

게임 퀘스트의 편집가능성에 따른 플레이어의 유형 연구

김희준*, 이동은**

가톨릭대학교 디지털미디어학과*, 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과**
khjuneda@catholic.ac.kr, delee@catholic.ac.kr

A Study on the Player Type through Game Quest's Editability

Hee-Jun Gim*, Dong-Eun Lee**

Dept. of Digital Media, The Catholic University of Korea*,
Dept. of Media Technology Contents, The Catholic University of Korea**

요 약

게임 테크놀로지의 발전은 플레이어로 하여금 시각적 만족을 향유할 기회를 제공한다. 반면 게임 미디어가 재현해내는 서사적 향유와 만족감은 퇴보시키는 결과를 야기한다. 이야기 예술의 진화라는 관점에서 독창적 게임 스토리텔링의 소멸과 부재는 게임을 향한 플레이어들의 비판적 견해로 이어진다. 특히 게임 스토리텔링을 플레이어 층위에서 실제 작동하게 하는 퀘스트는 반복적이고 전형적인 내용으로 명령형의 과제만을 플레이어에게 제공하는 한계점에 와 있다. 이른바 퀘스트를 통한 의미 있는 플레이와 스토리텔링의 효과가 간과되고 있는 것이다. 이에 본 연구에서는 퀘스트의 대표적인 기능이라고 할 수 있는 수행성과 행동규정성을 넘어, 플레이어가 디자인된 퀘스트 규칙을 수정, 개편하는 편집가능성을 개념화하고, 그 특성을 운용하는 플레이어의 특성을 4가지로 유형화해보았다. 이를 통해 퀘스트의 편집가능성이 플레이어 스스로 게임성을 강화하고 게임 플레이에 몰입할 수 있는 기회를 제공함을 확인할 수 있었다.

ABSTRACT

Advances in technology are enhancing the player's visual satisfaction in games. Reflexively, narrative satisfaction has not been highlighted. This led to a player's critical view of the absence of original games. Especially in gameplay, quests require repeat and similar content and imperative tasks. It is overlooked that a quest can cause players to produce various meanings and effects. The concept of editing ability to reorganize the designed rules of the player beyond the performance and behavioral rules is conceptualized, and the four types of players that operate the characteristics can see that the player can intensify game play and immerse himself in play saw.

Keywords: Quest Theory(퀘스트 이론), Player Type(플레이어 유형), Game Culture(게임 문화)

Received: May. 13. 2019

Revised: Jun. 5. 2019

Accepted: Jun. 11. 2019

Corresponding Author: Dong-Eun Lee(The Catholic University of Korea)

E-mail: delee@catholic.ac.kr

© 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. 서 론

1.1 연구 배경과 목적

모험, 도전, 임무 등의 어떤 용어로 표현하더라도 새로운 규칙이 지배하는 세상에 플레이어를 몰입시키고 즐거움을 느끼도록 만드는 것은 퀘스트다. 퀘스트는 게임 안에서 플레이어가 겪는 일을 설명하고, 수행해야 하는 일과 방향을 제시한다. 뿐만 아니라 합당한 행동에 대한 보상까지 챙겨준다. 게임 플레이의 입문부터 시작되는 퀘스트는 연쇄적으로 디자인되어 있어 플레이어로 하여금 지속적으로 게임에 몰입시키고 도전하며 성장하도록 만든다. 새로운 과제와 도전에 끊임없이 부딪히고 극복하며 성장하는 인간 현실 삶과 마찬가지로 플레이어는 퀘스트를 통해 아바타를 성장시키며 정신적 성장과 경험의 확장을 완성시킨다.

반면 퀘스트가 그 기능과 역할을 다 하지 못하게 된다면 어떨까. 퀘스트가 게임 내 물질적 보상을 위한 도구로만 사용되거나 전형적인 공식이 되어 새로운 것이 없는 반복적 모험의 행위만을 담고 있다면 흥미와 성장을 위한 도전의 의미가 희미해질 것이다. 특히 이런 양상이 여러 게임에서 확인된다면 플레이어 또한 게임 간의 과한 유사함과 독창성 부재를 체감할 수밖에 없다.

