

# MMORPG의 퀘스트 이해와 플레이어의 다원주의적 이해를 통한 플레이 동기 증강 방안 모색

## Play Motive Augmentation Research Method through Quest Understanding of MMORPG and Pluralistic Understanding of a Player

박용현, 경병표, 이동열  
공주대학교 대학원 게임디자인 전공

Yong-Hyun Park(mishoneng@gmail.com), Byung-Pyo Kyung(kyungbp@kongju.ac.kr),  
Dong-Lyeor Lee(ezer@kongju.ac.kr)

### 요약

MMORPG는 퀘스트는 이야기 전달의 역할보다는 아이템과 경험치와 같은 아바타와 관련된 보상을 통한 게임 플레이 동기부여 역할이 강하다. 이것은 결국 MMORPG를 캐릭터 성장을 위해 퀘스트의 보상을 공부해야 하는 어려운 게임으로 만들어 유저 층의 고착화를 초래하고 있다. 유저 고착화 해소방안으로 퀘스트 플레이의 동기부여 구조를 밝히고 플레이어에 대한 다원주의(多元主義, pluralism)적인 이해를 통해 다양한 유저의 플레이 동기를 증강 시킬 수 있는 방안을 살펴보았다. 이것은 게임 시스템 내에서 사용자에게 직접질의를 하거나 로그 정보를 활용하는 방법이다. 다원주의적인 이해는 이렇게 수집된 데이터의 활용에 있어서 객관성과 구현 가능성을 보장해 줄 수 있는 가치가 있을 것이다.

■ 중심어 : MMORPG 퀘스트 | 게임 디자인 | 플레이 동기 | 다원주의 |

### Abstract

MMORPG Quest plays a strong role of motivation through compensation related with Avatar such as items and experience points rather than a role of story transfer. This situation finally made MMORPG become a difficult game that players should study the compensation of Quest for growth of a character, so it causes fixation of the user class. As a solving method of the fixation of the users, the possibility of Quest capable of strengthening play motive of various users through clarification of motivation structure of the Quest play and pluralistic understanding about players was investigated. This is a direct response to the user within the game system or how to use the player log information. The pluralistic understanding method of players will have values as a tool that can guarantee the objectivity and actual production of the data collected utilizing.

■ keyword : MMORPG Quest | Game Design | Play Motive | Pluralism |

## I. 서론

게임 퀘스트(quest)는 우리나라의 MMORPG의 발전

과 함께 게임디자인에서 중요한 요소가 되었다. 이에 따라 디지털게임스토리텔링과 게임 시나리오 및 퀘스트에 관한 서사적 연구가 많이 이루어졌다. 특히 조셉

\* 본 연구는 교육과학기술부와 한국산업기술진흥원의 지역혁신인력양성사업으로 수행된 연구결과임

\* 본 논문은 한국콘텐츠학회 2009춘계학술대회 우수논문입니다.

접수번호 : #090803-008

접수일자 : 2009년 08월 08일

심사완료일 : 2009년 09월 17일

교신저자 : 이동열, e-mail : ezer@kongju.ac.kr

캠벨(Joseph Cambell)의 영웅 모험 12가지 단계를 연구를 통해 게임의 시나리오와 퀘스트 구조를 정립하는 연구를 주목할 만하다[1].

하지만 작금의 MMORPG에서의 퀘스트는 게임 시나리오라는 문학적인 서사적 특성을 띄기 보다는 게임 플레이의 연속으로서 의미가 강화되는 실정이다. 이것은 플레이어가 퀘스트의 지문 읽기를 그만 두었음을 의미한다. 또한 퀘스트를 통해 받을 보상에 더 많은 관심을 두고 있기 때문에 퀘스트를 통해 스토리를 기억하지 못하게 되었음을 뜻한다. PVP 시스템이나 소위 “게임은 만 램부터”라는 혈맹과 공대 시스템 위주의 게임 구성은 최단 시간, 가장 효율적으로 끝내야 하는 퀘스트 진행을 요하게 되어 있다. 이러한 경향은 MMORPG를 최단, 최적의 퀘스트 진행 방법 연구가 필요한 어려운 게임으로 만들어 가고 있으며 게임 사이트에 퀘스트 교과서(리스트)가 보상 중심으로 올라가 있는 기이한 현상을 만들고 있다.

