

선택의 자유는 언제 비슷해지는가?

:Path of Exile 3.29 「Curse of the Allflame」을 중심으로*

진척(취미 연구자)

국문초록

본 연구의 목적은 Path of Exile 3.29 「Curse of the Allflame」 리그 초기에 나타나는 플레이어의 선택 분포 변화와 상위 10개 주력 스킬의 구성 변화를 확인하는데 있다. 이를 위해 poe.ninja에 공개된 리그 시작 후 H3, H6, H12, H18 및 D1부터 D5까지의 직업/전직 클래스와 주력 스킬 자료를 분석하였다. 분석 결과, H3에는 Witch와 Sunder가 가장 높은 점유율을 보였으나 H6부터는 Elementalist와 Winter Orb가 1위를 유지하였다. Elementalist와 Winter Orb의 점유율은 각각 D1과 D2에 정점을 기록한 뒤 감소하였으며 최상위 스킬의 순위가 유지되는 동안에도 상위 10개 주력 스킬에서는 D5까지 진입과 이탈이 계속 나타났다. 이러한 결과는 최상위 스킬의 순위가 상위 10개 전체의 구성보다 먼저 안정될 수 있음을 보여준다. 동시에 선택의 자유는 사라지는 것이 아니라 플레이어들이 공략과 통계 및 커뮤니티 정보가 구성하는 공통의 정보 환경을 참고하면서 서로 비슷해질 가능성을 시사한다.

주제어: Path of Exile, 플레이어 선택, 캐릭터 빌드

* 본 원고는 공개 데이터를 활용한 연구형 창작물이다.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

게임에서 선택의 자유는 플레이 경험을 구성하는 중요한 요소이다(Bodi & Thon, 2020). 특히, 액션 역할수행게임은 직업, 기술, 장비, 성장 경로를 조합하여 자신만의 캐릭터를 구성하도록 설계된다. 이러한 구조에서 선택지의 수는 자유도를 판단하는 중요한 조건으로 인식되지만 선택지가 많다고 해서 실제 선택이 고르게 나타나지는 않는다. Chernev 외(2015)는 선택지가 많아질수록 선택 과정이 복잡해질 수 있으며, 선택 과업의 난이도와 선호의 불확실성이 높을 때 선택 과부하가 나타날 수 있다고 하였다. 이에 플레이어는 제한된 시간과 자원 안에서 실패 가능성을 줄이고 효율적인 성장 경로를 찾으려고 하며 그 과정에서 이미 검증된 정보와 다른 플레이어의 판단을 참고하기도 한다. 따라서 게임이 제공하는 형식적 선택의 폭과 실제 플레이어 집단에서 관찰되는 선택의 분포는 서로 다를 수 있다.

Path of Exile은 직업과 전직 클래스, 스킬 잼, 장비, 패시브 스킬 트리의 조합을 통해 높은 수준의 캐릭터 구성 자유도를 제공하는 게임이다(Grinding Gear Games, n.d.). 동일한 전직 클래스를 선택하더라도 사용하는 스킬, 장비, 패시브 노드에 따라 서로 다른 빌드를 구성할 수 있다. 또한 새로운 리그가 시작되면 리그 경제와 캐릭터 성장이 초기화되고 고유한 콘텐츠와 보상 구조가 새롭게 적용된다. 이에 따라 플레이어는 기존의 빌드 지식을 활용하는 동시에 변화한 환경에 적응할 선택을 다시 해야 한다.

