

엠엠오알피지 콘텐츠 분석에 관한 연구

A Study on Contents Analysis of MMORPG

김서영, 박태순
호남대학교

Kim Seo-Young, Park tae-Soon
Honam Univ.

요약

시론적인 엠엠오알피지에 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 직접 분석 결과는 경험적이며 일반적으로 알려진 사항과 일치하는 것으로 나타났다. 즉, 국내게임에 비해 외국게임이 다양한 게임성과 높은 심미성을 제공하는 반면에 편의성과 밸런스 등의 측면에서 취약한 것으로 나타났다.

Abstract

This essay suggests frame of analysis about MMORPG and analyzes 3 representative games. That frame has 7 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. The result of analysis is quite correspond with empirical and general information. That is, Foreign games have multiple game factor and high aesthetics of graphic and sound, Domestic games have good convenience of interface and well adapted balance.

I. 서론

국내 온라인게임시장은 이미 포화상태가 된지 오래라고 한다. 경쟁이 치열해지면, 게임콘텐츠 생산에 있어서도 보다 분석적이며 심도 있는 기획이 필수적이 된다. 더 이상 주먹 구구식의 콘텐츠 생산으로는 많은 경쟁작들을 물리치기가 어려운 것이다.

이 때문에 게임콘텐츠에 대한 분석이 시급한 일이 된다. 콘텐츠에 대한 분석은 기본적으로 기획능력을 배가 시키는 일이다. 단순히 게임을 즐기면서 감으로 콘텐츠를 느껴서는 그것이 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 시론적인 분석틀을 제공하려 한다. 아직까지 게임콘텐츠 분석에 대한 엄밀한 분석틀이 제공된 바는 없다. 더욱 문제는 그러한 분석틀을 제공하려는 연구나 시도도 그다지 많지 않다는 점이다. 이런 이유 중의 하나는, 지금까지 디자인이나 영상과 관련한 이론이나 분석틀은 많이 제시되었지만, 그러한 이론이나 분석틀이 게임에는 적합하지 않다는 점에서

일 것이다. 가령 게임의 콘텐츠라고 볼 수 있는 피케이(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 판단되었다.

같은 컴퓨터게임이라 하더라도 게임의 장르에 따라서 특화된 분석틀이 필요할 것이다. 테트리스와 스타크래프트를 동일한 분석틀을 이용하기에는 그 장르적 특성이 너무나 틀리다. 이런 점에서 본고는 우선 엠엠오알피지(MMORPG)에 대한 분석틀을 제공하는데 집중할 것이다. 엠엠오알피지는 영국에서 최초로 개발된 머드에서 유래한 것인데[1], 현재 국내 산업을 이끌고 있는 대표적인 게임장르이다. 단순한 유형의 게임 장르에 비해 다양한 특성들을 많이 보유하고 있어서 향후의 연구를 위한 풍부한 분석틀이 제공될 수 있다고 여겨진다.

II. MMORPG 분석틀

1. 평가항목

게임기획단계에서 유추해보면 게임의 콘텐츠는 크게 다음과 같은 내용적 특성과 기술적 특성으로 분류할 수 있다[2].

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 포함되어야 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 다음과 같다.

게임콘텐츠 항목
1. 시나리오
2. 캐릭터
3. 인터페이스
4. 그래픽
5. 음악·음향

1번의 시나리오는 비단 배경줄거리나 테마만을 의미하지는 않는다. 세부적으로는 테마, 스토리, 캐릭터, 아이템으로 나눌 수 있는데 여기에서는 특히 쌍방향적 콘텐츠로서의 게임콘텐츠의 성격이 고려되어야 한다. 쌍방향적 콘텐츠는 서로 정보를 주고받는데 가치가 있는 콘텐츠로서 커뮤니케이션형 콘텐