그리고 이는 오늘날 게임 관련 여러 분야에서 논의되고 있는 게임 콘텐츠의 차별화와 개성의 필요성 강조로 이어지고 있다. 다수의 논의에서 미국, 일본 게임에 비해 국산 게임의 부족한 점을 차별적인 '테마'의 부재로 지적하기도 하고[1] 미래지향적 관점에서 양산형 MMORPG 장르로부터의 탈피와 최적화 게임의 개발이 중요함을 지적하기도 한다[2]. 새로운 IP가 부재를 지적하며 변화의 필요성을 강조하며 VR, 5G, 빅데이터 기술과의 결합을 통한 게임의 확장과 참신한 기획성을 강조하고 있다[3].

게임에 나타나는 문제적 상황을 해결할 수 있는 전략 중 하나가 바로 게임 퀘스트의 변화하고 있는 특성 연구이다. 게임 퀘스트의 특성을 플레이어

의 행동과 결과의 유의미함, 유도된 행위와 제한된 규칙에 함의된 의미에만 국한할 것이 아닌 다른 욕망과 추구를 가진 플레이어들의 창발적인 목표와 의미 생성을 통한 게임의 재미 추구와 플레이어의 성장 가능성으로 확장하여 새롭게 조명하는 시도가 필요한 것이다. 이를 위해 본 연구에서는 우선 퀘스트의 대표적인 기능이라고 할 수 있는 수행성과 행동규정성을 넘어 플레이어가 디자인된 퀘스트를 수정하고 개편하는 편집가능성을 개념화하고자 한다. 이후 편집가능한 퀘스트를 운용하는 플레이어의 실제 사례 연구를 통해 4가지 특성으로 유형화하고자 한다. 이와 같은 연구를 통해 퀘스트의 편집가능성이 플레이어로 하여금 스스로 게임성을 강화시키고 게임 플레이에 몰입할 수 있는 기회를 제공함을 확인할 수 있을 것이다.

1.2 연구 방법 및 범위

연구 방법으로 우선 퀘스트의 두 가지 특성에 관한 연구를 살펴본다. 문학에서의 퀘스트와 달리 게임 퀘스트가 갖는 차별적인 '퀘스트의 수행성'과 내러티브와 플레이의 점점으로서 함의된 의미를 내포하여 게임의 방향성을 제시하는 '퀘스트의 행동규정성'의 의미와 한계점을 살펴본다. 그리고 게임 규칙에 천착되지 않는 플레이어 특성을 말한 짐머만(Eric Zimmerman)과 게임 또한 이용자에 의해 개별적 단위로 읽혀진다는 보고스트(Ian Bogost)의 이론을 통해 '퀘스트의 편집가능성'을 개념화하고자 한다. 그리고 이에 따라 창발적으로 플레이하는 플레이어의 사례를 통해 유형과 기준을 제시하고자 한다.

이를 위해 연구 범위를 게임 내에서 플레이어에게 제시되는 퀘스트로 하고 퀘스트의 게임 장르 구분보다는 메인 퀘스트와 서브 퀘스트의 구분에서 서브 퀘스트를 중심으로 유형을 설명하고자 한다. 게임 전체 서사를 아우르는 완성도를 갖추어야 할 필요가 있는 메인 퀘스트는 플레이어의 창발적 플레이로 인한 돌발 서사나 오류를 통제하여 게임의 주제의식과 테마의 중심을 잡는 역할을 해야 한다.

이에 본 연구에서는 우선적으로 플레이어의 선택의 폭이 더 넓은 서브 퀘스트에서 플레이어 유형 연구를 선행하고자 한다.

2. 퀘스트의 수행성과 행동규정성

2.1 게임 퀘스트의 수행성(performativity)

퀘스트는 탐구, 조사, 찾다 등의 사전적 의미를 가지고 있다. 게임에서 사용되는 퀘스트의 관용적 의미는 게임을 진행하기 위해 플레이어가 해야 할 행동이라고 할 수 있다. 물론 퀘스트라는 단어는 이전부터 존재했지만 비디오 게임의 등장과 함께 그 특수한 위상을 이루게 된다.

