



Personality and Play styles : A Unified Model
인격과 플레이 스타일 : 통합된 모델

등록자 : Bart Stewart
가마수트라 등록일 ; 2011년 9월 1일

[이번 통합적 분석에서는, 게임플레이의 여러 심리적 시스템을 조사하였으며, 결정적으로 게임 개발자들을 위하여 플레이어의 행동이 이해되어지고 전달되어지는 통합된 모델을 시도하여 구축하고자 하였다.]

게임 심리학자 중에 수많은 모델들이 지난 이십년 동안 제안되어지고 토론되어져왔다. 가장 최신의 간단한 것들의 하나가 가장 많은 추천을 받으며 오래가는 것으로 바틀 유형(Bartle Types)으로 증명되어졌다. 나는 이렇게 믿는 이유는 바틀 유형(Bartle Types) 게임플레이 맥락 안에서 인간의 성격의 기능적 모델이기 때문이다. 다시 말해서, 더욱 일반적인 인격모델의 하위집합이 작동하기 때문에 바틀 유형분류체계(Bartle typology)가 작동한다는 것이다. 사실, 가장 잘 알려진 여러 플레이 스타일과 게임 설계들은 많은 개념적 요소들을 공유하고 있다.

또한 내가 여기서 제안하고자 하는 것은 바로 그 바틀 유형분류체계(Bartle typology)이다. Caillois, Lazzaro와 Bateman의 게임 스타일 모델과 에드워즈와 Hunicke / 르블랑 / Zubek의 게임 설계 모델은 플레이 스타일에 있어서 단일한 통합된 모델 상에 존재하는 모든 변형이라고 말할 수 있다. (이 글에서 내가 사용하는 모든 참조문헌들 즉 리처드 바틀(Richard Bartle), 데이비드 케이어시(David Keirse), 크리스토퍼 바트맨(Christopher Bateman)과 다른 사람의 작품들을 인용문구로 명확히 표시하고 있지 않으며 나만의 해석으로 사용했다는 것을 유의하십시오. 따라서 작가들의 공식적인 입장과 생각을 고려하지 않았다는 점을 말해두고자 한다.)

네 가지 바틀 유형(The Four Bartle Types)

본래의 네 가지 바틀 유형들의 공식적 설명은 리처드 바틀의 저서인 가상 세계를 디자인하기 (Designing Virtual Worlds)에서 여덟 개의 유형으로 확장되어서 나오고 있다. 이 공식 설명은 다중 유저 지하감옥(Multiple User Dungeon: MUD)의 공동창시자 리처드 바틀에 의해 작성한 “하트, 클럽, 다이아몬드, 스페이드 : MUDs를 소송하는 플레이어들” 이라는 논문

에 보존되어 있다. 이 모델은 멀티유저 게임에서 함께 게임하는 사람들의 행동을 관찰하고 분석하는 것을 기초로 한 것이며, 플레이 스타일의 이해관계에 있어 네 가지의 종류가 존재하며, 그 각각은 다음과 같은 기술적 명칭을 가지고 있다.

: Killers, Achievers, Explorers, and Socializers (킬러, 성취자, 탐험가 그리고 사회화하는 사람)

- Killers (킬러) : 게임 세계의 기능 또는 다른 플레이어의 플레이 경험을 방해 한다.
- Achievers (성취자) : 게임 세계의 규칙 기반에 도전하여 신분(지위) 토큰을 축적한다.
- Explorers (탐험가) : 게임 세계의 운용을 통제하는 시스템을 발견 한다.
- Socializers (소셜라이저, 사회화하는 사람) : 게임 세계 내에서 이야기를 함으로써 다른 플레이어와 관계를 형성한다.

이러한 네 가지 유형들은 두가지 주요한 게임 플레이의 이해관계가 복합된 것에서 발생된 것이며, 나는 주로 내용과 통제(Content and Control)라고 부른다. 각각은 두 가지의 상호적으로 배타적인 형식들을 가지고 있다. 내용(Content)은 게임 세계의 대상에 직접적이고 간단히 실행하는 것 또는 시스템의 세계와 더불어 더 깊이 상호작용하는 것을 의미하는 것으로 정의내릴 수 있다.

통제(Control)는 플레이어가 게임세계를 경험하길 원하는 방식을 참조하는 것이다. 다른 플레이어들의 역동적인 행동방식 혹은 게임 그 자체의 비교적 고정적인 세계를 통해서 되는 방식이다. 킬러와 성취자들 모두 외부적 대상으로써 취급하는 물건이나 사람들과 영향을 주는 물건이나 사람들에 대부분 관심을 가지고 있는 것으로 판명되어졌다. 동시에, 탐험가와 소셜라이저들은 모두 내재적 품질에 집중하여 상호작용하는 물건이나 다른 사람들의 수준에 더 깊은 선호를 보이는 것으로 밝혀졌다.

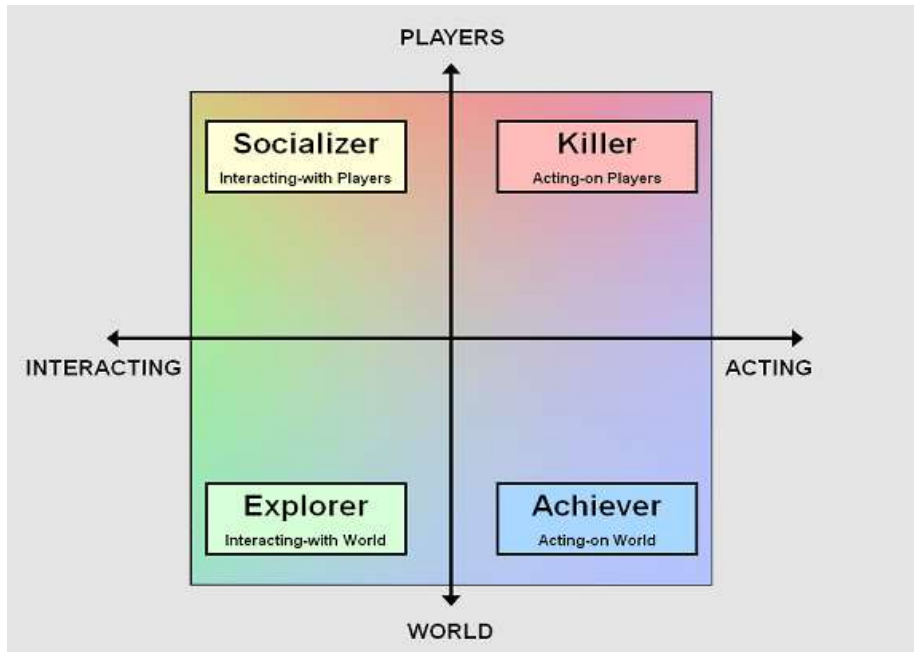
유사하게도, 킬러와 소셜라이저들은 모두 그들이 게임 세계에서 다른 사람들과 역동적으로 게임을 할 수 있는 방법을 통제하는 기회를 얻기를 갈망하는 것으로 보여졌다. 반면에, 성취자와 탐험가들은 대부분 게임 세계 그 자체의 특성과 개발자가 정의하고 있는 대상물과 그들의 관계를 통제하는 것에 관심을 가지고 있었다. 이러한 바틀 유형의 기초는 상호 보완적인 플레이어 목표의 두 쌍을 이룬다. : 실행 또는 상호작용(Content:내용) 그리고 플레이어 혹은 세계(통제) 이다.

바틀(Bartle)은 이러한 이해관계를 서로 직각으로 두 줄이 그어진 네 개의 사분면으로 나타내고 있으며, 각각의 사분면은 관찰된 플레이 스타일의 선호에 따라서 네 가지 종류 중의 하나에 해당하고 있다. 실행 대 상호작용(Acting vs Interacting) 그리고 플레이어들 대 세계(Players vs World)로 플레이어의 선호를 결정함으로써, 사사분면 안에서 그 조합에 따라 플레이 스타일을 찾아보고, 어떤 플레이어의 선천적으로 선호하는 플레이 스타일을 쉽게 증명하고자 하였다.

예를 들면, 상호작용 보다 실행을 선호하는 게이머는 다른 플레이어들보다 그 게임의 세계

에 더 많이 집중하고 있는데, 이것은 게임을 할 때, 성취가(Achiever) 행동유형을 보이는 것 같다고 설명하고 있다. 아래 나오는 표는 네 가지 바틀 유형(Battle Types)은 내용과 통제(Content and Control)에 관심을 갖는 두 명의 주요한 게이머의 결합으로부터 도출된 것이다.

(참고 : 이 표는 "MUDs를 소송하는 플레이어"에 나온 버전(version)에서 시계 방향으로 90도 회전되어진 것이며, 그 이유는 이 글의 아래 부분에서 분명하게 설명될 것이다.)



네 가지 케어시 기질(The Four Keirse Temperaments)

1970년대에, 심리학자 데이비드 케어시(David Keirse)는 16개의 마이어스 브리그스(Myers Briggs) 인격 모델로부터 네 가지 일반적 패턴을 증명하였다. 그의 저서 Please Understand Me (나를 이해해 주세요) 에서 (공동작가 매를린 바트: Marilyn Barte), 케어시는 이러한 네 가지 기질을 설명하였고, 리차드 바틀이 그의 플레이어 타입에 명명했던 방식으로 서술적 명명을 하고 있다.

: Artisan, Guardian, Rational, Idealist (장인, 보호자, 합리주의자, 이상주의자.)

