

온라인 게임에 나타난 사용자 생성 규칙 연구 - <리그 오브 레전드>를 중심으로 -

류철균, 박미리
이화여자대학교 디지털미디어학부
cglyou@hanmail.net, kunstkammer90@gmail.com

Study of User Generated Rules on Online game
- focused on *League of Legends* -

Chul-Gyun Lyou, Miri Park
Division of Digital Media in Ewha Womans University

요 약

본 논문의 목적은 온라인 게임에서 나타나는 사용자 생성 규칙의 양상 및 특징을 분석하고, 이를 통해 게임 내에서 플레이어의 정체성이 형성되는 방식을 밝히는 것이다. 이를 위해 유저 맵 시스템에서 기원한 온라인 게임 <리그 오브 레전드>를 연구 대상으로 채택하고, 규칙 이론을 바탕으로 사용자에게 의해 만들어진 규칙의 양상을 분석하였다. 그 결과 게임 내에서 지배적으로 나타나는 규칙은 개발자가 만든 규칙이 아닌 사용자로부터의 창발적인 규칙에 있었다. 그리고 이러한 사용자 생성 규칙은 규칙 발견과 다수 사용자에게 의한 선택의 과정을 거치면서 궁극적으로 시스템의 상태 변화까지 이끌어낸다. 본 논문에서의 사용자 생성 규칙에 관한 연구는 게임 내에서의 사용자 역할을 제고할 수 있도록 한다는 측면에서 의의를 가질 것으로 기대한다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze user-generated rules in online games and to define the way of players' identities are developed. This study focuses on the online game *League of Legends*, which originated from use map system. Based on rule theory, this study analyzes the characteristics of user-generated rules. As the result, this study proves that the main rule of online game is not the rules made by developers, but the emergent rules made by players. Through rule-detection and rule-selection process, user-generated rules change the game system. Therefore, the result of this study expects to show meaningful roles of players in game system.

Keywords : on-line game rule(온라인 게임 규칙), User Generated Rules(사용자 생성 규칙), League of Legends(리그 오브 레전드), player identity(플레이어 정체성)

Received: Jan. 12, 2015 Accepted: Jan. 26, 2015
Corresponding Author: Chul-Gyun Lyou(Ewha Womans Univ.)
E-mail: cglyou@hanmail.net

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

본 논문은 라이엇 게임즈(Riot games)의 리그 오브 레전드(League of Legends: 이하 LoL)가 유즈 맵 시스템(use map systems)에서 기원한 점에 주목하여, 온라인 게임에 나타난 규칙의 생성 방식을 분석하고, 이를 통해 온라인 게임에서 이루어지는 사용자의 특징적인 규칙 생성 방식을 고찰하는 것을 목적으로 한다.

유즈 맵 시스템은 개발사가 제공하는 공식 지도 외에 이미 출시된 게임의 내부 데이터를 사용자가 직접 편집기를 사용하여 새롭게 만들어낸 사용자 제작 게임이다. 사용자 스스로 기획과 제작의 과정을 거쳐 만들어진 유즈 맵 시스템 게임은 개발자들에 의해 체계화되면서 정식 온라인 게임으로 발전해왔다. LoL로 대표되는 유사 장르의 게임들을 독자적으로 탄생한 게임으로 볼 수 없는 데에는, 유즈 맵 시스템을 근원으로 한 유저의 제작과 변형의 욕구가 강하게 드러나기 때문이다.

마리 로르 라이언(Marrie Laure Ryan)은 게임에서의 규칙(rule)은 구성원리라고 말한 바 있다. 예를 들어, 문학에서는 컨벤션을 탈피하기 위한 일탈과 창의적 노력들이 시도되고 있는 반면에, 게임에서의 규칙은 어떤 경우에서든지 예외의 경우를 허용하지 않으며, 규칙의 범주 안에서 꼭 지켜져야 하는 엄격함을 지닌다[1]. 게임에서 규칙은 이처럼 강제성을 지니고 있으며, 대다수 게임의 경우 개발자들에 의해서 필연적으로 구성된다. 반면, 유즈 맵을 기원으로 하는 LoL와 그 유사 장르의 게임들에서는 유저의 아이디어가 게임 내에서 지배적으로 작용하기 때문에 규칙의 생성과 변형은 개발자의 계획에서 벗어나 우연적으로 발생한다.

최근 한국 온라인 게임 산업에서는 MMORPG 장르를 제외하고는 뚜렷한 성과를 올렸던 게임들이 없었다. 2012년 한국에 출시된 LoL는 현재 북미와 한국의 온라인 게임 시장 점유율에 있어 막대한 영향력을 지니고 있으며, 본 게임의 e스포츠 활성화와 게임밸런스에 영향을 끼치지 않는 부분 유료화

서비스 등의 특성을 살펴볼 때, 앞으로 더욱 활발한 유사 장르 게임 개발이 진행 될 것으로 전망한다[2].

LoL의 영향력과 유사 장르 게임의 출시 등 그 규모에도 불구하고, LoL는 여전히 학문 연구에 있어 각기 다른 여러 개의 개념으로 장르가 규정되고 있다. 한국콘텐츠진흥원은 LoL의 장르를 AoS로 규정하면서, AoS가 대전액션과 상대방의 건물을 공략해 무너뜨리는 것을 목적으로 하는 공성전이 결합된 게임 장르라고 밝히고 있다[2]. 이에 국내 대다수 연구에서는 LoL을 AoS로 규정한다[3,4,5,6,7]. 같은 장르를 LoL의 개발사인 라이엇 게임즈에서는 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena)로 규정하면서, MOBA로서 LoL 연구를 진행하는 학자들도 생겨났다[8,9,10]. 이와 관련하여 미국의 컴퓨터 및 비디오 게임 개발사인 밸브 코퍼레이션은 ARTS(Action Real Time Strategy)로 장르를 규정하고 있지만[11], LoL에 관한 국내외 연구에서 장르에 대한 논의는 여전히 통일되지 못하고 있다.

