

성인용온라인게임(ProjectA3) 몰입요인에 관한 연구

성은진⁰, 이형옥
순천대학교 컴퓨터교육과
basic9920@hanmail.net, oklee@sunchon.ac.kr

A study on the immersion factor in on-line game

Eun-Jin Sung⁰, Hyeong-ok Lee,
Computer Education of Sunchon National Univ.

요 약

이 연구는 현재 클로즈베타 성인 게임 중 많은 동시접속자수를 가지고 있는 ProjectA3를 대상으로 연구하였다. 게임중독이나 게임에 관련된 대부분의 연구들은 청소년을 대상으로 많이 연구가 되었는데 요즘은 성인들의 게임중독으로 인해서 자살, 폭행, 현금거래 등으로 많은 청소년들보다 훨씬 강도 높은 문제점이 발견이 된다. 본 연구는 성인 온라인 게임 중 ProjectA3를 초점으로 잡고 몰입하게 하는 요인 게임 내러티브와 실제 플레이어들의 커뮤니티를 분석하였다.

1. 서 론

정보통신기술의 발달과 인터넷의 대중화로 급격하게 발전하고 이는 온라인게임은 현재 어린이부터 성인층에 이르기까지 다양하게 인기를 누리고 있다.

최근에는 온라인 게임의 강한 중독성과 폭력성, 사행성과 같은 부정적인 현상들이 사회적 이슈가 되고 있다. '리니지'나 'ProjectA3'와 같은 폭력적 온라인 게임의 중독성이 높아져 청소년뿐만 아니라 성인들의 학교생활이나 직장생활 가정생활에 문제를 야기하면 나아가 현실과 가상을 구분하지 못해 살인과 모방범죄를 야기한다는 주장이 제기되고 있다.(조선일보 2001.2.26) 즉, A3를 비롯한 온라인 게임에서 가상공간의 아이템이 현실 세계에서 현금거래 되거나, 해킹을 통해 아이디를 도용하거나 아이템을 둘러싼 사기사건, PK(Player Killing)로 대표되는 가상공간에서의 폭력과 그러한 폭력이 현실공간으로 확장되는 경우와 같은 현상이 그것이다. 이러한 게임의 부정적 영향이 사회적 이슈가 되면서 온라인 게임의 매체적 특성이나 게이머의 이용과정에 관한 연구보다 병리학, 심리학적 관점에서 컴퓨터게임

의 중독성, 그 내용의 폭력성에 대한 사회적 우려를 기저에 둔 연구가 활발히 진행되고 있다.

성인들이 게임에 중독 되는 원인은 온라인 게임 자체의 측면과 중독에 빠지기 쉬운 개인의 심리적 특성으로 나누어 볼 수 있다. 온라인 게임 자체의 특성과 관련된 게임중독의 원인으로는 욕구충족, 도피처, 새롭고 재미있음 등이 있을 수 있다.

게임을 하는 중요한 이유로 몰입과 현실의 문제로부터 도피처의 역할을 강조한다. 게임에 대한 몰입요인으로는 지적 능력요구, 강한 경쟁의식 및 인정 욕망 자극, 가상 공동체 형성을 통한 사회적 관계 형성, 게임에 적극적 참여 및 자기 관여도의 증가와 같은 네 가지를 지적할 수 있다[1].

게임중독의 원인으로는 욕구충족, 대리만족, 회피성 등이 지적되고 있으나 또 다른 하나는 사회적 지지의 결핍이라고 할 수 있다. 한편, 게임에 빠지기 쉬운 개인의 심리적 특성으로는 사회적 고립과 위축, 자기 의존적이고 독립된 활동에 강한 선호, 자신의 사회적 활동을 극히 제한, 과도한 경계심 및 자기 방어적, 지극히 개인적 성향, 우울증, 불안감, 약물중독, 사회적 고립이나 사회적 지지의 결핍, 낮은 자

아 존중감등이 지적되고 있다[2].

따라서 본 연구는 온라인 게임을 과다하게 이용하는 것을 중독이라고 규정하고 자료의 대상으로 간주하는 병리적 관점이 아닌 온라인 게임이라는 새로운 매체가 제공하는 가상 현실 경험에의 심리적 몰입으로 간주하고, 게임의 어떤 내러티브가 그 게임을 몰입하게 하는지 그 요인을 알아보하고자한다.

