

Interactivity and Flow in Games

백 익^a, 차종국^b, 이정우^c

^a Graduate School of Information, Yonsei University
134 Sinchon-dong, Seodaemun-gu, Seoul 120-749, Korea
Tel: +82-2-2123-4526, Fax: +82-2-363-5419
E-mail: baekeok@yonsei.ac.kr

^b IDS Co.Ltd
^b1597-3 Cheonghonic building Seocho-dong, Seocho-gu, Seoul 137-876, Korea
Tel: +82-2-2123-4526, Fax: +82-2-363-5419
E-mail: jkcha@ids.co.kr

^c Graduate School of Information, Yonsei University
134 Sinchon-dong, Seodaemun-gu, Seoul 120-749, Korea
Tel: +82-2-2123-4526, Fax: +82-2-363-5419
E-mail: jlee@yonsei.ac.kr

Abstract

In these day, games are often referred as the most potential media to have artistic and entertaining features of digital technology, In this study, used to derive the factors of enjoyment and immersion that users experience from interaction and narrative levels in games were derived. The framework of interaction and narrative levels in games was adopted from Marie-Laure Ryan's(2002) and Hyewon Han's(2005) study. The framework was used as the basic instrument for focus group interviews. The result of this study provides a practical model for game-design.

Keywords:

game; interactivity; narrative; immersion; user-experience

1. 서론

디지털 기술의 발전으로 인해서 상호작용성의 중요성이 증대되고 있고 이러한 상호작용성이 잘 나타난 분야가 게임분야이다. 상호작용성은 생산된 콘텐츠를 일방적으로 '수용'하게 되는 기존의 방식에서, 디지털 콘텐츠의 특성을 바탕으로 확장성과 개방성을 제공함으로써 '사용자'들이 보다 동적이고 주도적으로 원하는 것을 취할 수 있는 환경을 지칭한다. 상호작용성은 이야기하기 방식에 적용되어 내러티브를 통해 표현할 수 있는 범위는 물론, 내러티브의 범위 자체를 확대하고 있다. 그 예로 인터랙티브 영화, 하이퍼텍스트 소설, 컴퓨터 게임 등은 사용자의 실질적인 참여, 즉 내용 자체의 조작과 변형이 가능하도록 하는 새로운 내러티브의

양식을 제공한다. 특히 '컴퓨터 장치를 매개로 하는 일종의 놀이물' 정도로 평가되던 컴퓨터 게임의 경우 interactivity와 digital storytelling의 구현 정도가 높게 나타남에 따라 디지털 기술의 예술적, 오락적 잠재력을 가장 잘 구현할 수 있는 매체물로서 언급되고 있으며, 컴퓨터 게임을 디지털 기술을 통해 구현된 상호작용적 특징을 갖는 새로운 내러티브 형식으로 이해하려는 시도도 함께 이루어지고 있다[7]. 이러한 관점에서 본 연구에서는 한혜원과 Marie-Laure와 Ryan이 제시하고 있는 interactivity와 digital storytelling[6][10]을 컴퓨터게임에 적용시켜 포괄적인 시각에서 연구를 진행하고자 한다. 즉, 본 연구에서는 상호작용성과 서사성의 층위들의 차이에 따라 어떠한 요소들이 사용자들의 게임 플레이를 유발하고 지속시키는지 찾아내고자 하는 것이 본 연구의 목적이다.

2. 이론적 배경

2.1. 디지털환경의 특성

디지털 환경을 통해 제공되는 콘텐츠들은 대부분 상호작용성(interactivity), 네트워크성(networkability), 복합성(multimodality)이라는 디지털 미디어적 특성을 지닌다[9]. 디지털 미디어가 갖는 이와 같은 특징들은 기존의 미디어 수용 패러다임을 전환하는 것일 뿐만 아니라 미디어가 담고 있는 콘텐츠의 내용과 형식에도 영향을 주는 것이다. 이와 관련하여 Murray는 새로운 표현 양식을 가능하게 하는 디지털 미디어의 특징을 과정적(procedural), 참여적(participatory), 공간적(spatial), 백과사전적(encyclopedic) 속성으로 정의하였다[4].