그러나 리그 초기의 선택은 개인의 취향만으로 이루어지지는 않는다. 플레이어는 제한된 자원과 불완전한 정보 속에서 빌드를 결정해야 하며 공략 영상과 빌드 가이드, 스트리머의 선택, 커뮤니티의 평가, 공개된 통계 및 게임 내 경제 상황을 함께 고려한다(Kahila et al., 2025; Taylor, 2003). 특히, 실패에 따른 시간적 비용이 큰 리그 초기에는 적은 비용으로 안정적인 성장이 가능하다고 알려진 이른바 ‘스타터 빌드’가 선택될 가능성이 높다. 여러 플레이어가 동일하거나 유사한 정보를 참고할 경우 개별적으로 이루어진 선택도 집단 수준에서는 특정 전직 클래스와 스킬에 집중된 형태로 나타나기도 한다(Bikhchandani et al., 1992). 게임 커뮤니티에서는 이러한 과정을 흔히 ‘메타가 형성된다’고 표현한다. 다만 시간의 경과가 언제나 선택의 집중을 강화한다고 단정하기는 어렵다. 검증된 성공 사례와 효율적인 빌드 정보가 빠르게 공유되면 특정 선택의 점유율이 증가할 수 있다. 반대로 리그 경제가 성장하고 장비와 자본이 축적되면 초기에는 시도하기 어려웠던 빌드가 가능해지고 새로운 빌드의 대안이 발견되면서 선택이 다시 분산될 수도 있다. 즉, 리그 초반의 빌드 분포는 단순히 다양성에서 집중하여 변화하는 것이 아니라 빠른 성장과 이후의 재분배가 연속적으로 나타나는 과정일 가능성이 있다. 따라서 어느 빌드가 가장 인기 있는지를 특정한 시점에서 확인하는 것만으로는 선택의 변화 과정을 충분히 설명하기 어렵다.

이에 본 연구에서 ‘선택이 비슷해진다’는 것은 모든 플레이어가 동일한 빌드를 선택한다는 뜻이 아니라 일부 전직 클래스와 주력 스킬이 높은 점유율을 보이고 상위 주력 스킬의 순위와 구성이 연속된 시점에서 반복되는 현상을 의미한다. 본 연구는 특정 빌드의 우수성이나 게임의 균형 상태를 평가하기보다 선택의 분포가 형성되는 속도와 그 분포가 안정되는 시점을 관찰하는데 목적이 있다. 이에 2026년 7월 25일 시작된 Path of Exile 3.29 「Curse of the Allflame」 리그의 자료를 분석하여 전직 클래스와 주력 스킬에 대한 선택 집중도가 시간의 경과에 따라 어떻게 변화하며 플레이어의 선택이 언제 비슷해지는지를 확인하고자 한다.

2. 연구문제

- 연구문제 1. 시간의 경과에 따라 전직 클래스와 주력 스킬의 점유율은 어떻게 변화하는가?
연구문제 2. 리그 1일차부터 5일차까지 상위 10개 주력 스킬의 구성은 어떻게 변화하는가?

Ⅱ. 연구방법

1. 분석 대상

본 연구의 분석 대상은 Path of Exile 3.29 「Curse of the Allflame」 리그에서 poe.ninja의 빌드 통계에 집계된 캐릭터의 전직 클래스 및 주력 스킬 선택 자료이다. 분석에는 리그 시작 후 3시간부터 5일차까지 제공된 시간대별 스냅샷을 활용하였다. 해당 자료는 poe.ninja의 수집 기준을 충족하고 공개된 캐릭터의 선택을 반영하므로 리그에 참여한 전체 플레이어의 빌드 분포를 완전히 대표하지 않을 수 있다.

2. 자료 수집

분석 자료의 관찰 범위는 Path of Exile 3.29 「Curse of the Allflame」 리그가 시작된 2026년 7월 25일 05시부터 리그 시작 후 5일이 지난 2026년 7월 30일 05시까지로 설정하였다. 자료는 poe.ninja의 시간대별 스냅샷을 이용하여 수집하였으며 관찰 시점은 리그 시작 후 3시간(H3), 6시간(H6), 12시간(H12), 18시간(H18)과 1일차(D1)부터 5일차(D5)까지로 구분하였다.

각 관찰 시점에는 poe.ninja에 표시된 전체 표본 수와 전직 클래스 및 주력 스킬의 상위 10개 항목을 기록하였다. 각 항목에 대해서는 명칭, 순위 및 점유율을 동일한 기준으로 수집하였다. 실시간으로 갱신되는 'Latest' 자료는 수집 시점에 따라 값이 달라질 수 있으므로 고정된 시점 간 비교에서는 제외하고 최근의 변화 방향을 확인하기 위한 참고자료로만 활용하였다.

