

게임에서의 협력과 호혜성 메커니즘 연구

- ‘월드 오브 워크래프트: 클래식’을 중심으로

최영우, 유승호
강원대학교 영상문화학과
{jk00710, shryu}@kangwon.ac.kr

The study of cooperation and reciprocity mechanism in MMORPG
games - focused on ‘World of Warcraft: Classic’

Young-Woo Choi, Seung-Ho Ryu
Visual Culture Dept. Kangwon National University

요 약

본 논문은 MMORPG ‘World of Warcraft: Classic’의 게임 구조 분석을 통하여 협력과 호혜성이 발생하는 메커니즘을 탐구했다. MMORPG는 사회적 상호작용이 활발히 일어나는 게임 장르이다. 이는 협력 메커니즘이 잘 드러나는 장르라는 것을 알려준다. 본 논문은 진화 심리학과 인류학, 사회 심리학을 기반으로 협력 구조를 파악하였으며 이를 위해 유저들을 참여 관찰했다. 인스턴스 던전, 명확한 역할 구분, 아이템, 아이템 귀속, 루팅, 커뮤니티 사이트, 유저 상태창을 분석하여 고정성, 지연된 상호 이득성, 공정성, 전시성이라는 협력 메커니즘을 도출했다. 이를 통해 MMORPG에서 어떤 게임의 구조가 호혜성 유지에 중요한 역할을 하는지 밝히고자 했으며 게임 기획에서 협력 설계의 아이디어를 제공했다는 것에 의의가 있다.

ABSTRACT

This paper studied cooperation and reciprocity mechanism by analyzing game mechanics of MMORPG ‘World of Warcraft: Classic’. MMORPG is the genre of game where social interaction vigorously occurs. This study figured out the structure of cooperation based on evolutionary psychology, anthropology and social psychology through participatory observation. Four cooperation and reciprocity mechanism were drawn through investigating game mechanics like instance dungeon, clear role setting, item, soulbind. In addition, this paper suggests providing ideas of making cooperation mechanism in the field of game design.

Keywords : Instance dungeon(인스턴스 던전), Cooperation(협력), Reciprocity(호혜성)

Received: Sep. 20. 2020 Revised: Oct. 14. 2020
Accepted: Oct. 14. 2020
Corresponding Author: Seung-Ho Ryu(Kangwon National Univ.)
E-mail: shryu@kangwon.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. 연구배경

2018년 게임 산업 수출액은 7조 6,123억 원이었고 전년 대비 8.2% 증가를 기록했다. 콘텐츠 산업 수출 비중에 66.7%를 차지하고 있다[1]. 이는 게임 산업이 점차 글로벌 환경으로 전환되고 있다는 것을 말해준다. 이제는 게임산업의 주류가 된 장르인 MMORPG에서 게임 유저들이 국적에 관련 없이 공통적으로 지향하는 지점은 협력의 추구이다. 협력은 게임의 재미에서 중요한 부분이 되었다. 그러나 협력 분야를 포함해 게임에서 일어나는 사회적 현상에 관한 연구 자체가 절대적으로 부족한 실정이다. 물론 몇몇 게임에서의 협력 메커니즘에 관한 연구가 진행되었지만[2,3], 위 연구들은 게임에서 사회적 상호작용 활발히 일어나는 MMORPG의 협력 메커니즘은 다루지 않았다.

리브스와 나스의 미디어 방정식이론[4]에 따르면, 미디어에서 경험하는 것은 실제 삶과 크게 다르지 않다. 즉, 게임 세상도 하나의 사회라고 할 수 있다. 사회를 잘 통치하려면 거버넌스를 구성하는 법이나 경제적 요인, 도덕적 호소에 어떻게 사람들이 반응하는가를 이해해야 한다[5].

MMORPG(massive multiplayer online role-playing game)는 사회적 활동이 활발히 일어나는 게임 장르이다. 게임에서 유저는 특정 역할을 수행하며 많은 사람과 같이 게임을 해야 한다. 이러한 환경에서 유저들 간의 협력은 두드러지게 나타난다. 그리고 이에 맞게 MMORPG는 유저들 간에 호혜성을 높여 협력을 만들어내는 쪽으로 발전했다[6].

선행 연구에 따르면 성취감과 사회적 요인인 사회적 상호작용은 MMORPG 이용자가 몰입하는데 중요한 요인이며[7] 사용자가 게임 내에서 설정한 목표를 달성할 경우, 사용자의 즐거움과 성취감은 높아진다고 했다. 여기에서 호혜성은 즐거움과 성취감에 유의한 결과를 주었다[8]. 이는 MMORPG에서 유저들이 상호작용을 통해 사회자본을 형성하는 것이 게임 몰입에 중요한 부분이라는 것을

알려준다. 사회자본의 중요 축인 호혜성의 규범이 시민 생활의 근간을 이룬다는 점과 사회자본에 노출된 사람이 노출되지 않은 사람보다 사회자본을 쉽게 수용한다는 점에서[9] MMORPG에서 유저들이 협력에 노출되게 하는 것은 중요하다. 게임을 더욱 재미있게 만들려면 사회적 상호작용이 잘 일어날 수 있도록 게임이 설계되어야 하는 것이다. 따라서 본 연구는 MMORPG에서 나타나는 협력 메커니즘을 탐구하고자 한다.