요한 하위징아(Johan Huizinga)는 놀이하는 공간을 연구하며 놀이의 일반적 특징을 정의했다. 놀이는 자발적으로 참여하여, 일상과 분리되고, 시·공간적 제약을 받고, 규칙에 의해 지배받는다. 또한 그는 놀이의 본질적인 형태를 경쟁과 재현에 두었다[4]. 하지만 컴퓨터를 거쳐 향유하는 서사적 놀이인 비디오 게임에서 플레이어는 자발적인 플레이 참여는 할 수 있지만 자발적인 플레이 목적의 창조까지 이루어지지는 않는다. 놀이는 탄생 자체가 목적이지만 게임은 탄생 이후에 흥미를 끝어야 한다. 현실의 플레이어와 게임의 아바타가 공통된 목적과 흥미를 가지도록 해주는 연결점이 필요한 것이다. 이를 가능케 하는 디지털 미디어 환경의 스토리텔링 특징 중 하나가 '에이전시(agency)'이다. 플레이어는 선택을 통해 의미 있는 행동을 취하고 그 행동에 대한 결과를 직접 확인하여 만족감을 느낄 수 있다[5].

이는 출발(Seperation), 입문(Initiation), 귀환(Return)의 틀로 이루어진 영웅의 여정(Hero's journey)에서 주인공인 영웅이 내면적 문제 해결을 위해 외부의 문제에 맞서나가는 문학의 퀘스트[6]와 게임에서 퀘스트가 변별되는 특징이다. 문학에서 퀘스트가 등장인물에게 영웅의 여정을 진행하는 구조적 장치로 활용되었다면 게임에서는 플레이어

에게 직접적인 행동을 유발시키는 장치로 활용되고 있다. 퀘스트의 '수행성'이 플레이어를 움직이는 것이다.

특히 에스펜 올셋(Espen J. Aarseth)은 게임에 있어 아바타의 움직임의 중요성을 강조했다. 에르고딕¹⁾ 문학의 관점을 제시하여 게임의 서사가 문학의 선형적 서사와 달리 비선형적 서사로서 플레이어의 선택과 행동에 의해 다른 결과가 도출됨을 강조했다[7]. 그의 비선형적 서사 관점은 문학의 영웅 중심 서사에서 플레이어 중심 서사와 퀘스트에서 플레이어의 선택적 행위가 만들어내는 가능성으로 관심을 돌렸다. 후에 올셋은 담론을 통해 퀘스트는 수행적(performative), 스토리는 진술적(constative) 성격을 띠고 있음을 말하며 퀘스트를 플레이어가 목표를 이루기 위해 공간을 이동하며 도전을 수행하는 것으로 보았다[8]. 에스퍼 율(Jesper Juul) 또한 플레이어의 활동성과 사건의 관계를 중요하게 보았다. '규칙(rule)'을 게임의 특징적 요소로 본 그는 게임 규칙과 가상세계를 잇는 중요한 요소가 퀘스트이며, 플레이어의 행위에 의해 발생하는 사건을 퀘스트, 벌어진 사건이 관찰되는 것을 내러티브의 영역이라 설명했다. 플레이어의 플레이가 사건에 관여하게 될수록 게임의 스토리가 강화됨을 말했다[9].

2.2 게임 퀘스트의 행동규정성(enactment)

한편 퀘스트는 플레이어에게 공간을 탐색하고 적과 마주하고, 보물을 찾는 등의 행위를 촉발시킬 뿐 아니라 플레이어가 어떤 행위를 수행해야 하는지에 대한 구체적인 목표를 정해주고 한정된 시간과 탐색해야 하는 공간을 규정해주기도 한다. 이를 제프 하워드스 '퀘스트의 행동규정성'이라 명명한다[10]. 즉, 퀘스트는 수행성을 띠는 동시에 그 안에 플레이어의 목표지향적인 플레이 규칙이 담겨야 한다. 따라서 하워드스는 퀘스트에 있어 디자이너에 의해 설계되고, 플레이어의 플레이 과정에서 발견되

1) 그리스어 'Ergon(작업)'과 'Hodos(경로)'의 합성어로 동역학에서 운동경로를 추적하는 과정을 일컫음.