츠라고도 하는 것으로 단순한 외형적 형태나 음향만이 아닌 인간의 상호작용까지도 고려하여 콘텐츠의 범주에 넣어야 함을 의미한다. 가령 아이템의 경우, 아이템의 종류나 모양이 어떠한 가도 콘텐츠의 한 부분이 되겠지만 상호작용까지 포함된 콘텐츠를 파악하기 위해서는 아이템의 드롭률과 같은 상호작용에 큰 영향을 미치는 요소들까지도 콘텐츠의 범주에 포함시켜야 하는 것이다. 피케이의 경우에 있어서도, 피케이의 자유도, 피케이지역의 범위 등은 이용자의 상호작용에 큰 영향을 미치는 것으로서 그래픽과 같은 외형적 요소는 아니더라도 주요한 콘텐츠의 한 부분으로서 분석되어야 할 것이다. 쌍방향적 콘텐츠는 그 자체로 콘텐츠로 성립하는 것이 아니기 때문이다. 근래 흔히 인용되는 생비자(Prosumer)의 개념이 적절하게 적용되는 곳이라 하겠다.

따라서 전체적인 평가항목은 크게 위의 5가지 항목으로 설정되 특히 시나리오의 항목에서는 쌍방향적 콘텐츠로서의 특성추출을 고려할 것이다.

2. 세부평가항목 및 평가방법

상기는 전체적 평가항목이었는데, 구체적인 게임사례 분석을 통해 엠엠오알피지에 일반화할 수 있는 세부평가항목을 아래의 표 1과 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 엠엠오알피지라고 하더라도 각 게임은 매우 다양한 개

[표 1] 엠엠오알피지 세부평가항목

게임콘텐츠의 일반적 특성	평가항목	세부 평가 항목
시나리오	1. 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
	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
음악·음향		7-2. 배경음악 7-3. 효과음(타격소리 제외) 7-4. 타격감

성들을 지니고 있어서 지엽적인 게임의 요소들까지 평가항목에 포함하자면 엄청난 수의 평가항목이 추출될 수 있으므로, 최소한의 선에서 일반화될 수 있는 평가항목을 추출하고자 하였다. 우선 엠엠오알피지의 특성을 고려한 평가의 큰 범주는 커뮤니티성, 피케이용이성, 아이템 이용 용이성, 캐릭터 다양성, 밸런스, 편의성, 심미성의 6개로 구분하였다. 편의성과 심미성은 일반적인 디자인이론에서도 찾을 수 있는 항목이며 여타의 항목은 엠엠오알피지 특성을 고려하여 삽입한 것이다. 이후 이러한 큰 특성을 반영할 수 있는 세부적인 평가항목을 설정한다. 이러한 작업을 통해 만들어진 평가항목은 다음의 표와 같다. 각 세부평가항목에 대해서는 조작적 정의를 첨부하여 그 평가 내용을 보다 상세하게 설명하고 있다. 본고에서는 조작적 정의에 대해서는 생략한다.

각 항목은 5점 척도를 통하여 평가될 것이다. 즉, 각 항목에서 부정적일수록 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. 평가표는 다음과 같은 방식으로 구성되어 평가자가 각 점수란에 체크하게 될 것이다.

매우 부정적	약간 부정적	보통	약간 긍정적	매우 긍정적
①	②	③	④	⑤

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 호를 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 기준없이 평가하는 것에 비하면 보다 객관성을 유지할 수 있을 것이다. 이를 위하여 먼저 가장 대표적인 엠엠오알피지라고 할 수 있는 리니지를 평가하였다. 추후의 여타 게임에 대한 평가시 이 리니지에 대한 평가를 참조하도록 하여 평가자가 달라지더라도 각 게임의 평가가 일관성을 유지하도록 하였다.