2. 이론적 배경

협력(collaboration)은 공통 또는 상호 이득을 위해 같이 일하거나 행동하는 과정을 일컫는다[10]. 협력은 관리 방식, 집행, 자율성, 상호 관계, 호혜성을 기반으로 작동한다. 특히, 협력에서 호혜성(reciprocity)은 중요하며 도덕적 규범의 역할을 한다[11]. 호혜성은 자원 교환행위로 주는 사람은 다시 받고 싶어 하고 받은 사람은 다시 주고 싶어 하는 것을 말한다. 이 행위는 도덕적 의무감과 같은 인간 심리에서 비롯된다[12]. 이는 도덕적 의무감, 규범과 같이 법으로 정해지지 않은 것들이 자발적인 집단행동에 중요한 역할을 한다는 것을 알려준다.

호혜성 이론은 인류학과 진화심리학, 두 축으로 설명된다. 인류학자이자 신화학자인 말리노프스키는 원시사회 부족 간의 교환에서 나타난 호혜성을 분석하고 주요 요인들을 제시했다. 서로 얻기 힘든 물건을 선물함으로써 원시사회 부족들은 상호 보상과 의무 체계를 수행했다. 이러한 것은 집단 간에 상호 의존성을 만들어냈다. 그리고 단순히 경제적 교역으로 마치지 않고 그들이 받은 선물을 부족의 축제에서 전시함으로써 다른 부족의 증여 행위를 공개했다. 이를 통해 봉사에 대한 증거를 남겨 상호 간 사회적 위신과 정치적 권력을 인정했다. 이러한 것을 전시성(publicity)이라 한다.

개별적인 호혜성의 연쇄는 총체적인 상호성 체계를 구성함으로써 더욱 구속력을 띠게 된다. 구조

의 대칭성은 호혜적 의무가 생기는 환경의 기초이다. 그는 행위의 대칭성(symmetrie von handlungen)¹⁾을 상호 봉사의 계속성과 적정성을 담보하는 사회적 행위로 해석하고 이원 조직(dual organization)²⁾을 효용 추구하고 봉사의 호혜성의 불가결한 결과로 봄으로써 구조의 대칭성을 설명했다. 이는 고정된 교역 파트너와의 교환이 지속적 관계를 만들어냄을 알려준다. 이러한 고정된 관계는 상대방의 의무 이행의 정도를 측정하고 공평한지 확인할 수 있게 한다[13].

진화심리학은 혈연, 친족에 의한 협력이 아닌 사회적 환경으로 인해 협력이 발생하는 것에 주목했다. 엑셀로드의 반복적(iterated) 죄수의 딜레마 실험을 통해 안정적으로 호혜성이 일어나기 위한 전략으로 티포탯(tit-for-tat)을 제시했다. 반복적 죄수의 딜레마는 일반적인 죄수의 딜레마와 달리 여러 번 작업을 수행하는 것이기 때문에 첫 번째를 제외하고 상대방의 전략을 알 수 있다. 티포탯은 첫 거래에는 협력하고 그다음부터는 항상 상대가 바로 전에 한 대로 하는 전략이다[14]. 위 거래에서 중요한 것은 상호작용 횟수를 예측할 수 없는 상황 속에 있고 상호 협력에 대한 보상이 있어야 하며 상대가 사용했던 전략을 기억해야 한다는 것이다. 우선, 상호작용 횟수를 예측할 수 없는 것은 호혜성 이타주의를 만든다. 호혜성 이타주의란 당장의 이득을 위해서가 아니라 곧 얻게 될 이익을 위해서 인간은 타자를 향해 호혜를 베푼다는 메커니즘이다[15]. 이는 다시 만날 기약이 없다면 타인에게 잘해줄 필요가 없기 때문에 상대를 다시 만날 것이라는 기대에서 시작된다고 할 수 있다[14]. 두 번째로, 상호 협력에 대한 보상이었다. 이것은 협력을 만드는 원동력이다. 위에서 협력의 정의를 봤듯이, 협력은 상호 이득이 있어야 의미가 있다. 상호 이득이 없다면 협력할 이유가 없어지고 배신자에 대한 응징이 불가능해지기 때문이다. 마지막으로 상대가 사용했던 전략을 기억해야 한다는 것이다. 이는 서로 간에 알고 있어야 한다는 것을 말하고 평판을 유지하는 데 중요한 역할을 한

다. 그리고 이러한 고정적 관계를 통해 상호 배신에 대한 처벌을 가능하게 한다.

반복적 죄수의 딜레마에서부터 나온 전략은 협력이 진행되면서 자신의 이득을 보는 데 있어, 안정적인 전략을 선택하는 행위이다. 이를 진화적으로 안정된 전략인 ESS(evolutionarily stable strategy)라고 한다. 하지만 협력 행위는 당장의 이익을 위한 것뿐만 아니라 이후에 얻게 될 이익을 생각하며 협력하는 것도 포함한다[15]. 즉, 먼저 호혜적 행위를 한 상황에서 상대방의 전략을 기다릴 때도 협력의 범주 안에 들어간다는 것이다.

위 상황은 일반적(generalized) 호혜성에서 비롯된 협력이라 할 수 있다. 호혜성 유형은 보상의 규모와 지연 정도에 따라 일반적 호혜성, 균형적(balanced) 호혜성, 부정적(negative) 호혜성으로 나눌 수 있다[16]. 일반적 호혜성은 교환 과정에서 바로 보상을 원하거나 보상의 규모를 따지지 않고 도움을 주는 행위이다. 일반적으로 혈연, 친구 관계에서 나타난다. 균형적 호혜성은 등가적인 보상을 원하는 교환을 말한다. 부정적 호혜성은 보상이 즉각적이고 일방적인 교환을 말한다.