이는 LoL와 유사 장르 게임에서 RPG와 RTS 등 다양한 장르의 특징이 복합적으로 나타나기 때문이라고 볼 수도 있다. 본 연구에서는 LoL과 같은 게임의 장르가 통일되지 못하는 원인을 앞선 논의들에서 나타나지 않았던 ‘시스템 구축에서의 사용자 층위’에서 분석해보고자 한다.

나름의 방식으로 장르를 규정한 위의 연구들과 더불어 박영표, 오규환(2013)이 지칭하는 MORPG(Multiplayer Online Role Playing Game), Yubo Kou와 Bonnie Nardi(2014)가 지칭하는 MOG(Multiplayer Online Game) 또한 개념 자체에서 장르적 특성을 포함하고는 있으나, 유즈 맵 시스템 기반 게임의 본질적인 사용자 에디팅 특성은 드러나 있지 않다는 점에서 한계를 지닌다.

LoL와 같은 유사 장르는 그 영향력에 비해 학술적 연구가 부족하며, 연구가 이루어졌다고 하더라도 표본을 수집하여 측정하는 등 기존 사실을 과학적으로 분석하는 연구를 중심으로 진행되어 왔

다. 천관호(2013)는 스포츠의 성과 도출 요소가 e 스포츠에도 적용되고 있음을 LoL의 프로 팀 사례를 통해 밝혔으며[5], 홍영신(2013)은 온라인 게임 내의 평판시스템이 플레이어의 친사회적 태도 변화를 촉진시키고 있음을 LoL을 중심으로 한 설문조사를 통해서 밝혔다[4]. 사용자 측면이 드러난 연구는 서정민(2013)의 LoL 사용자 유형 분석 연구가 있는데[7], 이 연구는 심층면접만으로 사용자의 성향을 파악했다는 데서 일반화하기에 논리적으로 부족한 면이 있다. 같은 맥락에서 황성연, 김승인, 윤범식(2013)은 설문조사를 통해 게임성 연구를 위한 사용성 평가를 진행했으며[3], LoL을 사례로 유저 시나리오와 스토리텔링의 특성을 연구한 손현화, 전성규(2013)와 박영표, 오규환(2013)도 있었다[8,12]. 이들 연구는 LoL과 유사 장르에 주목하여 그 가능성을 탐구하고 방향성을 제시했다는 점에서 의의가 있으나, 사용자 층위에 대한 고민이 충분히 이루어지지 않았다는 한계를 갖는다. LoL과 유사 장르 게임의 본질적인 특성은 사용자에게서 나오며, 시스템 또한 사용자의 아이디어가 적극 반영되었기 때문이다.

이에 본 논문에서는 온라인 게임인 LoL를 대표하는 장르가 유즈 맵 시스템에서 시작 되었다는 점에 주목하여, LoL에서의 사용자 생성 규칙(User Generated Rules)에 대해서 알아보고, 사용자 생성 규칙을 통해 사용자와 개발사가 어떻게 상호작용하는지 고찰하는 것을 목적으로 한다. 이에 2장에서는 LoL과 그 유사장르의 이해를 위해 게임의 탄생 배경과 그 계보를 살펴보고, LoL에서의 사용자 생성 규칙을 이해하기 위해 샬런과 짐머만(Salen & Zimmerman)의 규칙 이론을 바탕으로 기존 게임에서 나타났던 규칙의 유형을 살펴보고자 한다. 이어지는 3장에서는 샬런과 짐머만이 제시한 일 순위 규칙과 이 순위 규칙의 개념을 중심으로, 사용자 생성 규칙이 LoL 내에서 지배적으로 나타나는 양상을 구체적 사례를 통해 고찰해 보고자 한다. 이를 통해 나타나는 LoL의 복잡성을 이안 보고스트(Ian Bogost)가 제시한 유닛 오퍼레이션

(Unit operation) 개념을 바탕으로 살펴보는 것이 본 논문의 목적이다.

이 같은 LoL에서 나타나는 사용자 생성 규칙에 관한 연구는 게임 내에서의 사용자 역할을 제고할 수 있도록 한다는 측면에서 의의를 가질 것으로 기대한다.

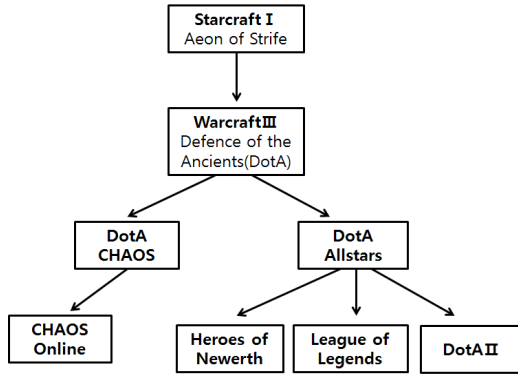
2. 온라인 게임의 사용자 메타 특성

2.1 유즈 맵 시스템과 사용자 생성 규칙

스타크래프트 I의 Aeon of Strifed에서 시작된 유즈 맵 시스템은 워크래프트III의 유즈 맵 시스템 DotA(Defense of the Ancients)로 발전 하였다. DotA는 미국의 대학생 Eul이 제작한 유즈 맵으로, 이후의 DotA Allstars, CHAOS, 리그 오브 레전드 등 대부분의 유즈 맵 시스템 게임들의 원형이라 할 수 있다. DotA는 영웅들 간의 힘 싸움과 공성전이라는 코드가 조화롭게 맞물려 타 유즈 맵 시스템들과 차별점을 지니면서 인기를 끌었다. 사용자들의 피드백 역시 포럼을 통해 실시간으로 공유하며, 사용자들의 요구를 계속해서 포착해 업데이트에 반영했다는 점에서 대중성을 구가했다.