는 ‘의미(meaning)’에 중점을 둔다. 디자이너는 퀘스트를 통해 게임에 의미를 심고, 플레이어는 퀘스트의 플레이를 통해 함축된 주제의식을 찾고 그로부터 플레이의 당위성을 얻는다. 이에 게임에서 퀘스트는 세 가지 큰 의미를 가지는데 플레이어의 게임 규칙 이해와 성장을 통한 확장된 플레이로 몰입시키는 입문의 의미, 임무에 대한 위기와 설명을 통하여 동기부여 하는 서사로서의 의미, 함의된 전통적, 상징적 연관성을 통해 주제를 플레이어의 현실로 드러내는 주제로서의 의미가 그것이다. 특히 주제로서 퀘스트는 우화(allegory)의 상징적 연관성(symbolic correspondence)을 통하여 플레이어가 발견할 수 있는 교훈을 주는 가치를 담고 있어야 한다. 이는 퀘스트의 네 가지 구성요소인 공간(space), 등장인물(characters), 아이템(object), 도전과제(challenges)를 통해 설계되어 플레이어에게 드러난다.

공간은 목표지향적인 공간으로, 플레이어의 움직임을 통해 드러나고 레벨 디자인을 고려하여 디자인 되어야 한다. 등장인물은 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)의 기능 중심 등장인물 유형화 연구에서 착안하여 기능을 바탕으로 퀘스트에 관여하고 플레이어와의 만남에서 효율적인 담론을 통해 상호작용해야 한다. 아이템은 그 중요도에 따라 세 등급-잠동사니, 기능적 아이템-퀘스트 아이템-으로 나뉘며 퀘스트 아이템은 가장 중요한 등급으로 퀘스트의 기능, 주제와 관련성을 가짐으로서 의미를 가져야 한다. 도전과제는 플레이어의 퀘스트 수행 과정에 전략적 플레이를 더할 수 있는 체계를 갖추어야 한다[10].

2.3 수행가능성과 행동규정성의 의의와 한계

디지털 매체로서 게임 미디어와 게임 스토리텔링에 대한 연구들에서 문학과 다른 게임 퀘스트의 특징적인 요소로 플레이어의 선택과 행동에 의해 결과가 드러나는 ‘퀘스트의 수행성’이 명확히 드러난다. 퀘스트의 수행성은 플레이어의 선택과 행동을 통해 게임 서사를 향유하도록 한다. 퀘스트는

플레이어가 행동해야 의미 있으며 플레이어는 퀘스트를 통해 게임 서사와 플레이의 진전을 이룬다는 점에서 퀘스트와 플레이어는 동등한 위치에서 상보적 관계에 있다. 하지만 퀘스트의 수행성은 게임의 서사가 강화될수록 플레이어의 다양한 선택과 행동의 결말을 제한하고 통제해야 하는 모순점을 가지고 있다.

이에 구조적으로 의도된 의미를 담고 플레이어를 그 의미 습득을 위해 노력하고 행하도록 하는 ‘행동규정성’이 제시되었다. 퀘스트에 대한 구조적 접근과 의미 생성은 게임의 테마와 중심 주제를 플레이어에게 전달하기에 적합하고 플레이와 내러티브를 아우르는 장치로서 활용될 수 있었다. 하지만 독창적 방식의 구현과 다양성에 대한 시도가 함께 이루어지지 않은 채 행동규정성이 강화된다면 게임 간의 차별성을 잃게 되는 이유가 된다. 특히 우리 사회 내에서 사회적, 윤리적 기준의 영향을 많이 받는 매체로서 게임이 담는 가치는 교육적, 교훈적 방향성을 무시할 수 없고 이는 행동규정성을 통해 비슷한 플레이와 그 결과, 의미로 향하게 한다.