혈연과 같이 깊은 관계에서 보이는 일반적 호혜성은 이전의 사건, 유사성과 상관없이 나타나기도 한다. 이를 최소 집단 패러다임(minimal group paradigm)이라고 한다[17]. 이러한 최소 집단 패러다임은 자신의 이해관계에 의해 내집단 편향을 만들어내며 이것을 결속된 일반적 호혜성(bounded generalized reciprocity)이라고 한다[18]. 결속된 일반적 호혜성은 순차적(sequential) 죄수의 딜레마에서 생긴다. 순차적 죄수의 딜레마는 기부자가 협력자에게 먼저 기부를 하고 협력자는 자신이 갚

1) "행위의 대칭성을 우리는 응보의 원리라고 부른다. 이것은 적절한 반작용으로서 인간의 감정에 깊이 뿌리박혀 있고 사회생활에서 언제나 가장 큰 의미가 되어왔다." 리하르트 투른발트, 『바나로 공동체』 [13]
2) 말리노프스키는 포족(phratry)이나 반족(moiety) 간의 거래를 사회적 행위의 내적 대칭성과 봉사의 호혜성의 불가결한 결과로 본다. 이러한 사회학적 이원성의 원리를 통해 봉사와 효용을 교환하는 두 당사자는 서로 상대방의 의무 이행의 정도를 측정하고 공정성을 감시한다는 것을 알 수 있다[13].

을지를 결정하기 전에 그 기부를 받는 상황을 말한다. 이때 첫 기부는 집단 소속과 관계없이 협력자가 긍정적 행동을 할 것이라는 기대에서 시작된다. 왜냐하면, 기부자는 자신이 먼저 호의적 행위를 했기 때문에 협력자가 집단 소속에 상관없이 긍정적인 반응을 보일 것이라고 기대하기 때문이다[19,20]. 이후 보답이 자신의 기대와 맞으면 친사회적 행위를 계속한다. 반면, 보답이 자신의 기대와 어긋나면 친 사회적 행위는 감소하게 된다[21]. 이를 통해 이러한 믿음은 순수한 이타주의나 자기중심적인 이기주의에서 비롯된 것이 아닌 첫 번째 거래에 대한 반응에서 비롯된다는 것을 알 수 있다[22].

3. 연구 방법

3.1 참여관찰법

참여관찰법은 문화 형태 조사법으로 문화기술지(ethnography)를 이용하여 현지인의 관점에서 타 집단의 삶을 이해하는 것이다[23]. 글로 된 데이터를 사용하고 상황에 참여 정도에 따라 관찰자의 태도가 변할 수 있기 때문에 정량적이며 통제적이라고 할 수 없다. 하지만 특정 집단이 가지고 있는 문화에 대해 세세하게 연구할 수 있어 그들의 문화를 현실적으로 이해할 수 있다는 장점이 있다.

각 게임의 문화는 같은 게임 장르임에도 불구하고 판이한 경우가 많다. 게임을 운영, 제작하는 사람이 다르며 그들이 가지고 있는 철학도 상이하기 때문이다. 또한, 사용자는 소비자로서 자신이 원하는 성격을 가진 게임에 접근할 가능성이 크다. 이러한 부분은 정량적 방법이 게임 기획이나 구조로 인해 영향을 받은 유저의 행동을 연구하는 데 있어 한계가 있음을 보여준다. 그리고 게임에서 유저는 그들의 언어와 행동 양식을 통해 소통하기 때문에, 게임에 참여하여 그들의 문화를 직접 경험하여 이해할 필요가 있다.

3.2 연구 범위

소셜 게임의 협력 메커니즘을 분석한 연구[2]와 팀 기반 슈팅게임 <오버워치>에서 영웅 선택 과정을 통해 나타난 협력 메커니즘을 분석한 연구[3]을 참고했다. 위 연구들은 협력 메커니즘의 이론을 고찰하고 각 게임의 장르에 맞는 게임 구조를 분석함으로써 어떻게 협력이 일어나는지 기술했다.

연구자는 2019년 9월부터 2020년 8월까지 <월드 오브 워크래프트: 클래식(World of Warcraft: classic)>에 일어난 사건들을 관찰했다. 게임에 직접 참여하여 사용자의 채팅 기록을 활용했고 youtube의 댓글이나 커뮤니티 사이트를 살폈다. 본 연구자는 전반적인 게임에는 익숙하지만, MMORPG 장르는 깊이 있게 게임을 해본 적이 없었다.

<월드 오브 워크래프트: 클래식>은 미국 블리자드 엔터테인먼트에서 만든 MMORPG로, 기존에 있던 <월드 오브 워크래프트> 확장팩 중 오리지널을 리마스터한 게임이다. <월드 오브 워크래프트>는 해외 게임 리뷰 사이트에서 최고 평점을 받고 많은 매출을 기록했지만, 확장팩이 증가하고 세월이 지나면서 많은 유저들이 이탈했다. 유저들의 이탈 속에 출시를 앞둔 <월드 오브 워크래프트: 클래식>은 <월드 오브 워크래프트>에 비해 불편한 인터페이스와 높은 난이도 때문에 실패할 것이라는 평가를 받았다. 하지만 유럽, 아시아, 북미 등에서 큰 인기를 얻었으며 <월드 오브 워크래프트: 격전의 아제로스>보다 더 높은 평가를 받았다. 특히, <월드 오브 워크래프트: 클래식>은 모험적인 요소가 많고 게임에서 오랫동안 걸거나 파티를 채팅창이나 근처 사람에게 채팅을 하여 구하는 경우가 많다. 이러한 수고로움은 사람들과 더 많이 접촉하게 만들고 실재감을 더 부여한다. 이 부분에서 협력과 호혜성이 발생하는 환경이 잘 조성되어 있다고 할 수 있다. 또한, 월드 오브 워크래프트는 유저가 어떻게 임무를 수행할지에 대한 기대를 생성하는 구조적인 메커니즘을 통해 친구와 처음 본 사람이 협력하게 만들었다[24]. 이 점에서 연구자

는 <월드 오브 워크래프트: 클래식>을 연구의 대상으로 선정했다.