어려운 게임은 유저 층을 고착화시키는 결과를 낳을 수밖에 없다. 라이트(light) 유저와 신규 유저(이하 라이트 유저)는 더 이상 발붙일 곳이 없어 보인다. 한편, 라이트 유저를 확보하기 위해 UI 개선과 같은 시스템적인 접근을 하고 있고 라이트 유저에게 일정기간 무료 게임을 서비스하거나 경험치 두 배 이벤트 등의 마케팅적인 접근도 시도되고 있다. 하지만 결정적으로 라이트 유저에게 “헤비(heavy) 유저가 되어 달라!”는 요구를 전제하는 점에서 한계가 있다고 볼 수 있다. 따라서 유저 고착화를 해결하기 위해 라이트 유저에 대한 다른 차원의 배려가 필요하다.

MMORPG에서 라이트 유저를 배려하기 위한 다양한 방법이 있겠지만 본 논문에서는 MMORPG의 퀘스트를 고찰해봄으로써 그것의 서사성의 특징을 고려하여 사용자들을 다원적으로 이해하는 것을 통해 그들의 동기를 증강시킬 수 있는 방안을 서비스적인 측면으로 제안하고자 한다. 서비스적인 측면이라는 것은 게임 시스템에서 구현 가능한 방향을 말한다.

## II. 게임 퀘스트의 이해

### 1. 게임 퀘스트

퀘스트(quest)는 ‘찾다. 탐구하다.’의 사전적 의미를 갖지만 로망스문학의 추구서사(quest narrative)와 상통하는 개념이다. MMORPG에서는 보상을 획득하고 지역을 이동하며 목표를 완료하는 동안 플레이어에게 주어지는 일련의 과제나 임무를 퀘스트라고 정의 할 수 있다[2]. 이러한 정의는 MMORPG와 같은 퀘스트 중심의 게임에 한정되어 있지만 광의(廣義)로 본다면 게임 퀘스트는 시나리오적인 목적 및 목표 제시, 게임클리어를 위한 조건의 명시라는 개념으로도 사용되고 있다. 후자는 통칭 미션(mission)이라고 부르며 퀘스트와는 동의어로서 혼용하여 사용하거나 여러 퀘스트 묶음으로 표현되는 경우도 있다. 이 경우 아케이드 게임이나 “슈퍼마리오”와 같은 액션 어드벤처 게임에 폭넓게 사용되고 심지어 퀘스트를 통한 레벨디자인도 이루어지고 있다.

MMORPG에서의 퀘스트의 종류를 살펴보면 내용에 따라서 전투형, 수집형, 탐색형, 대화형, 호위형, 정찰형, 기타로 구분할 수 있다[3]. 또한 1인의 레벨을 올리고자 하는 성장형, 다수와 함께 커뮤니티를 이루어야 하는 사교형 퀘스트로도 분류할 수 있다[2]. 서사적으로는 이상적인 서사와 플레이어 주도의 우발적 사건서사의 퀘스트를 생각해 볼 수 있다[4].

앞의 “어려운 게임”과 관련하여 이상적인 서사와 플레이어 주도의 우발적 사건 서사를 좀 더 살펴보면 이상적인 서사라는 것은 게임 디자이너가 설계해 놓은 기반퀘스트를 통한 서사를 말하며 한국 플레이어들은 이러한 이상적 서사를 최단시간 내에 소비하는 경향을 가지고 있다. 플레이어 주도의 우발적 사건 서사는 기반퀘스트를 모두 소비 후나 소비하는 중간에 창작적 상호작용성을 발휘하여 만들어지는 플레이어만의 고유 서사이다. 이러한 고유서사가 많은 게임 일수록 신규유저의 진입이 쉽지 않게 된다. 플레이어 주도의 퀘스트 및 서사의 대표적인 예는 리니지2에서 2003년 7월부터 2005년 4월까지 수많은 유저들이 만들어간 ‘바즈해방전쟁’ 이다[5]. 이것에 대한 2006년 12월 중앙일보 이인화 교수의 “디지털 세상 ⑫ 가상공간의 미래 <끝>” 기사 내용은 다음과 같다. (“중략” 리니지2’ 바즈해방전쟁을

보라. 지배혈맹은 체력 4700, 공격력 1400의 능력치를 가진 고 레벨 2400명이다. 이에 맞서는 민중들은 체력 200, 공격력 40의 능력치를 가진 저 레벨이다. 민중은 상상을 초월하는 전술로 시스템 상 불가능하다고 알려진 승리를 거두었을 뿐만 아니라 고귀한 윤리적 가치를 생산해냈다. 이 시기 '내복단'(가진 아이템이 없어서 복장이 내복이었다)이라 불린 민중들이……. (중략)” 이러한 플레이어 주도의 서사를 한국 온라인 게임의 플레이 특징이라고도 설명할 수 있을 것이다.