2. 이론 연구

2.1 플로우이론

게임의 체험이 지닌 특성을 이해하는데 도움이 되는 고전적 이론은 칙센트미하이의 '플로우이론'이다. 일이나 놀이 중 과제를 수행하는데 있어서 수행자가 수행하는 작업에 몰입하는 상태를 가르치는 플로우 개념은 게임을 하면서 플레이어가 가지게 되는 심리적 체험의 양태를 나타내는데 적절한 것으로 보인다. 플로우 개념은 게임의 내러티브, 게임속의 사건이 플레이어에게 체험될 때 일어나는 몰입의 상태를 집약적으로 나타내 주는 개념이면서, 동시에 왜 그와 같은 몰입체험이 게임에서 유독 강하게 나타나게 되는가 하는 문제를 제기한다. 플로우 이론에서의 '몰입'이란 행동 그 자체가 흥미롭고 즐거운 것으로써 외부적인 보상이 없더라도 지속되는 행동을 통해 전체적인 경험으로 시간과 공간개념을 의식하지 않고 활동자체에 몰두하여 모든 것이 자연스럽게 흐르는 듯한 느낌을 갖게 되는 상태를 말하는 것이다.

Hoffman과 Novak에 의하면 사이버 환경에서 일어나는 몰입이란 소비자가 인터넷을 사용하면서 주관적인 최적경험을 하게 될 때 일어날 수 있는 것으로써 다음과 같은 특징을 보인다. 첫째, 몰입상태에 있는 소비자는 인터넷과 상호작용을 하면서 피드백을 경험하고 스스로 결정하고 통제한다는 느낌을 가지며, 둘째, 인터넷 활동 자체가 마치 놀이를 하고 있을 때와 같이 즐겁고, 셋째, 인터넷에서 하는 행동들에 대해서는 소비자의 신분이 노출

되지 않기 때문에 사회적인 기대에 못 미칠까 봐 걱정하거나 겁낼 필요가 없어서 자의식을 경험하지 않으며, 넷째, 인터넷 항해과정의 활동 그 자체가 흥미롭고 즐거운 것으로 지각하기 때문에 내재적인 보상을 느끼게 되고 자기 스스로 강화되어 그 결과 외부적인 보상이 없더라도 지속적으로 인터넷에 집중하고 머물게 된다. 즉, 몰입이란 소비자를 사이버 공간에 머물게 하는 접착제 역할을 하는 것이다.

2.2 게임내러티브와 상호작용에 대한 연구

컴퓨터 게임에 대한 선행 연구들 중 게임 텍스트 분석은 컴퓨터 게임의 다른 매체와 구별되는 독특한 특성인 내러티브의 상호작용성에 대한 관심에서 비롯되었다. 기존의 텍스트에서는 시작-중간-끝으로 이어지는 순서적 배열의 논리가 사고 과정의 규범이 되어 왔지만 상호작용의 텍스트에는 이러한 순서적이고 연속적인 논리의 구속이 없으며, 자유로운 비약적 점프가 이를 대신한다. 이러한 게임 텍스트를 비선형적 내러티브 구조라고도 하는, Myers(1991)는 컴퓨터 게임의 텍스트에 대한 연구에서 컴퓨터 게임의 텍스트는 순환적인 구조를 가지며 시간적 순서에 따라 제시되는 통합체적 성격보다 여러 대상들이 계열체적으로 짜여진 구조라고 설명한다[3][4].

3. ProjectA3 분석

3.1 ProjectA3의 내러티브 구조

ProjectA3(이하 A3)라는 게임은 성인용 게임에도 불구하고 2002년 11월 베타서비스 당시 순수성인 유저 동시접속자수 5만을 넘어섰고 2003년 9월 유료전환당시 동시접속자수 4만을 유지했던 거대한 성인용RPG게임의 대표였다. 매스컴보도 액토즈사의 야심작 A3를 앞다퉈보도하게 되었다. 타게임에 비해 선정성, 그래픽의 우수함을 손꼽을 수 있다. 현재 중국과 대만, 태국에서 서비스를 시작해서 선풍적인 인기를 누리고 있는 게임이다.