•Artisan 장인 (감지 + 인지) : 현실적인, 전술적, (사물 또는 사람의) 조작, 실용적인, 총동적이고, 행동 중심, 감각 추구

•Guardian 보호자 (감지 + 판단) : 실질적, 논리적, 계층적, 조직적, 소유욕, 세부 중심, 프로세스 중심, 보안 요구

•Rational 합리주의자 (직관 + 사고) : 혁신적, 전략적, 논리적, 기술적 / 과학적, 미래 지향적, 결과 중심, 지식 추구

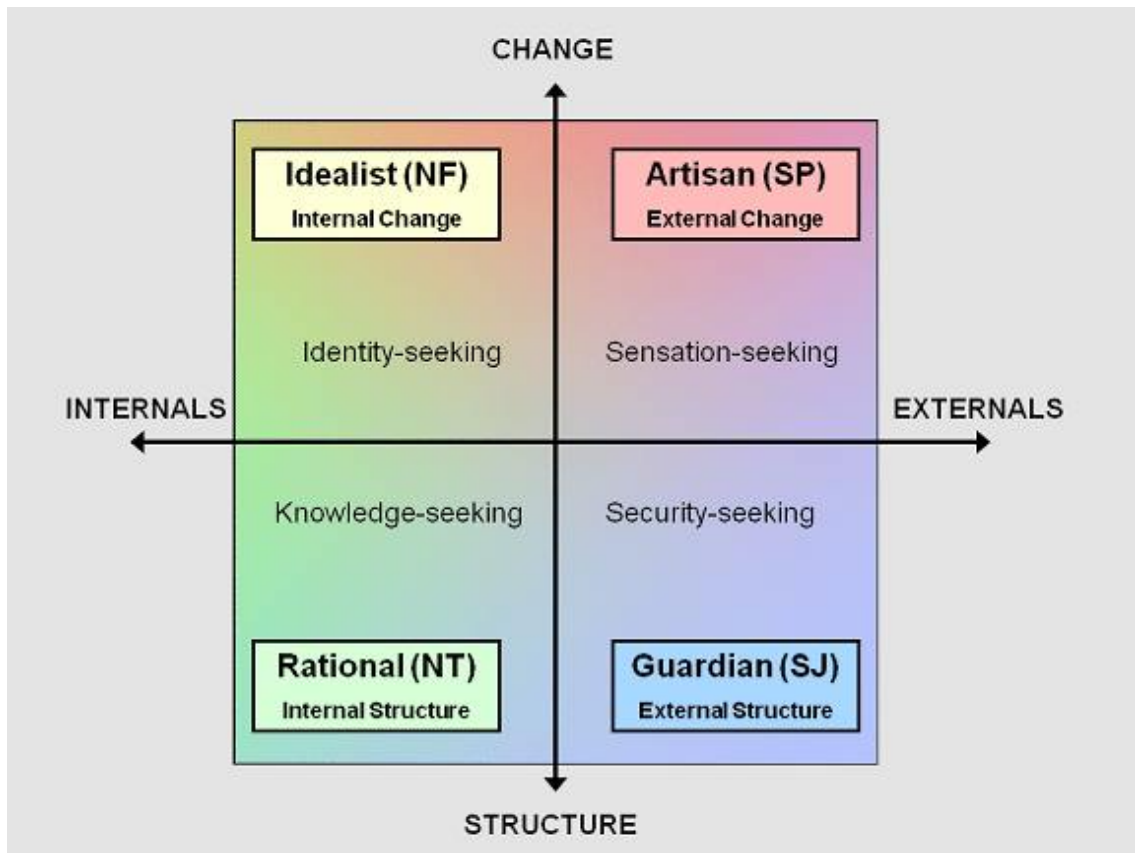
•Idealist 이상주의자 (직관 + 감정) : 상상력이 풍부, 외교적, 정서적, 관계 지향적, 극적, 사람 중심적, 자아발견 추구

케어시의 두 번째 저서 (Please Understand Me II : 나를 이해해주세요 2)에서는, 케어시는 그의 네 가지 기질을 사사분면에 두 개의 축을 그어서, 내부적 구조에 따라 기질이 어떻게 관련성이 있는지를 보여주는 그룹을 만들었다. 이것은 리처드 바트가 했던 것과 매우 유사한 것이었다. 케어시가 그의 두 번째 저서에서 그룹화 모델을 제한했었을 때에, 나는 이미 약간은 다른 배치도를 작성하고 있었다.

케어시가 그의 모델에서 사용했던 두 가지 차원보다는, 나는 인간행위의 두 가지 가장 근본적으로 독특한 차원인 내부(가능성과 추상성을 선호) 대 외부(구체적이고 현실적인 것을 바라봄), 그리고 변화(자유 혹은 기회로써 여겨지는 것) 대 구조(규칙 또는 조직으로써 이해할 수 있는 것)를 오히려 더 믿고 있었다.

장인	외부적 변화	사람과 사물에 마음대로 할 수 있는 자유가 있는 힘을 갖기를 원한다.
보호자	외부적 구조	규칙을 따라서 얻은 소유물을 지키기를 원한다.
합리주의자	내부적 구조	사물이 작용방식을 이해하며 만족감을 느끼기를 원한다.
이상주의자	내부적 변화	행복(자기실제화)를 위하여 협력할 수 있는 사람들을 원한다.

다음 아래 표는 이러한 네 가지 스타일들은 나타낸 방식으로 케어시의 모델이 아닌, 내가 정한 두 축을 사용한 것이며, 리처드 바틀이 네 가지 바틀 유형을 위해 사용한 사사분면 형식과 동일한 종류로 나타내었다.



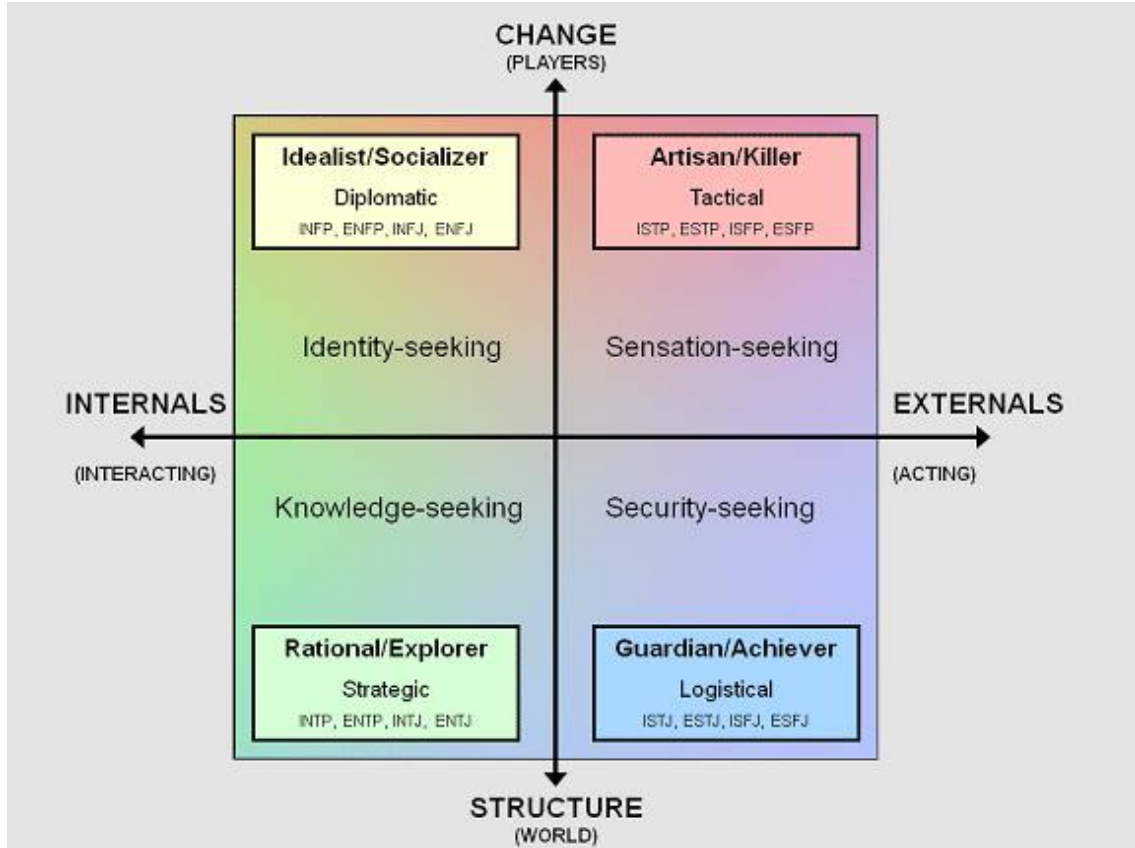
케이어시와 바틀 (Keirsey and Bartle)

내가 이 글에서 말하고자 하는 두 개의 주요한 주장 중에 첫 번째는, 데이비드 케이어시에 의해 기술되었던 네 가지 기질 (장인, 보호자, 합리주의자, 이상주의자)는 리처드 바틀이 설명했던 본래의 네 개의 플레이어 유형(킬러, 성취가, 탐험가, 소셜라이저)의 상위집합이라는 점이다.

