
유머 요소를 적용한
휴대용 게임의 스토리텔링 양상 연구
닌텐도 DS Lite 타이틀을 중심으로

A study on Portable Game's Storytelling based on humor

정다희, Dahee Jung*

요약 ~ 본 연구는 휴대용 게임기인 닌텐도 DS Lite의 타이틀 중 유머 요소를 지닌 게임 타이틀에서 사용자들이 짧은 시간에 집중적으로 게임에 몰입할 수 있도록 돕는 역할을 하는 유머 요소가 더욱 빈번하게 발견됨을 알 수 있었다. 또한 본고에서 제시한 유머 요소 평가표를 기준으로 게임 타이틀을 분석하였을 때, 가장 많이 사용되고 있는 유머의 요소는 과장임을 알 수 있었다. 스토리를 과장하거나 캐릭터의 외모나 성격, 또는 행동을 과장함으로써 유머를 만들어 내는 것은 '과장'은 복잡한 인지적 처리과정 없이도 사용자가 빠르게 유머를 이해할 수 있는 장치이기 때문이라고 여겨진다. 휴대용 게임기는 다양한 연령층과 다양한 상황에 어필하기 위한 전략으로, 언제 어디서나 간편히 몰입할 수 있는 단순한 조작과 쉬운 스토리텔링 구조를 내세우고 있다. 이러한 휴대용 게임기의 스토리텔링에 적절한 유머 요소를 도입하여 사용하는 것은 사용자의 몰입을 한층 심화하는 데 도움이 되어, 퍼즐이나 스포츠, 액션 게임 등의 단순한 형식의 게임 위주의 플레이에서 벗어나 보다 다양한 게임을 즐기는 데 도움이 될 것으로 예상할 수 있다.

Abstract ~ Titles of Nintendo DS are frequently use humor to help users fall in short time. Among many humor element, many titles use exaggeration. It is because 'exaggeration' is the best instrument to make users understand humor without complex cognitive process. Therefore, portable game using humor storytelling as a strategy for attracting various people.

핵심어: *Humor, Portable Game, Humor storytelling, Nintendo DS Lite,*

1. 서론

1.1 연구 목적 및 배경

게임은 태생적으로 플레이어의 관심과 흥미를 끌기 위해 제작되고 있다고 해도 과언이 아니다. Pierre-Alexandre Garneau는 그의 글 'Fourteen Forms of Fun' 에서 게임에서 플레이어의 흥미를 끌기 위해 사용될 수 있는 재미 요소를 Social Interaction, Intellectual Problem Solving, Immersion, Comedy, Power, Competition, Creation, Discovery, Beauty, Love, Thrill of Danger, Application of an skill, Physical Activity, Advancement and completion 등의 14개로 나누어 놓고 있다.[1]

그에 의하면 모든 게임은 이 중 적어도 한 개 이상의 재미 요소를 포함하고 있으며, 이 요소들의 조합은 플레이어들이 게임에 몰입하는 데 일정한 역할을 수행하고 있다. 또한 게임의 성공 여부는 이러한 재미 요소들의 적절한 조합에 좌우된다고 할 수 있을 것이다. 본고에서는 위에 열거한 여러 가지 재미 요소 중 특별히 Comedy로 표현되고 있는 유머작용에 대하여 주목하고자 한다.

맹재희는 그의 연구에서 게임과 유머 요소의 관계를 밝히고 있다.[2] 그에 의하면, 게임에서의 유머요소에 대한 인지도가 높은 편이었다면 사용자의 만족도는 더 긍정적이며, 게임에서의 유머요소에 대한 긍정적인 태도는 게임을 선택하는 사용자에게 긍정적인 영향을 미치고, 유머요소가 삽입된 게임에 대한 사용자의 높은 만족도는 사용자의 충성도를 높여주는 한편 향후 게임 선택에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타난다. 즉, 게임의 유머가 사용자에게 재미있게 느껴졌다면, 이는 사용자로 하여금 게임에 호감을 느끼고 지속적으로 플레이할 수 있도록 유도하는 이유가 되는 것이다. 이처럼 게임에서의 유머는 사용자들의 흥미를 유지하기 위하여 빼놓을 수 없는 중요한 요소로 작용한다.

본 연구에서는 특별히 사용자들이 긴 시간을 투자하여 같은 장소에서 게임을 플레이할 수 없는 휴대용 콘솔게임 타이틀에서, 타이틀에 삽입된 유머 요소가 사용자로 하여금 짧은 시간 내에 게임을 즐길 수 있도록 몰입을 촉진한다는 가설 아래 유머 요소가 적용된 휴대용 콘솔 게임 타이틀의 스토리텔링 양상을 살피고자 한다.

