

## 메타버스 콘텐츠 디자인을 위한 온라인 자유 형식 역할놀이의 분류에 대한 기초연구

김진솔<sup>1</sup> · 우탁<sup>2\*</sup><sup>1</sup>경희대학교 일반대학원 메타버스학과 석사과정<sup>2</sup>경희대학교 일반대학원 메타버스학과 교수

# Basic Study on the Classification of Online Freeform Role-Play for Metaverse Content Design Strategy

Jin-Sol Kim<sup>1</sup> · Tack Woo<sup>2\*</sup><sup>1</sup>Master's Student, Department of Metaverse, Graduate School, Kyung Hee University, Yongin 17104, Korea<sup>2</sup>Professor, Department of Metaverse, Graduate School, Kyung Hee University, Yongin 17104, Korea

### [요약]

온라인 자유 형식 역할놀이(OFRP; online freeform role-play)는 텍스트 기반 MUD(multi-user dungeon)에서 시작된 가상 세계로, 시청각 정보가 없이도 많은 이용자들이 활발하게 참여하고 있다. OFRP는 컴퓨터나 스마트 기기만 있으면 누구나 쉽게 접근할 수 있으며, 자신만의 콘텐츠를 제작해 공유할 수 있다. 반면, MUD에서 유래한 메타버스는 콘텐츠 부족과 이용자의 몰입 유도 방법에 대한 고찰이 부족하다. 이에 본 연구는 다음과 같은 방법으로 자생력을 지닌 공동창작 플랫폼인 OFRP의 장점을 메타버스에 적용하여 이용자의 지속적인 몰입과 활용을 유도하고자 한다. 먼저 문헌 연구를 통해 OFRP와 메타버스 역할놀이를 정의하고, 사례 분석을 통해 OFRP를 집단 중심과 개인 중심으로 분류하였다. 이후 OFRP를 메타버스 역할놀이와 비교 분석하여 메타버스 역할놀이의 유형 또한 집단 중심과 개인 중심 역할놀이로 분류하였다. 이를 바탕으로, 현재 메타버스 플랫폼에 구현되지 않은 OFRP의 기능을 분석하여 새로운 메타버스 디자인 전략을 도출하였다.

### [Abstract]

Online freeform role-play (OFRP) is a virtual environment that evolved from text-based multi-user dungeons (MUD), enabling many users to engage without audio-visual elements. OFRP is easily accessible to anyone with a computer or smart device, allowing users to create and share their own content. However, the metaverse, which also originated from MUD, often lacks the content and strategies needed to maintain user engagement. This study aims to enhance continuous flow and user engagement by integrating the benefits of OFRP—a co-creation platform that offers user autonomy—into the metaverse. First, OFRP and metaverse role-play (RP) were defined through a literature review, and OFRP was categorized into community-focused and individual-focused types based on case analysis. OFRP was then compared with metaverse RP, which was similarly classified into community-focused and individual-focused categories. Building on this comparison, a new metaverse design strategy was developed by analyzing OFRP features that are not yet implemented in current metaverse platforms.

**색인어** : 롤플레이 게임, 메타버스, 온라인 자유 형식 역할놀이, 자작 캐릭터 커뮤니티, 텍스트 기반 상호작용**Keyword** : Role-playing Games, Metaverse, Online Freeform Role-Play, Original Character Community, Text-based Interaction<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2024.25.10.2735>

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.

Received 12 August 2024; Revised 09 September 2024

Accepted 02 October 2024

\*Corresponding Author; Tack Woo

Tel: +82-31-201-3890

E-mail: twoo@khu.ac.kr

# 1. 서론

## 1-1 연구 배경 및 목적

메타버스는 차세대 인터넷의 주요 플랫폼으로서 개인과 기업뿐만 아니라 국가가 주목하는 새로운 산업 분야이다[1]. 하지만 현재 메타버스의 지속적인 활용과 몰입을 방해하는 주된 원인으로 킬러 콘텐츠의 부재가 꾸준히 지적되고 있다. 2022년 4,128가구 및 9,941명 개인을 대상으로 실시한 메타버스 서비스 이용자 실태조사 결과, 메타버스 실제 이용자의 이용 목적은 '게임이나 월드 등의 메타버스 콘텐츠를 즐기기 위함'이 전체의 69.7%로 나타났다[2]. 메타버스의 서비스 기반을 확대하기 위해서는 주 사용자에게 소구할 수 있는 마케팅 방식과 콘텐츠를 활용해야 한다[2]. 이를 위해서는 문화적 상상력과 아이디어가 갖는 콘텐츠를 제작하는 것이 중요하며, 메타버스 플랫폼을 어떻게 창작하고 소비할 것인가에 대한 고민도 필요하다[3]. 리서치 전문 기관 컨슈머인사이트가 2022년 시행한 메타버스 서비스 만족도 조사에 따르면, 소비자들이 메타버스에 불만족한 이유의 38%는 콘텐츠 부족이었다[4]. 또한, 메타버스의 이용자 중 콘텐츠 창작을 통한 수익 창출의 목적을 가진 사람도 전체의 0.2%에 그쳤다[4]. 이는 실제 메타버스 이용자와 콘텐츠 제공자의 간극이 매우 크다는 점을 시사하며, 현재 메타버스의 콘텐츠가 사용자들의 흥미를 자극하지 못한다는 실질적인 한계를 의미한다.

현재 대부분 3D 컴퓨터 그래픽으로 렌더링된 가상 세계로 표현되는 메타버스의 기원 중의 하나는, 게임형 텍스트 기반 가상 세계인 MUSH(multi-user shared hallucination)이다. 세계 최초의 메타버스 ETF(exchange traded fund)를 설립한 전문가 M. Ball은 메타버스의 시작을 MUD(multi-user dungeon)로 보았다. MUD는 TRPG(tabletop role-playing games) 게임 '던전 앤 드래곤'의 소프트웨어 기반 버전으로 시작하여, 이용자들은 인간의 언어와 유사한 텍스트 기반 명령을 통해 세계와 상호작용하고 다른 이용자와 소통하였다[5]. MUSH는 MUD류 게임에서 파생된 텍스트 기반의 사용자 소셜 미디어로, 이용자가 새로운 방이나 개체를 만들어서 가상 세계를 확장할 수 있었다[6]. MUD는 TRPG와 흡사하게 이용자가 정해진 이야기를 배경으로 특정한 역할을 수행해야 하는 현대의 MORPG(multi-user online role-playing games)와 유사한 구조를 가지고 있다. 최초의 MUD인 'Multi-user Dungeon'이 개발된 이후 MOO(mud, object oriented), MUSH, MUCK(Multi-User Created Kingdom), WOO(Webbed Object Oriented) 등의 수많은 파생어가 등장하며 내부의 규칙도 분화되었다[7]. MUSH는 MUD와 다르게 이미 정해진 이야기와 세계에 들어가는 것이 아니라, 참가자들이 세계와 목표를 합의 하에 함께 만들어낸다. 그림 1은 MUSH의 사례 중 하나인 'LambdaMOO'의 클라이언트에 접속했을 때 출력되는 화면이다[7]. 그림 1에서와 같이 이용자는 전용 클라이언트를 통해 다른 이용자와 소

통할 수 있다. 이와 같은 MUSH에서는 앞으로 일어날 일이 미리 정해져 있지 않으며, 여러 명의 이용자가 순서대로 자신의 캐릭터 시점으로 글을 작성하여 이야기를 발전시켰다.

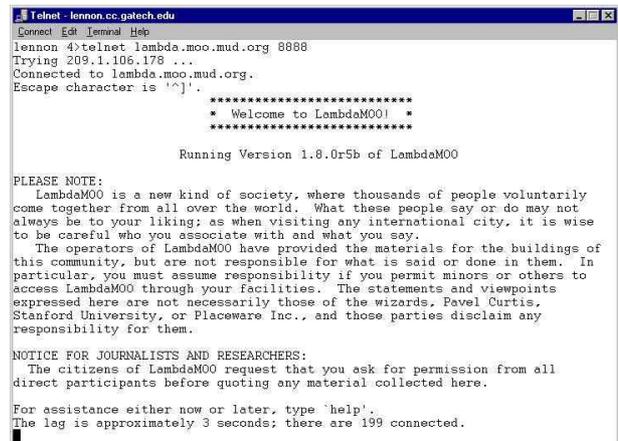


그림 1. MUSH의 사례  
Fig. 1. A case of a MUSH

관리자에 의해 구축된 서버에 전용 클라이언트로만 접속할 수 있었던 MUSH는 MUD의 변형으로[8], 정해져 있지 않은 다양한 인터넷 플랫폼에 기반한 온라인 자유 형식 역할 놀이로 발전하여 현재까지도 전세계에서 명맥을 이어 가고 있다. 온라인 자유 형식 역할놀이(OFRP; online freeform role-play)의 이용자들은 서버 제공자에 의해 통제되던 MUSH와는 다르게 SNS(social networking service), 메신저, 게시판 등의 인터넷 플랫폼에서 정해져 있지 않은 방식으로 누구나 가상 세계를 생성할 수 있다. 이러한 OFRP의 예시로는 '자캐 커뮤니티(자작 캐릭터 커뮤니티)', 'SNS 붐', '멤버놀이' 등이 있다. OFRP에서 이용자들은 자신만의 캐릭터를 창작하여 역할놀이를 펼치면서 다른 이용자와의 상호작용을 통해 이야기를 진행한다. 기존의 MUSH나 멀티이용자 게임과의 가장 큰 차이점은, 누구나 OFRP를 위한 가상 세계를 직접 만들어 다른 이용자를 초대할 수 있다는 점이다. OFRP에서 모든 이용자는 인물이나 사건을 창작해 내며, 이를 바탕으로 타인의 가상 세계에 참여하거나 직접 만들어낸 세계에 다른 이용자를 초대하여 역할놀이를 즐긴다. 이렇듯 OFRP는 이용자의 콘텐츠 저작 및 공유, 재생산이 활발하게 이루어진다는 특징이 있다.

그래픽 기반 메타버스의 발전에도 불구하고 여전히 텍스트 기반의 소통이 이루어지는 OFRP 문화가 존재하며, 꾸준히 이어지고 있다. 이는 현재 메타버스 콘텐츠의 발전 방향성과 상이하게 기술적 진보 외에도 이용자의 지속적인 몰입과 자발적인 참여에 영향을 미치는 요인이 있음을 설명한다. 메타버스 환경에 OFRP의 사례와 같이 능동적으로 창작이 이루어지는 콘텐츠 생태계를 도입하려면, 역할놀이가 이루어지는 가상 세계의 문화에 대한 연구가 선행되어야 한다. 따라서 본

연구는 메타버스의 지속적인 활용과 몰입을 위해, 자생력을 지닌 공동창작 플랫폼으로서의 OFRP의 장점을 메타버스에 적용하는 새로운 발전 방향성 제시를 목적으로 한다.

1-2 연구 방법 및 범위

본 연구는 다음과 같은 단계를 거쳐 진행되었다. 첫째, OFRP와 메타버스 역할놀이에 대한 조작적 정의를 위해 관련 개념이나 사례에 대한 문헌 연구를 수행하였다. 이 과정에서 역할놀이라는 큰 틀에서 묶일 수 있는 사례들과 하위 장르를 체계적으로 비교하기 위하여 J. P. Zagal과 S. Deterding이 제시하고 D. L. Arenas가 수정한 RPG의 분석 틀을 인용하였다[9]. 둘째, RPG의 분석 틀을 사용하여 OFRP의 특징을 정리한 후 이에 부합하는 대표 사례를 분석하였고, 이를 다시 집단 중심 OFRP와 개인 중심 OFRP로 분류하였다. 셋째, 최종적으로 이렇게 도출한 분류에 따른 특징을 메타버스 내의 역할놀이 양상과 비교 분석하며, 메타버스 콘텐츠 디자인에 적용 가능한 모델을 제시하였다. 요약하면 그림 2와 같다.

그래픽 기반 가상 세계를 제공하는 온라인 메타버스 플랫폼을 활용한 역할놀이 또한 OFRP의 특성에 일부 부합하는 지점이 있다. 하지만 OFRP 장르는 메타버스가 아닌 텍스트 기반 인터넷 플랫폼을 중심으로 발전하였기 때문에, 본 논문에서 정의하는 OFRP의 범위에 포함하는 것은 부적합하다고 판단하였다. 따라서 본 연구의 대상은 '텍스트 기반 플랫폼 기반의 OFRP'로 선정하였으며, 메타버스 내의 역할놀이는 이와 구분하여 서술하였다. 또한 이러한 역할놀이는 놀이가 이루어지는 문화권과 언어권마다 고유한 특성을 가지기 때문에 [10] 대한민국 사례에 한정하였다.