바틀 (Bartle)	플레이어를 대상으로 실행= 외부적 변화	케이어시 (Keirsey)
킬러	플레이어를 대상으로 실행= 외부적 변화	장인
성취가	세계를 대상으로 실행= 외부적 구조	보호자
탐험가	세계와 함께 상호작용= 내부적 구조	합리주의자
소셜라이저	플레이어와 함께 상호작용= 외부적 변화	이상주의자

바틀은 게임의 맥락 안에서 플레이어를 대상으로 실행하거나 플레이어와 함께 상호작용하는 것을 선호도로 보았던 것을, 기질 이론에서는 내부적 혹은 외부적 변화로 더욱 일반적 선호도로 보고 있다. 그리고 바틀은 게임 맥락에서 역동적 플레이어 또는 정적인 세계를 위한 선호도로 초점을 두었다. 케이어시의 사사분면 모델 상의 만든 나의 버전은 일반적으로 변화 또는 구조를 선호도를 가진 것으로 설명한다. 그렇게 설명한 이유는 기본적 두 가지 가치적 동기(valued motivations)는 바틀 유형과 케이어시 기질 사이에서 유사한 점이 있으며, 또한 유형과 기질은 또한 이러한 동기에 의해 발생되어질 수 있는 것으로 보았기 때문

이다. 다음은 각각의 조합을 간단히 설명한 것이며, 케어시와 바틀이 동일한 기본적 동기를 어떻게 각각의 기질과 타입으로 설명했는지를 보여주고 있다.



이상주의자/ 소셜라이저 (Idealist/Socializer) : 바틀에 의해 설명되었던 소셜라이저는 사람들과 그들이 말해야 할 것에 관심이 있으며, 상호적 플레이어 관계가 중요하다. 시간이 지남에 따라 성장하는 개인이므로 사람을 성숙하는 존재로 규정하고 있다. 오로지 궁극적으로 이행되고 있는 것은 사람들을 이해하고 아름답고 지속적 관계를 형성하기 위해, 사람들을 알아가고 있는 것이라 할 수 있다. 이것은 케어시가 말하는 이상주의자 설명과 더 밀접한 관계가 있다. 이상주의자는 자기 발견(내부적 변화)을 하는 인생여정의 일부로 다른 사람들을 매우 잘 의식하고 있다. 이러한 방식으로, 매우 상상력이 풍부한 이상주의자들은 항상 롤 플레이(역할놀이)를 하고 있다. 그들은 지속적으로 그들 자신 혹은 다른 사람들의 이미지를 만들어내고, 이상주의자들이 느끼길 원하는 자신안의 감정을 만들어 내기 위하여 자신의 행동을 통해 모형을 만들어야 한다고 느끼고 있다.

보호자/성취가 (Guardian/Achiever) : 보호자에게는, 세계가 안전하지 않은 장소이다. 그래서 물질 소유물을 축적함으로써 만약의 경우를 대비하여 스스로를 보호하는 것이 불가피한 것이다. 그러므로 보호자들은 돈을 벌고, 희귀한 자원으로 인식되는 것을 위해 남들과 경쟁하는 것에 집중하게 되고, 좋은 물건을 사들이고 그것들을 유지하고, 안정적이고 위계적인 그룹 내 관계를 형성하는데 집중하고, 일반적으로 소유물(외부적 구조)으로써 세계에 자신의 연결을 고정시키므로, 세계를 보호하여 그들의 장소를 만들어 내는데 열심히 일하고 있다.

바틀의 성취가에 대한 설명을 비교하자면, “성취가들은 포인트(점수)를 모으고 레벨을 올

리는 것을 그들의 주요 목표로 여기고 있다.” 그리고 “성취가들은 그들의 게임 레벨 위계 질서 내부에서 공식적 위치에 자부심을 갖고 있으며, 그들이 얼마나 짧은 시간 내에 그 레벨에 도달했는지에 자부심을 갖는다.” 강력한 감각(센세이션), 이해 또는 자기 성장과 같은 다른 동기요인보다는 보안을 추구하는 동기에 의해 레벨 업, 리더보드, 전리품의 방대한 양을 축적하는 모든 행위를 하고 있다.

이러한 점은 가디언/성취가들은 다른 게이머들에게는 전혀 재미있게 여겨지지 않는 오랜 “연마”(grind)를 기꺼이 끝까지 잘 해내고 만든다. 이러한 게이머들에게는, 보상은 투자한 노력의 양에 비례해야만 한다. 경쟁적인 상태 토큰을 축적을 가능하게 하는 간단한, 잘 정해진 임무들 주변에 게임이 정해지면, 그 게임은 안보를 추구하는 사실상 보호자/성취가들의 흥미를 끄는 것이 보장되어져 있다.

합리주의자/ 탐험가 : 합리주의자들은 희귀한 자료(내구적 구조) 뒤에 조직된 구조적 패턴을 발견하는데 즐거움을 찾으며 이런 즐거움이 있는 모든 것을 같은 방식으로 플레이를 한다. 이러한 것들은 공간 안에(지리학 안에서) 패턴 또는, 시간 안에(형태학 안에서) 패턴이 될 수 있다. 혹은 원인-결과 패턴(함의) 또는 관계 패턴(연결)이 될 수 있을 것이다.

궁극적으로, 전반적으로 시스템의 전략적 이해를 달성하는 것에 관한 모든 것이다. 바틀이 탐험가를 설명한 것에 따르면, “진짜 재미있는 것은 오직 발견과 존재하는 지도의 가장 완전한 세트를 만드는 것에서만 나온다.” 핵심이 되는 동기들 중에 하나는 감각 추구, 안보 추구, 지식 추구, 자아발견 추구를 위한 탐험이며 “발견”은 합리주의자의 지식 추구 선호와 가장 밀접하게 연합되어진 것이다. 합리주의자/탐험가들에게는, 일단 데이터 뒤에 있는 원칙이 밝혀지면, 그것으로 충분한 것이다. 이해하는 것 자체는 그 보상이라 할 수 있다. 이러한 게이머들은 다른 사람들에게 지식을 알리는 것을 즐길 수 있으나, 행동을 위한 비본질적인 보상은 필요하지도 않고 기대하지도 않는다.

장인/ 킬러(Artisan/Killer) : 마지막으로, 킬러들이 있는데 나는 그들을 조정자(Manipulators)라고 부르는 것을 더 좋아한다. 이들은 게임플레이 맥락 안에서 이해하기 어려울 수 있다. 대부분의 가상 세계가 그들의 플레이 스타일을 괴롭힘 “griefing”(예를 들면, 다른 사람들을 화나게 하는 만드는 것)으로 취급해 사회에서 소외하는 암호화된 규칙을 가지고 있고 그것을 방지하고자 시도하고 있다. 바틀은 이에 대하여, 킬러들은 다른 사람으로부터 스스로 기만하는 것으로부터 쫓아낸다. 또한 그는 킬러들은 오로지 동료 인간들에게 우위를 표출하기를 희망한다고 지적하였다.

그들의 세계 안에서는 모든 것 위해 권력을 갖는 이 욕구는 대부분 케이어시가 설명하는 장인에 가장 밀접하게 반향되고 있다. 그들의 기질이 제하는 것처럼 장인들은 환경을 기술적으로 예술적 조작을 하는데 즐거움을 누리고 있다. 장인/킬러들은 도구 사용자이며 아드레날린 넘치는 심취자이며 자연적 정치인이고 전투 조종사와 같고 높은 계층의 겜블러이다. 그리고 아주 훌륭한 협상가이기도 하다. 그들은 본능적으로 전술적인 상황에서 이점을 찾으며 발굴해나간다 그리고 가능한 엄청난 양의 개인적 자유(외부적 변화)를 보유하기 위하여 그들의 세계 안에서 권력을 위해 필요를 표현한다.

이것의 가장 좋은 예는 2011년 게임 개발자 컨퍼런스의 사회적 게임 개발자 고함(Social Game Developers Rant of the 2011 Game Developers Conference)에서 코인 콜렉팅 게임(coin-collecting game)의 라이언 크레이톤의 “사회적 엔지니어링”(social engineering)에서 발견할 수 있다. 보호자/성취자는 규칙에 의해 플레이 해왔고, 게임에서 이기기 위해 다른 사람들에게 그들의 코인을 구걸하며 방을 도는 경주를 하곤 했다.

이상주의자/소셜라이저는 다른 사람들이 이길 수 있도록 돕거나 새로운 사람들을 만나는 방식으로 코인을 구했고, 그리고 합리주의자/탐험가는 조용히 앉아서 코인 교환의 흐름을 지켜보며 게임의 성격을 이해하고자 하였다. 그러나 장인/킬러는 즉시 정해진 시스템의 지름길을 파악하고 협상가가 되어 쉽게 다른 사람이 가진 코인 주머니를 전부 자기에게 넘기도록 하는 방법을 찾아내었다. 바로 이러한 일들이 정확히 벌어진 것이다. 만약 참석자들이 누군가로부터 고함을 듣기를 원했다면, 그것은 아마 거기 밖에 있던 조정자(Manipulator)일 것이고, 그는 사회적 게임의 조심스럽게 정해진 명령에 약간의 혼란을 일으킬 기회를 만들려고 때마침 기다리고 있었을 것이다. 라이언의 설명([Ryan's description](#))에 나타나는 게임 플레이의 훌륭한 첫 번째 계정에 대한 이벤트를 읽어보라. - 이것은 내게는 고전적인 킬러/장인 관점으로 보였다.