1.2 연구 범위 및 방법

본고에서는 유머의 정의와 분류에 대한 선행 연구를 통하여 유머의 개념을 명확히 한 후, 특히 게임에서 사용되고 있는 유머 요소의 역할과 형태를 구체화하고자 한다. 게임에서 빈번히 그리고 효과적으로 사용될 가능성이 있는 유머의 요소를 취합하여 평가표로 나타내고, 이에 근거하여 휴대용 콘솔게임 타이틀을 분석할 것이다. 그 결과를 종합하고 분석하

여 휴대용 콘솔게임 타이틀에서 나타나는 유머를 사용한 스토리텔링 양상을 확인할 것이다.

휴대용 콘솔게임의 스토리텔링 양상을 밝히기 위하여 본고의 연구 범위는 최근 남녀 노소를 불문하고 넓게 플레이되고 있는 닌텐도 DS Lite의 한국어 정식 발매 타이틀로 한정한다. 2007년, 닌텐도 DS는 전세계적으로 1억 8562만개가 판매되고 총 소프트웨어 판매량은 닌텐도DS는 3억 6961만개에 달했다. 이러한 닌텐도의 강제는 고정된 인터페이스에서 벗어나 터치스크린, 터치스크린, 마이크 입력, 와이어리스 기능 등을 탑재하여 초심자의 흥미를 끌었다는 점과, 게임에 관심을 가지지 않았던 장년층이나 여성들에게 어필하는 참신하고 단순한 플레이 방식의 소프트웨어를 개발하였다는 점에서 그 이유를 찾을 수 있을 것이다. 또한 다양한 형식과 내용, 난이도를 가진 수백 개가 넘는 가짓수의 타이틀을 발매하였으며, 한국에 정식 발매된 타이틀 또한 62개로, 다양한 플레이어들의 각기 다른 요구를 만족시켜줄 수 있었다.[3] 이에, 닌텐도 DS lite의 타이틀은 휴대용 콘솔 게임의 유머 요소 연구를 위한 충분한 대표성을 띤다고 사료되어 본 연구의 대상으로 삼는다. 단, 닌텐도 DS lite의 타이틀 중에서 유머 요소를 가지고 있지 않다고 판단되는 타이틀은 제외한다.



2. 게임에서의 유머 요소

2.1 게임에서의 유머의 역할

게임 안의 유머 요소는 재미를 위한 적극적인 표현 요소의 하나로 분류되어, 그래픽의 수준이나 탄탄한 시나리오, 사운드, 레벨 디자인 등과 함께 사용자에게 게임의 재미를 느끼게 하고 적극적인 참여를 유도하는 요소로 작용하고 있다.

칙센트 미하이는 나를 잊고 열중하고 있을 때의 감각을 몰입(Flow)이라고 하였다. 자신이 가진 재능을 발휘할 수 있고, 그 결과로서 기능이 향상되는 것을 즐기는 것이다. 그는 플로우를 느낄 수 있는 활동으로, 미지에 대한 도전(발견, 탐색, 문제해결, 수수께끼 풀기, 자신의 한계 극복하기)과 다른 사람과의 친밀한 관계에서 생기는 따뜻한 감정(게임 속에서 함께 즐긴 사람이나 게임 속의 캐릭터와의 우애)을 들고 있다. 결국, 게임은 놀이의 정수를 압축하여 일상생활 속에서 쉽게 플로우를 이끌어내는 장치인 것이다.[4]

플로우의 모델은 다음과 같으며, 이는 게임의 난이도 설정(게임의 밸런스) 문제와 관련을 짓고 행위의 기회(도전레벨)와 행위의 능력(기능레벨)이 적당히 조절되어 설계된 게임이 비로소 플레이어로 하여금 몰입을 느낄 수 있도록 기능한다고 해석할 수 있다.

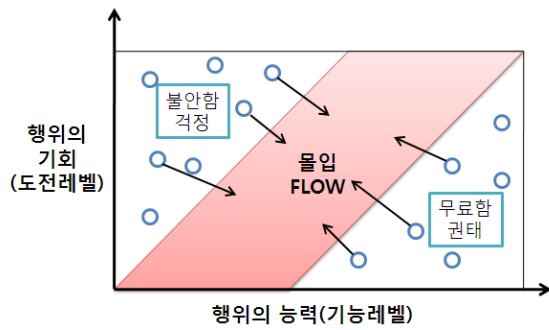


그림 1. 플로우 모델에서 유머 요소의 역할

이러한 플로우 모델에서 유머는 사용자로 하여금 몰입 상태에 쉽게 들어갈 수 있도록 돕는 역할을 담당한다. 게임 플레이 중간 중간에 나타나는 유머의 요소는 사용자가 지나친 난이도로 인한 불안감 걱정이나, 쉬운 난이도에서 야기되는 무료함과 권태를 잠시나마 잊도록 하며 그들을 몰입으로 이끄는 것이다.