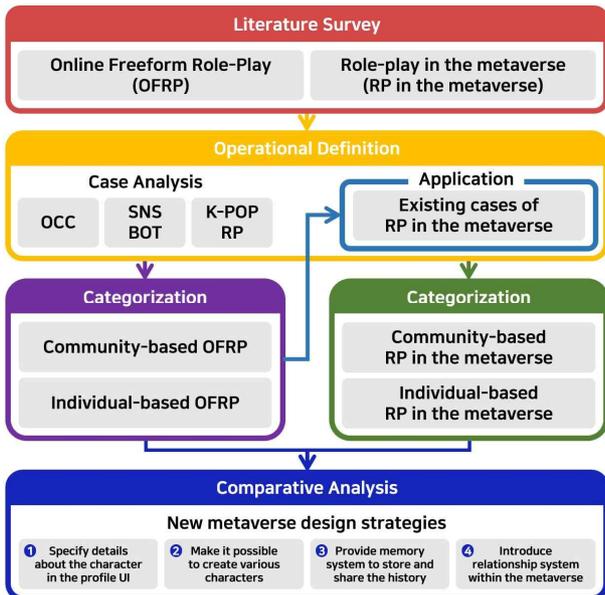


그림 2. 연구 절차  
Fig. 2. Research process

II. 관련 이론 및 선행 연구

2-1 RPG

표 1. RPG의 기존 분류와 정의

Table 1. Existing classification and definition of RPGs

	Definition
TRPG	RPG on the table through face-to-face interaction and conversation
LARP	RPG in real world through physical action and verbal interaction
Single-Player CRPG	RPG for single user managed through computer systems instead of conversations or actions
MORPG	RPG for multi-user managed through computer systems instead of conversations or actions

RPG(role-playing games)는 roles, play, games의 세 가지 요소를 포함하는 게임의 한 장르로, TRPG, LARP(live-action RPG), Single-player CRPG(computer RPG), MORPG 등과 같은 형식으로 존재한다[11]. 표 1은 기존에 연구되어 온 RPG의 하위 분류와 정의를 설명하며 [10], 그림 3은 그 중에서 다중 사용자 RPG의 이해를 돕기 위해 삽입된 사례 이미지이다[12]-[14]. 첫 번째는 TRPG에서 사용되는 캐릭터 시트와 주사위를 찍은 사진, 두 번째는 LARP의 이용자들이 캐릭터를 표현하기 위해 코스튬과 소품을 착용한 사진, 세 번째는 유명 MORPG인 ‘월드 오브 워 크래프트(WoW; World of Warcraft)’의 플레이 화면이다.

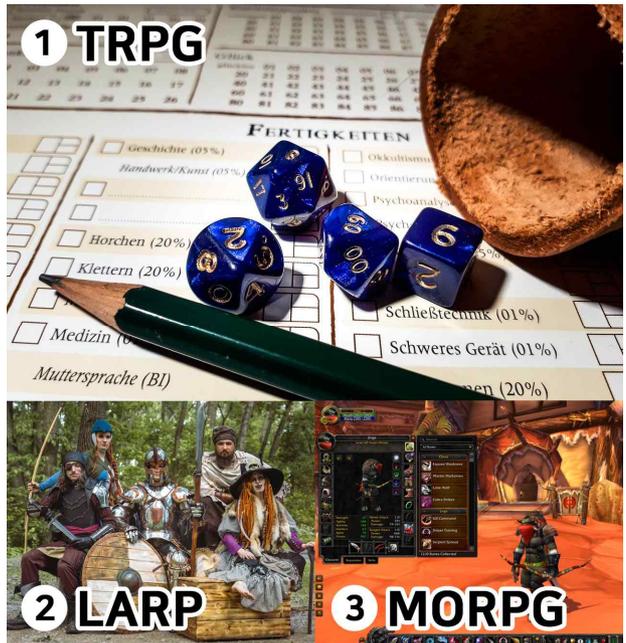


그림 3. 다중 사용자 RPG의 사례  
Fig. 3. Examples of multi-user RPGs

TRPG는 탁자 위에서 면대면 상호작용과 대화를 통해 즐기는 RPG를 말한다. 그림 3에 나온 것처럼 TRPG는 기본적으로 보드 게임과 유사해 보이지만, 이용자 캐릭터를 정의하는 활동과 그것에 기반한 역할놀이가 이루어진다는 점에서 다르다. 이용자들은 주사위, 주변 환경이나 캐릭터 등을 의미하는 정보를 담은 소품, 이용자 캐릭터의 설정이나 현재 상황에 대한 정보가 적힌 종이 등을 소지한 채로 게임 마스터(GM; game master)의 안내에 따라 역할놀이를 진행한다. 반면 LARP는 현실에서 실제 행위에 의해 이루어지는 RPG를 말한다[15]. LARP는 이용자들이 캐릭터 코스튬을 입고 직접 연기함으로써 역할놀이를 수행한다. CRPG는 TRPG와 대조되게, 대화나 행동 대신 컴퓨터 시스템을 이용하여 수행되는 현대적인 의미의 일반적인 RPG를 말한다[16]. CRPG는 TRPG 장르가 주목받기 시작한 이후 기존 TRPG 장르의 영향을 크게 받아 등장하여, 싱글 플레이어 CRPG를 시작으로 텍스트 기반의 MUD Game 장르를 거쳐 현재 대규모의 이용자를 포괄하는 그래픽 기반의 MORPG로 발전하게 되었다[17]. 이러한 RPG의 장르적 계보는 오프라인 환경에서 구성원들에 의해 자발적으로 정해진 규칙에 의거하여 자유로운 형식으로 이루어지는 LARP, 오프라인 환경에서 정형화된 룰에 기반하여 이루어지는 TRPG, 온라인 환경에서 컴퓨터 시스템에 기반하여 이루어지는 CRPG라는 큰 틀에서 이해할 수 있다.

그 중에서도 다중 사용자 RPG의 형태는 대표적으로 표 2 처럼 구분되어 요약될 수 있다. 표 2는 J. P. Zagal과 S. Deterding이 제시하고 D. L. Arenas가 수정한 RPG의 분석틀[9]을 요약하기 위해, 세부 항목을 변경하거나 추가하여 간략화한 도표이다. TRPG와 LARP, MORPG는 게임 마스터 내지는 게임 시스템, 다른 이용자와의 실시간 의사소통을 통해 이루어지기 때문에 동기적인(synchronous) 특성을 지닌다. 여기서 동기성(synchronization)은 다른 사용자, 게임 마스터 내지는 시스템과 실시간 상호작용을 통해 역할놀이를 진행하는 경우를 말한다. 그 중 MORPG는 예외적으로, 게임을 즐기는 이용자들이 자신의 캐릭터 육성 정도 및 스토리 진전도에 따라 각기 다른 시점의 역할놀이를 수행하기 때문에 비동기적인 특성도 함께 지닌다. TRPG에서 이용자는 구두 표현으로 캐릭터를 조작하지만, LARP에서는 말과 행동으로 캐릭터를 직접 연기하며 MORPG에서는 사용자 인터페이스(UI; user interface)를 통해 캐릭터를 조작한다. TRPG에서 상호작용은 언어를 통해 이루어지고, LARP에서는 언어와 비언어적 상호작용이 동시에 이루어지지만, MORPG의 상호작용 유형은 게임 UI가 제공하는 기능에 따라 달라진다. TRPG에서 발생할 수 있는 상호작용은 이용자와 이용자의 상호작용, 이용자와 GM의 상호작용이 있지만, LARP에서 발생할 수 있는 상호작용은 이용자와 주변 환경과의 상호작용이 추가된다. MORPG에서는 이용자와 이용자의 상호작용, 이용자와 게임 인터페이스와의 상호작용이 이루어진다. TRPG에서는 일반적으로 단일한 GM이 역할놀이를 관리하나, 대규모의 인원이 참여하기도 하는 LARP에서는 다수의 GM이 존재하

기도 한다. 반면 MORPG의 GM 역할은 게임 서버가 대신한다. TRPG와 LARP, MORPG 모두 공유된 규칙이 존재하지만, 게임 세계에 대한 정보는 각각 다른 방식으로 표현된다. TRPG의 게임 세계는 언어로 표현되지만, 캐릭터의 움직임이나 외관, 주변의 환경 등을 설명하기 위한 작은 그림이나 지도, 토큰 등이 함께 활용되기도 한다. LARP는 실제 공간에서 캐릭터를 연기하는 사람들 간의 역할놀이가 이루어지기 때문에 게임 세계가 현실의 주변 환경과 소품에 의해 구성된다. MORPG의 게임 세계는 컴퓨터가 렌더링하는 시정각적 표현에 의해 형성된다. TRPG는 이용자와 GM, LARP는 이용자와 GM, 그리고 주변 환경의 상호작용에 의해 이야기의 전개가 변화할 수 있기 때문에 공동 창작적인 특성을 띤다. 하지만 현재 서비스되고 있는 대부분의 MORPG는 결말이 정해진 이야기를 순차적으로 체험해 나가는 형식으로, 공동 창작적인 특성이 두드러지지 않는다. TRPG의 대표적인 사례로는 ‘던전 앤 드래곤(D&D; Dungeons & Dragons)’, ‘크툴루의 부름(CoC; Call of Cthulhu)’이 있다. LARP의 대표적인 사례로는 ‘Underworld’, ‘Oxford’, ‘Renaissance Festival’이 있다. MORPG의 대표적인 사례로는 ‘EVE Online’, ‘WoW’가 있다.

표 2. 다중 사용자 RPG의 형태  
Table 2. Forms of multi-user RPGs

		TRPG	LARP	(M)MORPG
Play situation		synchronously around a table	synchronously in the real space	synchronously and asynchronously via the Internet
Character control		verbally	verbally and physically	by the game UI
Interaction	method	through verbal actions	through verbal and non-verbal actions	through the available actions in the game UI
	object	between the players and the GM	between players, GMs, and the environment	between players and the game interface
GM		a GM	one or more GMs	game server
Rule system		○	○	○
World	component	verbal descriptions	environments in real world	audiovisual representations generated by a computer
	support tools	thumbnails, maps and tokens	props	
co-creation		○	○	×
Narrative	narrators	players and the GM	players, GMs, and the physical environment	computer program
	Examples		D&D, CoC	Underworld, Oxford Renaissance Festival

기존의 RPG 연구는 인터넷의 보급과 함께 새롭게 발생한 장르인 온라인 자유 형식 역할놀이의 존재를 간과하고 있다. 포럼, 메일 등을 중심으로 이루어지는 텍스트 기반의 역할놀이 사례 연구에 대한 관심은 점점 증가하였으나, 이를 아우르는 대규모의 장르 연구는 진행되지 않았다[18]. 온라인 자유 형식 역할놀이는 LARP와 동일하게 구성원들의 합의에 의한 자유로운 형식으로 이루어지지만, 온라인 환경에 기반한다는 점이 다르며, 이러한 특징에서 비롯되어 다른 RPG와 구분되는 장르적 특성을 보인다. 하지만 현재의 RPG 연구는 컴퓨터 시스템에 기반한 CRPG 위주로 진행되어, 온라인에서의 자유 형식 역할놀이에 대한 심층적인 연구가 부재한 상황이다.

## 2-2 OFRP

OFRP는 90년대 말 처음 등장한 MUSH에서 기원한 RPG 장르로, 본 논문에서는 정적인 캐릭터나 텍스트 기반의 온라인 환경에서 자유로운 형식으로 이루어지는 역할놀이를 총칭하고자 한다. 해외에서는 ‘PBF(play-by-forum)’, ‘PBM(play-by-mail)’, ‘PBP(play-by-post)’라는 용어로 불리기도 한다. 국내에서는 ‘자작 캐릭터 커뮤니티’로 주로 알려져 있으나, 이러한 역할놀이는 직접 창작하지 않은 캐릭터를 통해서도 이루어질 수 있기 때문에, ‘자작 캐릭터 커뮤니티’는 OFRP의 하위 분류라고 할 수 있다. 그림 4는 대표적인 OFRP 사례인 ‘호그와트 뉴질랜드’의 메인 화면으로, OFRP의 이용자들은 소통의 창구가 되는 웹사이트나 SNS, 메신저를 통해 현실의 자신과는 구분되는 캐릭터를 생성하고 게시하여 타인의 캐릭터와 상호작용한다.