2003년 워크래프트3의 확장팩이 출시되면서 기존 유즈 맵 시스템들은 수정이 가능해졌고, DotA 맵은 다양한 사용자에게 의해 수정되기 시작했다. 이후 DotA outland, DotA Classic, DotA Rumble 등의 수정 맵들이 범람하기 시작하였으나 대중성을 논한다면, DotA Allstars와 DotA CHAOS가 독보적이었다. DotA Allstars는 제작자인 Guinsoo가 울스타드라는 이름에 걸맞게 당시 유행하던 Eul의 기존 도타 맵의 아이템, 영웅 등을 재배치한 맵이다. 이를 보통 모방 맵, 해킹 맵이라 칭한다. 이후 DotA Allstars는 원작인 워크래프트 3보다 인기가 높아졌으며, 월드 사이버 게임즈(WCG)의 공식 종목으로 채택되고 e스포츠 종목으로 선정된다. 이러한 DotA Allstars, 그리고 다양한 사용자 제작 게임들을 체계화해서 온라인 게임

으로 개발한 것이 현재의 LoL이다. 이를 도식화하면 [Fig. 1]과 같다.



[Fig. 1] History of Use Map system

온라인 게임 시장에서 LoL 및 유사 장르 게임이 나오기 시작한지는 채 10년도 되지 않았으며, 출시된 게임들 또한 LoL을 제외하고는 대다수가 흥행에 성공하지 못했다. 흥행에 성공하지 못한 게임들과 더불어 LoL의 공통점을 추출해 보면 모두가 유즈 맵 시스템을 기반으로 게임을 제작했다는 것을 알 수 있다. DotA에서 DotA Allstars로의 각색은 정통성을 화두로 수많은 대립을 불러일으키기도 했으나, 각색의 적극적 수용이 지금의 LoL를 만들었다는 점에서는 의심의 여지가 없다. 온라인 게임 시장에서 LoL의 독보적인 점유율에도 불구하고 대다수의 유사 장르 게임이 흥행에 성공하지 못했다. 이에 본 논문에서는 [Fig. 1]에서의 게임이 유즈 맵 시스템에 기원하였다는 것을 전제로 하여, LoL의 사용자 측면 강화를 개발자 측면이 강화되었던 유사 장르 게임들과의 변별점으로 삼고자 한다.

AoS에서 시작하여 DotA를 거쳐, LoL에 이르기까지의 과정을 통해 알 수 있는 것은 단일한 제작자는 존재하지 않다는 것이다. 즉 개발자의 기획에 따라 철저하게 제작되었던 기존 게임과 달리, 유즈 맵 시스템을 기원으로 하는 [Fig. 1]의 게임들은 사용자의 측면이 대폭 강화되어 사용자가 직접 맵 에디팅 시스템을 통해 맵을 제작하고 다른 사용자

들이 이를 수정, 보완하거나 각색하는 등의 사용자 활동이 주를 이룬다. 그렇기 때문에 맵 간의 유사도와 더불어 사용자와의 피드백 또한 강화되어있는 것이 LoL 및 유사 장르 게임의 특성으로 볼 수 있다.

그러나 타 온라인 게임에 비해 사용자에게 의한 규칙의 생성과 변용이 상대적으로 용이한 LoL과 그 유사장르의 게임들을 이해하기 위해서는 ‘규칙’에 대한 보다 깊은 이해가 요구된다.

2.2 게임 규칙의 유형과 변용

에릭 짐머만(Eric Zimmerman)은 규칙이 게임 내부의 형식적 구조를 구성한다고 주장한다. 모든 게임은 규칙을 갖고 있으며, 규칙은 게임의 특성을 정의하는 것 중 하나이다. 짐머만에 따르면 이는 디지털게임과 비-디지털게임 모두에서 동일하게 나타난다. 짐머만은 게임에 공통적으로 나타나는 규칙의 유형을 그 성격에 따라 운영적 규칙, 구성적 규칙, 암묵적 규칙으로 분류한다.

먼저 운영적 규칙이란 우리가 일반적으로 생각하는 규칙으로, 여기에는 주로 플레이어들의 행동에 대한 안내가 나오기 때문에 게임을 플레이하기 위한 가이드라고 볼 수 있다.

반면에, 구성적 규칙은 플레이어들에게 제시된 규칙 뒤에 존재하는 기초적인 작동원리를 의미한다. 즉 수학적 구조를 기반으로 한 논리적 관계의 집합으로서 사물의 형태나 플레이어들의 행동 지침으로 구현될 필요가 없기 때문에 보다 추상적이다.

마지막으로 게임 밖에서 ‘적혀있지 않은 규칙’으로 작용하는 암묵적 규칙이란, 에티켓이나 게임에 대한 태도 등을 포함한다. 대개 암묵적 규칙은 숨겨져 있지만 게임 디자이너들에 의해 운영적 규칙의 목록에 포함되는 경우도 있다. 이는 운영적 규칙과 암묵적 규칙의 경계가 불명확함을 보여준다. 따라서 종종 플레이 규칙은 암묵적인 것에서 운영적 규칙으로 상황에 따라 변경될 수 있다.