ProjectA3는 래전드-1부터 차례로 진행되는

스토리가 있다. 게임 상에서 플레이어는 인간에게 버림받은 신들과 인간들과 그 인간들을 보호하려는 신들의 전쟁이다. 종족들은 전사, 법사, 성기사, 궁사가 있고 스토리상 법사 레디안이라는 인물이 주요 인물이 되어서 싸우게 되는 내용이다. 하지만 아직 게임이 완성적인 단계에 이르지 않은 상태로 지금은 필드(맵)에서 몬스터를 사냥하여 레벨을 올리거나 아이템을 모으고, 플레이어들끼리 기사단을 맺고 서로 싸워 나가며, 일정 지역의 상점을 차지하는 것을 주된 내용으로 삼고 있다.



<그림 1> 법사 레디안의 모습

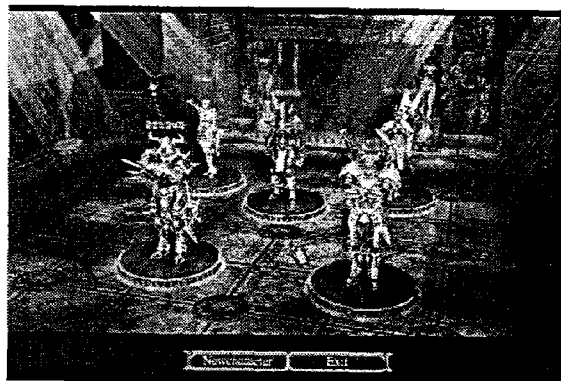
A3는 정통 롤플레이잉 (RPG)의 레벨업 개념을 도입하고 있지만 온라인 게임의 특성상 턴(turn)방식을 버리고 실시간(real time)으로 전투가 이루어지는 액션 롤플레이잉 방식을 도입하고 있다. 즉 게임상의 모든 일은 전 세계의 어디서든 같은 시각에 벌어지는 것이다. 그러므로 ProjectA3는 동시에 수천 명의 사람들이 클라이언트-서버에 접속하여 즐기으로써 하나의 사회로 발전하게 되고, 그 나름대로의 규칙과 규범을 통해 다양한 사람들과의 관계를 통해 독특한 사회문화를 형성한다. ProjectA3 게임 내에는 게임의 공간과 게임 운영 규칙만 있을 뿐, 공동의 목표가 없이 서로 경쟁한다. 그 과정에서 게임에 참여하는 사람들은 다중적인 네트워크 상에서 서로 대화하고 동맹관계인 기사단을 맺고 경쟁하며 살아간다. 따라서 ProjectA3는 그 자체로 완벽한 '하나의 세계'가 된다.

롤플레이잉 게임(RPG)이란 말 그대로 플레이어가 어떠한 역할을 맡아서 진행해 가는 게임

이다. 플레이어는 자신의 캐릭터인 PC(playable character)를 조종하면서 게임이 제공하는 여러 필드(field)-맵(Map)-상에서 다양한 NPC(non playable character)들과 만나면서 자신의 역할 내지는 임무를 수행하는 것을 그 골격으로 하는 게임이다. 캐릭터는 게임을 진행해 나가면서 여러 능력을 익혀나가고 '경험'치란 것을 통해 레벨을 올려 나간다. 또한 플레이어는 NPC와의 거래와 전투를 통해 아이템과 경험치를 얻으며, 이것을 통해서도 레벨업을 할 수 있다. 즉 롤플레이잉 게임은 캐릭터 조작에 의한 단순한 전투보다는 아이템과 레벨업을 통한 경험치 향상을 즐기는 게임이다. 온라인 게임의 특성을 그대로 재현한 ProjectA3는 플레이어들에게 공성전 & 통치 시스템을 이용한 전면전을 통해 ProjectA3 맵을 정복하는 것을 게임의 최대 목표로 설계하였다. 이는 ProjectA3가 진정한 의미에서의 '전쟁'이 존재하는 게임이라는 것을 의미한다. ProjectA3는 서버별로 하나의 World가 독립적으로 존재하며, 여기에 수천 명까지의 플레이어들도 동시에 게임을 즐길 수 있는 접속 기능을 지원한다. 그때그때의 상태에 따라 게임의 전개 방식이 달라짐으로 하여, 플레이어들이 자신들의 의지에 의해 게임의 스토리가 진행되도록 설계된 것이다. 이러한 시스템이 플레이어들에게는 한층 더 게임에 몰입할 수 있도록 하는 재미요소로 작용하고 있다. 플레이어들은 자신의 캐릭터를 선택하고 그 캐릭터에 자신의 정체성을 부여하며 자신의 의지에 따라 기사단에 가입하여 자신들만의 강력한 커뮤니티를 형성하고 있다. 이러한 게임의 과정에서 사용자들은 게임을 뛰어 넘어 현실과의 구분을 모호하게 인식하기도 한다[5].