4. 연구 결과

호혜성에 기반을 둔 협력 메커니즘을 분석한 선행 연구[2,3]와 결속된 일반적 호혜성 이론을 참고해 호혜성의 4가지 특징을 뽑았다. 미시적 수준에서는 설명 가능한 부족사회의 상호작용 패턴을 통해 고정성을 추출했다. 부족 사회의 상호 의무 체계와 상호 협력에 대한 보상, 협력자가 보답을 잘 할 것이라는 믿음, 상호작용 횟수 예측 불가를 통해서 지연된 상호 이득성(delayed mutual benefit)을 추출했다. 상대 전략 기억, 상대방의 의무 이행과 도움 수준 평가를 통해서 공정성을 추출했다. 마지막으로 호혜적 행위의 과시를 통해 전시성을 추출했다.

4.1 고정성 - 인스턴스 던전

MMORPG에서 나타난 협력 메커니즘의 특징 중 하나는 고정성이다. 고정성은 호혜가 고정된 멤버를 중심으로 예측 가능한 범주 내에서 발생하는 것을 말한다[2]. 이는 지속적인 만남을 조건으로 하고 있다. 더 나아가 호혜적 협력이 발생하기 위해서는 그들의 교환 관계가 언제 끝나는지 알면 안 된다. 위 특징은 계속 만날 것이라는 믿음과 지속적인 교환 관계를 생성한다.

일반적인 MMORPG는 오픈 필드에서 유저가 몬스터를 사냥해 레벨업을 하거나 아이템을 얻도록 한다. 몬스터를 극복하는 난이도에 따라 달라질 수 있지만, 다수의 인원을 필요로 하지 않고 관계를 맺더라도 언제든지 관계가 무너질 수 있다는 점에서 이와 같은 환경은 호혜적 협력을 만들기 힘들다.

하지만 사냥 환경을 폐쇄적으로 만들고 난이도를 높게 하여 오랜 시간 동안 극복하게 만든다면 호혜적 협력을 만들어 낼 수 있다. 혼자서 극복할

수 있는 난이도라면 유저들은 서로 아이템과 경험치를 독식하기 위해 경쟁할 것이다. 이와 달리 높은 난이도는 혼자서 극복할 수 없기 때문에 다른 유저와 협력하도록 만든다. 그리고 폐쇄적 환경은 불필요하게 협력 대상을 바꾸거나 배신하기 힘들게 만든다. 그리고 다른 집단과의 경쟁을 막기 때문에 비교를 통해 자신의 집단이 붕괴하는 것을 막아주어 지속적인 협력 관계 유지에 도움을 준다.

<월드 오브 워크래프트: 클래식>에서 인스턴스 던전(instance dungeon)은 위와 같은 역할을 한다. 인스턴스 던전은 유저 개인이나 그룹을 위해 별도로 생성된 사냥 공간을 말한다. 이 지역에 입장하면, 참여자는 던전에서 주어진 난관을 극복해야 한다. 이 지역은 유저가 입장할 때마다 그 지역의 구조를 그대로 복사해 새롭게 생성된다. 인스턴스 던전 참여자는 같은 특징을 가진 던전을 극복한다. 이때, 참여자들은 외부로부터 독립적인 진행 상황을 가지게 되고 집단 구성원이 아닌 유저로부터 영향을 받지 않는다.

<월드 오브 워크래프트: 클래식>에서 5인 입장 인스턴스 던전 19개와 20인 이상 입장 인스턴스 던전 7개가 있다. 이 게임의 대표적인 그룹 시스템은 파티(party)와 공격대(raid)이다. 파티는 2명 이상 5명 이하로 구성되는 집단이다. 일반적으로 혼자서 극복하기 어려운 임무를 타개하기 위해 사용한다. 공격대는 파티의 묶음을 말하며 최대 40명까지 수용 가능한 대규모 집단이다. 일반적으로, 공격대가 참여하는 인스턴스 던전은 파티가 참여하는 인스턴스 던전보다 난이도가 높다. <월드 오브 워크래프트: 클래식>에서 인스턴스 던전은 혼자서 극복하기 힘들며 던전의 수준에 따라 최소 5명 혹은 그 이상의 집단을 구성해야 던전을 극복할 수 있다.

인스턴스 던전에서 몬스터를 처치하면 보상이 주어지는데, 일반적으로 레벨업을 위한 경험치나 아이템이 그에 해당한다. 인스턴스 던전의 보상이 일반 필드에서 얻은 보상보다 크다. 그리고 성장 콘텐츠의 끝이 인스턴스 던전이기 때문에 반복적

으로 인스턴스 던전에 입장할 수밖에 없다. 즉, 빠른 성장과 좋은 아이템을 얻기 위해서는 인스턴스 던전을 가야 한다. 이는 같은 유저를 만날 수 있는 환경을 만들어 준다.