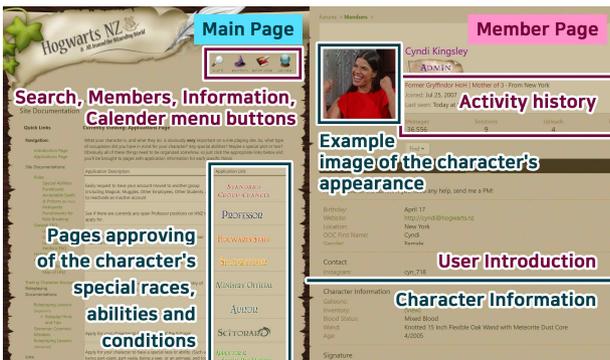


그림 4. 호그와트 뉴질랜드  
Fig. 4. Hogwarts New Zealand

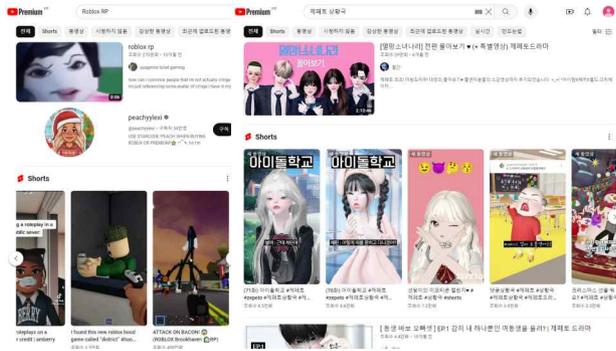
각국의 학계에서는 ‘해리 포터’ 시리즈에 기반한 유명 OFRP 커뮤니티인 ‘Hogwarts New Zealand[19]’나 ‘Absit Omen’을 연구한 사례[20], 텍스트 기반 RPG 포럼의 공동 창작적 특성을 연구한 사례[21] 등 OFRP는 주목할 만한 문화적 현상으로서 다양한 측면에서 연구되어 왔다[18]. 국내에서도 <자작 캐릭터 커뮤니티(자캐 커뮤니티)>, <멤버놀이(멤놀)>, <SNS 붐> 등으로 대표되는 OFRP의 사례는 인터넷

이 보급되기 시작한 1990년대 말에서 2000년대 초를 시작으로 꾸준히 유지되었다[22]. 또한 이를 연구한 국내의 논문도 소수 존재한다. 남정숙과 허정경, 박소연은 <자캐 커뮤니티> 문화를 청소년들의 하위 문화로 이해하여 사용자 경험을 연구를 진행하였다[23]-[25]. 홍규화는 역할놀이 커뮤니티에서의 ‘수위 역극’의 스토리 특성을 분석하여 미디어 리터러시 연구를 진행했다[26]. 윤명희는 <트위터 붐>을 정체성 놀이로 보고 그것의 의의에 대해 탐구하였다[27].

하지만 C. V. Zalka와 J. Hammer에 의해 그 개념이 학술적으로 명확히 확립되기 전까지, 이러한 현상을 통칭하는 개념 연구 및 장르로의 범주화 시도는 오랫동안 없었다[18]. 해외 연구에서는 ‘Play-by-forum’, ‘Play-by-mail’, ‘Play-by-post’ 등의 표현으로 이러한 사례들을 지칭하기도 했다[28]. 하지만 이는 역할놀이의 실제 이용자들이 사용하는 어휘를 그대로 가져온 것으로 그 개념이 학술적으로 엄정하게 정의되지 않았으며 대부분이 단일 사례 연구에 그쳤다[18]. 이에 C. V. Zalka는 forum-based role-playing games의 정의와 특성에 대해 전반적으로 연구하여 이러한 한계를 극복하려고 시도하였으나, 적지 않은 수를 차지하는 SNS, 메신저 기반의 역할놀이 사례를 간과했다는 한계가 있다. J. Hammer는 이와 유사한 online freeform role-playing games의 개념과 특징을 제시하였지만, 실제 사례를 체계적으로 분석하거나 그 하위 분류를 유형화하여 제시하지는 않았다[29].

## 2-3 메타버스의 역할놀이

본 논문에서는 동적인 캐릭터 기반의 메타버스 환경에서 자유로운 형식으로 이루어지는 역할놀이를 ‘메타버스 역할놀이(role-play in the metaverse)’라고 정의하고자 한다. 실제로 메타버스 이용자들 중 다수는 아바타를 통한 역할놀이 활동을 즐긴다. 그림 5에서처럼, 동영상 공유 플랫폼 Youtube에서는 ‘Roblox RP’, ‘체페토 드라마’, ‘VRChat 상황극’ 등의 검색어를 통하여 메타버스 내에서의 역할극 사례를 다수 확인할 수 있다. 이러한 메타버스 역할놀이를 즐기는 이용자들을 ‘상극러’라고 칭하는 경우도 있다[30]. ‘상극러’는 ‘상황극’의 준말인 ‘상극’에 접미사 ‘-er’를 결합한 형태로 형성된 신조어이며, 역할놀이 참가자(Role-play gamer)를 의미한다. 이들은 ‘로블록스’ 같은 대표적인 메타버스 플랫폼은 물론이고, 교육용으로 개발된 메타버스인 ‘토키 라이프 월드’나 심지어는 2D 아케이드 게임인 ‘쑈비고등학교’에서도 메인 시스템과는 무관한 역할놀이를 자발적으로 즐긴다. 유사한 사례로, ‘VRChat’의 일부 대한민국 이용자들은 메타버스 내에서 아바타끼리 낭만적인 관계를 형성하는 행위를 ‘과몰입’이라고 부르며 역할놀이를 즐기기도 한다.



\*The image was written in Korean  
**그림 5.** 메타버스의 역할놀이 예시  
**Fig. 5.** Examples of metaverse role-playing activities

메타버스를 활용한 역할놀이 수행에 대한 연구 사례는 다수 존재하며 이를 통해 메타버스 역할놀이 경험의 효과성을 확인 가능하지만, 실제 사용자들의 메타버스 내 역할놀이 경험에 대한 연구는 상대적으로 미비하다[31]. L. Bredikhina는 앞서 언급한 ‘VRChat’에서의 ‘과몰입’ 사례와 유사하게, 일본의 ‘VRChat’ 이용자들이 수행하는 ‘가상의 낭만적인 관계’에 대한 연구를 진행하였다[32]. S. Sungvaribudh는 청소년의 자존감 증진을 위하여 자아 성찰에 역할놀이를 활용하는 메타버스 기술에 대한 정량적 연구를 수행하였다[33]. 이해인은 문헌 검토를 통해 메타버스 역할놀이 경험을 조사하고, 대표적인 국내 메타버스 플랫폼인 ‘제페토’에서의 역할극 경험에 대한 인터뷰를 진행한 후 역할극 기반 메타버스 플랫폼 컨셉을 제안하였다[31]. 그러나 이러한 연구들은 메타버스 역할놀이 경험을 새로운 형식의 RPG 장르로 바라보지 않아, 기존 RPG 연구 성과를 확장하여 메타버스 역할놀이 경험에 적용한 심층적인 분석 등이 이루어지지 않았다. 메타버스 내 역할놀이 경험 연구는 대부분 특정 플랫폼의 소수 사례 연구 위주로 이루어져, 공통된 구조와 특징을 파악하기 어려웠다. 또한 앞선 연구에서 제시된 메타버스 역할놀이의 활용 방안들은 대부분 역할놀이를 통해 이루고자 하는 목적에 초점이 맞추어져 있어 일반적인 메타버스 콘텐츠 디자인에서의 포괄적인 적용이 어려웠다는 한계점이 있다.

**III. OFRP의 분류와 대표 사례 분석**

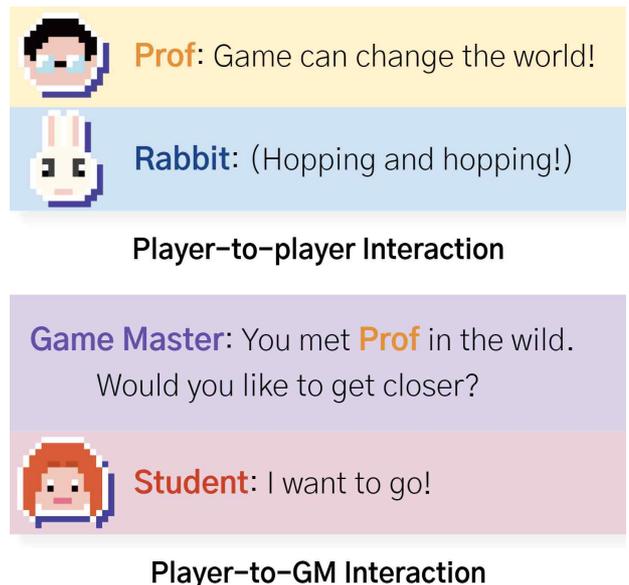
**3-1 OFRP의 특징**

OFRP는 인터넷 이용자 간 온라인 환경에 기반하여 이루어지는 역할놀이이다. 본 연구에서는 J. Hammer가 제시한 online freeform role-playing games의 개념과 C. V. Zalka가 제시한 forum-based role-playing games의 특징을 종합하여 OFRP의 특징을 표 3과 같이 정리하였다[18], [29]. Online freeform role-playing games라는 용어를 최초로 제시한 J. Hammer는 이것이 비동기적 특성을 띤다고

보았다. 이때 J. Hammer가 말한 비동기적 특성은 해외의 ‘Play-by-forum’, ‘Play-by-mail’, ‘Play-by-post’ 사례에 기인한 것이다. 앞서 언급하였던 ‘호그와트 뉴질랜드’의 경우와 같이, 실시간 SNS와 메신저가 활성화되기 전부터 OFRP를 즐기던 이용자들은 게시판이나 메일 서비스를 이용해 역할놀이를 즐겨 왔다. 이 경우에는 실제 인물 간의 일대일 실시간 소통만으로 이루어지던 TRPG나 LARP와는 다르게, 이용자들이 동시에 놀이에 임하고 있지 않아도 시간의 간격을 두고 역할놀이가 가능하게 된다. 하지만 네트워크 기술 발전에 의해 이용자 간 실시간 동시 접속을 약속한 상태에서 채팅 기능을 활용하는 역할놀이 유형이 등장하면서, 동기적인 특성을 띠는 경우도 늘어났다.

**표 3.** OFRP의 특징  
**Table 3.** Characteristics of OFRPs

		OFRP
Play situation		synchronously or asynchronously via the Internet
Character control		textually and graphically
Inter-action	method	through the textual interaction and any actions available in the UI
	object	between players, GMs, and the UI of social platforms
GM		one or more GMs / X
Rule system		○ / X
World	component	textual and graphical descriptions
	support tools	pictures, videos, musics and sound effects
Narrative	co-creation	○
	narrators	players and GMs
Examples		OCC, SNS Bot, K-POP RP



**그림 6.** OFRP의 상호작용 예시  
**Fig. 6.** Examples of interactions in OFRP

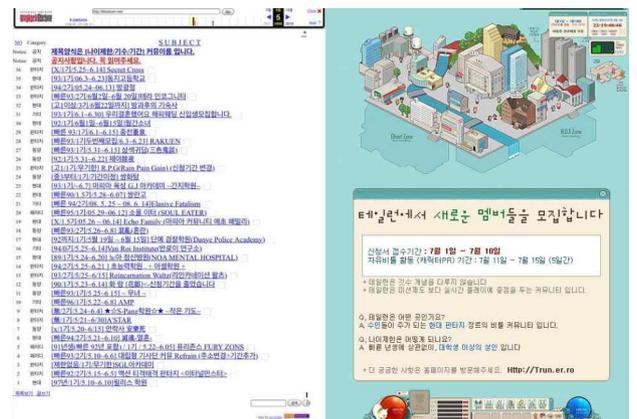
그림 6은 OFRP에 대한 이해를 돕기 위해 직접 제작한 그림이다. 그림 6에서 볼 수 있는 내용은 OFRP의 상호작용 상황으로, 역할놀이에 참여하는 사람들은 캐릭터의 말이나 행동을 이처럼 문자로 표현해 조작한다. ‘Prof’ 캐릭터가 ‘Rabbit’에게 말을 걸고 ‘Rabbit’ 캐릭터가 깡충깡충 뛰는 것으로 대답을 대신한 것처럼 플레이어 간 직접 상호작용이 이루어지기도 하고, GM이 ‘Prof’에게 다가갈 것인지 의사를 묻고 ‘Student’ 캐릭터가 승낙하였듯이 GM과 플레이어 간의 상호작용 또한 문자로 이루어진다. 때로는 이해를 돕기 위해 시각 자료가 활용되기도 한다. 이때 시각 자료는 캐릭터를 연기하는 계정의 프로필 사진이나 다른 이용자의 이해를 돕기 위한 예시 이미지, 또는 직접 그린 그림 등을 말한다. 이런 상호작용은 문자나 역할놀이가 이루어지는 플랫폼의 UI를 통해 행해진다. 발생할 수 있는 상호작용은 이용자와 이용자의 상호작용, 이용자와 플랫폼의 인터페이스의 상호작용, 이용자와 GM의 상호작용, GM과 플랫폼의 인터페이스 간 상호작용이 있다. OFRP에서 게임의 규칙과 이야기의 진행을 관리하는 GM의 역할은 MORPG와 다르게 컴퓨터 시스템이 아닌 역할놀이 참여자가 수행한다. 이러한 GM은 존재하기도 하고 그렇지 않은 경우도 있다. GM이 존재하는 경우는 주로 ‘커뮤니티’의 형식을 띤 채로 이용자들 사이에서 하나의 규칙이나 세계관, 이야기의 흐름을 합의하여 역할놀이를 하는 유형이다. 반면 GM이 존재하지 않는 경우는 SNS, 메신저 등에서 자신의 역할놀이 계정을 생성하여 공개적인 곳에 프로필을 게시하며 일대일 내지는 일대다 역할놀이를 하는 경우이다. 이러한 유형은 역할놀이를 통솔하는 주체가 존재하지 않는다.