Murray가 말하는 디지털 미디어의 과정적인 특징은 컴퓨터와 같은 디지털 미디어가 단순히 정적인 정보를 전달하는 통로가 아니라 미디어와 사용자가 일련의 상호작용을 주고 받음으로써 복잡하지만 일관된 행위를 구현할 수 있는 연산장치라는 데 있다. 참여적 속성은 이용자의 조작에 대해 텍스트가 변화를 보이는 등 반응을 하고, 이러한 조작과 반응이 연쇄적으로 이루어지며 이용자의 참여가 이 과정에 절대적이라는 점에서 강조된다. 또한 디지털 미디어는 이용자가 돌아다닐 수 있는 공간이 될 수 있다는 중요한 특징을 갖는다. 즉, 영화나 책의 경우 단순히 공간을 묘사할 수 있지만, 디지털 미디어는 움직여 다닐 수 있는 가상공간을 제공할 수 있다는 점에서 공간적 속성이 강조된다. 마지막으로 Murray는 방대한 자료를 저장하고 처리할 수 있는 디지털 미디어의 백과사전적 특징이 디지털 미디어가 강력한 스토리텔링 매체가 될 수 있는 가능성을 제공한다고 본다.

2.2. 상호작용성

디지털 환경을 기반으로 하는 모든 미디어들은 상호작용성을 기반으로 한다. 상호작용성은 기존의 미디어와 디지털 미디어를 구분 짓는 가장 중요한 특성이라 할 수 있을 것이다. 이 때 상호작용성은 단순히 신호를 입력하여 그에 대한 결과물을 출력해내는 기계적인 상호작용에서 더 나아가, 인간의 사고와 인지의 과정을 포함하는 의미에서 이해되어야 한다. 기존 연구들의 결과를 살펴보면 가장 빈번하게 등장하는 요소로서 커뮤니케이션의 방향, 사용자의 통제, 시간을 제시하고 있다. 또한 각각의 요소들의 겹치는 부분을 참여의 능동/수동성, 커뮤니케이션의 동기/비동기성 그리고 사용하는 시스템의 복잡성으로 설명하고 있다. 한편 통제와 시간의 중복 구간에서 사용자가 많은 시간을 소비하게 되는 것이 시스템의 복잡성에 기인할 수도 있지만, 사용자의 강렬한 몰입의 결과일 수도 있다고 말하고 있다. 정리해보면, 상호작용성은 물리적인 시간, 사용자가 가지는 선택 및 통제 가능성, 커뮤니케이션의 양방향성의 세 가지 범주에서 논의되고 있음을 알 수 있다[2].

2.3. 서사와 디지털 스토리텔링

내러티브, 즉 서사는 하나의 이야기를 연속된 것(sequence)으로 조직화시키는 장치, 전략 및 관습[5] 또는 시간적 연쇄로 이루어진 일련의 사건들[1]로 정의되며 시작과 중간, 끝을 갖는 하나의 스토리로 선형적인 조직을 가진다는 특징을 갖는다. 시간과 공간 속에서 발생하는 인과관계가 있는 사건들이 저자의 의도에 따라 연결되어 진행되어 마무리되는 것이 서사이며, 이러한 인과관계를 가지지 않는 서사는 의미 있는 것이 될