OOO 고정공대 인원모집

체외 중인 직업 : (신성) 사제, (정기) 주술사, (고양) 주술사, (조화) 드루이드, (방어) 전사, (탱커) 드루이드

조건: 검은 날개 등지 파밍 50% 이상 / 딜러 로그 매디안(Median) 75 이상

-<월드 오브 워크래프트: 클래식> 공격대원 모집 글-³⁾

난이도가 높은 던전에 들어갈수록 체계적으로 공격대를 구성해야 한다. 윗글은 <월드 오브 워크래프트: 클래식> 커뮤니티 사이트 와우 인벤에서 공격대원을 구하기 위한 글이다. 체외 중인 직업에 해당된 유저는 고정공대에 참여할 수 없다. 조건은 검은 날개 등지에서 필수적으로 얻어야 하는 아이템 중 50% 이상 소유와 검은 날개 등지를 돌았을 때 몬스터에게 피해를 준 정도의 중앙값이 75 이상이다. 윗글에서 알 수 있듯이 공격대에 들어가기 위한 특정 조건이 있다. 이러한 조건은 아무 유저나 공격대에 못 들어오게 한다. 또한, 조건에 충족하는 유저를 찾아야 하는 수고로움도 덜어야 한다. 이러한 상황은 공격대원들이 고정된 공대원을 찾도록 만든다.

인스턴스 던전의 높은 난이도는 유저들이 협력을 하게 만들었다. 그리고 던전을 공략하는 과정에서 체계를 갖추도록 했다. 이는 던전에 참여할 수 있는 진입장벽을 만들었고 협력자 선택 과정을 까다롭게 만들었다. 이러한 상황은 유저들이 되도록 고정된 구성원을 찾도록 만들었다.

4.2 지연된 상호 이득성 - 명확한 역할과

아이템, 아이템 귀속

지연된 상호 이득성(delayed mutual benefit)은 재화의 공급을 서로에게 의존함으로써 상호 협력에 대한 보상을 지연되어 받는 것을 말한다. 일반적인 호혜성의 기대는 동시교환(simultaneous trade)과는 달리 내집단 선호의 근거가 된다[25]. 지연되게 보상이 오는 과정에서 협력자를 도움이 되는 존재로 만들기 때문이다. 이러한 순차적 교환에서 상대방이 나에게 갚을 것이라는 기대와 내가 갚아야 한다는 의무가 생기는 것이다.

<월드 오브 워크래프트: 클래식>에서는 9개의 직업이 있다. 직업은 3개의 역할로 구분할 수 있다. 적들의 공격을 전부 받아 다른 역할군을 보호해주는 탱커(tanker)와 상처나 큰 피해를 본 아군을 치유해주는 힐러(healer), 적들을 효과적으로 처치할 수 있는 강력한 기술을 가지고 있는 딜러(damage dealer)이다. 직업에 따라 보조적으로 할 수 있는 역할이 있지만, 인스턴스 던전 난이도가 올라갈수록 각 직업이 가지고 있는 고유의 역할은 중요해진다. 그리고 각 역할의 조합은 던전 극복에 중요한 열쇠가 된다. 그래서 공격대원을 모집할 때, 모집 인원의 직업을 명시한다. 이러한 서로 다른 역할은 대체 불가능하며 인스턴스 던전 극복 시, 서로의 역할에 의존하게 된다.

[Fig. 1]은 공격대 규모가 참여해야 하는 인스턴스 던전 '검은 날개 등지'에서 얻을 수 있는 아이템 목록의 일부이다. 위 표에서 획득처를 보면 '검은날개 등지 - 에본로크(7.1%)'라고 나와 있다. 이것은 인스턴스 던전 이름, 몬스터 이름, 몬스터 처치 시 아이템이 나올 확률을 차례로 적은 것이다. 에본로크는 던전에 한 번 입장할 때마다 한 번씩 밖에 못 잡는다. 이러한 몬스터들을 처치하면, 유저들은 성장에 중요한 아이템을 얻게 된다. 한 번 인스턴스 던전을 돌 때, 특정 몬스터의 등장 수가 적은 것과 몬스터 처치 시 특정 아이템이 나올 확률이 낮은 것은 아이템을 습득하기 힘들게 만든다. 이는 바로 아이템이 나오는 것을 보장하지 않기 때문에, 협력에 대한 즉각적인 보상을 지연시킨다.

3) <http://www.inven.co.kr/board/wow/5519/5654?name=subject&keyword=citizen>

아이템명	분류	아이템레벨	획득처
 검은날개 대법봉	대법봉	70	검은날개 동지 - 죽음의말뚝 감쪽관 (1.3%) 검은날개 동지 - 검은날개 흑마법사(1%)
 검은 고서	장신구	76	검은날개 동지 - 흑군 서술승곳니(14.6%)
 검은날개 검사단의 대법보호대	현	73	검은날개 동지 - 흑군 서술승곳니(14.6%)
 검은배위 반지	반지	75	검은날개 동지 - 회염아귀(6%) 검은날개 동지 - 해본우크(7.1%) 검은날개 동지 - 플라임고르(5.4%)
 검은 배령의 발뚱	장악 무기	75	검은날개 동지 - 회염아귀(15.1%)

[Fig. 1] Items table that drops in Blackwing Lair⁴⁾

<월드 오브 워크래프트: 클래식>에서는 귀속이라는 시스템이 있다. 귀속은 아이템을 한 번 장착하면 그 아이템은 영원히 타인에게 양도할 수 없도록 한 시스템이다. 위 시스템에서 유저가 자신이 원하는 아이템을 얻기 위해서는 금전적 거래가 아닌 인스턴스 던전을 극복하거나 퀘스트를 수행해야 한다. 이는 유저들끼리 아이템을 공급받는데 서로에서 의존하게 만든다.

대체 불가능한 역할은 서로가 필요로 하는 존재로 인식하는 데 도움을 준다. 이러한 상황에서 아이템 획득 과정을 통해 순차적 딜레마가 이뤄지는데 이는 기대와 의무를 만들고 내집단을 형성시킨다.