이러한 규칙의 세 가지 유형은 디지털 게임과 비-디지털 게임 모두에 동일하게 나타나지만 디지털

털 게임에 있어 운영적 규칙은 플레이어의 행동과 게임간의 상호작용과 직접적으로 관계가 있다. 게임의 내부 이벤트만을 통제하는 구성적 규칙과 달리 디지털 게임에서의 운영적 규칙은 내부 이벤트와 관계있을 뿐만 아니라 플레이어에게 선택과 결과를 보여주는 입력과 출력의 외부 이벤트와도 관련이 있다. 짐머만은 외부 이벤트인 암묵적 규칙은 게임 플랫폼을 가정하지는 않지만 이러한 암묵적 규칙들로 플레이 하는 것이 혁신적인 디자인 아이디어의 원천이 될 수 있다고 말한 바 있다[13].

또한 짐머만은 게임에서의 규칙을 그 중요도에 따라서 일 순위 규칙과 이 순위 규칙으로 유형을 분류하고 있다[14]. 따라서 일 순위 규칙과 이 순위 규칙 사이에는 분명한 구분이 필요하다. 일 순위 규칙은 게임을 플레이하기 위해서나 관망하기 위해서 누구나 알아야 하는 규칙을 포함하며, 따라서 게임 개발자의 측면이 강조된다. 이와 반대로, 이 순위 규칙에서는 게임이 발생하기 위해 누군가는 알아야 하는 규칙으로, 별다른 강제성 없이 플레이어에게 게임에 대한 이해력을 요구하기 때문에 플레이어의 역할이 강조된다고 볼 수 있다.

일반적으로 컴퓨터 게임에서는 일 순위 규칙만이 강조되어 나타나고 있다. 컴퓨터가 모든 규칙에 대해서 판결을 내려주기 때문에 플레이어들은 게임에 대해 알지 못하더라도 플레이를 시작할 수 있다고 보는 것이다. 여기서 카이와의 개념, 즉 놀이에서의 파이디아와 루두스의 개념으로 설명하면 [15], 일 순위 규칙은 보다 규칙이 강조된 게임으로서의 루두스에 가깝다고 볼 수 있으며, 이 순위 규칙은 비-규칙 놀이로서의 파이디아에 가깝다고 할 수 있다. 그러나 이 순위 규칙이 사용자의 의지에 따라 열람된다는 점에서 완전한 파이디아, 즉 비-규칙성이라고 보기에는 어려움이 있다. 이처럼 경계적 특성의 이 순위 규칙은 대체로 컴퓨터 게임에 있어 그 측면이 두드러지게 나타나지 않았으나, 암묵적 규칙들로 플레이 하는 것이 혁신적인 디자인 아이디어의 원천이 될 수 있다는 짐머만의 주장에 비추어 보았을 때 이 또한 묵과할 수 없다.

사용자가 게임을 진행해 나가기 위해서는 규칙을 알아야 한다. 때문에 일 순위 규칙과 이 순위 규칙 사이 어딘가에는 사용자의 부담이 존재한다. 짐머만의 이론을 통해 3장에서는 LoL에서의 사용자 아이디어가 시스템과 어떻게 상호작용을 하는가를 구체적인 사례를 바탕으로 살펴보고자 한다.

3. 사용자 생성 규칙의 적용과 구현

3.1 표준화된 메타로서의 이 순위 규칙

메타(meta)는 본래 ‘~에 대한’을 의미하나, 게임 LoL 내에서 사용하는 ‘메타’의 개념은 메타게임으로서의 메타를 의미한다. 기존의 메타게임에 관한 논의를 살펴보면, 게임 디자이너 리처드 가필드(Richard Garfield)는 메타게임을 게임이 외부를 중개하는 것으로 정의한다. 즉 리처드에 의하면 ‘메타’란, 게임에 영향을 주는 외적 요인을 포함하는 개념인 것이다[16]. 또한 셀런과 짐머만은 메타게임에 대해 ‘게임을 넘어선 게임’이라고 정의함으로써, 게임 플레이와 현실의 맥락 간의 상호작용이 메타게임을 이룬다고 본다[13]. 본 논문에서는 위의 두 논의를 수용하여, ‘메타’의 개념에 ‘게임 자체에 영향을 주는 외적요인’을 포함시키고자 한다. 이러한 ‘메타’의 대표적 예로는, 게임 컨트롤에 필요한 외부 전략 전술 및 스킬 정보 등을 들 수 있다.

짐머만은 규칙의 가장 큰 목적이 게임의 시스템을 지탱하기 위한 것이라고 말한다[14]. 또한 까이와는 규칙이야말로 놀이를 창조력이 풍부하고 중요한 문화 수단으로 변화시킬 수 있다고 말한다[15]. 모든 문화적 과정들의 심층 속에는 체계와 법칙이 존재한다. 디지털 게임의 내부에는 수많은 기호가 존재하며, 플레이어는 게임을 수행하며 끊임없는 기호작용을 거치게 된다[17]. 또한 플레이어는 게임 내에 삼입된 기호를 제작자의 의도에 맞게 해석해야만 게임을 ‘올바르게’ 진행해나갈 수 있다 [18]. 그러나 LoL에서의 사용자는 캐릭터 활용과

전략 수립을 위하여 게임 내 삽입된 기호를 나름의 방식으로 해석, 분석하여 새로운 규칙을 생성한다. 따라서 LoL에서는 암묵적 규칙으로 이루어진 이 순위 규칙이 게임 내에 지배적으로 나타난다.

LoL은 여러 가지 게임 맵과 다양한 게임 모드를 제공하고 있는데, 본 3장에서는 그 중 사용자에게 가장 많이 플레이 되며 게임 내 맵 중에 플레이 전략이 가장 고정되어 있는 ‘소환사의 협곡’ 맵을 통해, 이 순위 규칙이 중시되는 예시, 즉 사용자가 생성한 규칙이 시스템 외에서 어떻게 적용되는지 그 양상에 주목하고자 한다.