수 없다는 것이 전통적인 시각이다. 그러나 George Landow는 다선형적 서사, 정해진 시작과 끝이 없는 독자 중심의 텍스트 구성 등의 특성을 가르켜 기존 내러티브로부터 변화해가고 있다고 주장한다. George Landow에 의하면 하이퍼텍스트란 선형적이고, 분리불가능하며, 처음-끝의 순서로 조직된 인쇄물과 달리 유동적이고, 비선형적이고, 느슨하게 연결된 노드들의 네트워크라고 정의하고 있다. 즉, 독자가 어떤 링크를 어떠한 순서로 선택할 것인가를 결정함으로써 문서(document)를 재구조화하게 되고 그 방식은 저자가 상정하였던 방식과 동일하지 않다는 것이다. 독자가 링크를 통하여 다른 문서로 이동할 때 그는 새로운 문서를 창조하는 것이다. 독자는 문서를 복사하고 자신의 필요에 맞추어 변형할 수 있으며, 전체 문서를 살펴볼 수도 있고, 혹은 한 두 페이지를 자신의 문서에 붙여 넣을 수도 있다. 이러한 과정에서 독자는 원래 문서들을 재맥락화 함으로써 자신만의 새로운 문서를 창조해 내는 것이다. 그리고 저자가 그의 문서를 독자가 변형을 가할 수 있는 방식으로 제공한다면, 저자와 독자간의 협력 또한 가능하다[9].

이렇듯 기존의 서사의 개념에서 디지털 기술의 도입과 함께 일어난 변화로 인해 등장하기 시작한 개념이 디지털 스토리텔링이다. 최혜실은 디지털 스토리텔링을 컴퓨터 상에서 일어나는 모든 서사행위, 웹상의 상호작용적인 멀티미디어 서사 창조라고 정의하고 있다. 그리고 디지털 스토리텔링의 특징으로 유연성, 보편성, 상호작용성을 들고있다. 유연성이란 미디어를 이용하여 비선형적 글쓰기를 할 수 있고 다양한 인물들의 역할을 독자가 맡아 표현할 수 있는 것을 말한다. 보편성은 기술의 발달로 저렴한 가격으로 작품을 만들 수 있기 때문에 모두가 프로듀서-디렉터가 될 잠재력을 지니고 있다는 것을 뜻한다. 마지막으로 상호작용성은 영화나 드라마, 라디오와 달리 디지털 스토리는 창작자와 청중 사이에 경계가 무너지고 모든 사람이 참여자가 될 수 있음을 의미한다[8].

2.4. 게임 내에서의 상호작용성과 서사

전경란은 게임 워크래프트3와 디아블로2를 이야기 하기 방식으로 해석하면서 게임 안에서 나타나는 상호작용성과 서사성의 확보 방식을 보여주고 있다. 사용자는 허구적 세계를 돌아다니며 매개된 환경을 조작함으로써 이야기를 구성하게 된다. 여기에서 사용자의 행위가 없으면 이야기는 표면화되지 않으며 또 진척되지 않는다. 텍스트 자체가 사용자에게 공간으로 제공되며, 그 공간에서 사용자가 직접 움직여 다니며 사건을 유발하고, 다양한 존재물을 선택/조작하면서 자신만의 스토리라인을 형성하게 되는 것이다. 이러한 특징은 컴퓨터 게임의 이야기 구조를 드러내주며, 그

과정에서 사용자의 공간 탐색 행위는 상호작용성을 허용하면서 동시에 서사성을 확보하는 장치일 뿐만 아니라, 컴퓨터 게임의 독특한 스토리텔링 양식으로 논의될 수 있다[7].

게임의 공간과 서사가 가지는 관계는 최혜실의 연구에서 다시 한 번 강조된다. 최혜실은 게임에서 현실 세계의 몸과 가상세계의 몸의 관계를 언급하며, 스토리텔링이 게임 주체와 게임 속 인물의 공간 경험과 일치함을 지적하고 있다. 따라서 게이머와 아바타는 긴밀한 관계를 가지게 되며, 이에 게임의 이야기 구조에서 나타나는 상투성(cliché), 자기향수(self-enjoyment), 사이버 초월(pseudo-transcendence)은 게이머들의 몰입을 유도하는 효율적인 요소들이 된다. 익숙한 모티브를 반복함으로써 게이머가 쉽게 몰입하게 할 수 있으며, 게임 등장인물에 해당하는 아바타와 게이머의 밀착이 게임진행의 필수적 요소가 되고 있다는 것이다. 즉, 문제해결 과정이 존재하는 대응 현실을 수용하고 그 문제가 해결된 듯한 착각을 느끼는 것이 게임 안에 한정된 공간과 규칙을 풀어나가는 스토리텔링으로 긴요하다는 것이다[8].