4.3 공정성 - 아이템 획득 방식과

커뮤니티 사이트

협력이 지속되기 위해서는 상대방이 어떤 전략을 택했는지와 상대방의 능력을 알아야 한다. 이를 통해 상대의 전략이 자신이 기부한 것에 대한 적절한 행동이었는지 판단할 수 있다. 이러한 판단은 고정성의 인식에서 비롯되었다. 이러한 면을 고려하여 공정성을 협력 메커니즘의 세 번째 특징으로 삼았다.

<월드 오브 워크래프트: 클래식>에서 공정성은 아이템 획득(looting) 방식에서 나타난다. 아이템 획득 방식은 입찰, 차비, 포기 나누어진다. 입찰을 한 사람은 차비를 한 사람보다 아이템 획득에 우

선순위를 가지게 된다. 차비를 한 사람은 포기를 한 사람보다 우선순위를 가지게 된다. 포기는 아이템 획득을 포기하는 것을 말한다. 만약, 입찰자가 많거나 입찰자가 없지만 차비를 한 사람이 많다면 주사위 굴리기를 통해 아이템을 획득하게 된다. <월드 오브 워크래프트: 클래식>에서는 직업에 상관없이 입찰, 차비, 포기를 다 선택할 수 있다. 즉, 자신이 사용할 수 없는 아이템임에도 입찰할 수 있다. 이를 통해 협력자가 어떤 전략을 선택했는지 알 수 있다.

드루이드: 냅 바로 출발할게요

성기사1: 전사님이랑 기사님은 2번 방에서 아이템 드셨나요?

성기사2: 저는 투구 먹었어요

성기사1: 저는 어깨, 투구, 도끼, 먹었어요

사제: 천 아이템은 다 내꺼

전사: 저는 [무쇠해골의 눈] 이거 하나 있어요

성기사1: 전 차비만 하였습니다. 필요한 탬은 다 먹었어요

-<월드 오브 워크래프트: 클래식> 채팅 로그-

윗글은 인스턴스 던전을 돌기 전, 유저들이 대화를 기록한 것이다. 유저들은 필요한 아이템들을 사전에 확인했다. 파티 상에서 천 종류의 아이템을 사용하는 직업은 사제밖에 없었다. 그래서 사제는 천이 다 내 것이라는 말을 했다. 전사는 자신은 아이템이 별로 없다고 말했다. 성기사2 역시 좋은 아이템을 얻지 못했다. 성기사1은 필요한 아이템을 전부 얻었기 때문에 전부 차비로 하겠다고 말했다.

아이템을 자신이 얻어서 상점에 판매할 수 있음에도 불구하고 유저들은 서로 어떤 아이템을 가질지 분류했다. 또한, 성기사1은 아이템 소유권을 양보하는 일반적 호혜성 행위를 했다. 이러한 행동을 한 것은 차후, 자신이 다른 인스턴스 던전에서 같은 유저를 만날 수 있고 커뮤니티에서 자신의 행동이 낙인찍혀 비난받을 수 있기 때문이다.

4) http://wow.inven.co.kr/dataninfo8/classic_item/? gi=31

13:25 저 아이템은 흑마법사나 마법사 캐스터
달이 만렙 근처까지 쓰는 아이템입니다.

52레벨 학카르 인스턴스 던전에도 저저 상위호
완 없습니다.

△△△ 닉네임 기억해야겠네요.

-<월드 오브 워크래프트: 클래식>관련
Youtube 댓글-5)

윗글은 와우 클래식 영상을 보고 익명의 유저가
올린 댓글이다. 글은 특정 유저가 얻은 아이템이
좋은 아이템이고 그 아이템으로 인해 다른 아이테
를 얻을 필요가 없다는 뜻이다. 그리고 유저의 이
름을 기억해야겠다고 적었다. 이를 통해 유저는 다
른 유저를 평가할 수 있는 지표를 얻을 수 있다.

아래는 협력의 결과물을 분배하는 과정에서 배
신한 유저를 고발한 글이다. 고발에는 몇 가지 규
칙이 있다. 고발자는 자신의 아이디를 밝혀야 하며
사진과 채팅 기록과 같은 증거를 올려야 한다. 커
뮤니티를 사용하는 유저들이 그것을 평가하며, 고
발된 유저는 반박을 할 수 있고 당시 협력을 한
유저는 증인 역할을 한다. 만약, 고발자가 잘못된
정보를 제공하게 되면, 고발자가 비난을 받게 된
다.

...(중략)...

두 바퀴째, 전사 2가 선입한 시만의 손길이 드
랍되었고, 파티원들이 축하해주며 입찰 포기를하는
화기에애한 분위기였습니다. 그렇게 아젤로 진입하
려던 중, 전사 2가 선입템이 들어오지 않아 의문을
표하였고, 획득 창을 확인해보니, 입찰자가 둘 있
었습니다.

실수인가 싶었지만, 전사 1은 그대로 묵묵무답
으로 파티를 탈퇴하여 도주하였고 남겨진 네 명은
상황판단이 덜 되어 주변 애드된 잡몹들을 정리
후 상황을 정리했습니다.

본래 선입자였던 전사 2는 본래 돌아야했던 아
젤까지 진행해주시고, 더 하기 힘들 것 같다고 죄

송하다고 하시고 쓸쓸히 나가셨습니다.

...(중략)...

이상의 행동에서 고의성이 질게 느껴져 던자범
으로 신고합니다.

◇◇◇ 길드의 전사 □□□입니다.

-<월드 오브 워크래프트: 클래식> 배신자 고발
글-6)

규칙이 준수된 상황에서 고발된 자의 배신이 확
실해지면 그 유저는 '사사게'(사건 사고 게시판)에
올라간 유저로 낙인찍히게 된다. 이 낙인은 배신한
유저가 게임을 하는 데 영향을 준다. 좋은 아이테
를 얻기 위해서는 협력해야 하는데, 배신한 이력
때문에 공격대원으로 뽑아주지 않기 때문이다.