소환사의 협곡은 5:5의 팀플레이가 이루어지는 게임 맵으로, 양 대각선 끝에 있는 상대방의 기지를 파괴하는 것을 목적으로 하고 있다. 여기서 주목할 점은 공격로 외의 공간에서 생성되는 몬스터를 제외한다면, 시스템 상으로 사용자에게 어떠한 규칙도, 제재도 가하지 않는다는 것이다. 즉 맵 안에서의 사용자 역할이 극대화된다. 때문에 사용자는 스스로 전략을 만들고 승리하기 위해 가장 효율적인 공격방법을 택한다.

소환사의 협곡에서 승리하기 위해 일반적으로 채택되는 전술은 유럽 프로 리그에서 유래한 특정 전술 ‘EU 메타’로 탑과 미드 공격로에 각각 한 명이, 바텀 공격로에 두 명이 가고 한 명의 챔피언이 정글 몬스터를 사냥하는 전술이다. 이 전술은 처음 유럽 프로게임팀 프나틱에서 만든 전술이었으나, 점차 EU 메타 모방이 급증하면서 LoL에서 일반적으로 통용되는 전술이 되었다. 이러한 EU 메타 전술의 보편화는 하나의 규칙으로 적용되면서 이에 어긋나는 행위를 할 경우 해당 사용자의 행위를 비상식적 행위로 간주한다. 이와 같은 행위를 사용자 문화에서는 ‘트롤링’이라는 개념으로 규정하고 있으나[6], 본 논문에서는 ‘비상식적 행위’라고 하고자 한다. 그 중에서도 ‘승리와 거리가 먼 행위를 취해 아군의 승리 확률을 낮추는 행위’, 즉 패배유도, 또는 ‘게임에 대한 지식이 부족한 플레이어’로 유형을 분류하고 있다. 이러한 행위는 “상황에 적절하지 못한 아이템을 구입하는 행위”나 “잘못된 스킬

의 사용” 또한 포함하고 있다. 그러나 여기서 주목할 점은 명시된 ‘적절한 아이템’과 ‘올바른 스킬’이 개발자가 만들어낸 일정한 규칙, 즉 일 순위 규칙이 아닌 사용자들 간의 암묵적으로 통용되는, 이 순위 규칙이라는 점이다.

사용자의 자발적 선택에 따른 플레이어의 변화는 흔히 공략이라 일컫는 아이템 및 스킬 트리에서 구체적으로 나타난다. 플레이어가 선택하는 챔피언은 그 아이템과 스킬의 마스터 순서에 따라 비상식적 행위로 간주되기도 하며, 전장을 지배하기도 한다. 문제는 ‘상황에 적절하지 못한 아이템을 구입하는 행위’나 ‘잘못된 스킬의 사용’ 등으로 플레이어를 비상식적 행위자로 간주하는 데 있어, 표준화된 전략은 사용자에게 의해 생성된 표준화된 전술이라는 점이다. 심지어 게임 내 상점을 통해 추천되는 아이템이 ‘상황에 적절하지 못한 아이템’이 되는 경우도 종종 발견된다. 다시 말해 제작자가 추천하는 아이템을 그대로 따라 가면, 플레이어는 비상식적 행위로 간주되는 기현상이 발생하는 것이다. 따라서 대다수의 플레이어는 커뮤니티에 올라오는 챔피언 별 아이템 및 스킬 공략을 따라 플레이를 진행한다. 여기서 중요한 점은 플레이어들이 참고하는 전술이 또 다른 플레이어에 의해 게시되었다는 점이다. 플레이어가 게시한 게임 내 전략 전술은 다수의 사용자에게 의해 검열되며, 그렇게 검열된 전술은 게임 플레이에 있어 하나의 가이드 라인으로 자리 잡는다.

챔피언	시즌	제목	작성자	경선	조회	평가
[시즌]	[M1]	리안현희 > 선리알리아 < 탕트리.. [14]	었나는교교	16:15	559	9/12
[시즌]	★bqmj03/7에서	유를 창조하는게 리본이닷★ [50]	양궁	16:15	27308	13/21
[시즌]	[마스터]	teizzard series 이즈리얼 공략쓰는.. [6]	이즈리얼1st	16:13	42	평가용 (1)
[시즌]	[발라판]	다이아판 이속7000 순보로명 교인애.. [26]	발라판	16:13	2060	5/6
[시즌]	[디]	일찍 일어나는 피즈가 돌고기를 잡는다 [19]	마더마인수르	16:11	3495	8/16

[Fig. 2] User generated strategy of champion on community

어떤 스킬을 먼저 찍느냐에 따라 승패가 갈리는 전략 전술 게임의 특성상 플레이어는 팀의 승리를 위해서 다른 플레이어와의 협동은 물론 자신의 챔

피언에 대한 이해도가 높아야 한다. 즉 리그 오브 레전드에서 플레이어는 능동적인 플레이어로서 스스로 챔피언과 아이템, 스킬 간의 상관관계를 연구하며 규칙을 생성한다. 더 높은 승률을 위한 플레이어의 게임에 대한 연구는 사용자 생성 규칙이 매우 유용적으로 기능하도록 만든다. 이에 따라 하나의 메타로서 자리하는 사용자 생성 규칙은 장시간 지속되기도 하며, 때에 따라 시시각각 변화기도 한다. 이처럼 사용자 생성 규칙이 하나의 메타로서 기능하는 이유는 실제 비상식적 행위로 분류하는 요인으로 '상황에 적절하지 못한 아이템을 구입하는 행위'나 '잘못된 스킬의 사용'이 있기 때문이다. 즉 사용자들 사이의 피드백이 실시간으로 주어지기 때문에 이 순위 규칙이 지배적인 LoL에서는 플레이어의 선택이 플레이어 자신의 의도와는 상관없이 '비상식적 행위'로 간주될 확률이 높은 것이다.