3. 자료 정제 및 선정 기준

분석에는 poe.ninja의 「Curse of the Allflame」 리그에 해당하는 고정 시점별 자료 가운데 전체 표본 수와 전직 클래스 및 주력 스킬의 순위와 점유율을 확인할 수 있는 자료만 포함하였다. 장비와 패시브 스킬 자료는 본 연구의 연구문제에 포함되지 않으므로 분석 대상에서 제외하였다. 리그 시작 직후에는 아직 전직하지 않은 캐릭터가 Witch, Ranger 등의 기본 직업으로 집계될 수 있다. 따라서 H3부터 H18까지 나타난 기본 직업은 전직 클래스와 합산하지 않고 '미전직 클래스'로 구분하였다. 전직 클래스 간 선택 집중도를 직접 비교하는 분석은 전직 정보가 비교적 안정적으로 집계되는 D1 이후의 자료를 중심으로 실시하였다.

각 시점의 자료는 서로 다른 시점에 관찰된 독립적인 자료로 처리하였다. 동일한 캐릭터가 여러 시점에 반복하여 포함될 수 있으나 본 연구는 개별 캐릭터의 이동이 아니라 시점별 선택 분포를 분석하므로 시점 사이의 중복 캐릭터를 임의로 제거하지 않았다. 이에 따라 점유율의 변화는 특정 플레이어가 빌드를 변경했다는 의미가 아니라 해당 시점에 집계된 전체 캐릭터 구성의 변화로 해석하였다.

전직 클래스와 스킬의 명칭은 poe.ninja에 표시된 공식 명칭을 그대로 사용하였다. 변형 스킬은 원형 스킬과 별개의 선택지로 처리하였다. 명칭의 철자나 띄어쓰기만 다른 경우에는 동일한 항목으로 통일하되 변경 내용을 별도의 정제 기록에 남겼다. 확인할 수 없는 수치와 결측값은 임의로 추정하지 않았으며, 자료가 누락된 항목은 해당 분석에서 제외하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 전직 클래스와 주력 스킬의 점유율 변화

본 연구에서 H는 시간(Hour), D는 일(Day)을 의미한다. H3, H6, H12 및 H18은 리그 시작 후 각각 3시간, 6시간, 12시간 및 18시간이 지난 시점이며, D1부터 D5까지는 리그 시작 후 각각 1일부터 5일이 지난 시점을 의미한다. 각 시점의 자료는 동일한 캐릭터를 계속 추적한 자료가 아니라 poe.ninja에서 해당 시점에 집계된 독립적인 스냅샷이다. 전직 클래스와 주력 스킬의 선택 분포 변화는 <표1>과 같다.

<표 1> 관찰 시점별 전직 클래스 및 주력 스킬 분포 요약

시점	의미	집계 표본 수	1위 직업·전직 클래스	점유율	1위 주력 스킬	점유율
H3	시작 후 3시간	22,578	Witch	29.56%	Sunder	3.29%
H6	시작 후 6시간	32,980	Elementalist	18.93%	Winter Orb	10.16%
H12	시작 후 12시간	71,034	Elementalist	23.62%	Winter Orb	13.57%
H18	시작 후 18시간	85,975	Elementalist	26.66%	Winter Orb	15.46%
D1	시작 후 1일	72,026	Elementalist	33.27%	Winter Orb	18.95%
D2	시작 후 2일	100,801	Elementalist	32.24%	Winter Orb	19.03%
D3	시작 후 3일	110,745	Elementalist	31.26%	Winter Orb	18.81%
D4	시작 후 4일	124,357	Elementalist	29.65%	Winter Orb	18.17%
D5	시작 후 5일	124,367	Elementalist	27.82%	Winter Orb	17.44%

표 1에서 제시된 바와 같이, 리그 시작 3시간 후에는 미전직 기본 직업인 Witch가 29.56%로 가장 높은 비율을 차지하였다. 이후 H6부터는 Elementalist가 가장 높은 점유율을 보였으며 그 비율은 D1에 33.27%로 가장 높아진 뒤 D5에는 27.82%까지 감소하였다. 주력 스킬에서는 H3에 Sunder가 1위였으나 H6부터 Winter Orb가 1위로 나타났다. Winter Orb의 점유율은 D2에 19.03%로 가장 높았으며 이후 D5에는 17.44%로 감소하였다. 이는 전직 클래스와 주력 스킬의 상위 선택이 리그 초기에 빠르게 형성되었지만 D1 이후에는 점유율이 다시 변화했음을 보여준다.