한편 한혜원은 상호작용성을 다음 Table 1 같이 세 개의 층위로 나누어 제시하고 있다.

Table 1 - 한혜원이 제시한 상호작용 층위[10]

Back Story	게임 초반에 기반적 스토리를 제공하는 개념
Ideal Story	게임디자이너에 의해 설계된 이야기의 구조에 따라 진행되는 개념
Random Story	디자이너의 제한 영역을 넘어 사용자의 선택과 향해의 방향에 따라 형성되는 개념

보다 포괄적인 논의로서, Ryan은 게임 내 플레이어의 위치에 따라, 아래 Table 2와 같은 관점에서 네 가지 차원으로 분류하였다.

Table 2 - Ryan이 제시한 상호작용 층위[6]

플레이어 위치에 따른 분류	external interactivity	플레이어가 허구적 세계의 바깥에서 신의 역할을 하는 개념
	internal interactivity	자신을 허구적 세계의 구성원으로 인식하고 1인칭적 관점에서 스토리를 진행하는 개념
플레이어와 스토리의 영향관계에 따른 분류	exploratory interactivity	플레이어가 데이터베이스를 향해할 수 있으나 거시적인 플롯이나 스토리에 영향을 주지 못하는 개념
	ontological interactivity	플레이어의 향해 방향과 선택에 따라 플롯과 스토리가 달라지는 개념

3. 연구 방법 및 절차

본 연구에서는 focus group interview를 통해 사용자들이 게임에 몰입하게 되는 요소들을 도출하고자 하였다. Focus group interview이란 보통 7~8명의 focus group을 대상으로 비체계적이고 자연스러운 분위기에서 조사목적과 관련된 토론을 함으로써 자료를 수집하는 정성조사(Qualitative Research) 방법이다. 인터뷰 대상으로는 게임을 즐기고 있는 20대남녀, 각각 20대 초반 학부생 4명, 20대 후반 학부생 4명, 20대 후반 대학원생 4명을 선정하였다. 이들 세 그룹은 각각 자신의 경험을 바탕으로 게임의 재미와 몰입의 요소에 대한 자유로운 토론을 하도록 하였으며, 토론의 내용을 녹음하여 이후 텍스트로 취득하였다. 인터뷰는 구체적으로 두 단계로 진행되었다. 첫 번째 단계에서 인터뷰 대상자들에게 자신이 경험한 게임들을 나열하면서 각각의 게임에서 재미를 느낄 수 있었던 부분을 말하도록 하였다. 두 번째 단계에서는 본 연구에서 분류의 틀로 적용하고 있는 Table 3를 보여주고, 상호작용성과 스토리의 층위의 차이에 따라 나타나는 재미와 몰입의 차이를 토론하도록 하였다. 본 연구에서 적용되는 틀의 개념들은 Ryan이 제시한 interactivity의 층위(External/Internal, Exploratory/Ontological)에 따라 분류하고, 한혜원이 제시한 서사의 층위(Back, Ideal, Random Story)에서 추출하여 구성되었다.