두 경우 모두 이용자들 사이에서 규칙이 자유롭게 생성되며, 일반적으로 동일한 규칙을 수용하는 사람들끼리 함께 상호작용하지만, 외부의 규칙을 배제한 채로 역할놀이만 이루어지는 경우도 있다. 이때 규칙은 ‘역할놀이 계정이 아닌 타인에게 먼저 말을 걸지 않는다’와 같은 암묵적 예외의 영역부터, ‘특정한 세계관의 설정을 준수한다’와 같은 스토리 관련 규칙 또는 ‘정해진 합동 조사 시간에는 반드시 채팅방에 접속한다’와 같은 게임 플레이의 측면까지 다양하다. 그러나 GM이 존재하지 않을 때에는 외적으로 강제되는 규칙이 없기 때문에, 상호 합의된 경우 별다른 제한 없이 역할놀이가 가능하다. 시나리오와 세계관은 MUSH와 동일하게 언어에 기반하여 텍스트로 표현되지만, 캐릭터의 움직임이나 외관, 주변의 환경 등을 설명하기 위한 이미지나 사운드를 공유하는 등 시청각적 자료가 활용되기도 한다[18]. OFRP의 서사는 미리 설정된 스토리나 즉흥적으로 발생하는 상황에 의해 공동 창작된다. OFRP에서는 여러 층위의 소통 및 이야기의 진행이 각각의 이용자나 GM에 의해 동시다발적으로 이루어진다. ‘A’ 캐릭터가 ‘B’ 캐릭터와 함께 집에서 아침 식사를 하는 동시에 ‘C’ 캐릭터와 천문대에서 별을 보고, 세 캐릭터가 함께 GM의 지시를 따라 점심 시간의 학교를 조사하는 등의 일이 OFRP에서는 가능하다. 단체 채팅방이나 미리 지정된 공식 게시판에서 GM의 지시를 따라 중심 이야기를 전개하면서도, 이전에

다른 이용자와 이어 가던 역할놀이 상황을 별도의 게시글이나 채팅을 통해 지속할 수도 있다. 위와 같은 특성이 나타나는 OFRP의 국내 사례로는 대표적으로 ‘자작 캐릭터 커뮤니티(OCC; original character community)’와 ‘SNS 봇(SNS Bot)’, ‘멤버놀이(K-POP RP; Korean pop idol role-play)’가 있다.

3-2 사례 1: ‘자캐커뮤’

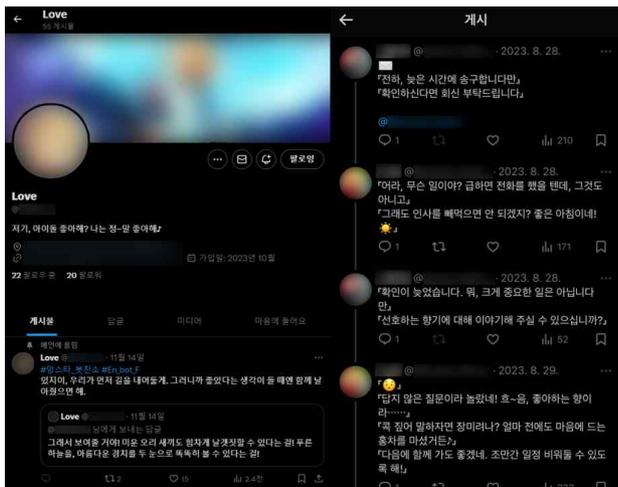
‘자캐커뮤’는 ‘자작 캐릭터 커뮤니티’의 줄임말로, 실제 이용자 사이에서, 혹은 각종 보도자료나 연구논문 등에서 고유 명사로 사용되는 용어이다. 해외에서는 보통 자작 캐릭터를 ‘오리지널 캐릭터(OC; original character)’라고 칭한다. ‘자캐커뮤’는 자신이 창작한 캐릭터를 바탕으로 타인과 소통하는 OFRP의 대표적인 사례이다. ‘자캐커뮤’는 세계관과 캐릭터, 규칙에 의해 형성되는 역할놀이로, ‘글 커뮤니티(글커)’와 ‘그림 커뮤니티(그림커)’, ‘복합 커뮤니티(복합커)’로 나뉜다 [25]. ‘자캐커뮤’는 게시판 형 커뮤니티나 SNS에서 모두 생성될 수 있으나, 공통적으로 GM에 의해 승인된 사람들만이 역할놀이에 참여할 수 있다는 특징이 있다. ‘자캐커뮤’를 즐기는 사람들은 자신이 참여할 ‘커뮤니티(커뮤)’를 발견하기 위해 ‘자캐홍(자캐커뮤 홍보소)[34]’, ‘자캐모(자캐커뮤 모임)[35]’와 같은 이용자 커뮤니티를 수시로 확인하며, ‘자캐커뮤’의 홍보를 위한 SNS 계정이 존재하기도 한다. ‘자캐커뮤’의 GM들은 이러한 이용자 커뮤니티나 SNS 계정에 자신의 RPG를 소개하는 ‘홍보지’를 게시하여 이용자를 모집한다. ‘자캐커뮤’에서의 캐릭터 상호작용은 대부분 언어적인 설명을 통해 이루어지지만, ‘그림 커뮤니티’의 이용자들의 경우 예외적으로 자신의 캐릭터나 상대 캐릭터가 등장하는 삽화나 만화를 그려 공유하는 방식으로 역할놀이를 수행하기도 한다. 그림 7은 ‘자캐커뮤’의 홍보를 위한 이용자 커뮤니티와 ‘홍보지’를 캡처한 화면이다[36].



The image was written in Korean  
 그림 7. 자작 캐릭터 커뮤니티의 예시  
 Fig. 7. Examples of OCC

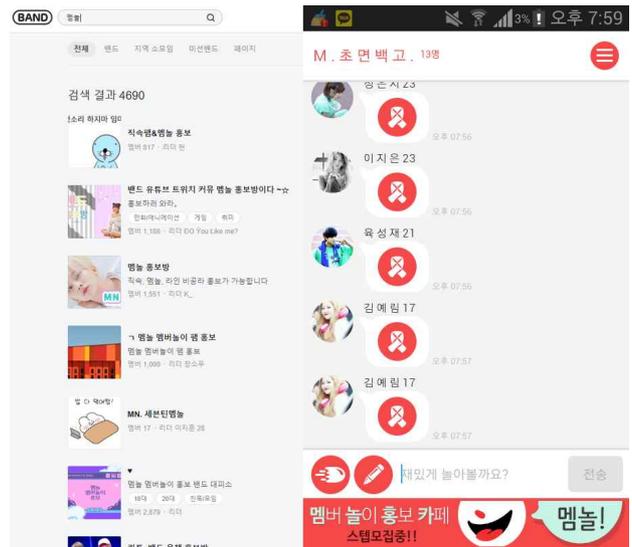
3-3 사례 2: ‘SNS 봇’

‘SNS 봇’은 유형의 경계가 존재하지 않는 OFRP의 대표적인 사례이다. X(구 트위터), Tumblr, Instagram 등의 SNS나 디스코드, 라인, 카카오톡, 스카이프 등의 메신저에서 주로 이루어지는 역할놀이의 한 종류이며[37], 집단을 통솔하는 GM이 별도로 존재하지 않는다는 점에서 사례 1의 ‘자캐커뮤’의 사례와 구분된다. ‘SNS 봇’은 주로 드라마, 영화, 만화, 애니메이션, 소설 등 원본이 존재하는 캐릭터를 흉내 내는 이용자의 규모가 가장 크지만, “#자캐봇\_봇친소(자작 캐릭터 봇 친구 소개)” 등의 해시태그를 통한 자작 캐릭터끼리의 교류 사례도 찾아볼 수 있다. ‘SNS 봇’은 일대일 교류부터 불특정 다수와의 친목 활동이 역할놀이의 주 목적이 된다. 미리 디자인된 게임 월드가 존재하지 않기에 각 캐릭터들은 모방의 원본인 캐릭터의 고유한 설정이나, 자신이 창작한 세계관에 기반하여 역할놀이를 수행한다. 정해진 규칙도 존재하지 않기 때문에, 이용자들은 자신이 만들어낸 규칙을 다른 이용자가 확인할 수 있는 곳에 게시해 둔다. 이에 동의하는 이용자는 대화를 시작함으로써 역할놀이에 동참하고, 이를 거부하는 이용자는 역할놀이에 자발적으로 참여하지 않는 식이다. 그림 8은 SNS 봇의 예시 이미지로, 소셜 네트워크 플랫폼 X에 생성된 역할놀이 계정과 실제 역할놀이 상황을 담고 있다. 이용자들은 SNS 플랫폼에서 캐릭터를 연기할 계정을 생성하고, 프로필 사진이나 자기소개 문구, 게시글을 통해 자신이 표현하고 싶은 캐릭터의 정보를 나타낸다. 이용자가 역할놀이를 수행하기 위해 상황이나 대사를 적은 게시글을 업로드 하면 다른 이용자들은 다이렉트 메시지와 댓글을 통해 상호작용을 하며 이야기를 발전시켜 나간다.



\*The image was written in Korean  
 그림 8. SNS 봇의 예시  
 Fig. 8. Examples of SNS Bot

3-4 사례 3: ‘멤버놀이’



\*The image was written in Korean  
 그림 9. 멤버놀이의 예시  
 Fig. 9. The examples of K-POP RP

‘멤버놀이’는 온라인에서 자신이 좋아하는 아이돌이나 유명인의 말투와 행동을 모방하는 역할놀이 문화를 총칭하는 말[38]이다. ‘멤버놀이’에 참여하는 사람들은 네이버나 다음의 카페, 밴드 등의 가입형 커뮤니티부터 카카오톡, 라인, 카카오톡스토리, X(구 트위터), 디스코드 등의 SNS 및 채팅 플랫폼까지 다양한 매체를 활용해 자신들만의 커뮤니티를 형성한다[39]. 그림 9[40]는 ‘멤버놀이’를 홍보하기 위한 이용자 커뮤니티와 실제 멤버놀이 채팅방의 캡처 화면이다. ‘멤버놀이’에 입하는 구성원들은 배역에서 벗어난 실제 자신의 존재를 드러내지 않은 채로 역할놀이를 수행하며[41], 커뮤니티나 채팅방을 관리하는 GM의 방침에 따라 매우 강력한 규칙이 적용되기도 한다[42]. 대표적인 규칙 위반 사례로는 모방대상과의 유사성이 모자라거나, 한 집단 내에서 타인이 담당하는 연예인 역할을 중복하여 맡는 것, 맞춤법 규정을 준수하지 않는 것이 있다[42].