2. 상위 10개 주력 스킬의 구성 변화

주력 스킬의 상위권 구성 변화를 확인하기 위하여 D1부터 D5까지의 자료를 비교하였다. H3부터 H18까지는 기본 직업과 전직 클래스가 함께 집계되는 시기이므로 동일한 기준에 따른 비교를 위해 일차별 자료인 D1부터 D5까지를 분석하였다. 먼저 이후 시점의 진입 및 이탈을 판단하기 위한 기준으로 D1의 상위 10개 주력 스킬을 정리하였다. 그 결과는 <표 2>와 같다.

<표 2> 리그 시작 1일차(D1)의 상위 10개 주력 스킬

순위	주력 스킬	순위	주력 스킬
1	Winter Orb	6	Static Strike
2	Righteous Fire	7	Absolution
3	Sunder	8	Fire Trap
4	Penance Brand	9	Elemental Hit of the Spectrum
5	Poisonous Concoction of Bouncing	10	Vaal Absolution

표 2에서 제시된 바와 같이, D1에는 Winter Orb가 1위, Righteous Fire가 2위, Sunder가 3위로 나타났다. 이 밖에도 Penance Brand, Poisonous Concoction of Bouncing, Static Strike, Absolution, Fire Trap, Elemental Hit of the Spectrum, Vaal Absolution이 상위 10개에 포함되었다. 공격 방식의 측면에서는 주문, 근접 공격, 소환, 지속 피해 계열의 스킬이 함께 나타나 D1의 상위권이 하나의 유형으로만 구성되지는 않았다.

다음으로 연속된 관찰 시점 사이에서 상위 10개 주력 스킬 중 공통으로 포함된 선택지의 수를 계산하였다. 주력 스킬의 경우에는 공통 선택 수뿐 아니라 새롭게 상위 10개에 진입한 스킬과 상위 10개에서 이탈한 스킬을 함께 기록하였다. 여기서 진입과 이탈은 해당 스킬이 상위 10개 목록에 포함되거나 제외되었다는 의미로 전체 플레이어 사이에서 새롭게 사용되거나 완전히 중단되었다는 의미는 아니다. 분석 결과는 <표 3>과 같다.

<표 3> 연속 관찰 시점 간 상위 10개 선택의 구성 변화

비교 시점	유지된 스킬 수 (10개 중)	진입 스킬	이탈 스킬
D1-D2	9개	Shockwave	Vaal Absolution
D2-D3	8개	Reap, Flicker Strike	Sunder, Static Strike
D3-D4	7개	Cyclone of Tumult, Vaal Reap, Raise Spectre	Elemental Hit of the Spectrum, Shockwave, Absolution
D4-D5	8개	Scorching Ray of Immolation, Corrupting Fever	Poisonous Concoction of Bouncing, Reap

표 3에서 제시된 바와 같이, 주력 스킬에서는 모든 비교 구간에서 상위 10개 구성의 교체가 확인되었다. D1과 D2 사이에는 Vaal Absolution이 이탈하고 Shockwave가 진입하였으며, D2와 D3 사이에는 Sunder와 Static Strike가 이탈하고 Reap과 Flicker Strike가 진입하였다.

D3과 D4 사이에서는 Elemental Hit of the Spectrum, Shockwave, Absolution이 상위 10개 스킬에서 이탈하고 Cyclone of Tumult, Vaal Reap, Raise Spectre가 진입하였다. D4와 D5 사이에도 Poisonous Concoction of Bouncing과 Reap이 이탈하고 Scorching Ray of I

선택의 자유는 언제 비슷해지는가?: Path of Exile 3.29 「Curse of the Allflame」을 중심으로

mmolation과 Corrupting Fever가 진입하였다.