ProjectA3의 플레이어들은 4종의 캐릭터 중 하나를 선택하여 게임에 입문하도록 설계되었다. 한명의 플레이어가 최대 4종류의 캐릭터를 선택할 수 있게 하여 사용자들의 다중 정체성에 대한 욕구를 해소 시켰다. 초기 캐릭터의 이름은 '중립적인' 노란색으로 시작하여 PK(player killing)를 할 경우 주황색으로 변

하다가 더 많이 PK를 하면 '혼돈적인'(chaotic) 빨간색으로 변하도록 하였다. 이는 총 4종 밖에 되지 않는 캐릭터의 외형상의 모습에서 다른 캐릭터 이름만 보아도 그 캐릭터의 성향을 구분할 수 있게 하는 정체성 표현방법의 하나라고도 할 수 있다. 게임에 접속할 때는 한번에 하나의 캐릭터를 선택하여, 그 캐릭터의 역할을 맡아서 스토리를 진행하며, 이들에게는 특별한 임무나 목표가 있는 것이 아니고, 단지 게임 공간 내에서 살아가면서 자신을 키워나가는 것이 목표라 하겠다. ProjectA3는 롤플레잉(Role playing) 기능과 네트워크화 전략 기능을 지원함으로써 더욱더 실감나는 가상사회를 구현하고 있다.

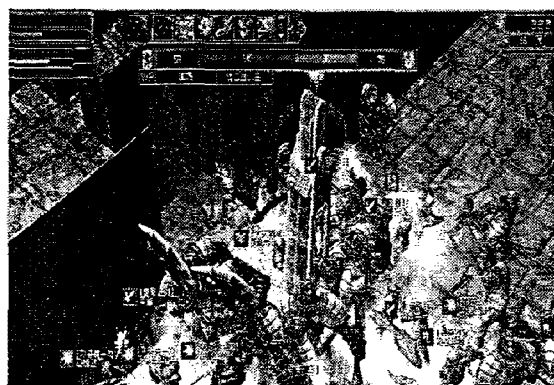


<그림2> 캐릭터 선택화면

이처럼 게임의 공간에서 자신의 캐릭터를 키워나가는 단순한 게임인 ProjectA3가 많은 사람들에게 호응을 얻을 수 있었던 것은 게임을 즐기면서 마음에 맞는 친구를 사귀고, 연인을 만나 결혼을 하며, 기사단이라는 끈끈한 인간관계를 형성하여 또 다른 현실감을 맛보도록 구성되었기 때문이다. 또한 가상의 정치 시스템과 경제구조가 ProjectA3의 바탕을 이루고 있으며, 이러한 요인으로 플레이어들은 현실에서 느낄 수 없는 것까지 ProjectA3에서 느끼는 대리만족의 장이 되는 것이다.



<그림3> 전면전(국가대국가)모습



<그림4> 기사단전

3.2 인터페이스와 알고리즘의 의미구조

플레이어들은 게임공간에 접속하여 자신을 코드화 함으로써 등록하고, 또한 인터페이스의 상호작용을 바탕으로 하는, 그리고 게임수행을 대리하는 추상적 주체인 아바타를 선택하는 참여의 과정을 통해서 게임을 즐기게 된다.

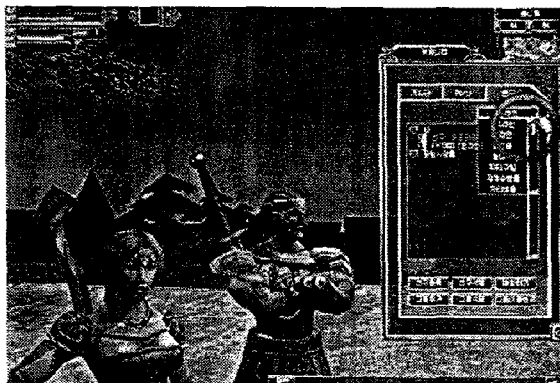
이러한 관계 맺는 과정 속에서 게임과 관련한 의미가 플레이어에게 부여된다. 따라서 온라인 게임에서 의미를 생산하는 구조는 접속과 참여의 수행체제를 가능하게 하는 인터페이스라는 상호작용의 정보전달 행위와 그것을 통한 게임의 알고리즘의 해석을 기반으로 하고 있다.