하지만 기존에 커뮤니티를 중심으로 시작되었던 ‘멤버놀이’는 SNS의 등장과 함께 새로운 형태로 확산되었다. X(구 트위터)에서는 인기 아이돌 BTS를 연기하는 팬들의 사례를 적지 않게 찾아볼 수 있다. 이들은 역할놀이를 함께할 이용자를 모집하는 해시태그인 “#방갯봇”과 “#방페어” 등을 통해 타인과 연결된다. 이는 BTS의 멤버 혹은 그를 대하는 가상의 자아를 연기하는 한 명 이상의 이용자 사이에서 발생한다. 전자의 사례는 GM이 존재하지 않은 채 대화와 친목 도모가 주목적이 되는 사례 2의 ‘SNS 봇’과 유사한 현상이다. 반면 후자는 ‘자캐커뮤’와 유사한 역할놀이 활동으로, BTS의 멤버들로 구성된 ‘페어’의 구성원을 구인하여 커뮤니티나 채팅방을 생성 후 활동한다. 본 사례를 통해 OFRP는 하나의 플랫폼 내

에서도 규칙의 유무가 달라지며 한 이용자가 여러 역할놀이 상황에 동시에 참여하는 등 다양한 양상을 띠는 채 동시다발적으로 발생할 수 있다는 사실을 파악할 수 있다.

**3-5 OFRP의 사례 비교 분석 및 하위 분류 제안**

이러한 세 가지 사례들은 표 4와 같은 공통점과 차이점을 가진다. 세 사례 모두 사용하는 인터넷 플랫폼의 종류에 따라 비동기적인 특성과 동기적인 특성이 모두 나타나며, 문자와 시각 자료를 활용하여 자신의 캐릭터를 조작할 수 있다. 상호작용 또한 공통적으로 문자를 비롯하여 역할놀이가 이루어지는 플랫폼이 제공하는 모든 기능을 통해 행해지나, 주체와 대상은 각자 다르다. ‘자캐커뮤’에는 GM과 규칙이 존재하기 때문에, 발생할 수 있는 상호작용은 이용자와 이용자의 상호작용, 이용자와 소셜 플랫폼의 UI 간 상호작용, 이용자와 GM의 상호작용, GM과 소셜 플랫폼의 UI 간 상호작용이 있다. 반면 ‘SNS 봇’에는 GM과 규칙이 존재하지 않아, 발생할 수 있는 상호작용은 이용자와 이용자의 상호작용, 이용자와 소셜 플랫폼의 UI 간 상호작용이 있다. ‘멤버놀이’는 GM과 규칙 유무가 때에 따라 다르기 때문에 경우에 따라 앞선 두 사례와 같은 유형의 상호작용이 나타난다. 시나리오와 세계관은 모두 텍스트나 시청각 자료를 통해 표현되며, 캐릭터의 외관이나 행동, 주변 환경 등을 설명하기 위한 이미지나 사운드 같은 보조 도구가 활용되기도 한다. 세 사례 모두 미리 설정된 스토리나 즉흥적으로 발생하는 상황을 바탕으로 이야기를 공동 창작하지만, 차이가 있다. ‘자캐커뮤’에서 이야기를 만들어내는 주체는 GM과 이용자들이고, GM이 존재하지 않는 ‘SNS

봇’에서는 이용자들이다. ‘멤버놀이’에서는 GM이 존재할 수도, 그렇지 않을 수도 있기 때문에 두 경우가 모두 발생한다.

‘자캐커뮤’와 ‘SNS 봇’, ‘멤버놀이’의 세 가지 사례를 종합하였을 때, 표 5에서처럼 OFRP는 역할놀이 상황의 특성에 따라 ‘집단 중심 OFRP(community-focused OFRP)’와 ‘개인 중심 OFRP(individual-focused OFRP)’로 분류할 수 있다. 두 유형은 OFRP의 대략적인 특징을 공유하지만, 상호작용 및 이야기 창작의 주체와 GM 및 규칙의 존재 여부로 구분된다. 집단 중심 OFRP는 역할놀이 상황을 통솔하는 GM과 규칙이 존재하기 때문에, 이야기 창작 또한 이용자와 GM이 함께 수행한다. GM은 역할놀이의 최초 콘셉트와 규칙을 제안하며 다른 이용자를 구인하고, 이용자의 유입 및 이탈을 관리한다. GM은 이후 진행되는 모든 역할놀이 상황에 관리자로서 개입하지만, 캐릭터를 창작하여 이용자의 역할을 동시에 수행하는 경우도 있다. 반대로 개인 중심 OFRP는 GM과 규칙이 존재하지 않아 이야기 창작은 오롯이 이용자들 사이에서만 자발적으로 이루어진다. 역할놀이를 하고 있다는 사실을 명시해 둔 이용자들이 서로의 SNS, 메신저, 커뮤니티 계정을 확인한 후 원하는 인원이 자발적으로 놀이를 시작하는 것이다. 이 과정에서는 외부의 개입이 존재하지 않는다. 따라서 집단 중심 OFRP에서 발생할 수 있는 상호작용은 이용자와 이용자의 상호작용, 이용자와 소셜 플랫폼의 UI 간 상호작용, 이용자와 GM의 상호작용, GM과 소셜 플랫폼의 UI 간 상호작용이 있다. 반대로 개인 중심 OFRP에서 발생할 수 있는 상호작용은 GM을 배제하여, 이용자와 이용자의 상호작용, 이용자와 소셜 플랫폼의 UI 간 상호작용이 있다.

**표 4. OFRP의 사례**  
**Table 4. Examples of OFRPs**

		OCC	SNS Bot	K-POP RP
Play situation		synchronously or asynchronously via the Internet		
Character control		textually and graphically		
Interaction	method	through the textual interaction and any actions available in the UI		
	object	between players, GMs, and the UI of social platforms	between players and the UI of social platforms	between players, GMs, and the UI of social platforms
GM		staffs of the community	×	one or more GMs / ×
Rule system		○	×	○ / ×
World	component	textual and graphical descriptions		
	support tools	pictures, videos, musics and sound effects		
Narrative	co-creation	○	○	○
	narrators	players and GMs	players	players and GMs / players

**표 5. OFRP의 분류**  
**Table 5. Classification of OFRPs**

		Community-focused OFRP	Individual-focused OFRP
Play situation		synchronously or asynchronously via the Internet	
Character control		textually and graphically	
Interaction	method	through the textual interaction and any actions available in the UI	
	object	between players, GMs, and the UI of social platforms	between players and the UI of social platforms
GM		one or more GMs	×
Rule system		○	×
World	component	textual and graphical descriptions	
	support tools	pictures, videos, musics and sound effects	
Narrative	co-creation	○	○
	narrators	players and GMs	players
Examples		OCC	RP accounts on SNS

#### IV. OFRP와 메타버스

##### 4-1 메타버스 역할놀이의 하위 분류 제안

메타버스는 이용자가 캐릭터와 가상 세계를 직접 생성할 수 있으며 이를 통해 타인과 소통하는 플랫폼이기 때문에, 메타버스 이용 경험은 유사한 구조를 지닌 OFRP 경험과 다수의 공통점을 가진다. 실제로 메타버스 내에서의 역할놀이는 표 6과 같이, OFRP와 동일하게 ‘집단 중심의 메타버스 역할놀이(community-focused role-play in the metaverse)’와 ‘개인 중심의 메타버스 역할놀이(individual-focused role-play in the metaverse)’로 분류될 수 있다. 현재의 메타버스 역할놀이는 공통적으로 메타버스에서 동기적으로 이루어지며, 이용자들은 메타버스 UI 내에서 가능한 모든 행위를 통해 상호작용한다. 캐릭터 조작 방식은 언어와 문자, 시각적 표현에서부터 실제 이용자의 몸짓까지 모두 포괄할 수 있다. 메타버스 역할놀이 세계는 주로 3D 렌더링된 그래픽과 음악, 음향 효과, 소품 등으로 구성되지만, 메타버스 내에 기재된 문자 정보나 이용자들의 구두 설명이 보조적으로 이용되기도 한다. 반면 두 유형의 차이점은 OFRP의 분류와 마찬가지로 상호작용 및 이야기 창작의 주체와 GM, 규칙의 존재 여부이다. 집단 중심 메타버스 역할놀이는 역할놀이 상황을 통솔하는 GM과 규칙이 존재하기 때문에, 이야기 창작 또한 이용자와 GM이 함께 수행한다. 반대로 개인 중심 메타버스 역할놀이는 GM과 규칙이 존재하지 않아 이야기 창작은 이용자들 사이에서만 이루어진다.

표 6. 메타버스 역할놀이의 분류

Table 6. Classification of role-play in the metaverse

		Community-focused RP in the metaverse	Individual-focused RP in the metaverse
Play situation		synchronously in the metaverse	
Character control		verbally, textually, graphically and behaviorally	
Interaction	method	through the multimodal interaction and any actions available in the UI	
	object	between the players, GMs and the environments in the metaverse	between the players and the environments in the metaverse
GM		one or more GMs	×
Rule system		○	×
World	component	multimodal representations such as background props, musics, sound effects	
	support tools	textual and verbal informations	
Narrative	co-creation	○	○
	narrators	players and GMs	players
Examples		RP worlds in the metaverse	RP users in the metaverse

대표적인 개방형 월드 기반 메타버스인 ‘로블록스’, ‘제페토’, ‘VRChat’ 등에 존재하는 ‘역할놀이 월드(RP worlds in the metaverse)’ 문화는 집단 중심 메타버스 역할놀이의 사례로 볼 수 있다. 메타버스 내에서 GM은 목적에 맞는 맵을 선택하여 월드를 생성하고, 자발적으로 입장한 이용자와 함께 역할놀이를 즐긴다. 예를 들어 ‘학교놀이’라는 제목으로 생성된 월드가 있다면, 이 월드에 입장하는 이용자들은 모두 GM에 의해 학생이나 선생님과 같은 일정한 역할을 부여받는 것이다. 이러한 역할놀이에서 발생할 수 있는 상호작용은 이용자와 이용자의 상호작용, 이용자와 메타버스 내 환경 간 상호작용, 이용자와 GM의 상호작용, GM과 메타버스 내 환경 간 상호작용이 있다.

반면 ‘VRChat’, ‘제페토’ 등에서 이루어지는 메타버스 내 캐릭터 프로필을 활용한 역할놀이 행위는 개인 중심 메타버스 역할놀이 사례로 볼 수 있다. 메타버스에서는 특정한 월드 내에서만 역할 연기를 수행할 수 있는 것이 아니다. 메타버스의 캐릭터는 얼마든지 현실의 이용자와 상이한 외형을 가질 수 있기에, ‘닉네임’이나 ‘자기소개’ 설정 또는 메타버스 내에 마련된 SNS 시스템을 활용하여 ‘버추얼 인플루언서(virtual influencer)’로서의 활동이 가능하다. 이러한 특징이 두드러지는 것은 대표적인 국내 메타버스 플랫폼인 ‘제페토’이다. ‘제페토’에서는 나만의 캐릭터에 원하는 모션을 적용한 사진이나 영상을 촬영하여 플랫폼 내에 업로드 할 수 있으며, ‘팔로잉/팔로워’와 ‘댓글’ 시스템, ‘좋아요’ 버튼 등의 SNS 기능을 자체적으로 제공하고 있다. 역할놀이 규칙과 GM이 존재하지 않는 상황에서도 이용자들 간 자유로운 상호작용 및 공동 창작이 이루어져, ‘제페토’ 캐릭터들의 역할 연기를 담은 ‘제페토 드라마’가 활발하게 공유되기도 한다[43]. 따라서 이러한 역할놀이에서 발생할 수 있는 상호작용은 이용자와 이용자의 상호작용, 이용자와 소셜 플랫폼의 UI 간 상호작용이 있다.

##### 4-2 현재 메타버스 플랫폼과 메타버스 역할놀이의 한계

앞서 제시한 OFRP의 하위 분류와 메타버스 역할놀이 사례를 비교 분석함으로써, OFRP와 메타버스 역할놀이의 구조적 유사성을 파악하였다. 이를 통해 OFRP의 장점을 메타버스에 도입하는 방안의 적용 가능성을 확인할 수 있었다. 따라서 현재의 메타버스 역할놀이 경험과 OFRP를 대조하여, 현재의 메타버스 플랫폼에는 없지만 OFRP에는 존재하는 요소들을 추출해냈다. 그 결과 나타난 주된 한계점은 다음과 같다.