Winter Orb와 Righteous Fire는 D1부터 D5까지 각각 1위와 2위를 유지하였으며, Penance Brand도 D2부터 3위를 유지하였다. 그러나 이들보다 낮은 순위에서는 지속적인 진입과 이탈이 나타났다. 따라서 일부 최상위 스킬의 순위가 유지되었다는 사실만으로 주력 스킬의 상위권 구성 전체가 안정되었다고 판단하기는 어렵다. 관찰 기간 동안 일부 최상위 주력 스킬의 순위는 비교적 이른 시점부터 유지되었으나 상위 10개 전체의 구성은 D5까지 계속 변화하였다.

IV. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구는 Path of Exile 3.29 「Curse of the Allflame」 리그의 poe.ninja 자료를 이용하여 리그 시작 후 직업/전직 클래스와 주력 스킬의 선택 분포가 어떻게 변화하는지, 상위 선택의 구성이 어느 시점부터 안정되는지를 살펴보았다. 연구 결과에 기반해 논의해보면 다음과 같다.

첫째, 시간의 경과에 따라 전직 클래스와 주력 스킬의 점유율을 살펴보면, H3에는 기본 직업인 Witch와 주력 스킬인 Sunder가 각각 가장 높은 점유율을 보였으나 H6부터는 Elementalist와 Winter Orb가 1위로 나타났다. Elementalist의 점유율은 H6의 18.93%에서 D1의 33.27%까지 상승한 뒤 D5에는 27.82%로 감소하였다. Winter Orb 역시 H6의 10.16%에서 D2의 19.03%까지 상승한 뒤 D5에는 17.44%로 감소하였다. 이는 리그 초기의 최상위 스킬 선택이 짧은 시간 안에 형성되었지만 해당 선택으로의 집중이 시간의 경과에 따라 계속 강화되는 않는다는 것을 보여준다.

둘째, 리그 1일차부터 5일차까지 상위 10개 주력 스킬의 구성을 살펴보면, 상위 선택의 안정 시점은 무엇을 기준으로 판단하는가에 따라 다르게 나타났다. Winter Orb와 Righteous Fire는 D1부터 D5까지 각각 1위와 2위를 유지하였고 Penance Brand도 D2부터 3위를 유지하였다. 이처럼 최상위 몇 개 스킬의 순위는 비교적 이른 시점부터 유지되었다. 그러나 연속된 시점에 공통으로 포함되었던 상위 10개 주력 스킬은 D1-D2에 9개, D2-D3에 8개, D3-D4에 7개, D4-D5에 8개였다. 모든 비교 구간에서 진입과 이탈이 나타났으며 D3과 D4 사이에는 세 개의 스킬이 교체되었다. 따라서 최상위 순위의 스킬은 D1 무렵부터 비교적 안정되었다고 볼 수 있지만 상위 10개 전체의 구성은 D5까지 완전히 안정되지 않았다고 해석해볼 수 있다. 이는 선택이 한 시점에 일괄적으로 고정되는 것이 아니라 큰 틀이 먼저 유지되고 그 주변의 선택은 계속 교체되는 과정일 수 있음을 보여준다.

이러한 변화에는 게임 내부의 성능뿐 아니라 게임 밖의 정보 환경도 관련되었을 가능성이 있다. 공개 자료에서는 리그 시작 전에 Winter Orb와 Absolution 계열을 스타터 빌드로 소개하는 유튜브 영상들이 게시되어 있었으며 poe.inven의 빌드 정보 및 자유 게시판에도 3.29 스타터 빌드와 리그 정보에 관한 글이 등록되어 있었다. 실제 D1의 상위 10개에도 Winter Orb, Static Strike, Absolution, Vaal Absolution이 포함되어 있었다. 이와 같은 시간적, 내용적 중첩은 공략 영상과 커뮤니티 정보가 플레이어들에게 공통의 참고자료로 이용되었을 가능성을 시사한다. 이는 게임 밖에서 이루어지는 정보 탐색과 공유가 게임 안의 선택에 연결되는 메타게임 활동으로 이해될 수 있으며(Kahila et al., 2025), 다른 사람의 판단과 성공 사례가 뒤따르는 선택의 기준이 된다는 점에서는 정보 연쇄의 가능성과도 관련된다(Bikhchandani et al., 1992).