3. 퀘스트의 편집가능성에 기반한

플레이어 4 유형

3.1 퀘스트의 편집가능성(editability)

게임 시스템과 규칙을 이해하는 것이 플레이어로서 규칙에 가두는 것이 아니며 플레이어는 때때로 규칙을 어기고(transgressing), 개조하고(modifying), 재창조(reinventing)하면서 플레이한다[11]. 퀘스트의 수행성에서 플레이어를 게임 규칙과 시스템으로 이끌기 위해 행동을 제한할 필요가 있고, 퀘스트의 행동규정성에서 다원적 플레이어의 욕구를 고려하여 행동과 결과에 여지를 주어야 할 필요가 생긴 퀘스트의 모순을 해결하기 위해서 바로 플레이어의 예측 불가능한 플레이에 집

중해야 한다. 공간, 등장인물, 아이템, 도전과제로 구조화되어 퀘스트의 의미를 생성하지만 플레이어가 그 의미를 통합체로서 있는 그대로 받아들이는 것은 아니다.

국내에서 선풍적인 인기를 끌었던 FPS장르 <서든어택(2005)>은 테러리부대와 테러리스트의 대결이라는 단순한 규칙을 가진 게임이다. 게임 내의 여러 모드 중 대표적인 모드의 퀘스트를 보면, 플레이어의 계급에 맞는 전투지역에서 비슷한 레벨의 유저들과 게임이 매칭되고 아군 팀원과 적군 팀원의 대결이 이루어지며, 선호도, 활용도와 역할에 맞는 무기를 선택하여, 제한시간 안에 폭탄 설치 시도, 혹은 저지하여야 한다. 이를 통해 테러팀에게는 협동을 통해 테러의 위협을 저지하고 평화를 유지하는 영웅적 행위를, 테러팀에게는 협동을 통해 파괴 행위를 성공시킨다는 반영웅적 행위의 의미를 담고 있다. 하지만 플레이어들은 어느 순간이 목표지향적인 행위에서 벗어나 새로운 규칙의 퀘스트를 창조하기 시작한다. 플레이어에 의해 시작된 퀘스트 규칙이 후에 개발사에 의해 모드로 만들어지기도 한 [Fig. 1]의 술래잡기가 그 예이다.



[Fig. 1] Sudden Attack: hide and seek

플레이어들은 원거리 무기의 사용을 금지하고 기본 단거리 무기만 사용하기로 합의하고, 폭탄 설치 시간의 한계가 존재하는 테러리스트팀이 술래 역할을, 대테러팀이 제한 시간동안 도망 다니는 역할을 나눠 술래잡기를 플레이한다. 플레이어들은 더 이상 평화나 파괴공작 같은 드라마틱한 가치에 의미를 두지 않고 재미를 위한 놀이의 일원으로서

퀘스트를 향유하고 게임을 즐긴다.

이처럼 플레이어는 퀘스트를 완성된 하나의 통합체가 아닌 요소들로 이루어진 계열체로 파악하면서 편집되어 있는 각 요소를 스스로 재편하여 받아들인다[12]. 구조적으로 이루어진 퀘스트를 플레이어 스스로 그 구조 안에서 규칙을 편집하여 플레이어의 욕망과 필요에 적합한 행동의 목표와 의미 설정하는 ‘퀘스트의 편집가능성’이 발휘되는 것이다. 여기서 플레이어는 의미를 만들어내는 퀘스트의 요소-공간, 캐릭터, 아이템, 도전과제-를 편집하여 플레이어 개인이 추구하는 의미로 바꾸기 위해 각 퀘스트 구성요소의 의미에 대한 ‘수정’, ‘조합’, ‘무시’, ‘재창조’를 발생시킨다. 이에 대응하는 네 가지 플레이어 유형의 사례와 효과를 아래에서 살펴보았다.

3.2 퀘스트 의미를 편집하는 플레이어 4유형

3.2.1 공간의 의미를 수정하는 극적성취자

극적성취자는 디자인된 퀘스트 공간의 규칙과 의미를 플레이어의 욕망의 크기에 맞춰 수정한다. 플레이어의 레벨에 맞게 의도적으로 디자인된 퀘스트 공간을 플레이어가 수정하는 것이 대표적이다. 가령 퀘스트 레벨에 맞지 않는 낮은 등급의 기본아이템을 들고 플레이하거나 아이템 없이 플레이하기도 한다.