Table 3 - 상호작용성과 서사 층위의 관계모델

Story \ Interactivity	Back Story	Ideal Story	Random Story
External + Exploratory			
Internal + Exploratory			
External + Ontological			
Internal + Ontological			

인터뷰는 각 그룹별로 1시간 가량의 인터뷰를 진행하였으며, 녹음된 인터뷰의 내용을 23페이지(A4 용지, 10pt 기준)의 스크립트로 취득하였다. 이후, 텍스트를 기반으로 게임의 재미와 몰입의 원인이 되는 개념들을 추출하는 과정에서 몰입에 관한 기존 연구들이 서사와 상호작용성에 대한 구체적인 논의를 하고 있지 않은 바, 본 연구에 그대로 적용하는 것은 어렵다고 판단하였기 때문에 참조하는 수준으로 활용하였다.

4. 연구결과

인터뷰 대상자들은 다음의 게임들에 대하여

재미와 몰입을 느낄 수 있었던 부분에 대하여 자유롭게 구술하였다. 인터뷰의 대상자들이 해보았던 게임의 목록을 나열하면 Table 4와 같다.

Table 4 - 인터뷰 대상자들이 경험한 게임 목록

그룹 1. 20 대 초반 학부생	스타크래프트, 워크래프트 3, 리니지, 워닝일레븐, 스퍩다운, 포트리스, 바람의 나라, 퀴즈퀴즈, 카트라이더, 풋볼매니저, 파랜드택틱스, 파이널판타지, 카운터스트라이크, 심즈, GTA, 니드포스피드 언더그라운드, WOW, 철권테그 토너먼트, 서든어택, 바이오하자드, 빌메이크라이
그룹 2. 20 대 후반 학부생	스타크래프트, 포트리스, 카트라이더, 디아블로 2, 팡야, 리니지, 워닝일레븐, 워록, GTA, 그나로크, 프리스톤테일즈
그룹 3. 20 대 후반 대학원 생	삼국무쌍, 스퍩다운, WOW, GTA, 건담전기, 바이오하자드, 그란투리스모, 프린세스메이커, 롤러코스터타이쿤, 로봇대전, 심즈, 파이널판타지, 라그나로크, 환상수호전, 디아블로 2, 카트라이더, 스타크래프트

인터뷰에서 언급된 게임들은 그 특성에 따라 4가지의 상호작용 층위로 분류하였다. 예를 들어 사용자가 허구적 세계의 바깥에서 신의 역할을 하고 있으며, 스토리에 영향을 주지는 못하는 파이널 판타지, 건담전기 등의 게임은 External + Exploratory, 1인칭 관점에서 스토리를 진행하지만 스토리에 영향을 주지 못하는 삼국무쌍과 같은 게임은 Internal + Exploratory로 분류하였다. 또한 사용자가 외부에서 신의 역할을 하고 있으며, 선택에 따라 플롯과 스토리가 달라지는 스타크래프트, 풋볼매니저, 심시티 등의 게임은 External + Ontological, 사용자가 허구적 세계의 구성원으로 1인칭 관점에서 스토리를 진행하며, 선택에 따라 플롯과 스토리가 달라지는 리니지, 카운터스트라이크, WOW 등의 게임은 Internal + Ontological의 층위에 배치하였다.

다음은 인터뷰 대상자들의 구술과 토론 내용을 바탕으로 각각의 몰입 요소들과 이에 대한 인터뷰 내용을 간략하게 정리해 봤다.

4.1. Back Story 층위에서 나타나는 몰입의 요소

게임을 시작하면서 주어지는 기반적 스토리와 전체적 세계관을 구성한다고 볼 수 있는 back story에 있어서는 네 가지 층위 모두에서 친숙한 스토리가 재미를 주는 요소로 나타났다. 친숙한 스토리는 다음의 층위인 ideal story에서 각각의 특성에 따라 다른 경험 요소로 작용하게 되지만, 우선은 게임의 사용자가 게임에 몰입할 수 있게 하는 데 긍정적인 요소가 되고 있음을 나타내고 있다. 또한 완전히 동일한 스토리를 도입하는 것 보다는, 기존의 스토리에 변화를 더해줌으로써 흥미를 유발하고 지루함을 피할 수 있다.