3.2 사용자 메타의 반영과 시스템 전복

시스템 밖에서 사용자들 간 이루어지는 암묵적 규칙의 영향력 확대는 실제 운영적 규칙과 구성적 규칙의 변화를 가져오기도 한다. 즉 이 순위 규칙이 일 순위 규칙의 변화를 초래하는 것이다. EU 메타의 보편적인 사용은 시스템 상의 여러 변화를 가져왔다. 그 첫 번째가 공식 홈페이지에서의 챔피언 분류 시스템이다. LoL은 2015년 1월을 기준으로 120여 가지에 달하는 챔피언을 서비스 중에 있으며, 기존의 분류 체계에 있어서 제작사 측에서는 챔피언의 역할 군을 보다 세부적으로 나누어놓았다. 그러나 EU 메타의 보편적 확산 이후, 기존의 챔피언 분류 체계는 EU 메타에서의 포지션에 따라 6가지의 역할 군으로 재편성되었다. 뿐만 아니라 EU 메타에서의 특정 역할 군인 서포터 포지션이 사용자들 사이에서 일방적 희생을 요구받자, 서포터 맞춤 아이템을 도입하여 서포터의 효율적인 운용을 장려하고 있다.

EU 메타에서 가장 독특한 구조를 형성하고 있는 것은 바텀 포지션에서의 원거리 딜러와 서포터, 즉 '듀오'라인이다. 맵 안에서 경험치와 골드를 주

는 몬스터를 원거리 딜러에게 극단적으로 양보하는 서포터는 맵 컨트롤과 아군의 능력치를 높여주는 아이템을 통해 아군이 보다 원활한 플레이를 할 수 있도록 만드는 역할을 맡고 있다. 이처럼 서포터가 시야 확보를 위한 아이템에 돈과 시간을 모두 써버리는 메타가 자리를 잡자 제작사인 라이엇 게임즈 측에서는 맵 컨트롤 부담을 전 팀원으로 분산시키기 위한 패치를 한다. 이를 통해 LoL은 챔피언 당 하나씩 무료로 지급되는 장신구 아이템을 도입하여 일정한 시간동안 시야확보 및 적군의 시야 제거 등을 할 수 있도록 만들었으며, 서포터의 전유물로 여겨졌던 시야 확보 아이템의 소지 제한 시스템을 만들면서 와드를 구입하는 데서 오는 부담을 전 팀원으로 분산시키고자 했다. 또한 플레이 시간에 비례하여 얻는 골드의 획득량을 증가시키고 몬스터를 처치함으로써 얻는 골드는 감소시킴으로써 서포터가 얻는 골드의 양이 상대적으로 증가하도록 만들었다.

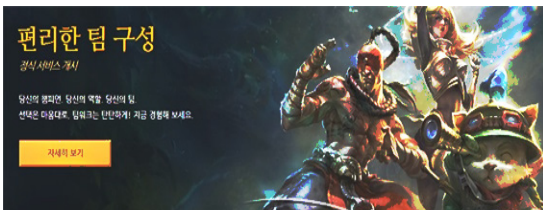
암묵적 규칙의 확대가 주는 또 다른 일 순위 규칙의 변화는 특정 포지션에 대한 지나친 호불호로 발생하는 각종 플레이어들 간 불화를 방지하기 위해 도입한 '편리한 팀 구성' 시스템이다. 이는 암묵적 규칙이 가져온 구성적 규칙의 변화로 설명할 수 있다. EU 메타는 사용자들의 자발적 참여를 통해 만들어진 전략이지만, 이후 소환사의 협곡에서 EU 메타가 표준화된 전술로 자리 잡고 특정 포지션에 대한 호불호가 갈리면서 팀 내 갈등이 잦아졌다. 이에 제작사는 '편리한 팀 구성' 시스템을 도입하여, 팀을 구성하기 이전에 자신의 포지션을 선택해서 게임을 플레이 할 수 있도록 장려하였다.

앞에서 살펴본 바와 같이 표준화된 메타로 자리잡은 암묵적 규칙이 유발하는 문제의 해결방안으로 구성적 규칙이 도입되는 경우는 여타 게임에도 존재하지만, LoL에서는 사용자 층위에서 이루어지는 암묵적 규칙의 생성·변형·전복을 시스템에 적극적으로 반영한다는 점에서 유의미하다. 이 순위 규칙의 확대가 일 순위 규칙의 변화를 유도한다는 데서 LoL에서는 사용자들의 규칙 생성에 대한 욕

구와 그 잠재력이 극대화되어 있음을 알 수 있었다.