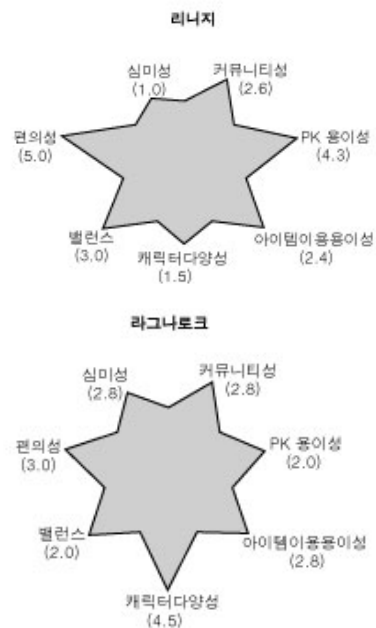
III. 평가사례 및 결과

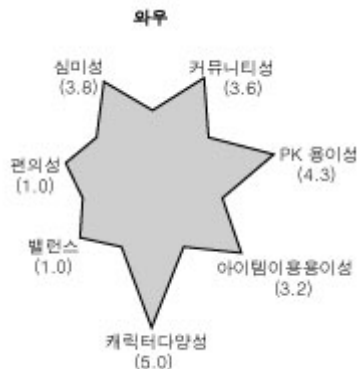
상기의 논의를 통해서 구성된 평가항목을 통해 실제로 리니지, 라그나로크, 와우를 평가해보았다. 이들 게임을 선정한 것은 이들이 대표적인 국내외의 인기게임들이기도 하며, 대별되는 특징들을 많이 지니는 것으로 판단되었기 때문이다. 평가 결과표에서 보면 각 특성에 해당하는 평가 항목의 점수가 높으면 해당 특성의 성향이 높거나 좋은 것으로 판단할 수 있다. 즉, 리니지의 경우 커뮤니티성을 측정한 평가항목 5개의 점수를 모두 합치면 13점이 되고 각 항목당 평균 2.6점이 된다. 이에 반해 라그나로크는 14점으로 평균 2.8, 와우는 18점으로 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 2] 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 대부분의 외국게임이 그렇듯이 협력적인 요소를 많이 강조하고 있다고 볼 수 있겠다.

피케이용이성은 두 게임 모두 상당히 높게 나타나고 있다. 전통적으로 외국게임들은 피케이에 대한 제도적인 규제가 없었기 때문에 상당히 자유로운 피케이가 나타난다. 하지만 외국에서는 지나치게 자유로운 피케이가 오히려 게임성을 저해하고 싫어하는 이용자가 생긴다는 이유로 업계 스스로가 일정한 피케이에 대한 규제를 하고 있다[3]. 이에 반해 리니지는 자유로운 피케이를 허용하다 제도적인 제재로 인해 피케이에 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 리니지, 라그나로크, 와우의 순으로 거래가 많음을 알 수 있다. 아이템 이용 용이성 점수 순서와 일치하고 있다.

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

밸런스는 게임에서 가장 핵심적인 요소로 볼 수 있는 것으로, 여기서 리니지의 장점과 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 하는데도 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 접속자의 장기간 게임이용에는 다소간 부정적인 효과가 있을 것이다.

심미성 또한 리니지와 와우가 크게 차이를 보여준다. 사실이 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. 결 론

지금까지 시론적인 엠엠오알피지에 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 직접 분석 결과는 경험적이며 일반적으로 알려진 사항과 일치하는 것으로 나타났다. 즉, 국내게임에 비해 외국게임이 다양한 게임성과 높은 심미성을 제공하는 반면에 편의성과 밸런스 등의 측면에서 취약한 것으로 나타났다.

본고의 가장 큰 의의는 게임콘텐츠에 대한 개념적 이해를 도모했다는 점에서일 것이다. 개념적 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 있을 텐데, 이론적 기반이 없는 속에서의 게임 분석은 자칫 모방 수준에 그치기 쉬울 것이다. 최근 엠엠오알피지를 중심한 온라인 게임은 중국을 비롯하여 일본에도 널리 보급되고 있으며, 향후에는 미국, 유럽에서도 활발하게 이용될 것으로 전망되고 있다[4]. 국내는 물론 해외 이용자

의 요구에 맞는 게임을 만들기 위해서는 게임기획과정에서 보다 정교한 분석틀과 개념적 이해가 필요할 것이다. 본고의 분석틀과 분석사례가 그러한 점에서 보탬이 될 수 있을 것으로 기대한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 러셀 드마리아, 조니L. 윌슨, 게임의 역사 -아타리에서 블리자드까지-, p.321, 제우미디어, 서울, 2002.
- [2] 유승호, 장원상, “게임기획에의 활용을 위한 온라인게임구성과 이용자성향의 비교연구”, 게임산업저널, 제2호, 2002.
- [3] 제시카 멀리건, 브리짓 페트로브스티, 온라인게임기획 이렇게 한다, 제우미디어, 서울, 2003.
- [4] 한국게임산업개발원, 2005대한민국 게임백서, 한국게임산업개발원, 서울, 2005.