그림 1. 리니지2 내복단원들 2004년 6월

## 2. 선형적, 선택적, 자율적 퀘스트

앞의 퀘스트 정의 외에 본 논문에서는 게임디자인측면에서 선형적, 선택적, 자율적 퀘스트를 통해 퀘스트에 대한 고찰을 좀 더 심화 시키고자 한다. 선형적 퀘스트는 게임 클리어를 위한 일방적 진행 게임에서 볼 수 있다. 선택적 퀘스트는 플레이어가 퀘스트를 선택하여 플레이 할 수 있는 것을 말한다. 이 둘은 앞의 이상적인 서사라고 할 수 있다. MMORPG에서 선형적 퀘스트는 주로 초반 튜토리얼에서 사용되며 어느 정도 레벨에 도달하면 선택적 퀘스트 단계로 넘어가는 혼합 형태를 띤다. 자율적 퀘스트는 앞의 플레이어 주도의 우발적 사건서사라고 할 수 있다. 이것을 위한 게임 디자인의 특징은 자율적 퀘스트를 즐길 수 있는 시스템과 환경을 갖추어 준다. PVP, 공성전, 커뮤니티, 상점 시스템 등이 그 대표적인 예가 될 것이다.

블리자드사(社)의 WOW는 퀘스트가 무려 7,650개를 넘어섰으며[6] NC소프트에서 개발한 아이온의 경우 1,400여개의 퀘스트가 서비스 되고 있다[7]. 이후 제작될 MMORPG의 퀘스트 규모는 이와 비슷할 것으로 예상되는 가운데 선형적인 퀘스트 디자인의 비중은 점점 작아질 것이다. 결국 선택적 퀘스트와 자율적 퀘스트 두 가지

퀘스트 디자인에 보다 중요성을 둘 수밖에 없다.

## 3. 플롯의 인과성과 퀘스트 선택

『문명』의 제작자 시드 마이어의 “게임은 흥미로운 선택의 연속”이라는 정의에 MMORPG의 퀘스트를 대입한다면 “선택하고 싶은 퀘스트의 연속”이라고 표현할 수 있을 것이다. 선택적 퀘스트와 자율적 퀘스트가 성립되기 위해서는 플레이어가 퀘스트를 선택하고 자율적으로 구성하게 하기 위한 장치가 있어야 한다. 다시 말해 MMORPG는 플레이어가 계속적으로 퀘스트를 선택할 수 있는 동기를 부여 받을 수 있도록 해야 만하는 게임이라고 할 수도 있을 것이다.

“선택하고 싶은 퀘스트의 연속”이라는 개념에서 퀘스트(이하 퀘스트는 선택적, 자율적 퀘스트를 말함)의 특징을 플롯과 대조하여 서사적으로 어떤 차이점이 있는 지 살펴봄으로서 선택하고 싶은 동기 부여의 문제를 구체적으로 살펴보고자 한다. 이 동기 부여의 문제는 사용자의 동기 증강을 위한 여러 가지 시도의 기초 이론이 될 것이다. 위키 대백과 사전에서는 기존의 문학, 영화, 드라마와 같은 서사물들은 선형성과 플롯의 인과성 범주 내에서 논의되어 왔다고 설명하고 있다.

개발 측면에서 게임디자이너는 유기적이고 인과적으로 게임 퀘스트를 구성해 나가며 이러한 구성을 게임의 밸런스나 레벨디자인과 연관 시키거나 게임 진행으로 구현한다. 반면 게임 퀘스트는 플레이어의 선택과 자율성에 의해 인과성이 적은 서사로 재배치된다. 즉 디자인 단계에서는 게임 퀘스트는 어느 정도 플롯의 형태를 띠지만 플레이 단계에서 플레이어 상태에 따른 선택 관계의 퀘스트로 변질 된다.