다만 이러한 자료는 공략과 커뮤니티 정보가 선택 집종의 직접적인 원인이었음을 증명하지는 않는다. 유튜브 조회수는 연구 시점의 누적 수치이므로 리그 시작 전 노출 규모를 구분할 수 없고 검색 결과 역시 이용자의 계정과 추천 알고리즘에 따라 달라질 수 있다. poe.inven의 게시물도 고정된 검색어와 포함 기준에 따라 체계적으로 수집한 내용분석 자료가 아니다. 또한, 인기 빌드가 영상과 게시물을 확산시켰을 가능성도 있으므로 정보가 선택을 만들었는지 이미 형성된 선택이 다시 콘텐츠를 만들었는지를 본 연구만으로 구분할 수는 없다. 그럼에도 리그 시작 전에 공략이 제시되고 리그 초기에는 특정 선택의 점유율이 빠르게 상승하며 이후에는 해당 선택을 다루는 후속 콘텐츠가 다시 나타나는 흐름은 정보와 선택 분포가 서로 영향을 주고받을 가능성을 보여준다. 플레이어는 각자 캐릭터를 선택하지만 동일한 공략, 통계 및 커뮤니티 평가를 참고할 수 있다. 이 경우 개인적으로 이루어진 선택도 집단 수준에서는 하나의 중심을 형성할 수 있다. 다만 최상위 스킬이 점유율 정점 이후 감소하고 상위 10개 목록의 교체가 D5까지 이어졌다는 점에서 그 중심이 모든 선택을 하나로 고정했다고 보기는 어렵다.

이상의 결과는 게임이 제공하는 선택지의 수와 실제로 집계되는 선택의 분포가 동일하지 않을 수 있음을 보여준다. Path of Exile은 다양한 조합을 허용하지만 리그 초기의 불확실성, 실패에 따른 시간적 비용, 공략과 통계의 공유는 일부 선택을 상대적으로 안전하고 설명하기 쉬운 선택으로 보이게 할 수 있다. 따라서 본 연구에서 선택이 비슷해진다는 것은 모든 플레이어의 동일한 빌드를 선택한다는 뜻이 아니라 서로 다른 선택이 일부 전직 클래스와 주력 스킬을 공통으로 삼는 상태를 의미한다. 선택의 자유는 사라진 것이 아니라 큰 틀에서는 비슷해지고 주변에서는 계속 달라지는 형태로 나타났다고 볼 수 있다.

2. 결론

본 연구에서는 Path of Exile 3.29 리그 시작 후 H3부터 D5까지의 poe.ninja 자료를 비교하여 직업/전직 클래스와 주력 스킬의 분포 변화를 관찰하였다. 그 결과 Elementalist와 Winter Orb는 H6부터 1위를 유지하였으나 점유율은 각각 D1과 D2에 정점을 기록한 뒤 감소하였다. 또한 D1부터 D5까지 일부 최상위 스킬의 순위는 유지되었지만 상위 10개 주력 스킬에서는 계속해서 진입과 이탈이 나타났다. 따라서 최상위 스킬은 리그 시작 후 빠르게 형성되었으나 상위권 전체가 D5까지 하나의 고정된 구성으로 안정되었다고 보기는 어렵다.

본 연구에는 다음과 같은 한계가 있다. 첫째, poe.ninja 자료는 사이트에 집계된 공개 캐릭터를 대상으로 하므로 전체 플레이어의 선택을 대표하지 않을 수 있다. 둘째, 각 관찰 시점은 동일한 캐릭터를 계속 추적한 자료가 아니라 독립적으로 집계된 스냅샷이므로 점유율 감소를 개별 플레이어의 빌드 변경이나 이탈로 해석할 수 없다. 셋째, 관찰 기간이 D5까지로 짧아 이후의 장기적인 안정 또는 재분배 여부를 판단하기 어렵다. 넷째, 본 연구에서는 직업/전직 클래스와 주력 스킬을 중심으로 분석하였으므로 동일한 스킬 안에서 나타나는 장비, 패시브 스킬, 보조 스킬의 차이를 반영하지 못하였다. 다섯째, 유튜브와 poe.inven 자료는 해석을 위한 보조 사례로만 확인했으며 체계적인 표집과 내용분석을 실시하지 않았으므로 외부 정보가 선택에 미친 영향을 직접 설명할 수 없다.

