적으로 외국게임이 높다고 알려져 있는데, 역시 평가결과에도 마찬가지로 나오고 있다. 와우는 커뮤니티성에서 측정된 다양한 게임진행방식을 보유하고 있음과 동시에 많은 캐릭터와 직업을 보유하고 있어 매우 다양한 게임성을 제공하고 있다.

밸런스는 게임에서 가장 핵심적인 요소로 볼 수 있는 것으로, 여기서 리니지의 강점과 와우의 약점이 드러난다고 볼 수 있다. 와우가 다양한 게임성, 뛰어난 그래픽에도 불구하고 국내에서 리니지보다 순위가 떨어지는 것은 이 밸런스가 가장 주요한 요인이라고 볼 수 있을 것이다.

편의성 역시 리니지와 와우의 주된 차이를 보여준다. 매우 단순한 인터페이스를 통해 초보자가 쉽게 진입할 수 있으며, 장시간 게임을 하는 데도 큰 무리가 없는 리니지가 그렇지 못한 와우에 비해 강점을 지닌다고 볼 수 있다. 물론 와우의 복잡한 인터페이스가 꼭 단점이라고만 볼 수는 없을 것이다. 현란한 인터페이스는 일단 익히게 되면 다양한 게임성을 제공함으로써, 일단 진입한 이용자를 보다 강하게 견인하는 역할을 한다고 볼 수도 있다. 하지만 지속적인 신규가입자 견인과 접속자

의 장기간 게임이용에는 다소간 부정적인 효과가 있을 것이다.

심미성 또한 리니지와 와우가 크게 차이를 보여준다. 사실 이 차이는 기술력의 차이라기보다는 개발된 시기의 차이에 기인하는 것인데, 심미성에서 현저히 떨어지는 리니지가 와우에 비해 순위가 높다는 점은 좋은 디자인이나 그래픽이 반드시 좋은 게임으로 연결되지 않는다는 것을 알려준다.

IV. 결론

지금까지 MMORPG에 대한 분석틀을 제시하고, 이 분석틀을 이용하여 대표적인 3개의 게임에 대하여 분석하여 보았다. 분석틀은 커뮤니티성, PK용이성, 아이템 이용 용이성, 캐릭터 다양성, 밸런스, 편의성, 심미성의 7개 항목을 가지는 것으로 그 안에서 세부적으로 다시 구체적인 조사항목이 정해진다. 이러한 분석틀을 이용한 분석 결과를 통해 MMORPG의 분야별 특성을 쉽게 파악해낼 수 있었다.

본고의 가장 큰 의의는 게임콘텐츠에 대한 분석적 이해를 도모했다는 점에서일 것이다. 분석적 이해는 학술적인 진척을 위해서도 그렇겠지만, 게임기획 및 기존 게임 분석이라는 실용적인 측면에서도 매우 중요하다.

게임산업 초기의 주먹구구식 기획과 개념으로는 치열한 기획과정을 거치는 게임들이 양산되는 속에서 경쟁력을 갖추기 어렵다. 다른 게임에 대한 창의적인 비판이 전제되어야 더 좋은 게임을 개발할 수 있을텐데, 이론적 기반이 없는 속에서의 게임 분석은 차치 모방 수준에 그치기 쉬운 것이다. 최근 MMORPG를 중심으로 한 온라인 게임은 중국을 비롯하여 일본에도 널리 보급되고 있으며, 향후에는 미국, 유럽에서도 활발하게 이용될 것으로 전망되고 있다[8]. 국내는 물론 해외 이용자의 요구에 맞는 게임을 만들기 위해서는 게임기획과정에서 보다 정교한 분석틀과 개념적 이해가 필요할 것이다. 본고의 분석틀과 분석사례가 그러한 점에서 보탬이 될 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

- [1] 러셀 드마리아, 조니L. 윌슨, *게임의 역사 -아타리에서 블리자드까지-*, 제우미디어, p.321, 2002.
- [2] 박승준, *게임 소재론*, 한국게임산업 개발원, pp.88-89, 2003.
- [3] 신타쿠 준지로, 다나카 다쓰오, *야나가와 노리유키* 편, 위정현 역저, *게임산업의 경제분석*, 풀빛미디어, p.366, 2004.
- [4] 박철홍, “머그게임의 평가모델 개발과 결과 적용 절차”, 2003 게임산업저널 연구논문집, 한국게임산업개발원, pp115-116, 2003.
- [5] 유승호, 장원상, “게임기획에의 활용을 위한 온라인게임구성과 이용자성향의 비교연구”, 게임산업저널, 제2호, pp.67-69, 2002.
- [6] <http://www.gamestudies.org/0501/lindley>
- [7] E. Adams, “Interactive Narratives Revisited,” 2005 Game Developer’s Conference, 2005.
- [8] 박철홍, “머그게임의 평가모델 개발과 결과 적용절차”, 2003 게임산업저널 연구논문집, 한국게임산업개발원, pp.128-130, 2003.
- [9] <http://www.rylonline.com/community>
- [10] 제시카 멀리건, 브리짓 패트로브스티, *온라인게임 기획 이렇게 한다*, 제우미디어, pp.433-472, 2003.
- [11] <http://www.itembay.com>
- [12] *2005대한민국 게임백서 하*, 한국게임산업개발원, p.570, 2005.

저자소개

김 서 영(Seo-Young Kim)

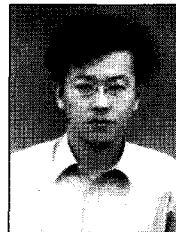
정회원



- 1998년 8월 : Arizona State University, B.A, U.S.A
- 2000년 2월 : Texas A&M University, M.S, U.S.A
- 2001년 3월~2003년 8월 : 대경대학 전임강사
- 2003년 9월~현재 : 호남대학교 게임애니메이션학과 조교수
- <관심분야> : 게임콘텐츠, 애니메이션콘텐츠, 콘텐츠 디자인

박 태 순(Tae-Soon Park)

정회원



- 1989년 2월 : 연세대학교 경영학과(경영학사)
- 2003년 2월 : 연세대학교 영상대학원 멀티미디어저널리즘 전공(영상학석사)
- 2003년 9월~현재 : 연세대학교 영상대학원 영상커뮤니케이션 전공 박사과정
- 2005년 2월~현재 : 호남대학교 게임애니메이션학과 전임강사
- <관심분야> : 게임콘텐츠, 문화콘텐츠, 엔터테인먼트