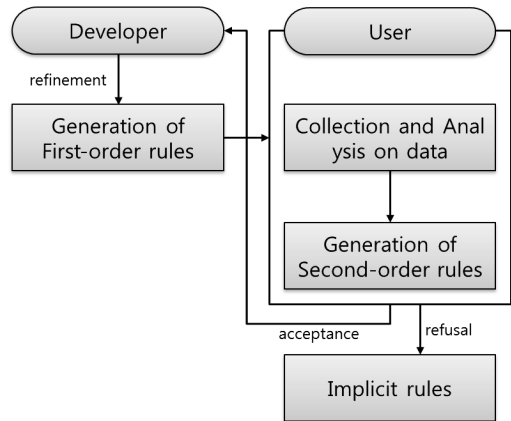
이안 보고스트(Ian Bogost)는 결정론적이며 진행적인 시스템을 넘어서 불연속적, 독립적 액션을 통한 상호작용을 우선시하는 의미 생성양식을 ‘유닛 오퍼레이션(Unit operation)’이라고 말한 바 있다[19]. 개별적 유닛으로서의 플레이어는 근본적으로 상호관련적이고 궁극적으로는 관계를 통해 형성된다. 이 관계는 플레이어가 공유하는 규칙 간의 관계, 그리고 플레이어들과의 관계 모두를 포괄한다. 플레이어가 만들어내는 개별적인 규칙은 그 자체로 독자적인 의미를 갖기에는 부족하다. 플레이어가 만들어내는 규칙이 플레이어들 간의 상호작용 과정을 거치면서 의미를 생성한다. 플레이어가 독자적인 규칙을 발견하고, 협력을 통한 해결을 도모하는 것이다. 중요한 점은 반복된 규칙의 발견과 협력을 통한 플레이가 궁극적으로 게임 시스템의 상태변화를 이끌어낼 수 있다는 점이다.

EU 메타라 일컬어지는 전술은 플레이어가 만든 전술로 해당 전술에 의하면 게임 내에 ‘서포터’라는 특정 역할 군을 생성한다. 120여 가지의 챔피언 중 치유의 능력이 있거나 아군에게 이로운 효과를 주는 스킬을 보유한 챔피언이 ‘서포터’로 분류되었다. 그러나 다른 역할에 비하여 일방적인 양보와 희생을 요구받는 서포터에 대한 플레이어 간 호불호 양상이 두드러지면서, 개발자는 서포터의 부담을 줄이는 시스템 변화를 이끌어냈다. 또한 특정 역할에 대한 극단적인 호불호 양상을 방지하기 위하여 플레이어가 직접 원하는 역할을 미리 지정할 수 있는 새로운 팀 구성 서비스를 도입하였다.



[Fig. 3] System's change after the User generated strategy "EUmeta"

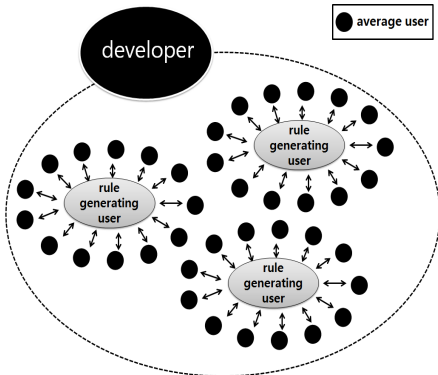
이처럼 플레이어는 일련의 결정 혹은 참여자로서의 역할을 하면서 기존의 규칙에 덧붙이거나 수정하는 등의 변형 작업을 수행한다. 그리고 반복되는 변형작업은 개발자로 하여금 시스템의 상태변화를 이끌어낸다. LoL에서 유즈 맵 시스템이 게임화되는 프로세스를 도식화하면 [Fig. 4]와 같다.



[Fig. 4] The flow of rule generation process

[Fig. 4]는 게임에서 고정된 일 순위 규칙이 사용자들의 데이터 수집 및 분석의 과정을 거쳐 이 순위 규칙이 되며, 이것이 다시 개발자의 수용을 통해 새롭게 일 순위 규칙으로 제작되는 흐름을 도식화한 것이다. 개발자의 수용 방식은 앞서 살펴본 서포터 맞춤 아이템 생성이나 편리한 팀 구성 모드 제시 등의 업데이트를 통해 구체적으로 제시된다. 따라서 규칙 간 관계, 플레이어 간 관계는 단순 발견을 통해서만 밝혀질 수 없는 복잡성 (complexity)을 띠고 있다. 이러한 특성은 온라인 게임에서의 규칙 생성 방식이 절차적으로 진행되는 과정추론적(procedural)인 것이 아닌, 상호작용을 우선시하는 객체 지향 패러다임(object oriented paradigm)을 따르고 있음을 보여준다.

객체 지향 패러다임에서는 개별적인 행동 패턴이 아닌 유닛 간의 상호작용이 중요하다. 따라서 불연속적, 우발적, 역동적인 성격을 갖고 있으며, 다양성을 추구한다[19].



[Fig. 5] User's identity on League of Legends

LoL에서도 플레이어 간 규칙 생성은 우발적이고 역동적으로 일어나며, 하나의 메타로 자리하는 전략은 변동가능성을 지니고 있다. 이는 LoL가 개발자로부터의 선형적인 규칙 생성만이 아닌 플레이어로부터의 창발적(emergence)인 규칙을 적극적으로 수용하고 있음을 보여준다. 이러한 이 순위 규칙의 수용 메커니즘은 유즈 맵 시스템의 게임화, 게임뿐만 아니라 사용자의 정체성, 사회 변화를 주도할 수 있을 것이다.

4. 결 론

LoL의 원리는 사용자의 욕구를 개발자의 시스템으로 적극 수용한 것이다. 하나의 제작사에서 다수의 게임을 만드는 국내의 많은 제작사와 달리 LoL의 제작사 라이엇 게임즈는 단일 게임에 집중했다. 이렇게 제작사가 하나의 게임만을 운영하는 이유는 집중적으로 하나의 게임에 모든 역량을 투자함으로써 보다 쉽고 간편하기 때문도 있지만, 단일 게임에 집중함으로써 적극적으로 사용자의 니즈를 받아들일 수 있으며, 이를 통한 운용으로 더 높은 완성도를 가진 버전으로의 업그레이드가 용이하다는 이유도 있다. 본 논문은 이러한 LoL에 있어 규칙에 대한 탐구를 통해 LoL에서 이루어지는 규칙 생성 과정을 탐색하고 기존의 게임과의 비교를 통해 변화의 의미를 읽어내고자 했다.