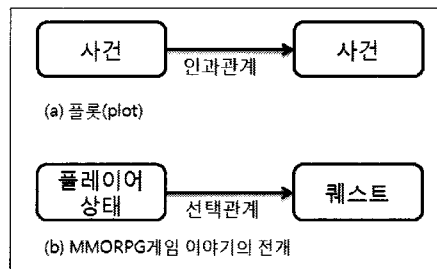


그림 2. 플롯과 MMORPG게임 이야기 전개 구조

[그림 2]는 플롯과 MMORPG 게임 이야기 전개 구조를 인과 관계와 선택 관계를 통해 대조한 것이다. [그림 2]와 같이 인과 관계를 선택 관계로 대체할 수 있는 개념이라고 보기에는 무리가 있을 수도 있을 것이다. 하지만 MMORPG의 이야기는 플레이어의 선택과 자율성을 통한 이야기의 전개라는 점에서 문학은 아니지만 문학적 요소를 갖고 있다[5]. 따라서 위의 인과 관계와 선택의 문제는 게임이라는 틀 안에서 동일 선상에 둘 수 있을 것이며 플롯의 인과 관계는 시대적인 개연성이나 필연성으로 획득되지만 퀘스트의 선택 관계는 플레이어의 플레이 동기에 의해 획득되어 진다고 정의할 수 있을 것이다. 인과 관계는 이야기를 이해하는 도구인 것처럼 퀘스트의 선택은 게임을 플레이하는 플레이어의 도구라고 할 수 있다.

앞서 지적하였던 “어려운 게임”을 해소하기 위한 퀘스트의 고려사항은 바로 이 선택의 문제이다. 어렵다는 것은 말 그대로 “어렵다”는 뜻일 수 있겠지만 퀘스트 선택이라는 측면에서는 선택 동기가 발생되지 않는다는 것을 의미한다고 할 수 있다. 따라서 플레이어의 선택의 문제를 동기와 같이 생각한다면 라이트유저가 MMORPG를 지속적으로 플레이할 수 있도록 선택의 동기를 얻을 수 있는 환경을 어떻게 만들 수 있는가의 문제에 접근할 수 있을 것이다.

#### 4. MMORPG 퀘스트의 동기부여의 의미 재고

기존의 MMORPG의 동기 부여의 의미를 유저 고착 문제와 함께 살펴봄으로써 사용자 고착화 문제를 해결하기 위한 단서가 무엇인지 살펴보고자 한다. 이전의 싱글플레이 RPG는 선택적인 부분이 있건 없건 간에 인과 관계를 통해 이야기를 전달했다. ‘드래곤 퀘스트’나 ‘파이널 판타지’로 대표되는 일본식 RPG는 특정 퀘스트를 수행하지 않으면 게임이 더 이상 진행되지 않을 정도로 절대적인 선형적 퀘스트를 갖고 있었다. 이러한 게임들의 특징은 헤비유저가 아니더라도 이야기의 흐름만 놓치지 않으면 즉, 이야기의 인과관계만 놓치지 않으면 게임을 클리어 할 수 있도록 레벨 디자인이 되어 있었다. 하지만 MMORPG에서는 플레이어가 아무리 몰입해도 퀘스트의 스토리를 기억하기 쉽지 않으며

자신의 레벨, 스킬, 아이템에 대한 정보만을 기억할 뿐이다[5]. 게임클리어가 없는 MMORPG는 이러한 경향 때문에 그 역사가 깊어질수록 더욱더 복잡한 시스템, 복잡한 퀘스트 구조, 말초적인 동기부여의 방향으로 발전해 간다고 해도 과언이 아닐 것이다. MMORPG가 레드오션의 단계로 더욱더 심화되고 있는 것도 이러한 이유가 한 몫을 하고 있다고 볼 수 있다.

라이트 유저의 유치를 위한 다양한 마케팅 전략이나 광고, 친절한 튜토리얼을 통한 게임 진입의 기회를 제공하는 등의 노력을 기울이고 있지만 이러한 노력들을 통해 서비스 초기에는 성공할 수 있으나 단기간에 유저들이 빠져나가거나 유료 사용자 전환에 어려움이 발생하는 경우가 빈번하다. 그러나 라이트 유저가 진입하기 힘든 MMORPG라고 하더라도 그것의 퀘스트 특성, 즉 인과 관계없는 “선택을 위한 동기부여 연속”이라는 점을 역으로 이용하여 다양한 동기를 수용하고 표현할 수 있는 게임 서비스를 할 수 있다면 이러한 문제를 해결할 수 있는 기회가 될 수 있을 것이다. 게임 디자인 단계에서 MMORPG의 동기 부여는 필요충분조건이며 곧바로 게임에 대한 몰입과 체류시간을 담보하는 중요한 문제이기 때문이다.