알고리즘의 해석은 인터페이스를 통한 플레이어들의 정보전달의 상호작용을 통해서 대상을 인식하는 과정을 통해서 이루어진다. 플레이어들은 프로그램화된 게임의 알고리즘을 해석하기 위해서 인터페이스 상에서 자신 즉 '추상적 주체'와 대상이라는 대립 쌍을 설정한다. 즉 플레이어는 추상적 주체를 통해서 게임의

인터페이스를 수행하고 그 인터페이스를 통해 반응되는 대상과 추상적 주체간의 상호작용을 통해 알고리즘을 해석하고 게임에 대한 의미를 획득하는 것이다[6].

3.3 ProjectA3의 커뮤니케이션의 특징

ProjectA3에서 플레이어간의 커뮤니케이션은 인터넷 채팅(IRC)과 같이 동시적이다. 동시적 커뮤니케이션은 플레이어간의 즉각적인 피드백을 가능하게 만들기 때문에 활발한 상호작용이 이루어 질 수 있도록 해 준다. 그리고 플레이어와 플레이어간의 게임을 매개로한 커뮤니케이션은 게임 세계의 지속성으로 인해 일회적 상호작용의 한계를 넘어서 지속적인 상호작용으로 이어질 수 있는 가능성을 지닌다. 게임에서 만난 플레이어의 아이디, 즉 캐릭터 이름을 알고 있고 그 사람이 게임에 접속만 해 있다면 그가 게임속 어떤 공간에 있던지 간에 다시 그 사람과 이야기를 나눌 수 있다. 또한 그 사람이 접속중이 아니라면 쪽지 기능을 이용하여 접속한 후 쪽지로 통해 자기 접속 하지 않았을 때 누가 쪽지를 통해 간단한 메모가 왔다는 것을 알 수 있다. 커뮤니케이션의 동시성과 어느 정도의 지속성이 보장되는 특징으로 인해 플레이어들은 게임 속에서 지속적인 사회관계를 맺을 수 있게 된다.



<그림5> 게임내 메신저기능

이와 함께 ProjectA3의 커뮤니케이션의 가장 큰 특징은 플레이어의 익명성이다. 게임을 한다는 것은 캐릭터의 이름 이외에는 자신을 드러내지 않아도 되는 익명성의 공간으로 들어서는 것을 의미한다. 익명성의 즉각적인 효

과는 플레이어들에게 안전하다는 느낌을 준다는 것이다. 자신의 어떠한 행동에도 상대가 현실에서 직접적으로 반응 할 수 없다는 것으로 인해 플레이어들은 자신이 컴퓨터 단말기로 보호받고 있다고 느낀다(Reid, 1994). Healy(1997)가 인터넷은 개인으로 하여금 분리되어 연결되어 있음을 동시에 느끼게 하는 곳이라고 표현했듯이 온라인 게임의 플레이어들 역시 한편으로는 다른 사람과의 연결을 바라면서 또 한편으로는 현실의 자신을 드러내지 않아도 되는 컴퓨터 단말기 앞의 상황에 편안함을 느낀다. Rheingold(1993)는 빠른 편집과 강렬한 이미지들이 텔레비전의 문법이듯이 CMC에서의 사람들은 때로 자신을 감추고 (Masking) 때로는 자신을 드러내는 것 (self-disclosure)이 사이버공간의 문법이라고 표현한다. 그리고 이 사이버 공간의 문법은 다양한 정체성 놀이 (identity play), 혹은 실험을 포함하는 것이라고 했다.

3.4 게임구조와 플레이어와의 상호작용

1) 게임세계의 설정

머드와 같은 다 사용자 온라인 게임은 흔히 환경(environment)으로 표현된다. 그것은 모든 상황들이 미리 계획되어서 만들어진 게임이 아닌, 사용자들의 커뮤니케이션의 행위와 사회적 관계가 일어날 수 있도록 조건과 도구를 제공해 준다는 것을 의미한다. 그러나 최초의 환경은 개발자 혹은 디자이너에 의해서 인위적으로 설계되어 제공되기 마련이다. 개발자 혹은 디자이너들은 어떠한 물리적 한계도 없는 가상의 공간에서 새로운 세계를 상상하며 하나의 환경을 만들어낸다.