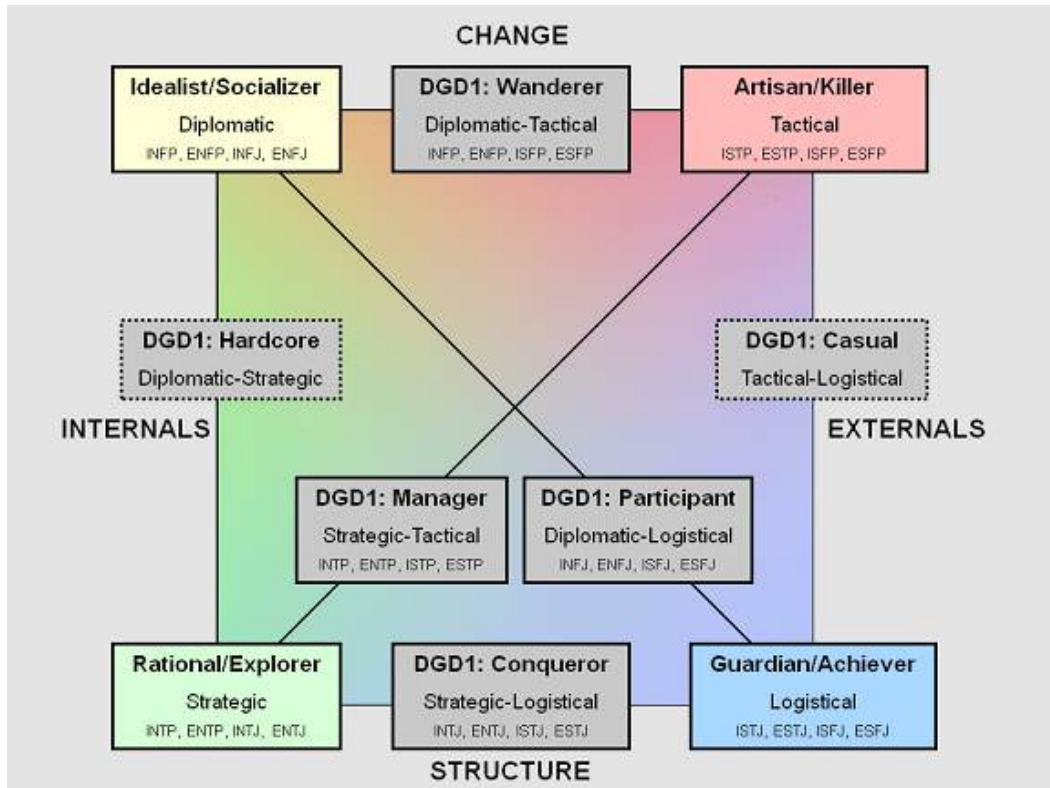
케어시/바틀 연결에 관한 마지막 참고: 케어시의 기질과 바틀의 유형은 아마도 직접적으로 다른 사람들에 대한 태도가 직접적으로 연결되지 않는 것으로 나타날 수도 있다. 바틀 유형은 멀티 플레이어 환경 안에서 개발되어졌고, 더욱 외향적이고 사교적인 게임머를 위해 선택된 것인 반면에, 기질은 외향적인 사람과 내성적인 사람 모두를 포함하고 있기 때문이다.

그래서, 예를 든다면, “소셜라이저”는 다른 사람들과의 상호작용을 강조하고 있는 바틀의 유형 안에서 말이 되는 이야기이지만, 싱글 플레이어 게임을 선호하는 내성적인 이상주의자에게 적용되지 않을 것으로 여겨진다. 이러한 비사교적인 소셜라이저들은 개별적 엔터테인먼트 혹은 추상적 게임을 더 선호할 것으로 여겨지고, 이러한 점은 합리주의자/탐험가 게이머들로부터 그들을 구별하기 어렵게 만든다. 더 세밀한 연구는 그들이 플레이를 하는 주요한 원인은 기분전환을 위해 (이상주의자들의 선호) 이거나, 그들의 사고의 기술을 연습하기 위한 (합리주의자의 목표) 것이다.

크리스 배이트만(Chris Bateman)의 DGD1(인구통계 게임설계) 모델

심지어 내향성과 외향성을 고려한다면, 모든 사람들이 네 가지 근본적 기질 중에 하나에 딱 맞게 떨어지지 않을 것이다. 현실성의 측면에서는 4종의 바틀이나 케어시의 유형분류체계로 잘 설명되지 않는다. 어떤 사람들은 동등하게 내적이고 외적인 경향을 느끼거나, 동등하게 변화와 구조에 대해 느낄 수 있다. 21세기 게임 디자인(21st-Century Game Design) 저서를 편집한 크리스토퍼 배이트만(Christopher Bateman)은 게임플레이 선호도에 관한 인구통계적 게임 설계 모델(DGD1)을 연구하였다. 내 생각에는 이것은 일반적 인격을 연구한 케어시/바틀 모델에 대해 유용한 대조를 형성하고 있다고 본다.

유형과 기질에 각각 맞추기 보다는, 베이트만 플레이 스타일은 주요한 플레이 유형 사이에 격차(gap)를 채우는 이차적 스타일로 나타난다고 할 수 있다. 베이트만은 그의 네 가지 플레이 스타일 뿐 아니라 하드코어와 캐주얼 모드를 위해 정의내린 모든 요소들이 케이어시/바틀 지도상에 직접적으로 표기할 수 없다고 하였다. 그러나 네 개의 케이어시/바틀 유형 사이에서 나타나는 각각의 격차(gap)에는 그것을 표시할 수 있다고 하였다. 아래에 나오는 도표에서는 이것을 관계상에 덮어씌워 표기한 것을 보여준다.



DGD1 모델의 가치는 바로 바틀 유형 모델에 가장 흔하게 비판을 받는 점 중에 하나에 직접적으로 “어떠한 사람도 딱 한 가지 '유형'에 들지 않는다.” 라는 대답을 주고 있다는 것이다. DGD1 모델은 바틀 유형들의 격차 사이를 채워주고 있다. 어떤 게이머는 자신이 탐험과 성취 사이에서 균형을 갖추는 것을 선호하는 플레이 스타일이라는 것을 알고 있다. 혹은 전략적(합리주의자)와 로지스틱(보호자) 플레이의 혼합형인 경우도 있는데, 이런 경우에는 바틀 모형에 잘 맞아 떨어지지 않는다. 그러한 사람들은 자신을 DGD1 사이 모델(interstitial)에 의해 정복자 플레이 스타일로 구별하여 이해를 도울 수 있다. 바틀 유형론을 틀린 것으로 입증하기 보다는 오히려, DGD1 모델은 플레이 스타일에 관한 모델을 더 깊이 세분화하고 위의 도표에서 보여주는 것처럼 케이어시 /바틀 /베이트만 모델(keirse/Bartle/Bateman model)로 통합하는 것이다.

참고; 21세기 게임 디자인의 출판에 의하면, DGD2 모델에 관한 설문이 개발되었고 iHobo site에 게재되었다고 한다. 마이어-브리그스에 기초한 DGD1 모델에서 배운 내용에서 도출해 보면, DGD2 모델은 더욱 케이어시가 설명한 네 가지 기질에 관해 더 명확하게 세워졌다. DGD1을 위해 플레이 스타일 모델을 깨뜨리거나 변화를 주기 보다는, 케이어시의 기질 이론

으로부터 개념들을 응용한 것이 DGD의 기초가 되어 정복자, 관리자, 방랑자, 참여자 (Conqueror, Manager, Wanderer, Participant) 스타일로써 더 세분화하였고 케이어시의 기질의 네 가지 유형에 상호보완적인 것으로 나타나고 있다. (또한 바틀 타입에 대해서도 그러하다.) 후속 모델인, 브레인헥스(BrainHex)는 여섯 가지 유형 분류를 따르고 있다.

통합 모델 (The Unified Model)

나는 게임플레이 스타일과 유형에 관해 연구를 하면서, 세 가지 혹은 네 가지 분류로 제안하는 다른 모델들이 얼마나 많이 있는지 알고 놀랐었다. 아주 눈에 띄는 점은, 여러 작가들이 그들의 분류를 각각 설명하면서 케이어시/바틀 모델에서 나오는 핵심적 플레이 스타일의 설명과 매우 유사하게 하고 있는 것이었다. 결과적으로, 내가 이 글에서 주장하고자 하는 두 번째 주장은, 바틀의 네 가지 유형이 케이어시의 일반적 기질의 플레이 맥락에서 하위집합이라는 점 뿐 아니라, 바로 네 가지 근본적인 인격 유형과 매우 동일한 세트에 변화를 준 잘 알려진 다른 플레이와 게임 디자인 모델들이 존재하고 있다는 것이다.

네 개의 필수적인 스타일과 동일한 변화를 갖지 않는 다른 인격-플레이 모델들이 있다는 것을 인정하는 것이 중요하다. 나는 그 점을 이해하지만, 내가 본 모든 인격 모델에 대해 설명하는데 관심이 있지 않다. 시스템의 경력이 있는 디자이너로써, 한 가지 현상으로 즉시 확신하고는 모든 현상을 보려하는 위험을 인식하고 있기 때문이다. 나는 이러한 시스템을 통합모델의 측면으로 식별함으로써 해당 오류를 피하기 위해 최선을 다했으며, 이 시스템은 다양한 요소들 때문에 한 모델 안에서 다른 시스템과 밀접하게 정렬하기 위해 나타내었다.

이 표는 개별 플레이 스타일 혹은 인격 모델의 기본적 개념을 나타내며 그것을 만든 사람이 각개의 세계관의 일반적인 대표로써, 선택하여 사용한 단어들을 표현하고 있다.

그것은 플레이 스타일과 게임 디자인의 계층 모델 사이의 연합을 한 눈에 볼 수 있게 표현하기 위한 것이다. 또한 기능성 기능적 그룹의 상황 (일반적으로 사무실이나 직장)에서의 일반적인 세 가지 인격 모델을 참고 하였고, 더불어 주요한 의미를 지닌 네 가지 관점으로 압축시키기 위한 세 가지 방법을 참고하였다.