후속 연구에서는 D7, D14 및 그 이후까지 관찰 기간을 확대하여 최상위 스킬의 점유율과 상위권 구성이 장기적으로 안정되는지를 확인할 필요가 있다. 또한 상위 1개 및 5개 선택의 합산 점유율을 비교한다면 선택이 일부 빌드에 얼마나 집중되는지를 더욱 구체적으로 확인할 수 있을 것이다. 아울러 유튜브 영상과 커뮤니티 게시물을 일정한 검색어, 수집 기간 및 포함 기준에 따라 기록하고 장비 가격과 거래량을 함께 분석한다면 어떤 정보와 경제적 조건이 선

선택의 자유는 언제 비슷해지는가?: Path of Exile 3.29 「Curse of the Allflame」을 중심으로

택의 물림을 형성과 관련되는지를 살펴볼 수 있을 것이다. 나아가 플레이어 인터뷰나 설문을 병행한다면 공략을 따르는 선택과 의도적으로 벗어나는 선택이 실제로 어떻게 인식되는지도 확인할 수 있을 것이다.

참고문헌

- Bikhchandani, S., Hirshleifer, D., & Welch, I. (1992). A theory of fads, fashion, custom, and cultural change as informational cascades. *Journal of Political Economy*, 100(5), 992-1026. <https://doi.org/10.1086/261849>
- Bodi, B., & Thon, J.-N. (2020). Playing stories? Narrative-dramatic agency in Disco Elysium and Astroneer. *Frontiers of Narrative Studies*, 6(2), 157-190. <https://doi.org/10.1515/fns-2020-0012>
- Chernev, A., Böckenholt, U., & Goodman, J. (2015). Choice overload: A conceptual review and meta-analysis. *Journal of Consumer Psychology*, 25(2), 333-358. <https://doi.org/10.1016/j.jcps.2014.08.002>
- Grinding Gear Games. (2026). *Content Update 3.29.0—Path of Exile: Curse of the Allflame*. <https://www.pathofexile.com/forum/view-thread/3985332>
- Grinding Gear Games. (n.d.). *Path of Exile: Game overview*. <https://www.pathofexile.com/game>
- Kahila, J., Valtonen, T., López-Pernas, S., Saqr, M., Vartiainen, H., Kahila, S., & Tedre, M. (2025). A typology of metagamers: Identifying player types based on beyond-the-game activities. *Games and Culture*, 20(1), 38-58. <https://doi.org/10.1177/15554120231187758>
- poe.ninja. (n.d.). *Secrets of the Atlas and account improvements*. <https://poe.ninja/posts/secrets-of-the-atlas>
- Taylor, T. L. (2003). Power gamers just want to have fun? Instrumental play in a MMOG. *Proceedings of DiGRA 2003*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2003i1.51>

When Does Freedom of Choice Produce Similar Choices?

: A Study of Path of Exile 3.29 “Curse of the Allflame”

JinCheok (Hobby Researcher)

Abstract

The purpose of this study was to examine changes in player choice distributions and the point at which leading choices began to stabilize during the early stage of the Path of Exile 3.29 “Curse of the Allflame” league. Publicly available data on classes, ascendancy classes, and main skills were collected from poe.ninja at H3, H6, H12, H18, and D1 through D5 after the league began. The results showed that Witch and Sunder had the highest shares at H3, whereas Elementalist and Winter Orb remained the leading choices from H6 onward. The shares of Elementalist and Winter Orb peaked at D1 and D2, respectively, and subsequently declined; meanwhile, entries and exits continued within the top 10 main skills through D5 despite the stability of the highest-ranked skills. These findings indicate that the center of the leading choices may stabilize earlier than the overall composition of the top-ranking choices. They also suggest the possibility that freedom of choice does not disappear but becomes increasingly similar around a shared center as players refer to a common information environment shaped by build guides, statistics, and community discussions.

Keywords: Path of Exile, Player Choice, Character Build