첫 번째로, 현재 메타버스 플랫폼 내에서 역할놀이에 대한 정보가 자세히 공유되지 않는다. 현재 메타버스 역할놀이는 메타버스 내의 소통 공간 제목 등에 역할놀이 중임을 자발적으로 명시하는 방식을 통해 암묵적인 합의가 이루어지지만, 이러한 점은 역할놀이 문화에 대한 이해도가 낮은 이용자에게는 진입 장벽으로 작용할 수 있다. 현실과 명확히 구분하여 역할을 연기하는 행위에 대한 기본적인 인식이 공유되어 있지 않기 때문에, 시작과 끝 및 게임 진행을 위한 규칙이 명확

한 TRPG와는 다르게 이용자들이 정체성의 혼란을 겪기도 한다. 특히 메타버스 내에서 역할놀이 도중 형성한 인간관계는 'VRChat'의 '과몰입'과 같은 사례처럼 아바타 간의 감정선이 깊어진 경우, 이용자의 자아와 만들어진 페르소나 사이에서 정체성의 혼란을 느끼기도 한다. 영국의 유명 TV 드라마 '블랙 미러' 시리즈의 시즌 5 1화에서는 오래된 친구인 두 남성이 가상 현실 게임 내에서 서로의 모습에 사랑의 감정을 느껴 관계의 인식에 혼란을 가져오는 내용이 등장한다. 구성원들이 놀이의 시작과 끝을 합의한 채로 역할놀이를 시작하는 TRPG에서는 이러한 혼란이 발생하기 어렵다. 하지만 언제나 가상 세계에 자유롭게 접속할 수 있으며, 아바타가 명시적으로 이용자와 구분되는 것도, 이용자와 완전히 동일시되는 것도 아닌 현재의 메타버스 환경에서는 아바타와 이용자의 관계 및 동일시 여부에 관한 논쟁의 소지가 발생한다. 이는 메타버스의 역할놀이 문화에서 오히려 갈등을 방지하기 위해 사용자 간 공유되어야 하는 논의점이다. 반면 OFRP가 이루어지는 이용자 커뮤니티에서는 역할놀이에 대한 규칙 공유와 홍보 활동이 게시글이나 공지사항을 통해 활발하게 이어진다. 게시판, SNS, 메신저와 같은 플랫폼에 게시된 문서들을 통해 OFRP를 처음 접하는 이용자들이 어떻게 캐릭터를 만들어서 역할놀이에 동참할 수 있는지 쉽게 파악하여 창작 활동에 참여할 수 있다.

두 번째로, 현재의 메타버스 플랫폼 내에서는 역할놀이에 대해 공유된 인식이 부족하다. OFRP에서는 '가상의 캐릭터를 통해 타인의 캐릭터와 공동 창작을 이어 가는 역할놀이'라는 전제에 동의하는 사람들만이 역할놀이의 이용자 집단에 합류한다. 그러나 메타버스에서는 앞서 언급하였듯이 역할놀이에 대한 자세한 정보가 시스템 상으로 공유되지 않아, 역할놀이에 대한 인식 또한 불분명하다. 집단 중심 메타버스 역할놀이의 사례처럼 특정한 월드 내에서만 부여되는 배경 설정을 가지고 역할놀이를 수행하는 이용자도 있는 반면, 특정한 월드에 소속되지 않고 자신이 만들어낸 캐릭터 페르소나를 고수하며 타인과 연결되고자 하는 이용자도 있다. 하지만 메타버스 역할놀이의 이용자들은 이러한 차이를 명확히 구분하여 인지하지 않아, 역할놀이에 대한 배경 지식이 전무한 사람에게 이러한 문화를 설명하는 것이 매우 난해한 실정이다.

세 번째로, 현재 메타버스 플랫폼 내에는 역할놀이 기록이 남지 않는다. TRPG, LARP, MORPG, 그리고 OFRP 등 다양한 RPG의 사례를 검토해 보았을 때, 역할놀이 이용자들은 캐릭터를 만들어 실시간으로 역할 연기를 수행하는 재미와 더불어 서사의 공동 창작 과정 자체에도 흥미를 느낀다. 예를 들어 OFRP의 경우, 이용자가 직접 신체를 움직여 캐릭터의 역할 연기를 수행하는 것이 아니라 각자 자신의 캐릭터가 취할 동작을 문자로 지시하는 식의 협업 스토리텔링이 이루어진다. 그러나 메타버스에서는 이용자들끼리의 역할놀이 경험이 시스템 상에 따로 기록되지 않는다. 현재의 대표적인 메타버스 플랫폼에서의 역할놀이는 실시간 채팅이나 몸짓만으로 이루어지기에, 사진이나 영상 등으로 특별한 기록을 남기지

않는 한 활동 내역이 매 순간 소멸된다. 따라서 새롭게 유입된 신규 이용자에게 기존의 역사가 전해지지 않아 경험이 단절되는 점도 역할놀이 이용자의 지속적인 몰입을 어렵게 한다. 메타버스 내에 게시판, 메신저 기능이 존재하는 경우 원하는 정보를 직접 전송 및 게시할 수는 있으나, 이는 역할놀이 상황과는 분리되어 직접적인 기록이라고 볼 수 없다. 따라서 메타버스에서 역할놀이를 이어 가는 이용자들이 역할놀이 경험을 저장하고 싶은 경우, 녹화나 대화 로그의 수동 백업 등의 방법으로 기록해야 한다.

네 번째로, 현재 메타버스 플랫폼에서는 캐릭터 간의 관계를 설정하여 공유할 수 없다. 역할놀이는 자신의 캐릭터를 구체적으로 디자인하고, 설정된 사항을 모두와 공유하며 함께 새로운 이야기를 축적해 나가는 과정이 중요하다. 하지만 메타버스에서의 캐릭터 생성 활동은 외적인 부분에서 그치기 때문에 깊이 있는 캐릭터 디자인이 불가능하며, 창조된 캐릭터에 대한 다양한 층위의 배경 설정을 공유할 수 있는 인터페이스도 존재하지 않는다. 이는 대표적인 메타버스 플랫폼인 'VRChat', '로블록스', '제페토'의 UI에서 공통적인 특징이다. 메타버스 역할놀이에서 이용자들은 다른 이용자의 캐릭터와 끊임없이 새로운 관계를 형성한다. 집단 중심 메타버스 역할놀이를 통해 새롭게 부여받은 지위에 따른 관계, 개인 중심 메타버스 역할놀이 과정에서 합의를 통해 형성한 관계가 중첩되어 하나의 메타버스 플랫폼에 존재한다. 한 이용자가 생성하는 캐릭터가 복수로 존재할 경우 이러한 관계는 더욱 복잡한 양상으로 나타난다. '가' 이용자가 'A'와 'B'라는 캐릭터를 생성하였고 '나' 이용자가 'C'와 'D'라는 캐릭터를 생성하여 역할놀이를 즐기는 상황을 가정한다. 'A'부터 'D'까지 네 명의 캐릭터들이 형성할 수 있는 관계의 경우의 수는 6가지이며, 그 종류도 가족, 동창, 직장 동료, 친구, 연인, 배우자, 적대 관계 등으로 다양하다. 그러나 이러한 캐릭터 간의 관계를 현재의 메타버스 UI 내에서 확인할 방법은 없다. 앞서 언급하였듯이 메타버스 내의 게시판이나 메신저에 제한적으로 정보를 기록할 수는 있으나, 이는 이용자 모두가 즉시 접할 수 있는 공개적인 정보가 아니다. 반면 OFRP에서는 캐릭터 간 관계를 형성하는 행위가 매우 활성화되어 있다. OFRP의 이용자들은 관계가 있는 캐릭터를 '관계 캐릭터(관계)'나 '페어', 그 중에서도 낭만적인 관계를 형성한 캐릭터를 '애인 캐릭터(엔캐)' 등의 신조어로 표현하며 다른 역할놀이 이용자들이 볼 수 있는 곳에 게시해 둔다. 또는 자신이 원하는 캐릭터 관계의 양상을 이용자 커뮤니티에 게시하여, 함께 배경 설정과 이어질 이야기를 창작해 나갈 사람을 직접 모집하기도 한다.

상술하였듯이 현존하는 메타버스 플랫폼 대부분은 이용자의 창작 활동을 시스템 상에서 지원하지 못하고 있으며, 그로 인해 메타버스의 역할놀이에 대한 이용자의 공통된 인식도 형성되기 어려움을 파악할 수 있었다.

4-3 OFRP 요소를 활용한 새로운 메타버스 디자인 전략

이러한 단점을 극복하기 위해, 본 연구에서는 OFRP에만 존재하던 요소들을 현재의 메타버스에 반영하는 디자인 전략을 정리하였다. 표 7은 OFRP와 기존 메타버스, 본 연구에서 제안하는 메타버스 디자인 개선안을 비교한 표이다. 이는 앞서 분석한 네 가지 한계점을 보완하는 OFRP의 요소에 대한 내용을 담고 있으며, 자세한 사항은 그림 10에서 그림 13까지와 같다. 이하의 그림들은 모두 이해를 돕기 위해 직접 제작하였다.

표 7. 새로운 메타버스 디자인 전략과 기존 메타버스의 비교 분석  
Table 7. Comparative analysis of new metaverse design strategies and existing metaverse

	OFRP	Existing metaverse	Proposed metaverse
Detailed sharing of informations about RP	○	×	○
Shared Awareness of RP	○	△	○
Saved Play History	○	×	○
Shared relationships between characters	○	×	○

1 Specify details about the character in the profile UI



그림 10. 메타버스 내 캐릭터 프로필 구성요소 예시  
Fig. 10. Examples of profile elements in the metaverse

첫째, 메타버스 내에서 자신의 캐릭터에 대한 구체적인 정보를 명시해 둘 수 있게 한다. 지금의 메타버스에서는 하나의 계정당 하나의 이름을 가진 아바타를 조작할 수 있는 것이 보통이다. 아바타가 지니는 정보는 식별용 닉네임과 착용한 아이템, 간략한 자기소개 등이 전부이기 때문에 OFRP에서의 캐릭터처럼 성, 이름, 신장, 체중, 국적, 종족, 성별, 성격, 가족관계, 혈액형, MBTI, 생일, 따르고 있는 세계관 및 그에 따른 설정 등을 표현할 수 없다. 인기 MORPG인 ‘파이널 판타지 14’에서는 TRPG의 캐릭터 시트와 유사한 역할을 하는 ‘자캐 시트(자작 캐릭터 시트)’를 만들어 공유하는 사례가 많다. 이는 이름, 나이, 성별, 체형, 종족, 부족, 수호신, 생일, 주거지, 직업, 취미 및 특기 등의 기본적인 인적 사항부터 다른 캐릭터와의 관계나 성격, 상징물, 버릇과 콤플렉스 등의 구체적인 정보까지 포함하는 캐릭터 소개 자료이다. 하지만 ‘파이널 판타지 14’에서도 콘텐츠 내부에 해당 사항을 저장하거나

공유할 수는 없어 이용자들이 SNS 등의 별개 플랫폼을 통해 자발적으로 소통한다. 현재 메타버스에서 추가 되는 상황극 문화도 비슷한 한계점이 있다. 역할놀이 문화를 향유하는 사람들은 캐릭터의 외형뿐만 아니라 그림 10에서와 같은 캐릭터의 고유한 개인정보를 공유하며 공동 창작을 한다. 그림 10은 이름, 나이, 성별, 생일, 직업, 특기, 거주지, 신장, 종족, 수호신 등 메타버스 내의 캐릭터 프로필에 제시할 수 있는 구성 요소를 제안한 내용이다. 이때 ‘자신의 캐릭터에 대한 구체적인 정보’는 이용자의 실제 정보가 아니라 ‘캐릭터’의 정보이기 때문에, 개인정보 정책으로 보호받는 현실의 ‘개인정보’와는 구분된다. 대표적인 메타버스 플랫폼인 ‘체페토’의 사례를 보면, ‘캐릭터 소개’를 적을 수 있는 ‘체페토 프로필’이나 ‘게시글 올리기’ 기능이 존재하지만 역할놀이 상황에 적합한 양식을 제공하고 있지는 않다. 따라서 메타버스 플랫폼 내에서 캐릭터의 정보가 담긴 프로필을 제공되는 양식에 맞춰 상세히 기술할 수 있고, 타인의 캐릭터에 대해서도 열람할 수 있게 한다면, 기존의 메타버스 역할놀이 이용자는 물론이고 타 플랫폼 기반 역할놀이 문화의 향유자들도 메타버스에 더욱 자연스럽게 적응할 것이다.