Keirsey	Battle	Caillois	Lazzaro	GNS+	MDA+	Handy	Gallup	Covey	Motivation	Problem-Solving	Overall Goal
Artisan (tactical)	Killer [Manipulator]	ilinx	serious fun	[Experientialist]	[Kinetics]	Power	Impacting	Power	Power (manipulative sensation)	Performance	Do
Guardian (logistical)	Achiever	agôn	hard fun ("fiero")	Gamist	Mechanics	Role	Striving	Security	Security (competitive accumulation)	Persistence	Have
Rational (strategic)	Explorer	mimesis	easy fun	Simulationist	Dynamics	Task	Thinking	Wisdom	Knowledge (logical rule-discovery)	Perception	Know
Idealist (diplomatic)	Socializer	alea	people fun	Narrativist	Aesthetics	People	Relating	Guidance	Identity (emotional relationships)	Persuasion	Become

(click for full size)

카이요아(Caillois)와 라짜로(Lazzaro)가 케이어시(Keirsey)와 바틀(Battle)을 만나다.

통합모델 차트의 첫 부분은 케이어시의 일반적 인간의 기질 이론이 리처드 바틀, 로저 카이요아([Roger Caillois](#)), 그리고 니콜 라짜로(Nicole Lazzaro)가 설명한 네 가지 주요한 스타일에 연결한 것이었다.

<참고: 비록 로저 카이요아는 완벽한 분류체계(taxonomy)가 되도록 설명했던 네 가지 스타일을 고려하지 않았다는 점을 지적하였다. 그가 알고 있는 것보다 더 좋은 것을 창조해내는 것에 가까웠다는 것에 존경스럽게 여긴다. 파이디아(paidia)와 루두스(ludus)라는 그의 개념과 더불어, 여섯 가지 주요한 초점이 다른 사람들에 의해 관찰되어진 네 가지 핵심 스타일 사이의 격차들(gaps)을 완성하였다. 그러므로 나는 그 모델의 일부로 관찰된 그이—스타일을 고려하였으나, 이 글을 읽는 독자는 그 점에 대해 찬성하지 않을 수 있다는 점을 인정한다.>

카이요아는 육체적 한계를 밀어내며 아드레날린이 나오는 것을 일린크스(ilinx)라는 용어를 사용하여 "현기증(vertigo)"의 재미를 설명하였고, 그 점은 바틀과 케이어시 모두 각각 킬러(Killer)과 장인(Artisan) 스타일 설명하는 감각 추구 동기(sensation seeking motivation)와 일치하고 있다. 또한 라짜로의 심각한 또는 본능적 흥미는 감각 추구로서 설명하고 있다. (라짜로는 게임플레이 상황에 감정적 대응을 유추하는데 네 가지 핵심적 감정적 유형을 분석하였고 이것이 그 중에 하나이다.) 특히, 활발한 플레이를 위한 거트 레벨(gut-level)의 보상이 되는 흥미와 휴식을 느끼는 감정을 추구하는 것이다.

다시 말해, 이점은 도구나 사람(외부적 변화)의 기술적인 조작에서 장인/킬러가 느끼는 즐거움과 매우 밀접한 연관성을 가지고 있다. 카이요아의 경연(agôn)과 라짜로의 어려운 재미(hard fun)는 모두 개념적으로 바틀의 성취가와 케이어시의 보호자의 안보 추구 동기와 매우 가깝다. 경연(Agôn)과 어려운 재미(hard fun)는 둘 다 경쟁적 게임의 규칙 안에서 분명히 실재하는, 외부적 보상을 얻기 위해 노력하는 것이다. 이것은 정리된 세상에 대한 권리와 규칙에 따라서 노력한 대가만큼 직접적으로 비례하는 승리의 결과물을 주는 것이 필수적이라고 믿고 사는 사람들인 성취가/보호자의 패턴을 잘 문서화한 것이라 할 수 있겠다.

카이요아는 명확하게 “상황” 이나 이차적 실재를 활발히 건설하는 것에 모방하여 연결하였다. 이것은 창의적인 합리주의자/탐험가 모형의 특징이다. 합리주의자들에게는 새로운 세계를 발견하거나 건축하는 재미는 바로 탐험을 통하여 자신의 독특한 성격을 그려가는 것이라 할 수 있으며, 그러한 탐험은 그 새로운 세계의 내부적 구조를 이해를 가능하게 하는 것이다. 그래서 모방에 관심을 갖는 합리주의자/탐험가는 라짜로의 “쉬운 재미(easy fun)” 과 연관이 있으며, 이 점은 플레이 세계의 경험을 확장하기 위해 게이머의 분명한 선호도를 설명하고 있다. 카이요아는 알레아(alea)라는 플레이어의 네 번째 모드를 설명하면서, 모든 결과는 죽음의 연속이나 카드 뒤집기에 의존하게 만들어 모든 플레이어에게 공정성을 주는 임의성과 우연한 기회에 기초를 두고 있다고 하였다.

이상주의자/소셜라이저 플레이어에게는 이것은 권리로 느껴진다. 그들은 게임의 규칙이 결과에 대해서는 무관하고 공평하게 결과를 분배하기 위해서 우연한 기회는 수용가능하고 심지어는 필수적인 것이라 여긴다. 규칙이란 단지 다른 사람들(인간 또는 NPC)와 함께 상호작용을 가능하게 하는 인공물에 불과하다. 이러한 생각은 라짜로의 “사람들의 재미” 의 형성

과 거의 연관성이 있는데, 이것은 게임세계가 사용되는 도구 또는 극복할 기회, 또는 이해해야 할 시스템으로 취급되는 것이 아니라, 바로 사람들이 다른 사람들과 함께 의미 있는 관계를 맺고 즐길 수 있는 사회적 환경으로 다뤄져야 하는 것이다.

GNS+ and MDA+

덧붙여, 이러한 플레이 모델은 개념적으로 케이어시 기질과 관련이 있는 게임 디자인의 중요한 두 가지 모델이 존재한다.: 론 에드워드(Ron Edwards)에 의해 기본적으로 구상되어진 게이미스트/내러티비스트/시뮬레이션리스트(Gamist/Narrativist/Simulationist: GNS) 게임 디자인 모델과 후니크, 르블랑, 주베크(Hunicke, LeBlanc and Zubek)에 의해 설명되어진 메케닉스, 다이내믹스, 에스테틱스(the Mechanics, Dynamics, Aesthetics :MEA)의 형식이다. 세 가지 GNS 모델은 케이어시/바틀 세 가지 스타일과 매우 밀접한 연관성을 가지고 있다.

게이미스트 디자인 스타일은 게임의 규칙 또는 게임의 기계적 역학(메케닉스)에 집중하고 있으며, 규칙 지향적이고, 경쟁적이며, 어려운 재미를 추구하는 보호자/성취가 유형과 분명하게 부합하고 있다. 비슷하게, 합리주의자/탐험가들은 대부분 시뮬레이션리스트 디자인 스타일로 도출되며 논리적으로 일관성 있는 세계를 확장하거나 건설하는데 즐거움을 느끼는 유형이다. 그리고 인간 중심적인, “사람들의 재미”를 이야기하는 이상주의자/소셜라이저는 보통 주로 게임의 재미를 만들어내는데 의미를 두는 내러티비즘(Narrativism)에 집중하는 것으로 표현되고 있다. 이것은 희한한 감정을 좋아하는 것을 설명하려는 것이 아니다.

경험주의자의 이름으로 명명되어진 네 번째 디자인 스타일은 감정 추구를 하는 장인/킬러의 정의란 강력한 경험을 생산해내는 특징적 역할을 강조하는 것일 것이다. 만약 이러한 경험주의자 스타일이 게이미스트/ 내러티비스트/ 시뮬레이션리스트(Gamist / Narrativist/ Simulationist : GNS)와 더불어 유효성 있는 게임 디자인의 실익이 있는 것으로 인식되어지면, 그러면 우리는 플레이 모델과 관련 있고 케이어시/바틀과 완벽히 관련 있는 GNS+모델이라고 할 수 있을 것이다. GNS모델에 이러한 스타일을 가미하는 것은 케이어시/바틀 모델에 GNS를 억지로 지원되지 않는 부분에 넣으려 하는 것이 아니다.

경험주의자들의 환경설정은 로빈 법칙(Robin Laws)에 의해 제안되어진 플레이 스타일이라 할 수 있는 “엉덩이-견어차기” (Butt-Kicker) 플레이 유형과 매우 유사하다. 또한 강력한 경험을 하기 위해 플레이를 즐기는 것은 이린크스(ilinx)에 대한 욕망의 함수로 카이요아(Caillois)에 의해 설명되었던 “현기증(Vertigo)”의 즐거움과 직접적으로 유사하다 할 수 있다. 또한 이것과 유사한 것들은 MDA 게임 디자인 모델에 적용되어진다. GNS + 모델은 위에서 설명한와 마찬가지로, MDA 모델은 게임 디자이너가 플레이어로부터 이끌어내고자 하는 거트 레벨(gut-level)의 감각을 고려하는 것으로 보이며, 플레이어 행동의 직접적 감상에 초점을 두고 있는 수준인 밑바닥 레벨(bottom-level)은 별로 신경 쓰고 있지 않은 것으로 보여 진다.

나는 MDA+ 모델로 불릴 수 있는 네 번째 스타일의 이름으로 "키네틱스(Kinetics)"을 제안하고 싶다. 키네틱스는 한때 카이요아의 행동 지향적 플레이에서 즐거움을 찾는 ilinx 선호도와 일맥상통하고 있다. (이것은 본래 GNS와 MDA 모델 모두 강렬한 감각을 발생시키는 수단으로써 플레이를 설명하는 개념이라기엔 부족하다는 것이 흥미로운 점이다.)