2.2 유머 요소

2.1.1 유머의 정의

유머란 어떤 표현수단보다 표용력이 있고 설득적이며, 세계의 벽을 넘을 수 있는 단일 언어라고 할 수 있다. Webster 사전에서 설명하고 있는 유머란, ①우연한 사건, 행동, 상황, 아이디어의 표현에 있어서 나타나는 특질로서 웃음이나 부조화 혹은 어색함을 유발시키는 것 ② 아이디어, 상황, 우연한 사건 혹은 부조화적인 요소를 발견하고, 표현하고, 평가하는 정신적인 능력 ③ 우습게 하려는 행동이나 노력 등이다. 아리스토텔레스(Aristotle)는 웃음의 본질은 악의와 관계가 있으며 수용자의 공격성을 충족시키는 것이 되며, 우월성의 인식이 웃음의 근원이 된다고 보고 유머를 통한 웃음에는 어느 정도 상대방의 결점으로 인한 자신의 우월성을 인식할 결과가 포함된다고 이야기하였다.[5] 철학자 칸트(Kant)는 웃음의 원인은 개념과 실제의 사물 사이에서 오는 불일치의 인식에서 야기되며, 웃음은 이러한 부조화의 표현이라고 보았다(Immanuel Kant, 재인용). 많은 이들이 웃음을 불러 일으키는 요인으로서의 유머에 대하여 많은 고찰을 하고 있지만 유머의 절대적인 정의는 내리기 힘들다. 따라서, 앞선 유머의 정의에 비추어 볼 때, 유머는 사람에게 웃음을 일으키려는 작용으로 우월성, 부조화 등의 외부적 요인에 의해 발생되는 것이라고 정리할 수 있을 것이다.

2.1.2 유머 형성에 대한 선행 연구

과거 학계에서는 유머의 구성요소와 형성의 방법에 대해 많은 연구가 진행되어 왔다. 국내에서 이루어진 유머에 대한 연구는 주로 국어국문학에서 언어를 통한 유머 형성에 대해 수행한 연구이거나 광고와 시각커뮤니케이션 분야에서 유머의 효과를 상업적으로 이용하기 위한 연구로 구분할 수 있

다.

국어학자인 손세모들은 유머 형성의 방법으로 대상 희화하기, 대상의 특성이나 전형성 이용하기, 전형적인 상황제시하기, 상식 깨뜨리기, 연상 이용하기, 패러디하기, 자조적으로 표현하기, 의사소통 실패 이용하기 등을 들면서, 언어를 이용한 유머 창조의 방식을 연구하였다.[6]

광고 분야에서의 연구로는 린치와 하트만의(Lynch & Hartman)은 유머의 7가지 속성을 들 수 있는데, 이들은 의외성(unusualness)과 강력함(Potency), 부모의 통제(Parent control), 부조화(incongruity), 개인적 정성이나 불편한 상황의 대응능력에 대한 적성(competence), 유쾌하고 아름다움을 강조하는 공상(fantasy), 과장이나 재담같은 말장난(word play) 등을 유머의 속성으로 추출하였으며, 그것을 이용하여 소비자들이 광고를 평가한다고 발표하였다. 이들 일련의 광고 분야의 학자들은 유머의 사용은 수용자로 하여금 저항감을 덜 가지도록 하며, 오히려 오락적 분위기를 만들어냄으로써 중국에는 광고에 대한 호감도가 높아지게 된다는 결론에 도달하였다.[7] S. Neal과 F. Krutnik(S. Neale AND f. Krutnik, 1996)는 코미디의 구성요소로 내러티브, 코믹이벤트, 긴장, 놀람, 농담, 사실감, 유머 등을 들고 있다.[8]

2.1.3 앙리 베르그송(Henry Bergson)의 유머에 대한 고찰

프랑스의 철학자 앙리 베르그송은 자신의 저서에서 희극성에 비추어 웃음을 고찰하면서, 유머에 의한 웃음은 다음과 같은 세 가지 특징을 가진다고 주장하였다.[9] 첫째, 인간적인 것을 떠나서는 희극적인 것은 존재하지 않는다. 사람이 어떤 동물에 관해 웃음을 터뜨린다면, 그것은 그 동물에게서 인간의 태도나 인간적인 표현을 발견하기 때문일 것이다. 둘째, 웃음은 무감동에서 출발한다. 공감이 최소화되고 대상에 대한 무감각함이 최대화될 때, 방관자로서의 심리상태를 지니고 이는 웃음을 유발한다. 마지막으로, 웃음은 지성에 호소한다. 웃음은 반드시 한 집단의 웃음이며, 사회적인 의미를 가지고 있다. 이를 정리하면 인간은 대상이 인간적이고, 그 대상에 대한 감정이 없으며 그 요소에 대한 타인과의 공감이 일어날 때 웃는다.