4.2. Ideal Story 층위에서 나타나는 몰입의 요소

4.1.1. External + Exploratory Interaction

·다양한 분기점과 엔딩 : 사용자의 선택에 따른 스토리 진행과 결말의 변화, 자신이 선호하는 방향으로 스토리를 이끌어갈 수 있는 측면과, 게임 내에서 제공하고 있는 모든 스토리를 파악하고자 하는 동기를 제공한다.

·충실한 스토리 구조 : 스토리의 감상이 큰 부분을 차지하는 Exploratory Interaction에서 스토리 구조의 허술함은 재미와 몰입의 정도를 저하한다.

·숨겨진 스토리/의외의 요소를 발견 : 예상하지 못한 요소의 발견은 재미를 증가시키며, 앞으로 게임의 진행에 호기심을 유발시킨다.

·스토리의 진행 감상 : 스토리의 진행을 감상하는 것은, 조금 더 게임을 플레이 함으로써 스토리를 진행시키고자 하는 동기를 유발하는 가시적 목표가 되기도 한다.

·적절한 난이도 : 지나치게 높은 난이도는 Exploratory Interaction에서 중요한 요소인 스토리의 감상을 방해한다.

4.2.2. Internal + Exploratory Interaction

·다양한 분기점과 엔딩 : 사용자의 선택에 따른 스토리 진행과 결말의 변화, 자신이 선호하는 방향으로 스토리를 이끌어갈 수 있는 측면과, 게임 내에서 제공하고 있는 모든 스토리를 파악하고자 하는 동기를 제공한다.

·충실한 스토리 구조 : 스토리의 감상이 큰 부분을 차지하는 Exploratory Interaction에서 트로리 구조의 허술함은 재미와 몰입의 정도를 저하한다.

·스토리 진행의 감상 : 스토리의 진행을 감상하는 것은, 조금 더 게임을 플레이 함으로써 스토리를 진행시키고자 하는 동기를 유발하는 가시적 목표가 되기도 한다.

·적절한 난이도 : 지나치게 높은 난이도는 Exploratory Interaction에서 중요한 요소인 스토리의 감상을 방해한다.

·비범한인물 : 1인칭의 관점에서 게임을 하게 되는 Internal Interaction에서 등장하는 비범한 인물은 대리체험의 재미를 높여준다.

·(친숙한)스토리 내에서 대리체험 : 사용자는 등장인물이 수행하는 역할에 자신을 투영하여 대리체험을 경험한다.

·수집/ 커스터마이징 : 게임 내에서 사용할 수 있는 아이템 등을 수집하고 기술을 습득함으로써, 자신만이 원하는 캐릭터를 만들어 낸다.

4.2.3. External + ontological Interaction

·선택의 폭 : 사용자가 선택하여 조작할 수 있는 대상이 많음.

·높은 자유도 : 선택한 대상을 자신이 원하는

방식으로 조작할 수 있음.

- 일정 수준의 스토리 구조 : 막연함에서 오는 혼란을 방지하고, 게임을 접하게 되는 초기에 동기를 부여할 수 있다.
- 조작 스킬 습득 : 매번 동일한 조건에서 시작하여 경쟁을 하게 되는 경우가 많기 때문에 자신의 게임 스킬 향상을 위해 노력하는 것이 큰 몰입의 요소가 된다.
- 승부 : 많은 경우 External +ontological Interaction 층위의 게임의 목표가 된다.