### III. 퀘스트 선택의 동기 디자인을 위한 플레이어의 다원적 이해

#### 1. 게임의 동기 디자인과 MMORPG의 보상의 문제

MMORPG 플레이어에게 동기를 부여하기 위한 디자인 방법은 어떤 것이 있을까? 흔히 말하는 인문학에서의 동기와 게임에서의 동기는 정의에서부터 차이가 있을 수 있지만 게임디자인에서 동기의 문제를 다룰 때 인문학적인 연구를 활용하여 풀어가기도 한다. 가장 흔히 튜토리얼이나 레벨을 매슬로 (Abraham H. Maslow)의 욕구 5단계 설로 구성하는 경우가 있다. 생리적 욕구, 안전 안정의 욕구, 사회적 욕구, 존경의 욕구, 자아실현의 욕구의 5단계는 각각 기본적인 게임 플레이, 레벨을 올리고자 하는 플레이, 파티를 맺고자 하는 플레이, 자신의 캐릭터를 과시하는 플레이, 영웅이 되고자

하는 플레이어의 동기로서 게이머의 성장 단계로 고려된다. 이 외에도 성취, 권력, 친화의 성취동기이론을 주장한 맥클랜드(David McClelland) 이론도 많이 이용되고 있다. MMORPG는 성취, 권력, 친화라는 키워드를 잘 이용해 오고 있다.

문제는 위의 동기 이론 활용에 있어서 그 방향이 “해비유저”가 되는 방법으로 귀결된다는 점이다. 앞에서 살펴보았듯이 MMORPG의 퀘스트는 ‘아바타의 성장’이라는 키워드를 통해 ‘보상’을 연이어 제공함으로써 게임을 진행할 수 있게 하는 동기부여 장치로 기능을 하고 있다. ‘아바타의 성장’이라는 MMORPG의 보상 특징이 역으로 유저 층을 고착화 시키는 형국이다. 이를 의식하여 어떤 MMORPG는 레벨 20~30까지는 무료로 이용할 수 있게 하는 이벤트를 벌이는 경우도 있다. 결국 ‘아바타의 성장’이라는 MMORPG의 보상 테마를 어떠한 형태로 구성하여 동기 부여를 시키느냐가 관건이라고 할 수 있을 것이다.

2. 게임 동기 부여 방정식과 플레이어의 이해

PNRC라는 게임 동기 부여(M) 방정식을 통해 ‘아바타의 성장’ 테마가 어떻게 다양성을 가질 수 있는 지 살펴보고자 한다. PNRC는 플레이어의 보상과 도전에 대한 기대치와 아바타의 성장에 대한 관계를 방정식으로 보여준다.

표 1. PNRC 용어 정의[8]

항목	내용	설명
P	Player situation	-아바타(레벨, 능력, 장비 등) -플레이 능력이나 경향
N	Need	-갖고 싶은 것/ 되고 싶은 것
R	Reward	-보상에 관한 플레이어의 기대치
C	Challenge	-도전에 관한 플레이어의 기대치 -자신에 대한 신뢰

[표 1]의 PNRC에 대한 정의를 통하여 동기부여 M에 관한 방정식을 수식(1)과 같이 생각할 수 있다.

$$M(p) = N(p) * C(p) * R(p) \tag{1}$$

수식(1)은 NCP 3가지와 관련된 플레이어 상태(p)의 곱이 플레이어의 동기 부여 값 M(p)를 나타냄을 보여주고 있다[8]. 이 공식을 다룬 기사는 이 공식을 통하여 장르별 게임이 주는 동기 부여의 특징을 설명해 주고 있으나 본 논문에서 주목하는 점은 두 가지이다.