위와 같이, 앙리 베르그송은 유머로 인해 발생하는 웃음의 특징을 셋으로 나누는 한편, 웃음의 유발 요소를 다섯 가지 측면으로 나누어 언급하고 있다.

① 형태 : 등장인물이나 사물의 모습을 과장하고 뒤틀어 변형함으로써 희극적인 효과를 얻을 수 있다.

② 움직임(동작) : 사람이 기계적인 몸짓을 자동적으로 반복함에 따라 희극적 효과를 거둘 수 있다. 생활에 기계적인 특성을 유입하는 것이 사람을 웃게 하는 진정한 원인이다.

③ 상황 : 반복, 역전, 중복에 의한 상호간섭의 세 가지

특성을 가진다.

④ 말 : 방심하고 있는 상황에서 의도하지 않았던 말을 무의식중에 함으로써 웃음을 유발할 수 있다. 언어 속에 뚜렷한 불합리함이 포함되어 있으면 희극적으로 느껴진다.

⑤ 성격 : 희극성은 다른 사람의 인격이 우리를 감동시키기를 그치는 바로 그 지점에서 시작될 수 있다. 어떤 사람의 가벼운 결점 또는 유별난 장점은 그 사람의 비사회성을 드러내며 이는 웃음을 유발시킨다.

웃음에 관한 그의 고찰은 이후의 많은 연구에 시사점을 주었으며 웃음을 유발하는 방식을 다섯 가지로 분류함으로써 유머의 종류를 나누어 분석하는 데 기여하였다. 본고에서는 베르그송의 웃음 유발 요소 다섯 가지를 참고하여 게임에서 사용되는 유머를 분석하고자 한다.

2.3 게임에 적용 가능한 유머의 형태

게임은 대표적인 뉴미디어 이야기예술의 한 형태로서, 많은 경우 인물, 사건, 배경의 3요소를 지니고 있다. 여기서 인물이란 작품 속에 등장하는 사람, 작품 속에 등장하여 사건을 이끌어 가는 주체를 뜻하며, 사건은 등장 인물들이 일으키고 겪는 행동과 갈등으로, 인물들이 일으키는 갈등을 중심으로 이루어진다. 배경은 인물이 행동하거나 사건이 일어나는 시간과 장소, 상황을 포함한다. 때문에, 대부분의 게임의 경우 이러한 인물과 사건, 배경을 가지고 있어 사용자에게 일정한 이야기를 전달하는 형식을 띠고 있으며, 유머 요소 또한 위의 3요소에 포함되어 나타나게 된다. 그런데 이 중 배경은 유머가 발견되기 어려운 요소이다. 유머는 인간과 관련된 것에서 연유되는 것이기 때문이다. 배경은 유머 요소를 포함하는 대신에, 그 미학적 아름다움이나 편의성 등을 통하여 사용자에게 소구할 수 있는 가능성을 가진다.

앞에서는 게임 스토리상에서 유머 요소가 적용될 수 있는 가능성을 지닌 구성 요소를 살펴보았다면, 다음 표에서는 유머 요소를 실질적으로 삽입하여 게임을 설계하고 개발할 때 사용할 수 있는 구성기법을 확인할 수 있다.



표 3. 게임 속의 코미디 적용 기법[10]

구성기법	설명
반복	연속적으로 반복하여 일어나는 코미디
코믹한 위반	심각한 규범들을 가볍게 위반하여 일어나는 코미디
반전	사용자가 미처 생각하지 못했던 반대 방향으로 게임을 진행시키거나 결과를 만드는 등의 기법 사용
의인화	의인화하여 만든 게임의 구성이 신선한 충격과 동시에 코믹의 요소로 작용
기발한 상상력	일반적으로 상상할 수 없는 요소를 삽입함으로써 게임을 더욱 돋보이게 함
과장과 억제	허구성에 허탈해하기보다는 과장과 억제를 코믹의 요소로 사용

위의 표를 보면 게임 속에서 유머를 통한 재미를 이끌어 내기 위한 방법으로는 반복, 코믹한 위반, 반전, 의인화, 기발한 상상력, 과장과 억제 등이 있는데, 이 중 ‘기발한 상상력’ 항목은 거의 모든 게임에 필수적으로 포함되어야 하는 전제라고 할 수 있다. 그러므로 본고에서 게임에 적용할 수 있는 유머 구성 기법의 하나로 참고하기에는 다른 구성 기법과는 층위가 다르다고 볼 수 있으므로 ‘기발한 상상력’ 항목은 제외하고자 한다. 또한 ‘억제’ 하는 방식은 실질적으로 찾아보기 어려운 방식이므로 역시 제외한다.

