

# 게임플레이에서 페르소나를 유도하는 게임 요소에 관한 연구 - MMORPG를 중심으로

## A study on the game elements that generate personas in game-play -Focus on the MMORPG

조정찬

국민대학교 테크노디자인전문대학원 디지털컨텐츠디자인 전공

Jo, Jeong-Chan

Dept. of Digital Contents Design, KMU.

전승규

국민대학교 테크노디자인전문대학원 디지털컨텐츠디자인 전공

Jeon, Seung-Kyu

Dept. of Digital Contents Design, KMU.

• Key words: Game Design, Persona

### 1. 서론

게임 플레이는 플레이어 주도형 스토리텔링의 성격을 갖는다. 게임 플레이를 통해서 플레이어는 게임플레이 환경 안에서 자신이 원하는 형태, 속성으로 플레이 캐릭터를 변화 및 발전시킨다. 이는 여러 가지의 모습과 성향의 게임캐릭터로 투사되어 보여 지며 새로운 게임캐릭터를 생성하여 새로운 플레이 형태를 손쉽게 만들어 갈 수도 있다.

그런데 이러한 게임플레이는 현실 속의 자신의 모습과 다른 역할과 태도, 행동, 언어구사 등을 하는 경우가 있다. 현실 속의 자아가 감추어진 게임이란 가상현실 속에서 게임플레이 환경에 맞추어 새로운 인격체로 활동하는 것이다. 이는 1) Jung, Carl Gustav이 말한 페르소나(persona)와 밀접한 관련이 있다.

본 연구는 2003년 7월부터 2005년 9월까지 MMORPG에 대한 참여관찰법을 통하여 게임의 어떤 요소가 게임플레이어들로 하여금 페르소나를 발현되게 하는지 알아보고 각 요소의 속성을 살펴보고자 한다.

### 2. MMORPG 게임플레이어의 개념

#### 2-1. MMORPG의 개념

대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이링 게임(MMORPG; Massively Multiplayer Online Role Playing Game)은 수천명의 플레이어가 인터넷을 통해 모두 같은 가상공간에서 즐길 수 있는 롤플레이링 게임의 일종이다.

혼자, 혹은 두 세명이서 즐기던 고전 롤플레이링 게임과 달리, 인터넷의 발달과 함께 RPG에 머드 게임의 특성을 결합해서 생겨났다. 이 장르의 특성은 기본적으로 스토리가 있는 RPG 게임의 특성을 유지하여 게임에 참여하는 모든 플레이어가 스토리를 즐길 수 있다는 것이다. 그러면서 서로 대화도 나누고 아이템도 거래 할 수 있어 단순히 시나리오만 즐기는 것이 아니라 다양한 이벤트와 함께 여러 사람들과 함께하는 즐거움을 맛볼 수 있다.

MMORPG게임의 대표적인 예로는 리니지, 뮤, 마비노기, 바람의 나라, 월드 오브 워크래프트 등이 있으며 MMORPG게임의 수는 점점 증가하고 있다.

1) 지크문트 프로이트의 정신분석학에 영향을 받아 분석심리학의 기초를 세웠고 외향성·내향성 성격, 원형(原型), 집단무의식 등의 개념을 제시하고, 발전시켰다.

### 2-1. MMORPG의 플레이 특징

온라인 게임 중에서도 MMORPG의 가장 큰 특징은 동시에 수많은 사람과의 교류를 통해서 이루어진다는 것이다. 상황에 따라 협력적인 모습으로 나타나기도 하고 때로는 대립적인 구도를 띄기도 하는데 이는 수직적인 레벨시스템으로 인하여 나타나는 모습이다. 목표물에 대해서 레벨이 상대적으로 낮으면 능력치 또한 낮으므로 협력해야 하는 상황이 발생하게 되고, 레벨이 상대적으로 높으면 경쟁해야 하는 일이 발생하게 된다.