첫째 동기부여는 각 항의 곱이라는 점이다. NRC 어떤 것 하나라도 0이 되면 동기부여는 발생되지 않는다. 왜냐하면 게임에서의 동기부여는 순환구조로 이루어졌기 때문이다. 플레이어가 C(도전, 퀘스트)를 받으면 순환구조가 시작된다. C(도전)는 동기를 떨어뜨리지만 R(보상)은 동기를 상승시킨다. 이때 플레이어에게 R(보상)에 대한 N(욕구)이 발생하고 플레이를 시도하게 되는 것이다. 둘째는 각항이 플레이어 상태라는 점이다. 따라서 수식(1)은 NCP에 대한 절대값 M이 아니다. 플레이 하는 주체인 플레이어 상태에 따른 상대값 M(p)인 것이다. C는 동기와 반비례할 수 있지만 어떤 플레이어에게는 C가 클수록 동기부여 값이 커질 수 있다.

도전, 보상, 욕구에 대한 플레이어의 상태가 어느 것 하나라도 0이 된다면 지속적인 플레이는 불가능하다. 또한 어떤 이유에서 동기가 0이 되는지, 라이트 유저가 유료정책이후 왜 빠져 나가는지를 파악하기란 쉽지 않다. 물론 다양한 “아바타의 성장”방법을 준비하는 것도 좋은 방법이지만 어떻게 다양하게 준비해야 하는지에 대한 의문을 해소할 수는 없다. 따라서 본 논문에서 제안하고자 하는 바의 주요점은 플레이어의 상태에 있다. 동기를 느껴야 하는 플레이어가 어떤 사람인지 알게 된다면 그것만큼 큰 무기는 없을 것이다. 기존의 사용자 분석이 선행되는 관계를 떠나 직접적으로 현재 접속되어 있는 게임사용자에 대한 분석을 통해 플레이어를 이해하는 방법은 이런 의미에서 유효한 제안일 것이다.

3. 플레이어의 다원주의적 분류와 동기 증강 모색

직접적인 플레이어 이해라는 것은 현실적으로 불가능하다. 동시접속자가 몇 만 명이 넘는 게임에서 각각의 사용자를 이해하고 동기를 부여할 수 있는 방법을 생각해내며 구현해 낸다는 것은 이상적인 게임 운영방법일 뿐이다. 따라서 직접적인 플레이어 이해가 현실적으로 가능하려면 플레이어에 대한 이해를 다원주의적

으로 접근할 필요가 있다.

플레이어를 위한 다원주의적 접근은 나이 성별 등의 단순한 타겟팅(targeting)을 해체하고 그들을 다양한 개인으로 파악한 후 다양성에 관한 객관적 목음으로 만들 수 있는 이론을 통하여 다시 구조화함으로써 가능하다. 동기 증강을 위한 사용자의 특성과 유형별에 따른 맞춤 전략이 바로 그것이라고 할 수 있다. 이러한 맞춤형 퀘스트를 구성한다는 것의 난점은 모든 플레이어 개인에 맞춘 게임 디자인을 하기 힘들다는 점이다. 이에 대해 다원적 이해는 개인을 어떤 이익 집단(게임에서 동일한 보상을 요구하는 집단)으로 규정하는 것에 도움을 줄 것이며 이것을 통한 게임 디자인을 가능하게 하는 단초가 될 것이다.

이러한 접근은 MMORPG에서 상충되는 목표를 갖는 다양한 이익집단이 게임에 다중접속하고 있다는 접근법이며 각 이익집단에 만족할 만한 퀘스트를 제공하고 그것이 각각의 집단에 대한 동기를 증강시킬 수 있는 가능성과 역할에 대한 고민이라고 할 수 있다. 다원적 이해는 여기에서 더 나아가서 이러한 플레이어가 이탈하기 전에 플레이어의 특징을 확인하는 시스템을 추구해야 하며 이렇게 확인된 시스템의 요구사항에 따라 서비스 및 업데이트를 할 수 있는 활용방안을 가져야 한다. 이것은 곧 다양한 플레이어의 퀘스트에 대한 선호도를 높일 수 있는 개선 방안을 제공하여 준다.

#### 4. 다원적 플레이어 이해를 위한 이론

다원주의적인 입장에서 플레이어를 분류하고 이익집단으로 선언하기 위해서는 디자이너의 주관적인 생각이나 임의적인 분류는 부적절할 것이다. 이 이익집단 선언의 객관적인 방법을 제시해주는 이론으로는 마케팅 이론과 심리학 이론을 활용할 수 있다.