한편, 베르그송이 언급한 유머의 유발 요소인 형태, 움직임(동작), 상황, 언어, 성격 중 언어 항목은 게임에서 도입하여 사용하기에는 용이하지 않은 요소라고 할 수 있다. 게임은 상호작용적인 측면이 강하기 때문에 영화나 애니메이션 등과 같이 언어를 주로 사용하는 미디어보다 상대적으로 언어 사용 빈도가 낮거나 그 내용이 단순할 때가 많다. 그러므로, 게임에서는 단순히 언어를 사용하여 유머 작용을 일으키는 어려우며 언어보다 비주절적인 면에서 유머 요소를 삽입하는 경우가 빈번한 것이다. 대신 형태와 움직임, 상황과 성격은 실제보다 부풀리고 과장함으로써 사용자에게 소구하는 양상을 보이고 있다.

이상의 논의를 통해 살펴볼 때, 게임의 유머 요소를 추출하기 위하여 앞서 언급한 소설의 3요소 중 게임에서 사용되는 인물과 사건, 그리고 라라미(F.D. Laramee)의 게임 속의 코미디 적용 기법 중 반복, 위반, 반전, 의인화, 과장, 그리고 베르그송(Bergson)의 유머 유발 요소인 형태, 움직임, 상황, 성격을 종합·정리하면 다음과 같은 표로 나타낼 수 있다.[11]

표 4. 게임에서의 유머 요소 평가표

	외모	과장	의인화
캐릭터	동작	과장	의인화
	성격	반복	위반
사건		반전	과장

소설의 구성요소 중 인물은 게임의 ‘캐릭터’로 치환될 수

있으며, 캐릭터에 포함될 수 있는 유머 유발 요소인 형태와 움직임은 각각 '외모'와 '동작'으로 치환되어진다. 이 때 캐릭터의 외모와 동작에서 유머를 유발할 수 있는 요소로는 과장과 의인화가 포함될 수 있으며, 성격에서 유머를 유발할 수 있는 요소로는 반복과 위반이 포함되고, 사건에서의 유머 유발 요소에는 반전과 과장이 포함될 수 있다. 본고에서는 위의 표를 이용하여 닌텐도 DS lite의 타이틀 안에서 발견되는 유머 요소를 분석하고자 한다.

3. 유머 요소를 사용한 타이틀 분석

일반적인 게임의 타이틀은 크게 아케이드 장르, 롤 플레이 장르, 시뮬레이션 장르, 어드벤처 장르 등으로 나뉘어진다.

표 5. 게임의 장르별 분류

게임의 장르	아케이드	롤 플레이	시뮬레이션	어드벤처
세부게임장르	액션 슈팅 보드	액션 롤 플레이	조종 시뮬레이션	대화형 어드벤처
		턴 방식 롤 플레이	전략 시뮬레이션	어드벤처 시네마틱
		실시간 롤 플레이	육성 시뮬레이션	어드벤처
			연애 시뮬레이션	어드벤처

어드벤처 게임은 모험을 주제로 시나리오에 따라 여러 가지 문제를 해결하면서 감추어진 수수께끼나 비밀 등을 풀어 나가는 게임 장르로서, 게임 시장에서 가장 많은 인기를 누리고 있으며 선호되는 장르이다. 1인 캐릭터 중심이며, 애니메이션 연출 기법의 도입이 가능하고 스토리가 가장 중요한 역할을 담당하는 어드벤처의 특성에 따라 유머 요소가 가장 효과적으로, 가장 많이 쓰이고 있는 게임 장르이다. 액션 게임 깊이가 생각하고 판단하기보다는 순간적인 판단을 요구하며, 눈과 손의 협력을 통한 빠른 반사 행동을 필요로 하는 게임이다. 대전게임, 퍼즐 게임 등이 이에 해당된다. 전략 게임은 유닛과 자원의 밸런스를 맞추며 미션을 완성하는 방식으로 진행되는 게임이며 심즈 등의 신 게임(God Game)이 포함된다. 시뮬레이션 게임은 사실적인 상황에서 플레이하여 사용자로 하여금 목적을 가지고 실질적인 체험을 할 수 있도록 하는 게임 형태이며, 지식을 전달하는 에듀테인먼트 게임, 스포츠 게임 등이 이에 속한다. 게임의 종류에 따라 유머 요소를 적용할 수 있는 가능성과 그 형태는 매우 다른 양상을 보인다. 특히, 61개의 타이틀을 조사했을 때, 많은 수의 타이틀이 유머 요소를 가지지 않았다. 유머 요소를 포함하지 않았다고 사료되는 타이틀의 종류는 다음과 같다.↓