이에 LoL를 대표하는 장르가 유즈 맵 시스템에서 시작 되었다는 점에 주목하여, 사용자 생성 규칙이 LoL 내에서 지배적으로 나타나고 있음을 확인할 수 있었다. 그리고 이러한 온라인 게임 규칙의 변화는 게임 시스템의 변화를 이끌어내는 강력한 기재로 작용하고 있음을 확인하였으며, 이를 통해 사용자와 제작자 간의 역할 경계가 점차 사라지고 상호작용을 통해 융합되는 양상을 예측할 수 있었다.

시장에서 살아남는 것은 순수한 창작이 아닌 각색이다. 사용자 욕구를 충족해서 최적화된 게임을 만드는 것이 앞으로의 게임의 개발전략이라 한다면, 유즈 맵 시스템으로부터 이어져온 LoL가 스타크래프트의 AoS부터 계속된 각색을 통한 창발적 시나리오라는 점은 분명하다. 그리고 이러한 LoL는 유즈 맵 시스템의 게임화, 즉 적극적으로 시스템 각색에 참여하고있는 사용자들의 욕망을 투사하고 있다는 점에서 향후 게임의 진화 방향에 의미 있는 시사점을 던지고 있다.

ACKNOWLEDGMENTS

This research is supported by Ministry of Culture, Sports and Tourism(MCST) and Korea Creative Content Agency(KOCCA) in the Culture Technology(CT) Research & Development Program.(2-2014-1777-001-1)

REFERENCES

- [1] Marrie Laure Ryan, "Narrative as Virtual Reality", From immersion to interactivity, Johns Hopkins, pp. 558-568. 2001.
- [2] Korea Creative Content Agency, "2013 Korean Game White Book", Korea Creative Content Agency, p.550, 2013.
- [3] Sung Yun Hwang, Seung In Kim, Bum Sik Yoon, "Evaluation of the usability of AOS

On-line Game for Game Characteristic : Focused on the comparison between League of Legend and Chaos Online”, Digital Design, Vol.13, No.1, pp.305-314, 2013.

[4] Young Shin Hong, “The effects of reputation systems in online games on the pro-social attitudes of players : with a focus on AOS games”, Graduate School of Film and Digital Media, Hongik University, 2013.

[5] Kwan Ho Chun, “A Study on the Influencing Factors on team performance in the e-Sports : Special Emphasis On Four Cases In The League Of Legends Teams”, Graduate School of Management Consulting, Hanyang University, 2013.

[6] Don Wook Jung, “Online Game Trolling : Occurring Processes and Types”, Graduate School of Media, Sungkyunkwan University, 2013.

[7] Jung-Min Seo, “Analysis on Player Types in AOS Genre On-line Game: focused on LOL (League of Legends)”, Graduate School of Film and Digital Media, Hongik University, 2014.

[8] Hyun Hwa Sown, Seung Kyu Jeon, “Storytelling Characteristics of the MOBA with a Comparison to the MMORPG : Focused on <League of Legends>”, Asia Digital Art and Design, Vol.2013, No.12, pp.430-433, 2013.

[9] Rabindra Ratan, Tracy Kennedy, Dmitri Williams, “League of Gendered Game Play Behaviors: Examining Instrumental vs Identity-Relevant Avatar Choices”, Meaningful Play, 2012.

[10] Simon Ferrari, “From Generative to Conventional Play: MOBA and League of Legends”, 2013.

[11] Neal C. Hinnant, “Practicing Work, Perfecting Play: League of Legends and the Sentimental Education of E-Sports”, Master of Arts in the College of Arts and Sciences, Georgia State University, 2013.

[12] Young Pyo Park, Gyu Hwan Oh, “A Case Study of User Scenario Characterization in Action Based MORPG : Focused on the Contents of 「Dungeon & Fighter」 and 「League of Legends」”, Journal of Korean Society for Computer Game, Vol.26, No.2, pp.49-63, 2013.

[13] Katie Salen, Eric Zimmerman, “Rules of

Play”, The MIT Press cambridge, Massachusetts London, England, 2004

[14] Eric Zimmerman, “Characteristics of games”, The MIT Press cambridge, Massachusetts London, England, 2012.

[15] Roger Caillois, “(Les)jeux et les hommes”, trans by Sang-Ryul Lee, Moonye Publishing, pp.39-49, 1994.

[16] Richard Garfield, “Metagames”, In Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying II: Jolly Rogers Games, 2000.

[17] Hyungsung-Park, Suhee-Park, “Semiotical Analysis for the Educational Games”, Journal of Korea Game Society, Vol.8, No.1, p.35, 2008.

[18] Chul-Gyun Lyou, Sung-Hee Cho, “Gameplay as a Semiotic Interpretation”, Journal of Korea Game Society, Vol.9, No.3, pp.70-72, 2009.

[19] Ian Bogost, “Unit Operation: An approach to videogame criticism”, Cambridge, The MIT Press, p.5, 2008.



류철균 (Lyou, Chul Gyun)

1989년 서울대학교 국어국문학과(문학사)
 1993년 서울대학교 국어국문학과(문학석사)
 2001년 서울대학교 국어국문학과(문학박사)
 현 제이화여자대학교 디지털미디어학부 정교수

관심분야 : 게임, 문화기획, 인터랙티브 스토리텔링



박미리 (Park, Mi Ri)

2013년 환경대학교 미디어문예창작학과(문학사)
 현 제이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠전공 석사과정

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 디지털 게임, 트랜스미디어 스토리텔링