한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집 제28권 제2호 (2020. 7)

게임 플레이에서 스토리 패스 현상에 대한 연구

홍민기*, 이종원O
*청강문화산업대학교 만화애니게임학과,
O청강문화산업대학교 만화애니게임학과
e-mail: alsrl7089@naver.com*, jw@ck.ac.krO

A Study on Story Pass in Game Play

Min-Gi Hong*, Jong-Won LeeO
*Dept. of Cartoon&Animation&Game, ChungKang College of Cultural Industries,
ODept. of Cartoon&Animation&Game, ChungKang College of Cultural Industries

● 요 약 ●

게임의 스토리는 게임 내에서 중요한 역할을 수행한다. 스토리를 통해 플레이어가 게임에 자연스럽게 녹아 들 수 있도록 동기를 부여하며, 게임 진행에 대한 당위성을 부여하고 더 나아가서는 게임 스토리가 게임의 핵심 재미 요소가 되기도 한다. 본 논문에서는 게임 스토리를 RPG 장르의 측면에서 분석하고 설문 조사를 통해 게임 스토리에 대한 장단점을 분석하여 현재 발생하고 있는 게임 스토리 패스에 대한 분석과 개선에 도움을 주고자 한다.

키워드: Game Story, Story Pass, RPG

I. Introduction

게임은 정보기술과 음악, 영상 등이 집약되어 있는 종합예술이며, 스토리 또한 게임에서 절대로 빼놓을 수 없는 요소 중 하나이다. 하지만 현대 1인칭 슈팅 게임(이하 FPS) 장르의 원조격인 울펜슈타인 3D, 홍행돌풍을 일으키며 FPS라는 장르의 대중화를 일으키는데 일조한 둠, 퀘이크의 핵심프로그래머인 존 카멕은 “게임의 스토리는 포르노의 스토리와 같다. 있으면 좋지만, 중요하진 않다.”고 언급했었다[1]. 이는 게임의 부실한 스토리를 비판하는 용도로 자주 사용되었다.

오늘날 게임에서의 스토리는 정말 중요한 역할을 수행한다. 게임의 스토리는 플레이어의 게임 진행에 대한 당위성을 부여하고, 플레이어에게 게임 플레이를 하게끔 동기를 부여하며, 주로 게임을 플레이하는데 있어 재미를 느끼지만, 스토리가 게임의 주요 재미 요소가 되기도 한다. 너무나도 다양한 게임들이 개발되어 시중에 유통되고 있지만, 그러한 다양한 게임들이 시장에서 살아 남기위해 이제는 다른 게임과의 차별성, 즉, 디테일이 중요한 시기임을 느낄 수 있을 것이다. 하지만 아직도 게임의 스토리를 중요하게 생각하지 않는 사람은 분명 있다. 따라서 이러한 사람들로부터 게임의 스토리가 게임에 재미를 더해줄 수 있는 중요한 요소로 인식하고 받아들일 수 있게끔 도움을 주고자 한다.

본 논문에서는 RPG장르에서의 스토리의 역할에 대해 분석하고, 이를 토대로 진행한 ‘사용자의 스토리 패스’에 대한 설문 조사와 분석을 통해 향후 게임 스토리 작성에 있어 시사점을 도출하고자 한다.

II. The Main Subject

2.1 게임 스토리텔링의 특징

게임 스토리텔링은 4단계로 구분할 수 있다. 첫 번째, 조종단계는 플레이어에게 문제를 풀거나 목표를 달성할 것을 요구 한다. 이 단계는 게임에서 흔히 말하는 퀘스트라고 볼 수 있다. 두 번째, 역량단계는 게임 플레이에 필요한 규칙 및 지식을 습득하고, 게임 참여 의지를 부여하며 각 게임의 특수한 게임 플레이가 드러나고, 놀이적 태도가 구조화 된다. 이 단계는 튜토리얼이라고 볼 수 있다. 세 번째, 수행단계는 플레이어의 본격적인 플레이 단계이다. 네 번째, 승인 단계는 플레이어가 얼마나 잘하고 있는지 확인하고, 긍정적 혹은 부정적으로 승인. 즉, 피드백과 보상체계를 의미한다. 이 단계는 퀘스트를 완료하거나, 실패했을 경우 생기는 보상이나 패널티 같은 것을 의미한다. 이를 통해 게임 스토리텔링의 서사 단계와 게임의 진행 구조가 매우 유사한 것을 볼 수 있다. 조종 단계에서는 퀘스트를 시작하는 기본 스토리를 통해 동기 부여가 되고, 역량 단계에서는 튜토리얼을 통해 흥미와 재미, 수행 단계에서는 게임 플레이에 대한 재미를 느낄 수

있으며, 승인 단계에서는 보상을 통해 성취감을 느낄 수 있다.