표 6. 유머 요소를 포함하지 않는 닌텐도 DS lite 게임 타이틀

게임 종류	타이틀명
두뇌 단련	양손의 달인/시치다식 우뇌 훈련/DS 안력 트레이닝 등
퍼즐	고스톱/쿠킹마마/틀린그림전집/Sudoku DS/피크로스/테트리스 등
스포츠	파워볼 프로야구 비긴즈/FIFA/EA플레이 그라운드 등
레이싱	마리오카트/포켓몬대시/월드 서커 워닝일레븐/니드포스피드/Tank Beat 전차 대전 등
전략/액션	심시티/마이심즈/진삼국무쌍 DS 파이터즈 배틀 등

유머 요소를 포함하지 않는 타이틀은 주로 두뇌 단련, 퍼즐, 스포츠, 레이싱, 전략 게임 장르로 나타났으며, 이는 상기 타이틀들이 스토리를 가지지 않았거나 플레이의 형태가 단순하여 유머 요소의 도움 없이도 사용자를 쉽게 몰입으로 이끌어갈 수 있는 종류의 게임에서 특히 두드러지게 나타났다.

본 장에서는 닌텐도 DS lite 게임 타이틀 중 유머 요소를 가지고 있다고 사료되는 타이틀 중 각 장르에 해당하는 타이틀인 에듀테인먼트 게임인 <매일매일 DS 두뇌 트레이닝>, 시뮬레이션 게임인 <놀러오세요 동물의 숲>, 어드벤처 게임인 <젤다의 전설:몽환의 모래시계>, 액션 게임인 <리듬 히어로>를 대상으로 각각의 게임이 가지고 있는 유머 요소를 앞서 제시한 유머 요소 평가표를 이용하여 탐색해 보고자 한다.

3.1 <매일매일 DS 두뇌 트레이닝>

<매일매일 DS 두뇌 트레이닝>은 닌텐도에서 2007년 1월에 발매된 두뇌 활성화 소프트웨어로, 닌텐도의 공격적인 판매전략과 이전에 볼 수 없었던 새로운 컨셉에 힘입어 우리나라에서만 20만장이 넘는 판매고 달성하여 닌텐도 소프트웨어 중 가장 많은 판매고를 기록하였다. <매일매일 DS 두뇌 트레이닝>에서 찾아볼 수 있는 유머 요소의 평가 결과는 다음과 같다.

표 7. <매일매일 DS 두뇌 트레이닝>의 유머 요소 평가

캐릭터	외모	과장	○	의인화	○
	동작	과장	○	의인화	○
	성격	반복	○	위반	X
사건	반전	X	과장	X	

두뇌 단련 프로그램이라고 명명되어 있는 이 게임은 게임을 진행하는 캐릭터 '박사'의 외모-머리통만 가지고 있다-와 그가 제법 인간과 같은 행동과 표정, 성격을 보이고 있다는 점에서 유머의 요소를 보이고 있다. 이러한 유머는 사용자로 하여금 지루한 두뇌 트레이닝 중간중간에 기분을 전환하는 역할을 수행하고 있는데, 그가 사용자에게 거는 이런 저런 이야기들에서 특히 이런 특성이 드러나고 있다. 이 타이틀에서는 특별한 스토리가 없기 때문에 사건은 일어나지

않고, 이에 사건에서 유래하는 유머의 요소는 부재한다.

3.2 <놀러오세요 동물의 숲>

<놀러오세요 동물의 숲>은 2007년 12월 발매된 커뮤니케이션 장르 게임으로, 앞서 본고에서 제시한 게임의 장르 분류를 참고하면 시뮬레이션 장르에 포함된다고 볼 수 있다. 줄거리는 인간인 '내'가 동물의 마을로 이사가 살게 되면서 집을 사고, 돈을 벌면서 빚을 갚고 마을의 숲을 풍성히 가꾸어 나가는 내용으로, 아기자기하고 귀여운 캐릭터와 시시각각 예측하지 못하게 벌어지는 상황이 사용자로 하여금 매우 흥미를 가지도록 유도하는 게임이다.