마케팅적인 측면에서 플레이어를 소비자로서 이해하기 위해 충동이론, 기대이론으로 동기 과정을 설명하는 것은 플레이어의 불만과 기대치, 선택의 문제를 설명하는 데 유효하다[9]. 또한 기회비용을 파악하여 플레이어의 선택을 유도할 수도 있을 것이다.

심리학적으로는 인간의 행동과 욕구에 대한 사용자 유형을 분류할 수 있는 다양한 연구들이 있는데 가장

유명한 것이 앞에서 설명한 매슬로(Abraham H. Maslow)의 욕구 5단계설이다. 이 외에도 융(Jung)의 여덟 가지 심리 유형과 애들러(Adler)의 삶에 대한 지배형, 획득형, 회피형, 사회형 등의 태도유형 분류는 사용자 이해를 위한 조금 더 구체적인 방법론을 제시해 주고 있다[10].

이러한 사용자 유형에 대한 정량적 분석 방법으로는 LIFO (Life Orientation), DISC( Dominance, Influence, Steadiness, Conscientiousness), 교류분석(Transaction Analysis), MBTI(Myers- Briggs Type Indicator), 애니어그램 등이 있다[11]. 이러한 분석 방법은 플레이어를 어떤 이익 집단에 넣을 것인지에 대한 객관적인 데이터들을 제시해 줄 수 있다.

#### 5. 시스템 활용 방안

다원적 플레이어 이해를 게임시스템에 적용하기 위해서는 첫째 플레이어 분석 프로그램의 게임시스템 탑재와 둘째 평가 로그를 퀘스트 생성 및 서비스에 이용할 수 있는 방법이 필요할 것이다. 분석 프로그램의 탑재 사례는 오히려 고전게임에서 찾을 수 있다.

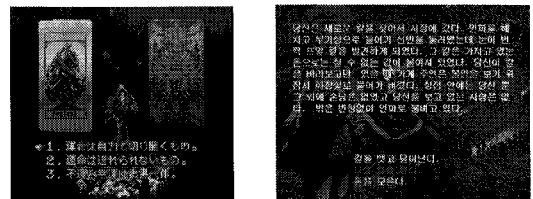


그림 3. 전설의 오우거 배틀(좌) 밴티지마스터텍스(우)

[그림 3]은 고전게임 '전설의 오우거 배틀'과 '밴티지마스터텍스'의 초기 로그 생성화면이다. 플레이어의 판단을 요하는 질의를 통해 성격 및 취향을 판단 자동으로 캐릭터를 생성하고 밸런스 설정이 이루어졌다. 이와 같이 로그 생성 과정에서 몇 가지 질의를 통해 플레이어를 분석하는 방법이 있다.

이외에도 Scale Form을 이용하여 게임 내에 삽입되는 플래시 어플리케이션을 통한 조사 시스템을 탑재하거나 이벤트 등을 활용한 사용자 정보 수집도 가능하다. 또한 감성과 로그 정보를 통한 사용자의 특성을 자

동적으로 파악할 수 있는 방법도 연구되고 있다[12].

나아가 퀘스트 엔진 시스템을 이용한 RPG 퀘스트 제작 사례는 분석된 사용자 로그에 맞춘 퀘스트 서비스하기 위한 방법론의 단초를 제공한다[13]. 퀘스트를 엔진을 통해 플레이어에 맞추어 생성하고 서비스 할 수 있는 시스템 구축은 여러 플레이어를 만족시킬 수 있는 기본 시스템으로 고려할만하기 때문이다. 여기에 온톨로지 기법을 활용하여 사용자의 요구를 더 잘 이해 할 수 있는 기능을 탑재한다면 다양한 플레이어에게 정확한 서비스가 가능할 것이다[14].

#### IV. 결론

지금까지 MMORPG를 즐기는 라이트 유저의 플레이 동기 부여를 위해 퀘스트를 활용할 수 있는 이론적인 근거와 현실적인 시스템으로 어떻게 구성하느냐의 문제를 살펴보았다. MMORPG 퀘스트의 특징을 분석하여 퀘스트가 “아바타의 성장”에 관한 보상을 동기로 선택되어짐을 살펴보았으며 플롯의 인과 개념과 비교하여 새로운 서사구조를 형성한다는 것을 확인하였다. 또한 이러한 퀘스트의 특징이 선택을 위한 동기 부여 면에서 해비 유저 위주의 게임으로 고착화시키는 요인으로 작용한다는 점을 살펴보았다. 결국 이것은 라이트 유저의 이탈을 부추기기 때문에 그것을 해결하기 위한 방안으로 게임 동기 유발 방법식을 통해 플레이어의 직접적인 조사와 이해를 제한하였으며 다원적으로 어떤 이론을 가지고 현실적으로 접근할 수 있을지를 논하였다.