### 3. 온라인 페르소나의 개념

#### 3-1. 페르소나의 개념

정체성은 다른 사람과 구별할 수 있는 자신의 모습으로 타인과의 관계 속에서 형성되지만, 페르소나는 자신의 정체성을 바탕으로 나타나는 외적으로 보여 지기를 원하는 자신의 모습(Jung, 1973)이다. 페르소나는 일종의 사회적인 자아로서, 사회적인 역할에 따라 '~로서의 나'를 의미한다. 이러한 페르소나는 현실공간에서 적나라하게 표출되지 않기 때문에 존재하지 않는 것처럼 보인다. 그러나 현실공간에서 복합적인 자아가 표출되는 상황이 온라인 공간에 비해 덜 빈번하게 나타날 뿐 페르소나 자체가 형성되지 않는 것은 아니다(Turkle, 1995). 개인은 페르소나에 의해 반드시 자기 자신의 성격이 아닌 다른 성격을 연기할 수 있다(Jung, 1973; 최현 역, 1985).

#### 3-2. 온라인 페르소나의 특징과 구분

페르소나를 형성하는 공간이 현실에서 온라인으로 변하게 되면, 페르소나가 나타나는 양상은 달라진다. 온라인 공간에서의 페르소나는 자아 정체성 확립의 과정에서 나타나기보다는 상대방과의 커뮤니케이션 과정에서 자신을 위장하기 위해 나타나는 현상이며 현실공간에 비해 페르소나가 비교적 활발하게 이루어지고 있다. 고정적이고 안정적인 현실세계보다 유동적이고 불안정한 온라인 공간에서는 자신의 정체성을 다양하게 표현하는 것이 가능하다(황상민, 1999).

맥킨닌(MacKinnon, 1995)은 실제의 자신이 얼마나 반영되어 있는지 그 정도에 따라서 세 가지의 페르소나로 구분하고 있는데 투명(transparent), 반투명(translucent), 불투명(opaque)이 바로 그것이다.

## 4. MMORPG 플레이어에서 보이는 페르소나 형태

### 4-1. 외형으로 나타나는 페르소나

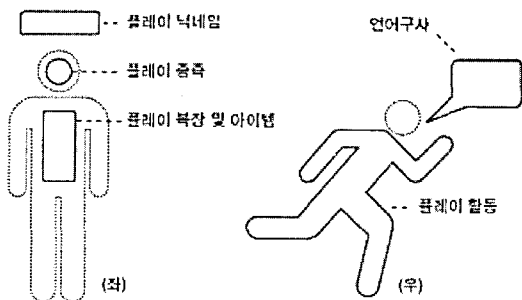
플레이어는 온라인 공간에서 다른 플레이어 및 게임월드와의 커뮤니케이션을 통한 페르소나의 외형적인 표현 방법으로 첫 단계에서 게임캐릭터의 소속 종족 및 국가를 선택하고 게임캐릭터 닉네임을 생성한다. 두 번째 단계에서는 게임플레이를 통하여 획득한 게임의상, 무기, 액세서리 등의 아이템으로 게임캐릭터의 외형을 꾸밈으로 플레이어의 페르소나를 창조한다. 이는 플레이어가 추구하는 페르소나에 따라 천차만별의 조합된 외형이 나타난다. [그림 1-1]의 (좌)그림 참조.

### 4-2. 플레이 활동으로 나타나는 페르소나

게임 플레이를 통해서 다른 플레이어 들 및 게임월드에 비추어지는 페르소나의 형태는 크게 두 가지가 있다. 한 가지는 플레이어가 채팅 및 시스템액션을 통한 의사전달의 형태이고 나머지 한 가지는 관계적 플레이 형태로서 다른 플레이어들과 게임월드와 특정 관계를 형성하며 게임을 진행하는 형태이다. [그림 1]의 (우)그림 참조.

### 4-2. 외형과 플레이 활동과의 관계

게임캐릭터의 닉네임은 플레이어의 플레이 경향과 종족 및 직업 등이 고려되어 생성되고 게임캐릭터의 종족은 플레이어의 플레이 경향 및 외형에 대한 선호 등이 고려된다. 즉, 게임플레이에서 나타나는 페르소나의 형태는 게임캐릭터의 외형과 플레이 활동이 복합적으로 결합되어 나타나게 되는 것이다.