표 8. <놀러오세요 동물의 숲>의 유머 요소 평가

캐릭터	외모	과장	○	의인화	○
	동작	과장	X	의인화	○
	성격	반복	○	위반	○
사건		반전	X	과장	○

<놀러오세요 동물의 숲>은 특히 캐릭터에서 찾을 수 있는 유머의 요소가 강한 게임인데, 다양한 동물의 특성이 나타나며 사람처럼 두 발과 두 손을 가진 모습으로 의인화 되는 캐릭터의 외모라던가, 사람처럼 낚시를 하고 편지를 쓰는 등의 동작의 의인화는 사용자로 하여금 상당한 재미를 느끼게 한다. 성격의 경우, 캐릭터의 대사로 이를 유추할 수 있는데, 마을 회관의 오리 캐릭터는 계속해서 투덜거리는 모습을 반복하여 제시함으로써 반복에서 오는 재미를 느끼게 한다. 또한 보통의 캐릭터에서 기대되는 친절한 모습에 대해 정면으로 위반하여 재미를 유발하고 있다. 한편, <놀러오세요 동물의 숲>에서 제시되는 사건은 현실 세계에서 찾아볼 수 없는 것으로, 인간 생활에서 목가적인 면이 과장되어 나타난 것으로 이해할 수 있다. 위와 같은 분석의 결과, <놀러오세요 동물의 숲>은 사용자에게 캐릭터의 외모, 동작, 성격, 사건 등 다양한 요소를 사용하여 웃음을 유발하는 것을 발견할 수 있었다.

3.3 <리듬 히어로>

<리듬 히어로>는 2007년 10월 발매되었으며, 작가는 리듬 액션 게임 장르, 크게는 아케이드 액션 장르에 포함된다. 사용자의 캐릭터를 비롯한 세 명의 EBA 요원들이 어려운 일을 주인공을 찾아가 춤과 노래로 그들을 응원해주고, 주인공은 응원을 통해 어려운 일을 극복해 낸다는 줄거리로 이루어져 있다. 약 12곡 가량의 노래마다 각기 다른 주인공과 줄거리를 가지고 있으며, 기발한 스토리 구성으로 사용자의 흥미를 불러 일으키고 있다.

표 9. <리듬 히어로>의 유머 요소 평가

캐릭터	외모	과장	○	의인화	○
	동작	과장	○	의인화	○
	성격	반복	○	위반	○
사건		반전	○	과장	○

<리듬 히어로>는 다양한 줄거리를 지닌 만큼 각각의 줄거리에서 선사하는 유머 요소도 천차 만별이다. <리듬 히어로>에서 가장 주목할 만한 유머 요소는 사건의 반전과 과장에 있다고 할 수 있는데, 사용자의 플레이가 일정 점수를 넘지 못하면 스토리에 반전이 일어나게 된다. 예를 들면, 사용자의 플레이가 일정 점수 이상이었다면 루시가 돌아가신 아버지를 그리워하며 아버지의 방을 청소하다가 우연히 발견하게 된 사진에서 루시와 어머니의 모습을 찾고 “역시 아버지는 우리를 늘 지켜보고 있었어!”라며 기뻐하지만, 기준 점수 이하였다면 사진에서는 민망한 자세로 보디빌딩을 하고 있는 아버지의 모습을 보게 된다. 이렇듯 전체 스토리에서 등장하는 다양한 반전은 사용자의 웃음을 유발하는 중요한 장치로 역할한다. 또한, <리듬 히어로>에서는 과장의 미학을 찾아볼 수 있는데, 전체적 스토리가 현실 세계에서 찾아볼 수 없는 과장된 상황의 연속이라는 점에서 분명히 드러난다. 예를 들어, 아들과 함께 주말에 소풍을 가기로 한 기상 캐스터는 주말에 비가 올 확률이 100%임에도 불구하고 방송에서 일기예보를 그만 반대로 전하고 마는데, 이 주인공은 하늘을 날아다니며 구름을 흩어버리기도 하고, 마을 사람들이 주인공을 도와 선풍기를 틀어 구름을 날려버리기도 하며, 동물들이 몰려와서 하늘에 기원제를 올리는 등 현실에서 절대 불가능할 일들을 아무렇지도 않게 제시하는 것이다. 이러한 반전과 과장은 리듬 히어로의 유머를 완성하는데 중심 역할을 담당하고 있다.

3.4 <젤다의 전설:몽환의 모래시계>

<젤다의 전설 : 몽환의 모래시계>(이하 젤다)는 2008년 4월에 발매된 펜 액션 어드벤처 장르 게임으로, 전작들의 위상에 걸맞은 높은 완성도를 보여 주고 있는 타이틀이다. 스토리와 액션 자체의 흥미 요소 외에도, <젤다>는 닌텐도의 특수한 기능인 목소리 인식, 불기, 터치펜 액션, 본체 접었다 펴기 등을 십분 활용하여 사용자로 하여금 새로운 재미를 느낄 수 있는 특별한 진행 방식을 보여 주고 있다.