멀티플레이에선 [Fig. 2]의 바람의 나라(1996)의 ‘쫄쫄이’ 플레이와 같이 퀘스트의 수행을 직접 행하지 않고 상급레벨의 플레이어를 따라다니며 도움을 받기도 한다. 흔히 ‘썰’ 혹은 ‘버스’라고 불리는 퀘스트의 대리 수행 플레이이다. 퀘스트의 공간과 레벨디자인은 플레이어의 점진적인 성장을 위한 노력 행위를 위해 의도된 장치이지만 수혜자 플레이어는 빠른 성장과 진행을, 공여자 플레이어는 타인에게 도움을 제공하는 사회적 역할을 하는 공간 의미를 추구한다.



[Fig. 2] Baramue Nara: Carrying play

이외에도 다양한 방식을 통해 플레이어는 퀘스트에서 더 높은 성취, 더 많은 성취, 더 쉬운 성취 혹은 다른 플레이어는 찾지 못한 차별화된 성취를 체험하며 몰입을 강화한다.

3.2.2 등장인물의 의미를 조합하는 분열통합자

분열통합자는 둘 이상의 퀘스트 규칙이 상충된 상황에서 플레이어의 기준에 부합하는 새로운 의미로 조합된 행위를 시도한다. 대표적으로 퀘스트 발령자(Quest Giver)와 다른 NPC의 목적이 상충되는 경우이다.

[Fig. 3]는 <Elder Scroll 5: Skyrim(2011)>의 퀘스트 중 하나로, 악신(惡神)이라고 할 수 있는 보에시아가 자신의 투사가 되어 보상받고 싶다면 동료로 희생시킬 것을 플레이어에게 요구한다. 스카이림에서 동료는 플레이어가 NPC 중 한 명을 선택하여 퀘스트 수행의 조력자로 동행할 수 있는 규칙이다. 대부분의 플레이에 높은 자유도를 부여하는 것이 특징인 본 게임은 퀘스트에서도 플레이어를 가치판단의 고민에 빠지게 만드는 경우가 많다. 하지만 이 퀘스트에서 플레이어들은 퀘스트를 거치며 동고동락한 동료로 희생시켜 퀘스트를 진행하는 방법 외에도 잠시 이전 동료와 헤어지고 NPC 중 가장 쓸모없는 캐릭터나 불만을 가진 캐릭터를 찾아서 동료로 선택하여 어떤 죄책감 없이 희생시키고 퀘스트를 진행한다.

분열통합자는 NPC 간 목적의 모순을 해결하고 플레이에서 영웅서사의 편집성이 무너지는 것을 방

지하며 게임 몰입 상태를 유지하도록 한다.



[Fig. 3] Skyrim: Boethiah Quest

3.2.3 보상을 무시하는 과정향유자

과정향유자는 퀘스트 규칙 수행의 결과인 보상을 포기하고 목표를 무시하여 의미를 재설정한다. 대표적으로 퀘스트 수행에 따른 보상에 대해 몰입하지 못하는 경우로, 퀘스트의 완료를 이행하기보다 퀘스트 과정의 반복을 통해 새로운 보상을 창출한다.

[Fig. 4]의 경우, <디아블로 2(Diablo2)(2000)>에서 메인 퀘스트 완료 후 주어지는 카우 레벨(Cow level)의 퀘스트는 맵 안에 존재하는 Cow와 Cow king 모두를 제거해야한다. 여기서 Cow king의 제거 할 경우 스테미너 포션을 비롯한 낮은 등급의 아이템을 얻을 수 있고 맵에 다시 입장하는 게 불가능하다. 반면 Cow king을 살려둔 채로 퇴장 후 재입장하면 리스폰(respawn)된 몬스터 사냥을 통해 비슷한 난이도 맵이나 모험에 비해 많은 양의 경험치 습득이 가능하다.