2 Make it possible to create various characters in advance, and to choose depending on the situation



그림 11. 캐릭터 선택 화면 예시  
Fig. 11. Character selection UI example

둘째, 메타버스 내에서 다양한 설정의 캐릭터를 미리 만들어서 저장하고, 상황에 따라 자유롭게 선택할 수 있게 한다. 앞서 언급한 캐릭터의 기본 프로필을 통해 이용자들은 서로의 존재를 정의할 수 있다. 하지만 메타버스의 놀이에서는 단일한 페르소나만을 고수하는 것이 아닌, ‘부캐 문화’가 핵심이 된다[44]. 집단 중심 메타버스 역할놀이에서는 특정한 월드 내에서 이용자에게 고정된 역할을 요구하는 경우가 있다. 각종 ‘상극(상항극)’을 목적으로 하는 월드가 그렇다. 이용자는 해당 공간에서 사전 합의된 배경 설정과 지위, 외형 정보를 바탕으로 역할놀이를 즐기게 된다. 그러나 메타버스에는 수많은 월드가 존재하며, 언제든지 해당 월드를 자유롭게 드나들 수 있다. 그럴 때에 그림 11에서처럼 미리 캐릭터의 정보값을 저장해 두고 적절한 순간에 불러오는 일은 역할놀이 이용자의 편의성을 높일 수 있다. 그림 11은 메타버스에 적용 가능

한 캐릭터 선택 화면을 표현하기 위해 제작한 예시 이미지이다. 이용자들은 메타버스 플랫폼에 접속할 때 자신이 조작할 캐릭터를 고를 수 있으며, 월드 내에서도 캐릭터를 수시로 변경할 수 있다. 이렇게 저장된 캐릭터들은 앞서 제안한 역할놀이 에 관한 정보를 그대로 포함하고 있기 때문에, 메타버스 역할놀이 경험의 편의성과 연속성을 높일 수 있다. 실제 국산 메타버스 플랫폼 ‘제페토’에서는 캐릭터 추가 슬롯을 구매할 수 있다. 다른 캐릭터를 선택하면 룬도 프로필도 별개로 꾸밀 수 있으나, 하나의 계정에서 구매한 아이템은 캐릭터끼리 공유된다. 또한 대부분의 MORPG에도 캐릭터 생성 및 선택 시스템이 존재하며, 별개의 캐릭터끼리는 완전히 구분되는 특성을 지닌다. 이러한 캐릭터 선택 시스템을 앞서 제안한 캐릭터 프로필 정보 기능과 더불어 활용하면 원활한 역할놀이의 시스템적 기반을 마련할 수 있을 것이다.

**3 Provide memory system to help the user to share the history of RP in the metaverse voluntarily**

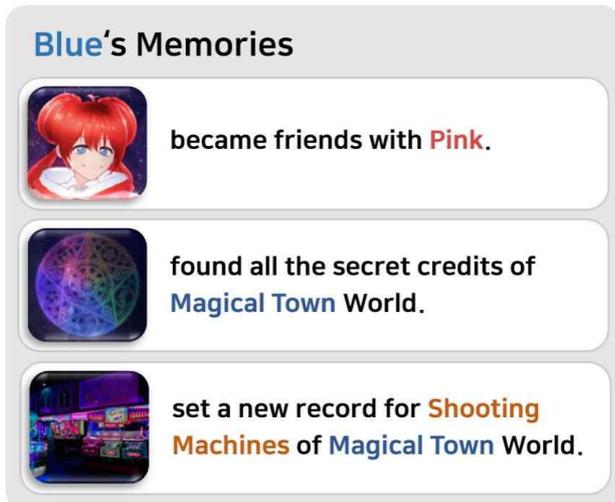


그림 12. 메타버스 내 추억 시스템 예시  
Fig. 12. Examples of memory system in the metaverse

셋째, 메타버스 내에서의 기록을 이용자가 자발적으로 저장하여 타 이용자와 공유할 수 있게 한다. 샌드박스형 싱글 이용자 게임인 ‘십즈’ 시리즈에서는 캐릭터들이 다른 캐릭터나 물체, 혹은 환경과 상호작용할 때마다 ‘추억’을 기록하는 시스템이 있다[45]. 하지만 현재의 메타버스에서는 이러한 ‘라이프로그’ 시스템이 한정적이거나 존재하지 않는다. 이는 각 월드에서의 데이터가 독립적으로 관리되는 현행 메타버스 시스템 특성 때문이라고도 볼 수 있다. 플랫폼에 속한 각 맵에서 일어난 일은 해당 맵에 귀속되며, 플랫폼 전체 데이터에 영향을 미치지 않는다. 메타버스와 게임이 구분되는 지점은 캐릭터 육성이나 시나리오 진행, 전투 등의 게임 시스템을 따르지 않아도 성립하는 ‘자유로운 가상 세계’로서의 특성에 있다. 따라서 메타버스 대부분에는 플랫폼 자체에 육성이나 업적 시스템이 없어, 이용자의 사용 동기를 강화하는 수단이 부

재한 상황이다. 이러한 문제점은 이용자가 직접 기록하는 ‘메타버스 추억’ 시스템의 도입으로 개선할 수 있다. ‘메타버스 추억’ 시스템은 기존 게임의 ‘업적’ 시스템과 유사하지만, 경우에 따라 이용자가 직접 고안하여 등록할 수 있다는 점에서 다르다. 그림 12는 ‘메타버스 추억’ 시스템의 예시 이미지로, 가상의 캐릭터 ‘Blue’의 프로필에서 확인할 수 있는 추억들을 나열한 것이다. ‘메타버스 추억’으로 기록될 수 있는 정보는 캐릭터와 캐릭터 간의 상호작용, 캐릭터와 환경의 상호작용, 캐릭터와 물체의 상호작용 등이 있다. 캐릭터와 캐릭터 간의 상호작용은 첫 번째 블록의 ‘Pink와 친구가 되었습니다.’ 문장에서 확인할 수 있다. 캐릭터와 환경의 상호작용은 두 번째 블록의 ‘Magical Town World에서 모든 비밀 보상을 획득하였습니다.’ 문장에서 확인할 수 있다. 캐릭터와 물체의 상호작용은 세 번째 블록의 ‘Magical Town World에서 Shooting Machines의 신기록을 세웠습니다.’ 문장에서 확인할 수 있다. 이와 같이 이용자는 각 메타버스 공간의 관리자나 플랫폼 제공자가 미리 설정해 둔 ‘메타버스 추억’을 획득할 수 있다. 메타버스 공간을 편집하는 이용자들은 트리거를 삽입하여 특정 조건이 충족되었을 경우 ‘메타버스 추억’이 기록되도록 시스템을 변경할 수 있다. 전체 플랫폼 단위로 ‘메타버스 추억’ 시스템을 확대하여 적용할 경우, 이용자의 적극적인 활동을 유도할 수도 있다. 이를 통해 기존에는 별다른 목적과 보상이 존재하지 않았던 메타버스 내의 활동에 대해 성취감과 지속 이용 동기를 부여한다.

**4 Introduce relationship system within the metaverse**



그림 13. 메타버스 내 관계 설정 시스템 예시  
Fig. 13. Examples of relationship system in the metaverse

넷째, 메타버스 내에 ‘관계 설정’ 시스템을 도입한다. ‘울티마 온라인’, ‘바람의 나라’, ‘메이플스토리’ 등의 대표적인 MORPG를 비롯하여 ‘크레이지 아케이드’, ‘테일즈 런너’ 등의 아케이드 게임, 레이싱 게임에도 ‘커플 시스템’이 존재한다. 이용자의 자유도가 매우 높은 MORPG인 ‘마비노기’에서는 ‘커플 시스템’의 개념이 확장된 ‘패밀리 시스템’을 통해 이

용자들이 자신만의 가문을 만들고 가족 관계에 따른 ‘타이틀’을 획득한다[46]. 이와 유사하게, ‘자캐커뮤’에서는 ‘자관(자작 캐릭터 관계)’을 맺는 문화가 활성화되어 있다. ‘자캐커뮤’는 게임 월드를 활성화할 ‘러닝 기간’을 미리 합의한 후에 ‘러닝(게임 플레이)’이 끝나면 모든 이용자가 역할놀이를 종료한다. 하지만 이용자들은 게임 플레이 중 쌓은 서사를 바탕으로 계속해서 이어질 이야기를 함께 만들어내고, 파생되는 창작물을 생성하여 커뮤니티에 지속적으로 생명력을 불어넣는다. 또한 ‘자캐커뮤’의 이용자는 여러 명의 캐릭터를 2개 이상의 커뮤니티에서 동시에 조종할 수 있기 때문에, 이러한 관계는 매우 많은 캐릭터 사이에서 중첩되어 동시다발적으로 나타난다. 이처럼 메타버스에서도 게임을 플레이하는 이용자에 의해 만들어진 캐릭터들 사이의 구체적인 관계를 지정하여 서로에게 공유할 수 있다면, 이용자의 지속적인 흥미와 몰입을 유도할 수 있을 것이다. 그림 13은 메타버스에 도입할 수 있는 관계 설정 시스템의 예시이다. 가상의 캐릭터 ‘Yellow’는 ‘Magical Arcana’ 그룹에 속해 있으며, 동시에 ‘Minor Market’이라는 직장을 가지고 있다는 설정이 메타버스 플랫폼 내에 저장되어 있다. 메타버스 관계 설정 시스템에서는 이용자의 캐릭터가 상호작용한 적이 있는 캐릭터에 대한 정보를 확인하거나, 함께 속한 집단에 대한 사항을 확인할 수 있다. 또한 역할놀이의 흥미를 유발하기 위해, 이용자는 자신의 캐릭터가 상대방 캐릭터에 갖는 주관적인 ‘느낌(feelings)’도 직접 서술할 수 있다. 역할놀이의 공동 창작 과정에서는 호의적인 관계와 더불어 적대하거나 서로를 견제하는 등의 관계도 존재할 수 있다. 이는 이용자 간의 악감정이나 갈등을 조장하는 것이 아닌 역할놀이 창작 활동의 일환으로, 이와 같은 사항이 메타버스 관계 설정 시스템을 통해 서술될 경우 실제 관계와 명시적으로 구분될 수 있다.

이러한 방안을 통해 메타버스 플랫폼의 시스템을 역할놀이 친화적으로 개선할 경우, 메타버스 역할놀이를 이용하는 기존 유저에게는 편의성을 제공할 수 있으며, 나아가 역할놀이를 즐겨 이용하나 메타버스 역할놀이를 접해 본 적은 없었던 기존 이용자 집단의 잠재적 수요를 유도하는 결과도 기대할 수 있다. 또한 역할놀이는 광범위한 활용 가능성과 효과성을 지닌 도구이기 때문에[31] 메타버스 역할놀이의 교육적, 치료적 효과를 도모하는 등의 후속 연구 활동에서 본 논문의 디자인 제안을 채용하여 이용자의 흥미와 몰입을 유도할 수도 있을 것이다.

## V. 결 론

본 연구는 메타버스의 콘텐츠 부족 및 지속적이고 자발적인 몰입을 유도하는 디자인의 부재에 따른 문제를 해결하기 위해 그래픽 기반 메타버스의 전신이 되는 텍스트 기반의 OFRP와 메타버스 역할놀이를 연관 지어 분석하였다. OFRP와 메타버스 역할놀이에 대한 조작적 정의를 도출하는 과정

에서, 메타버스 역할놀이에 기존의 RPG 중 OFRP와 유사한 지점이 존재함을 알 수 있었다. 또한 지금까지 단일 사례 중심으로 연구되어 체계적인 분석이 이루어지지 않았던 OFRP의 하위 분류를 제시하기 위해 ‘자캐커뮤’와 ‘SNS 붓’, ‘멤버놀이’의 세 사례를 분석하였고, OFRP를 집단 중심 OFRP와 개인 중심 OFRP로 분류하였다. 이러한 분류를 바탕으로 메타버스 역할놀이의 유형도 집단 중심 메타버스 역할놀이와 개인 중심 메타버스 역할놀이로 나누어 분석됨을 알 수 있었다. 해당 사항을 토대로 OFRP에는 존재하지만, 현재의 메타버스 역할놀이에 구현되지 않은 기능을 비교 분석하여 개선안을 도출해 냈다. 이를 통해 메타버스 역할놀이를 이용하는 기존 유저에게는 편의성을 제공할 수 있으며, 나아가 역할놀이를 즐겨 이용하나 메타버스 역할놀이를 접해 본 적은 없었던 이용자 집단의 잠재적 수요를 유도하는 결과도 기대할 수 있다. 또한 본 논문이 새롭게 제시한 분류 기준은 앞으로의 OFRP, 메타버스 역할놀이에 대한 연구에서 사례를 심층적으로 해석하는 과정에 도움을 줄 수 있다. 본 연구가 제안한 OFRP 요소를 활용한 메타버스 디자인 전략은 다음과 같다. 첫째, 메타버스 내에서 자신의 캐릭터에 대한 구체적인 정보를 명시해 둘 수 있게 한다. 둘째, 메타버스 내에서 다양한 설정의 캐릭터를 미리 만들어서 저장하고, 상황에 따라 자유롭게 선택할 수 있게 한다. 셋째, 메타버스 내에서의 기록을 이용자가 자발적으로 저장하여 타 이용자와 공유할 수 있게 한다. 넷째, 메타버스 내에 ‘관계 설정’ 시스템을 도입한다.