커뮤니티 사이트는 MMORPG보다 현실 세계의
외형과 거리가 멀지만, 직관적이라는 장점이 있다.
이러한 특징은 공간이 넓어 유저가 관계를 맺기도
전에 멀어질 수 있는 MMORPG의 단점을 보완해
준다.

유저들이 쉽게 정보를 공유할 수 있다는 것도
커뮤니티 사이트의 장점이다. 유저들은 다른 유저
를 평가하고 그 정보를 공유하는 곳으로 사용한다.
누가 협력에 열심히 참여했는지, 배신했는지, 무고
한 유저를 비난했는지 커뮤니티 사이트를 통해 알
수 있다. 그리고 자신들이 만든 규칙을 위반한 유
저는 가차 없이 배제해 협력의 가치를 보존한다.

4.4 전시성 - 유저 상태창

전시성은 호혜적 행위 사실을 다수에게 드러내
는 것이다. 일반적으로 이것은 많은 호혜적 행위를
했을 때 얻을 수 있는 아이템이나 징표로 표현된
다. 이를 통해 전시자는 사회적 위신과 명예를 고
양하고[2], 다른 유저로부터 선망의 대상이 된다
[26].

아이템은 테두리 색깔에 따라 등급이 나뉘며 회
색, 흰색, 녹색, 파란색, 보라색, 주황색 순서이다.

5) <https://www.youtube.com/watch?v=Z97QonUHia0>

6) <http://www.inven.co.kr/board/wow/5530/5920>

이 중 보라색 테두리 아이템은 난이도가 제일 높은 공격대 인스턴스 던전에 가야 얻을 수 있다. 공격대 참여자 중 소수의 인원만 가질 수 있으며 아이템을 부위별로 모아야 하기 때문에, 아이템을 얻기 위해서 인스턴스 던전을 많이 돌아야 한다.

게임에서 유저들은 유저 상태를 통해 다른 유저가 어떤 무기를 장착했는지 알 수 있다. 이때, 유저들은 상대방이 사용하는 무기의 등급에 따라 숙련도와 그가 얼마큼 아이템을 얻기 위해 협력했는지를 가늠할 수 있다. 유저들은 모든 아이템의 색깔이 보라색인 유저를 보고 '보라돌이'라고 한다. '보라돌이'는 게임에서 엄청난 인적, 물적 자원을 가진 것을 상징한다.

5. 맺음말

본 연구는 MMORPG <월드 오브 워크래프트: 클래식>의 협력 메커니즘이 어떤 요소로 인해 발생하는지, 진화심리학과 인류학, 사회심리학을 근거로 게임을 분석하였다. 그 과정에서 4가지 특징을 도출했다.

첫 번째, MMORPG에서 인스턴스 던전은 고정적인 구성원들 간에 호혜가 일어나게 했다. 특히, 높은 난이도는 유저들이 스스로 던전 참여의 진입장벽을 만들게 했고 이를 통과한 사람을 신뢰함으로써 협력자에게 기대를 하게 했다. 두 번째, 호혜는 상호 이득을 중심으로 이루어진다. 이때, 지연된 형태로 나타나는 호혜성은 서로를 더욱 의존하게 했고 내집단이라는 인식을 주어 안정적인 호혜가 이루어지도록 했다. 세 번째, 호혜가 이뤄질 때는 상호 평가할 기회가 있어야 한다. 이를 통해 서로가 도움이 되는 인원인지를 파악하고 배신자를 색출함으로써 협력의 가치를 보존한다. 네 번째, 자신의 명예를 표현할 수 있는 진시 시스템이다. 이를 통해 게임에서 협력의 결과물인 아이템이 일종의 명예를 표현하는 수단으로 사용되고 이것을 고양, 유지하기 위해 호혜 활동을 지속한다.

공헌존은 대인 환경에서 다른 사람과 같이 있다

고 느끼는 사람의 인식과 느낌을 말한다. 특히, 공헌존은 사회적 상호작용에 중요한 역할을 하며 높은 수준으로 관심을 집중시키고 정서적인 합류를 만들어 낸다[27]. 이러한 직접적인 대인 상호작용의 역학은 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(computer-mediated communication)에서도 나타난다[28,29]. 그리고 아바타와 같이 현실 세계의 특징을 사용함으로써 만들어진 가상환경에서 사회적 상호작용을 느낄 수 있다[30]. 이를 참고했을 때, MMORPG는 사회적 상호작용이 일어날 수 있는 환경을 갖추고 있다고 할 수 있다.

사회적 상호작용에서 관심은 상황에 따라 달라지고 정서적 합류의 형식도 달라진다[27]. 이는 게임의 설계에 따라 사람들의 행동도 달라질 수 있음을 시사한다. MMORPG에서 큰 성공을 했었고 협력 환경을 잘 만들었다고 평가를 받은 <월드 오브 워크래프트: 오리지널> 버전의 리마스터인 <월드 오브 워크래프트: 클래식>을 함으로써 유저들이 어떤 상황에서 협력을 했는지 살펴보았다. 이를 통해 본 논문은 게임 기획 과정에서 협력 설계의 아이디어를 제공하고 유저가 어떻게 행동을 했는지를 살펴 그들의 문화 파악한 것 의의가 있다고 할 수 있다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government(NRF-2017S1A3A2066149).

REFERENCES

- [1] 2019 Content Industry Statistics, Korea Creative Content Agency, 2020.
- [2] Dong-Eun Lee, "A Study of Cooperative Mechanism in Social Games", Journal of Korea Game Society, Vol. 12(4), pp. 3-12, 2012.