가상공간에서의 게임을 설계할 때 개발자는 그 세계에서 가능한 행동의 범위를 정하고 - 예를 들어 PK가 가능하게 혹은 불가능 하게 설정 한다든가 - 어떠한 행동에 보상을 주고 어떤 행동에 대해 불이익을 줄 것인가를 정하게 된다. 이런 과정에서 개발자의 가치 혹은 철학이 반영되고 개발자는 하나의 가상 공동체가 만들어 질 수 있는 환경의 창조자가 된

다. 이렇게 만들어진 환경은 가치중립적 공간이 아니라 이미 어떤 가치가 내재한곳이 되는 것이다.

2) 플레이어들의 게임행위로 인한 게임의 변형 어느 정도의 시간이 흘러서 사용자들이 그 환경 속에서 사용자들끼리 커뮤니케이션을 하면서 자신들만의 규칙들을 만들어가고 환경을 자신들의 목적에 따라 이용하게 되면서 개발자들의 역할과 기능도 변화되어 간다. LucasArt의 Habitat의 두 디자이너는 이에 대해 “어떠한 상세한 중앙의 계획이란 것은 불가능하다. 그것은 시도조차 할 수 없는 것” 이라고 표현했다. 그들은 온라인 시스템의 사용자들은 결국은 자신들이 원하는 바를 할 것이기 때문에 그들이 자신들만의 사회를 만들어 가는데 이용할 수 있는 도구를 창조해 줄 뿐이라고 말했다. 이들은 사용자들이 자신들이 제공한 도구들을 그들이 전혀 예상하지 못했던 방법으로 이용하게 되는 것을 경험하게 되었다. 그들의 표현을 빌리면 그들이 가졌던 “전능한 중앙의 통제자의 역할”은 점점 불가능해졌고 더 많은 사용자들이 늘어날수록 그들은 점점 더 통제할 수 없는 상황들을 맞게 되었다. 그들의 역할은 중앙의 설계자, 통제자에서 사용자들의 요구를 수용해서 변경하는 역할로 바뀌어 갔다. (Morningstar & Farmer, 1991). Habitat의 경우와 같이 ProjectA3 개발자 역시 같은 변화를 경험했다. 초기에 전사 캐릭터가 사냥으로나 PK로 우세한 경우였다. 그러나 많은 타 캐릭터 유저들의 대규모 시위와 반발로 인해서 더 좋은 마법들과 채력을 패치해 감으로써 지금까지 레벨 밸런싱을 맞추기 위해 노력하고 있다.

4. 결론

이 연구는 국내의 온라인 게임 중에서도 현재 대표적인 성인용 게임 ProjectA3를 중심으로 온라인 게임의 매체적 특성이 제공하는 주요 몰입요인들에 대해 살펴보았다. 온라인 게

임의 매체적 특징은 상호작용성과 강한 친화력을 갖는다는 점으로 간략히 요약할 수 있다. 온라인 게임은 다른 어떤 매체보다도 사용자가 원하도록 만드는 힘이 강하기 때문에 일부에서는 ‘게임중독증’을 거론할 정도로 강한 흡인력을 발휘하고 있다. 따라서 본 연구는 플로우이론에 적용하여 성인용 게임인 ProjectA3의 내러티브를 통해 몰입현상이 어떻게 체험되고 있는가를 파악하였다.

5. 참고문헌

- [1] 이회경, “청소년의 게임 이용요인과 개인, 사회적 요인이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 영향”, 2003 청소년학연구
- [2] 오대연, “대학생의 성격특성과 종류별 게임중독의 관계에 관한 연구”, 성균관대학교 석사학위논문, 2001 석사학위논문
- [3] Novak, T.P., D.L. Hoffman, and y.F. Yung. (1998) "Modeling the Flow
- [4] Thomas P. Novak and Hoffman, D. L. (1997) "Measuring the Flow Experience Among Web Users," [on-line]
- [5] Fannon, P. S. (1997). Where we should be going with online RPGs. Gamasutra. September 19. 1997
- [6] 김머라, “온라인게임의 몰입요인에 관한 연구 : Lineage내러티브와 상호작용을 중심으로”, 이화여자대학교 정보과학대학원 2002, 석사학위논문,