[그림 1] 게임 플레이어에서 보이는 페르소나 형태

## 5. 게임플레이에서 페르소나를 유도하는 요소

### 5-1. 페르소나를 유도하는 외형적 요소

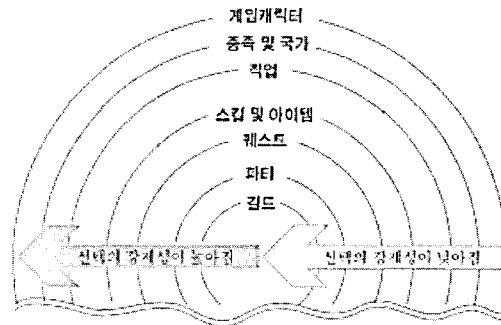
페르소나를 유도하는 게임캐릭터 외형의 가장 기초를 이루는 부분은 게임의 세계관이다. 세계관에 따라 같은 플레이어라 할지라도 추구하는 페르소나가 달라진다. 그 다음의 요소로는 게임캐릭터의 종족 및 국가가 있다. 소속 종족 및 국가에 따라 게임 안에서 고유 형태를 갖기 때문인데 더불어 얼굴 생김새에 대한 세세한 부분까지도 플레이어의 구미에 맞도록 설정할 수가 있다. 그 외 요소에는 게임의상과 아이템과 시스템액션, 스테이터스에 따른 캐릭터의 동작 등이 있는데 그중 특정 아이템은 음악연주와 같은 특정 동작을 수행 할 수 있으며 의상 문양부터 패턴까지 플레이어가 설정할 수 있다.

### 5-2. 페르소나를 유도하는 활동적 요소

페르소나가 유도되는 게임플레이 활동의 가장 큰 기초는 5-1과 같이 게임의 세계관이다. 이는 게임의 목표를 결정짓는 중요한 부분이기도 하다. 또 다른 요소는 종족, 국가 및 직업이다. 종족, 국가에 따라 특화된 스테이터스나 직업군이 존재하는 경우가 많기 때문이며 특히 직업은 스테이터스나 스킬 및 아이템과 매우 밀접하므로 플레이어의 활동 양상에 매우 큰 영향을 끼친다. 그 외 요소에는 길드와 파티시스템이 있다. 게임플레이 레벨 등이 어느 정도의 계도에 오르면 비슷한 목적을 지닌 플레이어들이 조직을 결성할 수 있는 시스템으로서 파티보다는 길드가 규모가 크고 조직적이라 할 수 있다.

### 6. 페르소나를 유도하는 요소간의 관계 및 강제성

위에서 말한 게임플레이에서 페르소나를 유도하는 요소를 플레이어 모두가 경험하는 것은 아니다. 페르소나는 지극히 개인적인 것이기 때문에 페르소나를 유도하는 요소에 대해서 개인 성향에 따라 선별적으로 접근하게 된다. 그러나 게임플레이를 함으로서 필수적으로 선택하고 진행해야 하는 페르소나를 유도하는 요소가 있고 그렇지 않은 것이 있다. [그림 1-2] 참조.



[그림 2] 페르소나를 유도하는 요소의 포함과 선택의 강제성

즉, 플레이어 개개인이 게임에서 제공되는 요소의 강제성에 따라 선택의 깊이를 다르게 가져가며 각각의 게임플레이를 통한 페르소나를 발현하게 된다.

## 7. 결 론

본 연구를 통하여 게임플레이에서 페르소나를 유도하는 요소와 각 요소간의 관계와 속성을 알 수 있었다. 그러나 이러한 요소들이 개개인의 플레이어에게 구체적으로 어떻게 응용되고, 더 나은 게임디자인을 위해 어떻게 적용 될 수 있는지에 대한 것은 추후 연구과제이다.

### 참고문헌

- 신세정, 사회적 가면 페르소나를 통한 자아표현 연구, 국민대학교 2004
- 배운정, CMC상에서의 페르소나 형성에 관한 연구, 전남대학교, 2002.2