- [3] Jeong-Hyun Jeong and Seoung-Ho Ryu, "A Study on Collaboration Mechanism in Online FPS Game - Focused on the Reciprocal View -", *Journal of Cyber communication Academic Society*, Vol. 34(1), pp. 49-106, 2017.
- [4] Reeves, B. and Nass, C., "How people treat computers, television, and new media like real people and places", Cambridge, UK: CSLI Publications and Cambridge university press, 1996.
- [5] Bowles, S., "The Moral Economy: Why Good Incentives Are No Substitute for Good Citizens", Yong-Jin Park, Heureumchulpan, 2020.
- [6] N. Yee, "The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games", *CSCW*, Vol. 34, pp. 187-207, 2006.
- [7] Jung-Hyun Kwon, "Study for Immersion and addiction's effect on Massive Multiplayer Online Role-playing game (MMORPG) user's loyalty", Graduate School of Service Business Administration, 2009.
- [8] Hyun-Jin Do and Jai-Yeol Son, "The Effect of Interaction among Game Users on Continuance Intention: Focusing on Competition and Cooperation", *Journal of Korea Internet Electronic Commerce Association*, Vol. 19(6), pp. 57-74, 2020.
- [9] Putnam, R. D, "Bowling Alone. Simon & Schuster", Seung-hyeon Jeong, Paperroad, 2009.
- [10] Kohn, A., "No contest: The case against competition", Houghton Mifflin Harcourt, 2013.
- [11] Thomson, A. M. and Perry, J. L, "Collaboration processes: Inside the black box", *Public administration review*, 66, 20-32, 2006.
- [12] Homans, G. C, "Social behavior as exchange", *American Journal of Sociology*, Vol. 63(6), pp. 597-606, 1958.
- [13] Malinowski, Bronislaw, "Crime and Custom in Savage Society", Do-Hyeon Kim, Chaeksasang, 2010.
- [14] Axelrod, R. M, "The evolution of cooperation. Basic books", Gyeong-Sik Lee, Systema, 2009.
- [15] Trivers, R. L, "The evolution of reciprocal altruism". *Quarterly review of biology*, Vol. 46, pp. 35-57, 1971.
- [16] Sahlins, M, "Stone age economics", Chung-Hwan Park, Hanul Publishing Group, 2014.
- [17] Tajfel, H. and Bilig, M. G. and Bundy, R. P. and Flament, C. "Social categorization and intergroup behavior", *European Journal of Social Psychology*, Vol. 1, pp. 149 - 178, 1971.
- [18] Yamagishi, T. and Jin, N., and Kiyonari, T. "Bounded generalized reciprocity: Ingroup boasting and ingroup favoritism". *Advances in Group Processes*, Vol. 16, pp. 161 - 197, 1999.
- [19] Hayashi, N. and Ostrom, E. and Walker, J. and Yamagishi, T., "Reciprocity, trust, and the illusion of control: Across-societal study", *Rationality and Society*, Vol. 11(1), pp. 27-46, 1999.
- [20] Watabe, M. and Terai, S. and Hayashi, N. and Yamagishi, T., "Cooperation in the one-shot prisoner's dilemma based on expectations of reciprocity (in Japanese with English summary)". *Japanese Journal of Experimental Social Psychology*, Vol. 36(2), pp. 183 - 196, 1996.
- [21] John A. V., "Extending the theory of Bounded Generalized Reciprocity: An explanation of the social benefits of cooperative video game play", *Computers in Human Behavior*, Vol. 48, pp. 481-491, 2015.
- [22] Clark K. and Sefton M., "The Sequential Prisoner's Dilemma: Evidence on Reciprocation", *The economic journal*, Vol. 111, pp. 51-68, 2001.
- [23] Spradley, P. J., *Participant Observation*, Jae-Yeong Shin, Cengage Learning, 2006.
- [24] Nardi, B. and Harris, J., "Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft", *CSCW '06: Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work*, 149 - 158, 2006.
- [25] Yamagishi, T. and Kiyonari, T., "The Group as the Container of Generalized Reciprocity", *Social Psychology Quarterly*, Vol. 63, pp. 116-132, 2000.

- [26] Da-Won Lee and Seoung-Ho Ryu, “The Evolution of Collaboration in Game Play”, Journal of Korea Game Society, 2020.
- [27] Collins, R., “Interaction Ritual Chains”, Su-Mi Jin, Hanul Publishing Group, 2009.
- [28] McCall, C. and Blascovich, J., “How, When, and Why to Use Digital Experimental Virtual Environments to Study Social Behavior.” Social and Personality Psychology Compass, Vol. 3, pp. 744 - 758, 2009.
- [29] Sivunen, A. and Hakonen. M., “Review of Virtual Environment Studies on Social and Group Phenomena.” Small Group Research Vol. 42, 405 - 457, 2011.
- [30] Swinth, R, K., and Blascovich, J., “Perceiving and Responding to Others: Human-Human and Human-Computer Social Interaction in Collaborative Virtual Environments”, In Presented at the the 5th annual international workshop on PRESENCE. Porto: Portugal, 2002.



최 영우 (Choi, Young Woo)

약 력 : 2014-2020 강원대학교 영상문화학과 학사
2020- 강원대학교 영상문화학과 석사과정

관심분야 : 게임 기획, 게임 산업, 게임 문화



유 승 호 (Ryu, Seung Ho)

약 력 : 1996 고려대학교 사회학과 사회학박사
2004~현재 강원대학교 영상문화학과 교수

관심분야 : 디지털 게임, 문화기술, 문화산업정책