표 10. <젤다의 전설:몽환의 모래시계>의 유머 요소 평가

캐릭터	외모	과장	○	의인화	X
	동작	과장	○	의인화	○
	성격	반복	○	위반	○
사건		반전	○	과장	○

〈젤다〉는 캐릭터의 과장된 외모 - 링크와 테트라 의 지나치게 눈이 강조된 얼굴 생김새, 라인백의 초췌한 차림새 등 - 와 링크와 라인백의 동작의 과장, 라인백과 여해적의 비겁한 성격에서 유래하는 반복과 위반의 유머 등 캐릭터에서 얻을 수 있는 유머의 요소가 많은 편이다. 특히 선장 라인백의 비겁한 성격과 연관지은 유머의 요소를 많이 찾아볼 수 있는데, 라인백이 무서운 장소에 가면 반복적으로 사라진다던지, 여해적이 찾아올 때는 나무통에 숨어버리는 등의 위반성 등이 바로 그것이다. 이는 게임의 원활한 진행을 위하여 보조 캐릭터가 화면에서 사라지는 과정을 매우 자연스럽게 처리한 예라 할 수 있다. 사용자들은 게임 플레이를 통하여 라인백의 비겁한 성격을 흥미롭게 받아들여지게 되고, 이는 후반에 일어나는 사건의 반전을 더욱 충격적으로 받아들여지게 하는 요소가 되기도 한다.

4. 결론

본 연구의 결과 휴대용 게임기인 닌텐도 DS Lite의 타이틀은 유머 요소를 지니고 있는 타이틀과 그렇지 않은 것으로 구분할 수 있었다. 이 중 유머 요소를 지니지 않은 타이틀은 대부분 룰이 단순하고 확실한 퍼즐, 스포츠 또는 레이싱 게임이나 목적성이 확고한 두뇌 단련 타이틀이었다. 이러한 종류의 게임 타이틀은 플레이가 매우 단편적이며, 단시간 안에 승부를 볼 수 있는 것으로, 사용자의 몰입을 일으키기 위하여 별다른 유머 요소를 삽입할 필요성이 제기되지 않는다. 이러한 타이틀들을 제외한 대부분의 경우, 강도와 빈도수의 차이는 있으나 유머 요소를 지니고 있는 것으로 파악되었다. 특히 스토리가 게임을 클리어할 때까지 계속 이어져 나가야 하는 형식의 게임의 경우, 사용자들이 짧은 시간에 집중적으로 게임에 몰입할 수 있도록 돕는 역할을 하는 유머 요소가 더욱 빈번하게 발견됨을 알 수 있었다.

또한 본고에서 제시한 유머 요소 평가표를 기준으로 게임 타이틀을 분석하였을 때, 가장 많이 사용되고 있는 유머의 요소는 과장임을 알 수 있었다. 스토리를 과장하거나 캐릭터의 외모나 성격, 또는 행동을 과장함으로써 유머를 만들어내는 것은 '과장'은 복잡한 인지적 처리과정 없이도 사용자가

빠르게 유머를 이해할 수 있는 장치이기 때문이라고 여겨진다.

휴대용 게임기는 다양한 연령층과 다양한 상황에 어필하기 위한 전략으로, 언제 어디서나 간편히 몰입할 수 있는 단순한 조작과 쉬운 스토리텔링 구조를 내세우고 있다. 이러한 휴대용 게임기의 스토리텔링에 적절한 유머 요소를 도입하여 사용하는 것은 사용자의 몰입을 한층 심화하는 데 도움이 되어, 퍼즐이나 스포츠, 액션 게임 등의 단순한 형식의 게임 위주의 플레이에서 벗어나 보다 다양한 게임을 즐기는 데 도움이 될 것으로 예상할 수 있다.

참고문헌

- [1] Pierre-Alexandre Garneau, Fourteen Forms of Fun, Gamasutra, October 12, 2001
- [2] 맹재희 외, 게임 속의 코미디 요소가 사용자들의 게임 선택에 미치는 영향, 한국콘텐츠학회논문지 제6권 9집, 2006
- [3] 한국 닌텐도 <http://www.nintendo.co.kr/DS/soft>
- [4] 미하이 칙센트미하이, 『몰입, 미치도록 행복한 나를 만난다』, 최인수 역, 서울:한울림, 2004
- [5] 김재홍 역, 아리스토텔레스, 『시학』, 서울:고려대학교 출판부, 1998
- [6] 손세모돌, 유머 형성의 원리와 방법, 한양어문 제 7집, 1999
- [7] 맹명관, 광고의 신병기 유머를 분석한다, 연세커뮤니케이션즈 8
- [8] 고창균 외, 유머 광고에 대한 연구, 경기전문대학 논문집 제 25호, 2001
- [9] 앙리 베르그송, 『웃음』, 정연복 역, 서울:세계사, 1992
- [10] F.D. Laramee, 게임 개발 프로젝트를 성공적으로 이끄는 게임 기획& 디자인, 서울:정보문화사, 2003
- [11] 임자연, 애니메이션에 나타난 유머유형에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2007