4.2.4. Internal + ontological Interaction

- 변화/ 새로움 : 같은 행위를 반복해야만 하는 구조는 재미와 몰입을 저해한다.
- 성장 : 캐릭터의 레벨업, 사용할 수 있는 스킬과 아이템의 습득.
- 커스터마이징 : 게임 내에서 사용할 수 있는 아이템 등을 수집하고 기술을 습득함으로써, 자신만이 원하는 캐릭터를 만들어 낸다.
- 사실성/ 긴박감 : 자신이 투영된 캐릭터의 생존을 위해 더욱 몰두하게 된다.
- 기록의 누적 : 캐릭터의 레벨이나 전적은 다른 사용자에게 과시할 수 있는 요소가 된다.
- 일정 수준의 스토리 구조 : 막연함에서 오는 혼란을 방지하고, 게임을 접하게 되는 초기에 동기를 부여할 수 있다.
- 자유도/ 다양한 선택 : 사용자 스스로 상황을 만드는 재미를 제공한다.
- 넓은 게임 구조 : 빠른 시간내에 게임의 구조를 파악하면 재미가 급격히 줄어들 수 있다.

4.3. Random story 층위에서 나타나는 몰입의 요소

4.3.1. External + Exploratory Interaction

- 문제해결 과정 : 게임의 진해임 막힐 경우, 이를 해결하기 위해 사용자가 가능한 해결책을 모색하는 과정.
- 게이머의 감정적 이입의 흐름에서 벗어나지 않는 반전 : 약간의 반전은 재미를 유도하지만, 지나칠 경우 스토리 감상의 재미를 저해한다.
- 스스로의 목표 수립 : 모든 과정을 마친 이후 반복 플레이를 할 경우 사용자 나름대로의 목표를 세우고 게임을 한다. 스토리는 동일하게 반복되기 때문이다.

4.3.2. Internal + Exploratory Interaction

- 자유도 : 미션의 수행, 혹은 스토리의 진행 간 사용자가 가질 수 있는 자유로움의 정도.

4.3.3. External + ontological Interaction

- 매번 새로움 : 어떠한 대상을 선택하느냐에 따라 게임의 전개가 달라진다.
- 협동/승부/성취에 대한 동일시 : 다른 게이머와 협동하여, 승부와 성취를 공동의 것으로 인식한다.

- 다양한 사용자층 : 자신과 비슷한 수준의 조작 스킬을 가진 사용자와의 게임 플레이는 재미를 유지하게 한다.
- 대리만족 : 모든 것을 조작할 수 있는 위치에서 대리만족을 느낀다.
- 스스로 만드는 엔딩 : 리플레이, 세이브파일 등 기록 저장을 자신만의 엔딩을 만드는 것으로 인식한다.

4.3.4. Internal + ontological Interaction

- 지위 획득 : 높은 레벨/ 지위를 확보하고 이를 지키고자 한다.
- 독점 : 획득하기 어려운 것을 독점하고자 하며, 이를 지키고자 한다.
- 실질적 이익 : 대표적으로 아이템의 현금 거래가 존재한다.
- 협동 : 혼자 달성하기 어려운 목표가 있을 경우 다른 사용자와 협력하게 된다.
- 실력상승 : 다른 사용자가 보고 있는 자신의 캐릭터의 움직임은 곧 자신의 실력과 직결되며, 이것은 과시할 수 있는 요소가 된다.
- 대리관계/ 새로운 만남 : 때로는 게임 자체보다 더 큰 재미를 제공하기도 하며, 온라인뿐 아니라 오프라인으로 이어지기도 한다.
- 경험/ 공유정보 : 게임 내부, 웹사이트, 오프라인 등을 포함하여 자신의 경험을 공유한다.
- 대리체험 : 현실에서는 불가능한 일들을 시도할 수 있으며, 현실과는 다른 높은 위치에 있을 수 있다.
- 소속/ 연대감 : 협력적, 친목적 관계에서 자신만의 역할을 수행하며 소속감과 연대감을 느낀다.