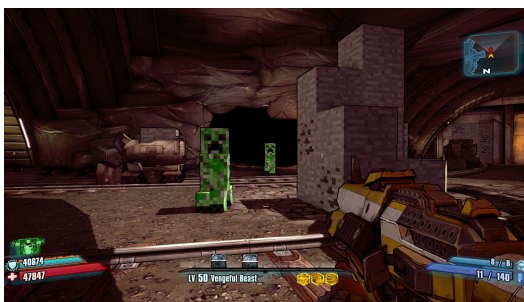
[Fig. 4][Diablo 2: Cow Level Quest]

과정향유자는 퀘스트 보상의 의미를 게임 내 아바타에게 국한 시키지 않고 게임에서 페르소나의 성장으로 의미를 이동시킨다. 궁극적으로 게임 퀘스트를 통한 주체적 의미 탐구를 보상으로써 경험한다고 할 수 있다.

3.2.4 도전과제의 의미를 재창조하는 모방적 탐구자

모방적 탐구자는 퀘스트에 부족한 도전과제의 의미를 다른 콘텐츠로부터 영감 받아 재창조한다. 특히 이 플레이어 유형은 게임 콘텐츠 내부를 넘어 플레이어의 일상으로부터 영감 받는데, 이스터 에그가 그 대표적인 예라고 할 수 있다.

[Fig. 5]의 <Borderlands2(2012)>는 <Minecraft(2011)>의 배경과 몬스터를 표현한 장소를 넣거나, 컴퓨터 에러를 알리는 블루스크린, 페이스북 페이지와 같은 미디어를 이스터 에그로 배치하여 게임의 상호 텍스트성을 강화하고 있다. 게임 서사나 퀘스트의 내러티브, 플레이와 직접적인 연관성이 뚜렷하지도 않고 구체적으로 어떤 행위를 하라고 지시되어지는 것도 아니지만 플레이어는 이스터에그의 존재를 탐색하는 것과 발견하는 것에 흥미를 느낀다.



[Fig. 5] Borderlands2: Ester egg of Minecraft

모방적 탐구자는 플레이어로 하여금 장르와 테마가 단일한 게임 내에서 장기간 플레이에 의한 지루함에 따른 몰입 약화를 막고 다른 콘텐츠의 속성을 일시적으로 따라 플레이하거나 체험하도록 한다.

4. 결론

게임에서 퀘스트는 플레이어로 하여금 행위를 통해 서사를 향유하도록 하는 ‘수행성’을 통해 문학과 차별성을 가졌지만 게임이 더 많은, 더 극적인 서사를 담기 시작하면서 퀘스트를 통해 플레이어의 행위를 제한할 필요성이 생겼다. 이에 게임 퀘스트는 플레이어로 하여금 행동하도록 할뿐만 아니라 행동의 목표, 과정, 규칙을 제한하는 ‘행동규정성’을 통해 퀘스트와 게임의 의미를 더했다. 하지만 오늘날에 이르러서 게임은 내러티브와 플레이를 동시에 향유하는 매체로서 영향력과 상품으로서 그 수가 기하급수적으로 증가했고 개별 플레이어의 다양한 선택 욕구 충족을 위해 퀘스트의 행동규정성에 집중하는 것을 경계해야할 필요성이 생겼다. 퀘스트의 ‘편집가능성’은 구조적으로 이루어진 퀘스트의 구성 요소를 플레이어 스스로 그 구조 안에서 규칙을 편집하여 개별 플레이어의 욕망과 필요에 적합한 행동의 목표와 의미를 설정 가능하도록 하고 이는 플레이어의 창발적 플레이와 더 만족스러운 보상, 의미 있는 경험으로 이끄는 퀘스트 특성이다.

[Table 1] Characteristics of Quest

	Performativity	Enactment	Editability
Concept	Enjoy narrative through action	Limit behavior goals, processes, and rules	Reorganize quest rules according to desire and need
Function	Induce player's behavior	Goal-oriented Meaning learning through effort and action	Efforts and actions to achieve selective goals and meaning
Limitation	Play limit required for progress	Needs to play indefinitely, not learning	Critical research needs to be classified as academic

이를 [Table 1]과 같이 분류하면서 편집가능성을 이용하여 스스로 퀘스트 규칙을 조작하는 네 가지 유형의 플레이어의 유형을 제시하였다. 각각의 사례는 디자인된 퀘스트 규칙과 의미와 달리 플레이어의 플레이 만족을 위한 플레이 형태로 나타났고 결과적으로 플레이어의 창발적 플레이, 사회적 플레이, 더 만족스러운 보상으로 이끌었다. 사례들은 시대나 장르에 국한되지 않고 다양하게 시도되어온 퀘스트 ‘편집가능성’을 통한 선택적 탐구 행위가 플레이어의 개별서사를 의미 있게 탄생시키고 사회성과 게임성의 강화로 이어졌음을 보여준다. 특히 편집가능성에 따라 나타나는 의미 있는 플레이어 유형이 전혀 새로운 것이 아니고 기존 게임에서 사용되어왔지만 학술적 기준의 부재와 우발적 탄생의 경계에 있었음을 보여준다.