본 논문의 사례 분석 대상은 국내의 사례에 한정하였으나, 새롭게 제시한 분류 기준을 세계적인 사례에 동일하게 적용 가능할지 파악할 필요가 있다. 추후 본 논문을 토대로 OFRP의 실제 이용자들이 OFRP 경험을 어떻게 받아들이는지에 대한 다각적인 연구가 이루어질 필요가 있다. 더불어 본 논문에서 제시한 메타버스 콘텐츠 및 플랫폼 개선 방안에 대한 실증 및 효과성 검증이 이루어져야 한다.

## 감사의 글

본 연구는 과학기술정보통신부 및 정보통신기획평가원의 정보통신방송혁신인재양성(메타버스융합대학원) 사업 연구 결과로 수행되었습니다.(IITP-2024-RS-2024-00425383)

## 참고문헌

- [1] J.-Y. Jung and T. Woo, “Analysis of Continuous Immersion Factors in the Metaverse Platform,” *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 23, No. 2, pp. 275-283, February 2022. <https://doi.org/10.9728/dcs.2022.23.2.275>
- [2] Y. H. Kim, *Metaverse User Behavior and Characteristics*, Korea Information Society Development Institute, Jincheon, KISDI STAT Report Vol. 23-08, April 2023.

- [3] H. Oh, "Contents Application Methods of Metaverse Platforms by Type Examples," *The Journal of Humanities and Social Sciences* 21, Vol. 12, No. 6, pp. 2673-2684, December 2021. <https://doi.org/10.22143/HSS21.12.6.188>
- [4] ConsumerInsight. Mobile Communications Planning and Research Report [Internet]. Available: [http://www.consumersinsight.co.kr/voc\\_view.aspx?no=3259&id=ins02\\_list&PageNo=1&schFlag=0](http://www.consumersinsight.co.kr/voc_view.aspx?no=3259&id=ins02_list&PageNo=1&schFlag=0).
- [5] M. Ball, *The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything*, New York, NY: Liveright, 2022.
- [6] MUD Wiki. MUSH [Internet]. Available: <http://mud.fandom.com/wiki/MUSH>.
- [7] Georgia Institute of Technology. How to Log on to LambdaMOO [Internet]. Available: [http://sites.cc.gatech.edu/classes/cs8113e\\_99\\_winter/lambda.html](http://sites.cc.gatech.edu/classes/cs8113e_99_winter/lambda.html).
- [8] AresMUSH. MUSH 101 - A Game of Words [Internet]. Available: <http://aresmush.com/mush-101/game-of-words.html>.
- [9] D. L. Arenas, A. Viduani, and R. B. Araujo, "Therapeutic Use of Role-Playing Game (RPG) in Mental Health: A Scoping Review," *Simulation & Gaming*, Vol. 53, No. 3, pp. 285-311, June 2022. <https://doi.org/10.1177/10468781211073720>
- [10] J. P. Zagal and S. Deterding, Definitions of "Role-Playing Games", in *Role-Playing Game Studies*, New York, NY: Routledge, ch. 2, pp. 19-51, 2018. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-2>
- [11] S. Deterding and J. P. Zagal, The Many Faces of Role-Playing Game Studies, in *Role-Playing Game Studies*, New York, NY: Routledge, ch. 1, pp. 1-16, 2018. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-1>
- [12] Needpix. Role Playing Game RPG Cube Free Photo [Internet]. Available: <https://www.needpix.com/photo/download/1027995/role-playing-game-rpg-cube-play-shaker-free-pictures-free-photos-free-images-royalty-free>.
- [13] Les Artisans d'Azure. TRPG and LARP : The Roleplay Siblings [Internet]. Available: <https://artisansdazure.com/blogs/blogs/trpg-and-larp-the-roleplay-siblings>.
- [14] WoWhead. WoW Classic Season of Discovery SoD Overview Phase 1 - WoWhead [Internet]. Available: <https://www.wowhead.com/classic/ko/guide/season-of-discovery/overview-phase-1#screenshots:abc:1>.
- [15] A. Tychsen, M. Hitchens, T. Brolund, and M. Kavakli, "Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities," *Games and Culture*, Vol. 1, No. 3, pp. 252-275, July 2006. <https://doi.org/10.1177/1555412006290445>
- [16] M. Barton and S. Stacks, *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, 2nd ed. Boca Raton, FL: CRC Press, 2019.
- [17] D. Schules, J. Peterson, and M. Picard, Single-Player Computer Role-Playing Games, in *Role-Playing Game Studies*, New York, NY: Routledge, ch. 6, pp. 107-122, 2018. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-6>
- [18] C. V. Zalka, Collaborative Storytelling 2.0: A Framework for Studying Forum-Based Role-Playing Games, Ph.D. Dissertation, Bowling Green State University, Bowling Green, OH, May 2017.
- [19] Hogwarts New Zealand. Harry Potter RPG Game Site [Internet]. Available: <http://hogwarts.nz/index/>.
- [20] P. Andrews, Avatar and Self: A Rhetoric of Identity Mediated through Collaborative Role-Play, Master's Thesis, University of Central Florida, Orlando, FL, August 2013.
- [21] K. M. Alley and J. R. King, "Re-Imagining Collaborative Composing: Insights from a Text-Based Role-Play Game Forum," *Journal of Literacy and Technology*, Vol. 19, No. 1, pp. 93-145, 2018.
- [22] Tistory. About Original Character Community [Internet]. Available: <https://node0201.tistory.com/485>.
- [23] J. S. Nam, "The New Generation that Bone into the Social Media Driven Era and the Creative Culture of Deokhu - Mainly the Community of Self Made Character," *Journal of Korean Society of Media & Arts*, Vol. 13, No. 4, pp. 37-59, June 2015.
- [24] J.-K. Huh, "Deokhu's Culture in Adolescent as a Play Space on Cyber," *Journal of Digital Convergence*, Vol. 16, No. 3, pp. 87-94, March 2018. <https://doi.org/10.14400/JDC.2018.16.3.087>
- [25] S. Y. Park and M. S. Yoo, "Adolescents' Experiences on Role Playing in the Community of the Original Character: A Phenomenological Study," *Studies on Korean Youth Activity*, Vol. 5, No. 1, pp. 81-114, March 2019. <https://doi.org/10.36697/skya.2019.5.1.81>
- [26] G. H. Hong, A Study on Media Literacy Education Concerning the Context of Limitless Character Play -Focusing on the Replies of <Ani- Character Play Cafe> on On-Line-, Master's Thesis, Hongik University, Seoul, August 2014. <https://www.doi.org/10.23174/hongik.00000017471.11064.0000264>
- [27] M.-H. Yoon and S.-B. Son, "Social Network and Identity Play: On Twitter Bot," *The Korean Journal of Cultural Sociology*, Vol. 18, pp. 287-328, May 2015. <http://dx.doi.org/10.17328/kjcs.2015.18.009>
- [28] A. de Oliveira da Rocha Franco, J. W. F. da Silva, V. C. M.

Pinheiro, J. G. R. Maia, F. A. de Carvalho Gomes, and M. F. de Castro, "Analyzing Actions in Play-by-Forum RPG," in *Proceedings of the 13th International Conference on Computational Processing of the Portuguese Language (PROPOR 2018)*, Canela, Brazil, pp. 180-190, September 2018. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-99722-3\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-319-99722-3_19)

[29] J. Hammer, *Online Freeform Role-Playing Games*, in *Role-Playing Game Studies*, New York, NY: Routledge, ch. 8, pp. 159-171, 2018. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-8>

[30] YouTube. *Zombie Go 'Sanggeukrer(Role-Play Gamer)'* [Internet]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=3RplUViVCPA>.

[31] H. Lee and J.-M. Choi, "Proposal of the Metaverse Role-Play Platform Concept to Enhance Communication Skills," *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 25, No. 1, pp. 57-67, January 2024. <https://doi.org/10.9728/dcs.2024.25.1.57>

[32] L. Bredikhina, "Virtual "Sweet Relationships" in Japan: Navigating Affection through Technology. Communal Practices, Behaviors, and Latent Socio-Cultural Meaning," *Comunifé*, Vol. 22, pp. 53-62, December 2022. <https://doi.org/10.33539/comunife.2022.n22.2684>

[33] S. Sungvaribudh and J. Nasongkhla, "Metaverse Technology that Employs Role-Playing in Self-Reflection to Promote Self-esteem among Adolescents," *Journal of Namibian Studies*, Vol. 34, No. S2, pp. 834-846, June 2023.

[34] Naver Band. OCC Recruit Community 'Jacahong' [Internet]. Available: <https://band.us/band/68765970>.

[35] Naver Cafe. OCC Recruit Community 'Characom' [Internet]. Available: <https://cafe.naver.com/characom>.

[36] Naver Blog. Pictures of BTOOL Communities [Internet]. Available: <https://blog.naver.com/joyfuljuli/221764389859>.

[37] RpNation. Social Media-Based RP; Thoughts? [Internet]. Available: <https://www.rpnation.com/threads/social-media-based-rp-thoughts.233299/>.

[38] S. Lim, *Research on Fandom as a Cultural Practice: Around Qualitative In-Depth Interview with Teenage Members in Exo Fan Cafe*, Master's Thesis, Chung-Ang University, Seoul, August 2015. <https://www.doi.org/10.23169/cau.00000137844.11052.0000430>

[39] Civic News. An Article about 'K-POP RP' [Internet]. Available: <http://www.civicnews.com/news/articleView.html?idxno=2435>.

[40] Nate Pann. Pictures of 'K-POP RP' [Internet]. Available: <https://pann.nate.com/talk/332640068>.

[41] KBS News. An Article about 'K-POP RP' [Internet].

Available: <https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=2825444>.

[42] Hangyo.com. An Article about 'K-POP RP' [Internet]. Available: <https://www.hangyo.com/news/article.html?no=77486>.

[43] S. Park, "Exploratory Study on Zepeto Drama: Using the Database Consumption Theory," *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 25, No. 1, pp. 267-278, January 2024. <https://doi.org/10.9728/dcs.2024.25.1.267>

[44] Dong-A Business Review. An Article about 'Bukae(Alternate Character)' in the Metaverse [Internet]. Available: [https://dbr.donga.com/article/view/1201/article\\_no/9916/ac/magazine](https://dbr.donga.com/article/view/1201/article_no/9916/ac/magazine).

[45] The Sims Wiki. Memories [Internet]. Available: <https://sim.s.fandom.com/wiki/Memories>.

[46] Mabinogi Archiving Center. Family system of Mabinogi [Internet]. Available: [https://mabinogi.nexon.com/page/archive/guide\\_view.asp?id=4885047](https://mabinogi.nexon.com/page/archive/guide_view.asp?id=4885047).



**김진솔(Jin-Sol Kim)**

2023년 : 경희대학교 시각디자인학과 (미술학사)  
2023년 : 경희대학교 디지털콘텐츠학과 (예술학사)

2023년~현재 : 경희대학교 메타버스학과 석사과정  
※ 관심분야 : 롤플레이팅 게임(Role-playing Game), 메타버스 (Metaverse) 등



**우탁(Tack Woo)**

2002년 : University of Dundee (UK), Electronic Imaging. BA (Honours)  
2004년 : University of Dundee (UK), Electronic Imaging. MSc (이학석사)  
2010년 : University of Dundee (UK), Electronic Imaging. (게임학), PhD (이학박사)

2004년~2007년: University of Dundee, Lecturer  
2007년~2010년: KAIST 엔터테인먼트 공학연구소, 연구원 (기능성 게임랩)  
2010년~2012년: KAIST 문화기술대학원, Digital Art & Entertainment Track 초빙교수 (게임)  
2012년~2013년: 서울대학교 차세대융합기술연구원, 게임융합미디어연구센터 센터장  
2013년~2024년: 경희대학교 디지털콘텐츠학과 교수  
2024년~현재 : 경희대학교 일반대학원 메타버스학과 교수  
※ 관심분야 : 기능성 게임, 게임화, 게임문화, VR/AR 콘텐츠