본래의 GNS모델로는, 통합시킨 표 안에서 설명할 수 있는 플레이 스타일과 인격 유형은 세 가지 MDA 모델의 계층과 연결 지을 수 있다. 매케닉스(Mechanics)는 플레이어 행동을 지배하는 법칙으로써, 보호자/성취자를 위한 선택이란 주제로 자연스럽게 게이미스트가 디자인에 접근하게 해준다. 바로 이점이 당신이 찾는 가장 실용적인 점이라 할 수 있다.

그러나 당신이 실제로 게임에서 어떻게 하고 있느냐가 바로 문제이다. 시뮬레이션니스트라 할 수 있는 합리주의자/탐험가 유형은 이차적 현실로써 독특한 삶을 제공하는 게임 세계의 기능적 행동에 집중하지 않을 수 없는 사람들이다. 이들에게는 다이내믹스(Dynamics)가 가장 이득이 된다. 그리고 이상주의자/현실주의자들은 항상 사람들을 위한 이상적 비전(vision)에 부응하도록 움직이는 사람들인데, 그들은 특정한 게임에 심미적(Aesthetic) 필요를 만족시키는지의 여부를 가장 재빨리 파악할 수 있다.

설명했던 이론으로, 우리는 이제 통합 모델을 실용적으로 사용하는 것을 살펴볼 준비가 되어졌다.

현실 게임을 설명하는 통합 모델 (The Unified Model Explains Existing Games)

실효성 있는 모델이라면 특정 게임이 특정 플레이 스타일의 이익에 만족을 줄 수 있는지 설명할 수 있어야만 한다. 시작하기에 좋은 장소는 the Call of Duty or Battlefield franchises과 같이 인기가 있는 첫 번째 슈터(FPS) 게임과 함께 하는 것이다. 이러한 게임들은 분명하게 표시된 선형 경로, 현기증을 유도하는 셋트, 모을 수 있는 성과물/트로피, 그리고 다중 플레이어 모드에서 강도 높은 경쟁, 역할을 기초로 한 협력, 그리고 대중적인 리더보드 상에 위치 표시들로 높은 수준의 그래픽 현실감을 특징을 갖고 있으며, 매우 스트레스가 많은 시나리오 안에서 빠른 전술적 행동을 요구하고, 실제 세상의 수동적 능숙함을 필요로 한다.

이러한 특징들 모두 externalities와 관련이 있고, 대부분은 사고나 느낌 같은 추상적인 내적 것에 반대되는 직접적인 신체적 경험에 관한 것이다. 첫 번째 슈터(FPS)에서, 빠른 스피드와 아드레날린이 쏟아나는 전술적 행동은 외부 지향적인 장인/킬러 플레이 스타일을 선호를 목표로 한 것이다. 외부 지향적 보호자/성취자 선호는 분명히 spelled-out operational 규칙으로 설명되어진다. 그리고 행동을 목적으로 하는 게임플레이로써 게임 안에서 있는 인텔 아이템과 성취감수집하는 것과 더불어 설명할 수 있다. 높은 수준에 이러한 요소 두 가지 모두를 다소 강조하고 있는 게임은, 장인/킬러와 보호자/성취자에 의해 포용될 수 있는 게임이라 하겠다. 이러한 조합은 크리스 베이트만의 DGD1모델에서 플레이의 캐주얼 모드

(Casual mode)와 연결되어진다.

이상하게 들릴지 모르겠지만, 순수 FPS게임들에서 게임플레이는 보통 매우 강도가 세다 그러나 이를 설명했던 베이트만은 게임의 세계에서 거의 감정적 투자가 없는 “캐주얼” 플레이어의 개념에 끼워 맞췄다. 플레이어는 잠깐 들렀다가 나가기 쉽게 할 수 있고 주제가 되는 문제는 구체적이고 쉽게 현상을 이해할 수 있도록 관련지어져 있으며 대중 시장에 호소하고 있다.

리얼 타임 행동/ 경쟁 게임에서 나온 플레이 스타일의 도표를 보면 정확한 반대 위치를 차지하고 있는 것은 Myst, 가장 긴 여행과 같은 모험게임과 Minecraft 같은 창조적 게임, Civilization같은 전복을 기초로 한 전략적 게임 일 것이다.

줄거리와 퍼즐 두 가지 모두를 강조하는 플레이 스타일을 선호하는 내부 지향적 특징을 가진 이러한 게임들은 감정과 사고와 연관되어지며, 행동과 경쟁적 축적을 강조하고 있는 외부 지향적 첫 번째 슈터 게임의 거울 이미지라고 할 수 있다. FPS 게임을 강력히 선호하는 대부분 게이머들은 어드벤처 게임을 지루해 할 것이라는 점을 기대하는 것이 합리적이다. 반면에 가장 자신을 기술하는 어드벤처 게이머는 전형적 FPS는 불만족할 것이다.

케어시/바틀/ 베이트만 도표의 반대편 상의 하드코어(줄거리/퍼즐)과 캐주얼(행동/loot) 선호와 함께, 통합 모델이 플레이 스타일 분석을 기반으로 예견할 수 있는 것이 정확하다. 만약 통합 모델이 유효성이 있다면, 그것은 또한 마인크래프트(Minecraft) 같은 놀랍게 히트를 친 게임의 호소력을 설명할 수 있어야 할 것이다. 이것을 작성한 여전히 베타(beta)에서, 두 가지 플레이 스타일(창조적 탐험과 흥미 진지한 생존)을 강조하는 것을 통해 마인크래프트는 이미 수 백만 달러가 수 톤에 이르는 만큼 벌어들였다. 동굴이나 건물 구조를 (둘 다 높은 발견에 초점을 맞춘 활동) 지도 제작(매핑)을 하는 동안, 플레이어의 캐릭터가 갑자기 적대적인 괴물에 의해 공격을 받을 수 있다. 또한 킬러는 (가상에서) 파괴되고 있는 장벽들의 느낄 수 있고, 그 높이에서 점프도 하며 라바(Lava) 속으로 떨어지거나 밀쳐지는 느낌들을 즐길 수 있으며, 킬러에 의해 주어진 강렬한 전투 또는 비행 반응을 생성되어진다.

합리주의자/탐험가와 킬러/장인가 선호하는 플레이어의 결합은 크리스 베이트만의 DGD1 모델의 전술/전략 "관리자(manager)"플레이 스타일에 해당한다. 베이트만은 관리자 스타일을 “복잡성을 추구하는 플레이어” 로 기술하며 그들은 정말 좋아하는 게임들에 엄청난 시간들을 들여 득점을 올릴 수 있고, 플레이 숙달과 시스템을 연관지을 수 있는 스타일을 가진 유형이라 설명하였다. 마인크래프트는 자신만의 디자인으로 게임 세계를 리메이크할 수 있는 기회들을 좋아하는 게이머들의 특정 서브셋에 대한 강한 호소력을 더하고 있다.

마인크래프트의 주요한 디자이너는 일찍이 발매되어진 "어드벤처 업데이트(Adventure update)"로써 그 게임에 성과를 추가하는 것에 흥미를 가진다. 보호자/성취자 관점에서 볼

때, 마인크래프트의 매우 우회적 게임이 들어가기 너무 힘들고 지루하다며 불평이 많았던 보호자/성취자들에게 이러한 새로운 특징들은 마인크래프트가 이전보다 매력적으로 여겨질 것이다. 큰 목소리를 내는 성취가(Achievers) 유형의 고객을 끌어당기는 추가된 특징들이 탐험가/킬러를 집중시키는 것을 갖고 있는지는 연구해볼 만한 질문이다.

통합된 모델에 잘 맞는 다양한 게임 장르가 있는 곳을 여기에 간단히 나열해 보았다.:

GENRE	TYPICAL GAMES	CORE Play Styles
FPS	<i>Halo, Call of Duty, Half-Life, Crysis</i>	Killer, Achiever
CRPG	<i>Darklands, Fallout 1/2, Baldur's Gate</i>	Achiever, Explorer
FPS-CRPG	<i>Deus Ex, BioShock, Mass Effect</i>	Achiever, Explorer, Killer
Open-world CRPG	<i>The Elder Scrolls, Fallout 3, Two Worlds</i>	Achiever, Explorer
MMORPG	<i>World of Warcraft, EVE Online, Guild Wars</i>	Achiever, Explorer, Socializer
MMOG	<i>UnrealTournament, TeamFortress, anyFPS multiplayer mode</i>	Killer, Achiever
Adventure	<i>King's Quest, Myst, The Longest Journey</i>	Socializer, Explorer
Action	<i>Tomb Raider, Uncharted, Angry Birds</i>	Killer, Achiever
Survival-Horror	<i>Resident Evil, Dead Space, Amnesia</i>	Killer, Achiever
Turn-based Strategy	<i>Civilization, Master of Orion, Galactic Civilizations</i>	Explorer
Physics Puzzler	<i>Half-Life 2, Portal, World of Goo</i>	Killer, Explorer
Real-time Strategy	<i>Age of Empires, StarCraft, Supreme Commander</i>	Achiever, Killer
Flight Simulator	<i>Falcon 4.0, Microsoft Flight Simulator X</i>	Killer, Explorer
Space Shooter	<i>Wing Commander, Freelancer</i>	Achiever, Killer
Music	<i>Rock Band, Guitar Hero, Audiosurf</i>	Killer, Socializer
Simulation	<i>SimCity, Balance of Power, Railroad</i>	Explorer

	<i>Tycoon</i>	
Social	<i>FarmVille, Mafia Wars</i>	Socializer, Achiever
O n l i n e Gambling	Blackjack, Texas Hold-Em Poker	Killer, Achiever

통합 모델에 의해 제공 되어진 다른 가능성은 플레이를 보고하는 게임들을 통한 개인의 자연스러운 플레이 스타일을 파악하는 것이다. 이것은 게이머 문화에 투자되는 개별 학위에 대해 알아보는 것이다. 그들의 생활 방식의 일부로 새로운 게임을 활발히 하도록 만들수록, 플레이 집종의 통합 모델로 그들의 일반적 성격 유형을 예견하는 것이 더욱 정확하게 될 것이다.