캐릭터 성장이 대다수의 MMORPG 유저의 선호하는 것이었다면 그 외의 사용자 선호도에 맞춘 퀘스트 구성은 앞서 문제 제기했던 유저 고착화 해결 방법의 하나가 될 수 있을 것이다. 본 논문에서는 고착화 해결을 위한 MMORPG 퀘스트 분석 프로시딩 단계로 퀘스트와 관련된 이론 제시와 적용 방법에 대한 제안에 그쳤으나 앞으로 이에 대한 가능성과 사례 연구가 필요하다. 또한 사용자 중심에서 퀘스트가 실제로 동기 유발과 증강에 어떠한 영향을 주고 있는지 그것이 맞춤형 퀘스트 디자인의 근거를 제시할 수 있을 것인지에 대한 연구가

필발침 되어야 할 것으로 사료된다.

#### 참고 문헌

- [1] 이완복, 노창현, “게임스토리에 나타난 영웅 모형의 12가지 단계분석”, 한국콘텐츠학회논문지, 제6권, 제11호, pp.104-109, 2006.
- [2] 한혜원, “신화퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 연구”, 탐라문화, Vol.34, pp.135-160, 2009.
- [3] 정재민, *MMORPG의 서사성을 갖는 퀘스트 구성 방법에 대한 연구*, 아주대 대학원, 2007.
- [4] 한혜원, “한국 온라인 게임의 영웅 서사 연구”, 기호학 연구, Vol.22, pp.277-298, 2007.
- [5] 이용욱, “온라인 게임의 서사적 지위 연구”, 한국언어문학, Vol.64, pp.333-354, 2008.
- [6] Greg Strachan, “Wow: 16 million World of Warcraft quests completed every day”, Electricpig article, 2009(3).
- [7] <http://aion.plaync.co.kr/>
- [8] [http://www.gamasutra.com/view/feature/1419/designing\\_for\\_motivation.php?page=2](http://www.gamasutra.com/view/feature/1419/designing_for_motivation.php?page=2)
- [9] 김정현, 김경식, “RPG 게임의 유형 및 게이머의 유형을 통한 게임디자인 방법에 관한 연구”, 게임&엔터테인먼트 논문지, Vol.2, No.3, pp.1-7, 2006.
- [10] 장세철, 배창진, 이용환, *인간행동과 사회환경*, 교육과학사, 2008.
- [11] 김기혁, 양석균, *고객 유형별 맞춤형 경쟁력이다*, 도서출판 BG북 갤러리, 2003.
- [12] 한종성, 이완복, 경병표, 이동열, 유석호, 이경재, “감성 메타데이터를 활용한 지능형 캐릭터 시스템”, 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제3호, pp.99-107, 2009.
- [13] 이완복, 노창현, 손형률, “트라비아 온라인 게임의 퀘스트 엔진 구축 사례”, 게임&엔터테인먼트 논문지, Vol.2, No.2, pp.9-16, 2006.
- [14] 최숙영, 김민정, 안성훈, “문제해결 학습을 위한 온톨로지 기반검색 시스템의 설계 및 구현”, 한국

콘텐츠학회논문지, Vol.6 No.12, pp.177-185,  
2006.

저자 소개

박 용 현(Yong-Hyun Park)

준회원



- 2002년 2월 : 공주대학교 만화예술학과 졸업(전문학사)
  - 2008년 2월 : 공주대학교 게임디자인학과 졸업(공학사)
  - 2008년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 대학원 게임디자인학과 재학
- <관심분야> : 게임디자인, 게임심리학, 컴퓨터그래픽

경 병 표(Byung-Pyo Kyung)

종신회원



- 1994년 3월 : 일본 큐슈예술공과대학 예술공학과 정보전달전공(예술공학석사)
- 2002년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수

<관심분야> : 게임디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어

이 동 열(Dong-Lyeor Lee)

종신회원



- 2000년 2월 : 일본 큐슈예술공과대학원 예술공학과 정보전달전공(예술공학석사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수

<관심분야> : 게임캐릭터디자인, 컴퓨터그래픽