5. 결론

5.1. 연구의 요약 및 시사점

본 연구는 게임의 종류에 따라 사용자에게 허용되는 상호작용성의 정도가 다르게 나타나며 서사의 전달 방식도 변화한다는 점에 주목하였다. 또한 게임에서 나타나는 상호작용성과 서사의 층위에 따라 사용자가 경험하는 몰입의 요소를 focus group interview를 통하여 도출해내고자 하였다. 이를 통해 게임을 디자인하는 과정에서 해당 게임의 상호작용성과 서사의 층위에 따라 고려해야 하는 게임 몰입의 요소를 제안하고자 하였다. 인터뷰에서는 사용자가 전체적인 게임 서사의 흐름에 영향을 줄 수 있는가의 여부(Exploratory/Ontological Interaction)와 사용자의 게임에서의 위치(External/Internal Interaction)에 따라 큰 차이를 나타냈다. 그러나 모든 층위에서 공통적으로 발견할 수 있는 것은 사용자에게 제공되는 상호작용성과 게임에 존재하는 서사구조의 적절한 조화라고 할 수 있다. 간단하게 말하면 이미

정해진 스토리라인을 따라가는 RPG¹와 같은 게임에서는 사용자가 가지는 선택의 폭을 넓혀주는 것이 필요하고, 반면 사용자가 매우 높은 상호작용성을 가지는 MMORPG²와 같은 게임에서는 오히려 일정 수준에 이르는 서사의 구조를 제공하는 것이 필요하다는 것이다. 이는 특히 수많은 게임 업체들이 MMORPG 장르의 게임을 만들어내고 있으나, 기본적인 세계관 외에는 특기할만한 서사 구조를 제공하고 있지 못한 우리나라 게임 산업에 있어서 의미 있는 결과라고 할 수 있다.

본 연구는 게임 산업이 성숙해 나가면서 점차 게임이 가지는 서사성의 중요함이 부각되고 있는 상황에서, 자칫 피상적으로 이해될 수 있는 게임의 서사구조와 상호작용성이 가지는 관계의 틀을 구축하고, 여기서 사용자가 느끼는 몰입의 요소를 실제 게임을 경험하고 있는 사용자의 입장에서 실증적으로 밝히고자 하였다. 이에 게임을 디자인하는 과정에서 해당 게임의 상호작용성과 서사의 층위에 따라 고려해야 하는 게임 몰입의 요소를 제안할 수 있다는 것에서 본 연구의 의의를 찾을 수 있다.

References

- [1] Cohan, S and L. M Shires (1991). *Telling Stories : A Theoretical Analysis of Narrative Fiction*, London : Routledge
- [2] Hwang, Jang-Sun, and Mcmillan, Sally(2002). "Measures of Perceived Interactivity: An Exploration of the Role of Direction of Communication, User Control, and Time in Shaping Perceptions of Interactivity", *Journal of Advertising*, Vol. No. 31.
- [3] Landow, George(2001). 하이퍼텍스트 2.0: 현대 비평이론과 테크놀로지의 수렴, 여국현 외 역, 문화과학사, 대구.
- [4] Murray, Janet. (2001). 인터랙티브 스토리텔링. 한용환 옮김. 서울: 안그라픽스.
- [5] O'Sullivan (1983). T. et al, *Key Concepts in Communication*. London : Routledge.
- [6] Ryan, Marie-Laure (2002). "Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media", *Poetics Today*, Vol. 23, No. 4.
- [7] 전경란 (2003). "컴퓨터 게임의 이야기하기 양식에 관한 연구", *한국언론학보*, 47 권, 4 호, pp. 320-345.
- [8] 최혜실 (2002) "게임의 서사구조", *현대소설연구*, 16 권, 단일호, pp. 365-383.
- [9] 한국소프트웨어진흥원 (2004) 디지털콘텐츠 산업 백서, 진한 M&B, 서울.

[10] 한혜원 (2005). 디지털게임 스토리텔링, 게임은하계의 뉴 패러다임, 살림, 파주.

¹ Role Playing Game

² Massively Multiplayer Online Role Playing Game, 다사용자 온라인 롤플레이팅 게임