반면에, 플레이를 오로지 몇 번 잠깐만 하고 일반적으로 인기 있는 솔리테르(Solitaire: 혼자 하는 놀이)로써 게임을 하는 성격유형을 평가할 때에는 예견되는 정확성은 극히 빈약할 수 있다. 이러한 경우에, 충분한 정보가 없었기 때문에 많이 도울 수 있는 모델이 없을 것이다. 멀티-유저 게임의 사회적 플레이어에 대하여 바틀 유형을 강조하는 것은 개별 플레이어 게임을 선호하는 사람에게 적용하기에 어려운 유형이 될 수 있다.

또 다른 가능성이라면 개인들의 플레이를 즐길 게임 선택이 깔끔하게 주요 네 개 집합 중에 한군데에 들어맞지 않는 것이다. 이러한 경우에는, 기본적으로 케이어시/바틀의 주요한 유형 중에 두 개의 복합이 있는 크리스토퍼 베이트만의 DGD1 유형으로 네 개 유형 중에 하나로써 설명을 할 수 있을 것이다.

이러한 모든 경우에, 게임을 누군가 더 많이 플레이를 할수록, 그들은 그 게이머 문화에 더욱 더 흡수되어지고, 플레이하는 게임에서 나오는 선호하는 성격 유형을 파악하는 것으로 통합모델이 더욱 더 정확해질 것이다. 그리고 이와 반대가 되는 진실도 있다. 게임 플레이 누군가 더 즐기지 않는다면, 통합모델이 자연적으로 그 개별 성격유형을 파악하는데 있어 효과성이 더욱 떨어지게 될 수 있다. 이것은 통합모델에 무언가 부족함이 있어서가 아니라, 단순히 파악해야할 모델에 대한 카테고리 정보가 부족한 것이다.

통합모델이 새로운 게임을 디자인 하는 것을 도울 것이다.

통합 모델 그 자체는 특정한 게임 플레이의 특징들을 말하고 있지는 않다. 그러나 두드러진 다른 활동들은 다른 필요들을 만족시키는 특정한 플레이 유형 선호도에 특징들을 연결시키는 것은 가능하다. 이는 게임 디자이너들이 특정한 디자인 목표를 위하여 다양한 특징의 가능성에 맞추는 것을 판단하는 것을 가능하게 해준다. 아래에 플레이 스타일에 따라 조직되어진 개별 게임플레이 특징을 짧게 나열해 보았다.

통합된 플레이 유형	연계된 게임플레이 특징
장인/킬러/경험주의자	행동, 현기증, 도구사용, 탈 것들을 이용, 공포, 도박성, 스피드런, 익스플로잇(용감함)
보호자/성취가/게이미스트	경쟁, 수집, 제작, 높은 점수와 레벨, 분명한 목표, 멤버들을 가이드함, 미니맥스(최대손실을 최소화)
합리주의자/탐험가/시뮬레이션리스트	퍼즐, 창의적인 건설, 세계에 대한 구전지식, 시스템 분석, 이론화, 기습
이상주의자/소셜라이저/네러티브리스트(Narrativist)	채팅, 역할극, 스토리텔링, 협력, 장식(몸단장), 애완동물, 사회적 이벤트

“재미있는” (exciting) 그리고 “보상(rewards)이 많은” 게임을 설계하는 임무를 당신이 갖고 있다고 해보자. 위의 도표에서, 당신은 장인/킬러 유형에게는 “재미있는” 과 보호자/성취가 선호 유형에게는 “보상” 을 명확히 설명해야하는 것을 볼 수 있다. 당신이 원하는 것은 가능성 있는 부류의 원통모양 양쪽 모두를 끌 수 있거나, 확실히 둘 중 하나는 주목시킬 수 있는 그러한 게임 플레이 요소들이다. 그래서 이 게임을 위한 만족스러운 개념은 아마도 아케이드 유형 경주의 형태일 지도 모르겠다. 이것은 자주 보상을 받기 위하여 플레이가 직접적으로 몇 가지 정해진 특정 방식으로 탈 것을 조정할 수 있는 매우 물질적 환경을 제공하고 있다.

게임의 핵심으로 모두 조작행동과 간단하고 수집할 수 있는 보상들에 의한 선명한 목표의 만족을 강조하는 게임을 만드는 것은 두 가지 플레이 목표로 직접적으로 말할 수 있다. 그럼에도, 장인/킬러와 보호자/성취자 유형이 욕구를 채워줄 수 있는 매우 물리적이고 목표 지향적인 풍부한 액션 게임은 아주 흔하다 할 수 있다. 그래서 통합 모델의 건설적 권력에 대해 더 강하게 테스트하는 것이 흔히 볼 수 없는 플레이 스타일의 조합인지 고려해보아야 할 것이다.

어떤 장인/살인자의 외부 변경하고자하는 이상주의자/소셜라이저의 내부 변경 목표를 장인/킬러의 외부 변경 욕구와 함께 병합하는 게임의 세계는 어떠할까? (이것은 크리스 베이트만의 DGD1 모델에서 "방랑자(Wanderer)"플레이 유형에 해당하는 것이다.) 합리주의자/탐험가와 보호자/성취가에 의해 선호되는 시뮬레이션리스트 (Simulationist) 혹은 게이미스트 (Gamist)없이, 그러한 게임은 경고 없이 이상한 일들이 발생하는 매우 사회적 환경이 혼란스러운 서커스처럼 보일수도 있다.

사실, 이런 점들은 두 번째 인생(Second Life)게임처럼 들리지 않는가? 싱글 플레이어 게임처럼 작동하는 것과 같을 수 있지 않을까? 페이스북 게임 같은 것은 어떠할까?)

또 다른 게임의 이상한 종류는 보호자/성취가와 이상주의자/소셜라이저의 선호에 일반적으로 반대되는 것을 병합해서 만들어낸 것이다. (이러한 병합 유형은 DGD1모델에서 나오는 참여자(Participant) 플레이 유형이다. 그 독특한 품질을 완전히 만들어내기 위해, 그러한 게

임은 법칙을 기초로 하여 사회적 관계와 행동을 하는 것에 집중하는 게임플레이 특징들을 강조하도록 디자인 되어져야 할 것이다. 성취자들은 대인관계의 안정성과 사회적 레벨 상승을 위한 게임으로 인정할 수 있는 게임플레이어야 한다.

그리고 그러한 게임플레이는 소셜라이저들에게는 사람들에 관한 이야기를 만들어내기 위한 강력한 도구로써 재미를 줄 수 있어야 한다. (다시 말해, 이미 존재하고 있는 그러한 게임은 아마 정확하게 플레이 유형 복합이 Sims에 의해 독특하게 제안된 것이라 할 수 있지 않을까? Sims의 복제물이 되는 것처럼 보이지 않는 참여자-유형 게임을 만드는 방법이 있을까?)

결론 (Conclusion)

인간 행동에 대한 모델이 완벽하다고 고려 할 수 없는 반면에, 실제 문제는 특정 모델이 게임 디자이너가 게이머들이 원하는 것, 왜 그것을 원하는지의 이유, 어떻게 원하는 것을 제공할 것이냐에 대해 유용하게 대화할 수 있도록 허락하는 충분한 설명과 예측 능력을 제공하는 할 수 있는지의 여부이다. 그 대책으로, 베이트만(Bateman)의 DGD1 모델을 가지고, 내가 제안했던 통합모델이 그 수단이 될 것이라 믿는다.

통합 모델은, 좋은 설명 및 예측 능력을 제공하는 게이머 환경 설정의 전반적인 이론을 생산한다고 믿는다. 일부 사람들은 이런 생각에 대해 자연스럽게 반대하거나, 통합 모델의 측면, 즉 "상자들 안에 사람들을 넣는 식이다." 라고 하며 어느 성격 유형의 개념 전체에 반대하기도 한다. 또 다른 사람들은, 이 모델이 놀라운 발견으로 여겨질 것 같지 않다고 한다. 대부분은 바틀(Bartle) 유형과 데이비드 케이어시(Keirse)의 기질 사이의 유사성을 연구한 이단 케널리(Ethan Kennerly) 같이 다른 사람들의 각각의 연관성에 관해 관찰하여 연구한 것에 대하여 의심의 여지가 없었다. (케널리는 2005년 MUD-Dev post 게시물에서 리차드 바틀에 대한 관심을 끌게 하는 글을 게재하였다.) 또한 크리스토퍼 베이트만은 그의 DGD 유형론 안에서 자세하게 많은 플레이 유형 모델의 연결을 만들어 설명하였다.

내가 제안한 통합 모델의 독특성은 한 두 개만 다루는 것이 아닌 잘 알려진 대부분의 플레이 유형과 게임 디자인 이론들을 서로 밀접하게 관련성이 있고 일반적 성격 유형으로 연결시키는 통찰력을 제공하는 것이라 생각한다. 통합 모델 안에 포함되어 있는 다양한 이론들을 창조한 모든 사람들은 동일한 깊은 인간의 현실을 참조한 것으로 보여 진다. 사람들이 일반적인 성격 스타일의 기능으로써 그들의 재미를 표현하길 원하는 기본적인 방법에 대한 눈에 띄는 동의가 있었다.