또한 직접적인 플레이뿐만 아니라, 개인방송을 통해 게임을 시청하는 간접적 플레이어들에게는 평범하고 정석적인 플레이보다 퀘스트를 개편한 독창적 플레이가 더 자극적으로 다가온다. 이는 앞으로 신기술과 엮여 만들어질 새로운 게임 환경에서도 플레이어 중심 스토리텔링을 확고히 마련하는 방법에 대한 단서가 될 수 있다. 하지만 어디까지나 본 연구는 플레이어 측면에서 다양한 게임 플레이 양상을 즐기기 위해 시도할 수 있는 방법의 존재와 효과를 학술적으로 증명하기 위한 것이지 본론의 유형이 그 자체로 더 유의미하다거나 흥미를 유발함을 말하는 것은 아니다.

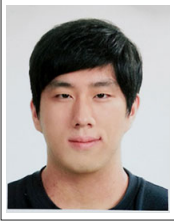
한계점으로 일반적 퀘스트 이론의 연장선에서 다양한 퀘스트 구성 방안 연구를 목표로 새로운 기준의 특성 개념화와 유형화에 집중하여 장르의 특성을 모든 측면에서 고려하지는 않고 있다. 이에 대해 구체적인 장르의 설정이나 다양한 장르에 적용한 분석이 요구된다. 또한 본론의 구체적인 사례에 대한 양적 강화와 그 실제 효과가 플레이어에게 깊은 의미를 주고 있는지 실증적 분석 등의 후속 연구가 필요하다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Catholic University of Korea, Research Fund, 2018.

REFERENCES

- [1] Ki-Deok Nam, “Korean games have no themes”, (2019 march 9), retrieved 15 april 2019, from <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=216334>
- [2] “It’s hard to open a game distribution license.”, (2019 April 7), retrieved 15 April 2019, from <https://www.hankyung.com/it/article/201904055719g>
- [3] Jae-Hong Lee, “GRAC, ecosystem support focus more on regulation”, (2019 march 8), retrieved 15 April 2019, from <http://gametoc.hankyung.com/news/articleView.html?idxno=50993>
- [4] Johan Huizinga, “Homoludens”,YeonAmSeoGa, p.42, 2010
- [5] Janet Murray, “Interactive Storytelling”, AnGraphics, p.147, 2001.
- [6] Joseph Campbell, “The Hero with a Thousand Faces”, Minumsa, pp.69-314, 2004
- [7] Espen J. Aarseth, “Cybertwxt”, Glnurim,, pp.20, 2007
- [8] Marie-Laure Ryan, 『narrative across media』, Lincoln :University of Nebraska Press, pp.361-375 ,2004.
- [9] Jesper juul,“Half-real”, Vizandbiz, p.30, 2014
- [10] Jeff Howard, 『Quest: Design, Theory, and History in Games and Narratives』, A K Peters, pp.45-146 2008,
- [11] Zimmerman, Eric, Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century The Video Game Theory Reader2, Routledge, New York,, pp.26-28, 2009.
- [12] Bogost, Ian. Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism, pp.3-20, Cambridge, MA, 2006.



김 희 준 (Gim, Hee Jun)

약 력 : 2017-현재 가톨릭대학교 디지털미디어학과 석사
과정

관심분야 : 디지털스토리텔링, 게임미디어, 문화콘텐츠



이 동 은 (Lee, Dong Eun)

약 력 : 2009-2014 계원술대학교 디지털콘텐츠군
2015-현재 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과

관심분야 : 디지털스토리텔링, 게임미디어, 문화콘텐츠