이러한 모델을 공유하는 하나의 패턴을 지적함으로써, 개발자들이 더 나은 게임을 만들 수 있도록 돕고, 게이머의 동기(motivations)에 대해 생각하는 프레임 워크를 제공하는 것이 나의 바램이다. 여전히 다른 모델이 더 나은 설명과 예측 능력을 표시 할 수 있다면, 그때

열정적으로 새로운 모델을 지지하여 지금의 나의 모델은 제쳐놓을 것이다. 중요한 것은 내가 개인적으로 옳은 것이 아니라, 더 좋은 게임을 만들기에 관심을 갖는 누구나 그 작업을 달성을 위한 가장 강력한 도구를 갖는 것이다.

누군가가 여기서 설명하며 제시된 모델보다 적용했을 때 이해하기 쉽고 더욱 효과적으로, 우리가 왜 게임을 이처럼 하고 있는지를 설명하고 예견하는 모델을 보여줄 수 있다면, 그것이야말로 게이머들과 개발자, 편집자들이 모두 승리하는 것이 될 것이다. 그때까지, 나는 통합 모델이 게임을 디자인하고 게임에 대해 토론하는 것에 유용하게 쓰이길 바란다.

부록 (Appendix)

다양한 방식으로 표현되어진 네 가지 유형의 각각의 정보를 취합한 표가 다음에 나와 있다. 이 같은 다른 모델 제작자가 본 각각의 네 가지 유형 사이에서 매우 가까운 개념들의 유대 관계를 입증할 뿐만 아니라, 그것은 구체적인 플레이 유형의 요건을 충족시키는 게임 플레이 요소를 설계하기 위한 가이드로써 사용되어질 수 있다.

참고 : 세 가지 예외가 있는데, 케이어시(Keirse) 행에서 세 번째 칸에 나온 내용은 각 플레이 유형이나 성격 모델은 저자가 쓴 책, 기사, 프리젠테이션, 또는 다른 문서들에서 직접적으로 가져온 것으로 내용을 전달하였다. 그리고, 카이요아(Caillois)의 부분에서는 메이어 바라쉬(Meyer Barash)에 의해 영어로 번역된 것에서 단어들을 채택하였다. 마지막으로, 전체내용은 본래의 세 배 모델들(three-fold models)에서 존재하지 않으므로, GNS+ "경험주의(Experientialism)"와 MDA "동역학(Kinetics)" 전체에 사용되어진 단어들은 제가 만든 것입니다.

케이어시 Keirsey	장인	전략적인, 재미를 좋아하는, 현실적, 관습에 매이지 않는, 자발적인, 시뮬레이션 추구, 자유를 상으로 여김
바틀 Bartle	킬러	다른 사람들에게 부담을 줌; 고충을 야기 시킴; 아드레날린 발사, 흥미진진; 추적에 흥분함; 명성
카이요아 Caillois	일링크스 (현기증)	이동, 어지러움, 엉망, 혼란, 신체적 활동, 빠른 스피드, 감정적, 본능적
라짜로 Lazzaro	진지한 재미	시뮬레이션, 흥분, 리듬, 신체
GNS+	경험주의자	신체적 기술 감각 또는 솜씨, 재주
MDA+	동역학 (키네틱스)	게임세계와 물리적 상호작용
핸디 Handy	권력문화	통제중심적, 영향력 있는 영역이 중복됨
갤럽 Gallup	영향	다른 사람들을 행동하도록 이동시킴
콘베이 Convey	권력	행위, 효능, 에너지에 대한 수용력
동기 Motivation	권력	조작적 감각, 흥분
문제해결	성과	도박, 스피드런(speedruns), wallhacks(월랙스), 다른 사람들에게 대장 기질을 보임, 성과나 업적을 냄

캐릭터 계층	도둑	어떤 것이든 고정시키지 못함. 느슨하게 탐색하는 어떤 것이든 고정시키지 못함.
의인화	손	손재주, 터치감, 물리적 예술성
목표	행동하다	행동, 성과, 위험 감수하는, 새로운 센세이션

케이어시	장인	논리적인, 하드워킹, 충성, 책임 있는, 조심성 있는, 신뢰 권위성, 보안추구
바틀 Bartle	성취가	보물 축적; 점수-획득과 레벨, 상태 상승시키기, 위계 질서; 경쟁
카이요아	아곤(시합)	경쟁, 훈련, 보존, 모두에게 공평하게 적용되는 법칙
라짜로 Lazzaro	하드편	능숙, 도전, 목표, 진도
GNS+	게이미즘	경쟁, 승리와 손실 조건, 애씀, 도전, 역경, 남편의 자 원
MDA+	메케닉스	구성요소, 데이터 표현, 알고리즘, 행동들, 통제 매커 니즘
핸디 Handy	역할 문화	과정 중심적, 장기적 위계질서의 통제, 권위에 대한 존경
갤럽 Gallup	부단한 노력	결과, 일상, 구조, 명령 대한 개인에 대한 요구
콘베이 Convey	보안	가치에 대한 감각, 자존감, 기본적인 개인적 강함
동기 Motivation	보안	경쟁적인 축적, 분명함
문제해결	고집(지속)	연마가 효율적이지 않으나, 연마는 즐거운 것이다
캐릭터 계층	전사	나는 아직 싸울 준비가 시작되지 않았다
의인화	심장	결정, 충성심, 훈련, 보호
목표	가지다	서비스, 노력, 이익, 소유물을 통한 안정성

케 이 어 시 Keirse	합리주의자	전략적인, 문제해결, 시스템분석, 기발한, 독립적인, 신뢰 논리, 지식추구
바틀 Bartle	탐험가	위치찾기; 실험주의; 깊이; 경이로움; 지식; 발견;이론 적인
카 이 요 아 Caillois	흥내 (시물레 이션)	이상적인 우주; 고상한, 복잡하고 놀라운; 시물레이션; 발견
라짜로 Lazzaro	이지 편	상상력, 발견, 탐험, 창의성, 불확실성
GNS+	시물레이셔니 즘	진정한 창의성 공유, 내적 논리, 시스템, 타당성, 상상 력
MDA+	역동	실행시간 중의 행위, 시스템, 모델, 피드백 시스템
핸디 Handy	임 무 중 심 의 문화	목표중심적, 다중임무에 대한 매트릭스
갤럽 Gallup	사고	세계에 대한 분석
콘베이 Convey	지혜	판단,안목, 이해력, 이해, 각자에게 관련된 부분과 원 칙들
동기 Motivation	지식	논리적인 규칙 발견, 발명
문제해결	인지	반복이 아닌통찰력을 통해 퍼즐과 시물레이션 해결하 기
캐릭터 계층	마법사	스미스크래프트장치안에서기술연마,연설을섬세히함
의인화	머리	지능, 지식, 선견지명, 간사함
목표	알다	지식 수집, 패턴 인지, 계획, 분석을 통한 역량평가

케 이 어 시 Keirse	이상주의자	외교적인, 진짜 자아 발견 추구, 의미있는 관계들, 지혜, 친절함 마음씨, 정신적인, 인간의 가능성
바틀 Bartle	소셜라이저	역할 놀이; 사람에 대한 관심; 공감; 개인으로써 성장, 관계, 영향
카 이 요 아 Caillois	알레아(임의성)	기회, 운명을 극복하기, 동등하게 받을 디딤, 아르곤에 상호보완
라짜로 Lazzaro	피플 편	관계, 자기 표현, 개인화, 협력
GNS+	내러티브즘	전제를 말하기, 감정적 연결, 진짜 사람들과 상호관계
MDA+	미학	바람직한 감정 대응, 목표
핸디 Handy	사람들 문화	사람 중심적, 카리스마 있는 리더를 따르는 임시적 집단
갤럽 Gallup	관계성	다른 사람들과의 연출 쌓기
콘베이 Convey	보호	방향, 기준, 원칙의 근원
동기 Motivation	정체	감정적 관계, 공평성
문제해결	실득	자기인식을 통한 합의 구축
캐릭터 계층	성직자	"매일 모든 면에서 나는 점점 더 나아지고 있다."
의인화	정신	비전, 헌신, 열정, 확신
목표	되다	자기표현, 개인적 성장, 공동체, 드라마

References

1. Richard Bartle: "[Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs](#)".
2. Christopher Bateman: *21st Century Game Design* (2005); [DGD1: What Play Style Do You Prefer?](#)
3. Roger Caillois: *Man, Play, and Games* (1961), discussed in the "[Man, Play and Games](#)" Wikipedia entry.
4. Ron Edwards: "[Gamist, Narrativist, Simulationist](#)" Wikipedia entry; [Gamism: Step On Up](#); [Narrativism: Story Now](#); [Simulationism: The Right to Dream](#).
5. Robin Hunicke, Marc LeBlanc, and Robert Zubek: "[MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research](#)".
6. David Keirse: *Please Understand Me II* (1998); <http://www.keirse.com/>.
7. Ethan Kennerly: "[Elements of the Psyche: Does Myers-Briggs trump Bartle?](#)"
8. Robin D. Laws: "[Robin's Laws of Good Game Mastering](#)" (2001).
9. Nicole Lazzaro's "Four Keys":
http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf;
<http://www.slideshare.net/NicoleLazzaro/gdc-4-emotions-social-games-lazzaro-slides-100311>; <http://www.xeodesign.com/whyweplaygames.html>.