게임 스토리텔링과 소설이나 영화의 차이를 보았을 때, 가장 중요한 차이점은 '참여'라고 볼 수 있다. 소설이나 영화를 보는 사람은 이야기에 개입할 수 없고, 공감과 연민 동정 등, 관객으로서 느낄 수 있는 감정을 통해 재미를 느끼지만, 게임에서의 플레이어는 스스로 게임의 주인공이 되어 자신의 행동을 통해 게임의 스토리를 만들어가며 재미를 느낀다. 게임에도 정형화 된 스토리는 존재하지만 대부분 플레이어의 판단에 이른 선택과 행동이 게임 스토리의 뒷부분이 된다.

2.2 RPG장르의 스토리텔링

RPG중에서도 대표적인 MMORPG의 스토리에 대해 '놈 게임 스토리'의 이진희 기획자는 이렇게 말한다. "게임의 스토리는 3인칭, 중간점, 1인칭 관점으로 나눌 수 있으며, 1인칭 관점은 소설로 따졌을 때, 화자와 주인공이 일치하는 경우으로 VR 게임이 여기에 해당하고, 3인칭 관점은 주인공과 화자가 다른 경우로, 캐릭터와 플레이어가 구분되어 매개체인 캐릭터를 통해 게임을 경험하게 된다. 중간적 관점은 캐릭터와 플레이어가 겹치는 부분이 있는 경우이며, 게임의 매개체인 캐릭터이긴 하지만 단순한 캐릭터로 볼 수 없다. 플레이어를 대신하는 존재로, 하나의 인격체로 대우되기도 한다. 3인칭 게임처럼 간접 경험이지만 좀 더 직접 경험에 가까워지며, MMORPG의 대부분이 3인칭과 1인칭의 중간단계인 중간적 관점이라고 볼 수 있다.[2]"

즉, MMORPG 세계에서의 플레이어는 자신을 대신하는 게임 속 또 다른 나라는 매개체를 통해 게임 스토리에 직접 경험에 가까운 간접적인 경험을 하게 된다는 것이다. 하지만 MMORPG에서 스토리를 구성함에 있어큰 제약으로 다가오는 요소가 있다. MMORPG에서의 주인공은 게임을 하는 플레이어이며, 이러한 플레이어들이 한 명이 아니기 때문에 모든 플레이어를 만족시켜야 하고 그로 인해 특정 플레이어에 맞춰 환경을 변화시킬 수 없다는 특징이 있다. 인스턴스 던전 형식이나 일시적으로 환경을 변화 시킬 수는 있지만 필드는 항상 모든 플레이어에게 대응할 수 있도록 계속해서 원상 복귀 되어야 하는 것이다.

주인공은 MMORPG의 중심에 서 있는 인물과 마찬가지 이다. 따라서 스토리상 주인공이 겪는 갈등은 이 세계의 사소한 갈등 뿐 아니라 중요한 갈등의 중심이며 대상이 되어야 한다. 보통 MMORPG의 세계관은 망해가는, 무언가 되찾기 위한 등의 영웅적 서사가 특징인데 이러한 영웅에게 서브 퀘스트로 배고픈 NPC에게 음식을 배달해달라는 퀘스트를 주면 몰입이 되겠느냐는 지적이다. 이것이 RPG게임에서의 서브 퀘스트에 대한 몰입이 방해되는 이유 중 하나라고 생각한다.

2.3 설문조사 및 분석

게임 유저들을 대상으로 게임의 스토리의 문제점에 대한 설문조사를 진행 했다. 총 350명이 응답 했으며, 일반 커뮤니티 사이트와 게임 인벤 사이트에서 설문조사를 진행했다.

① 어떤 장르의 게임을 하는가?

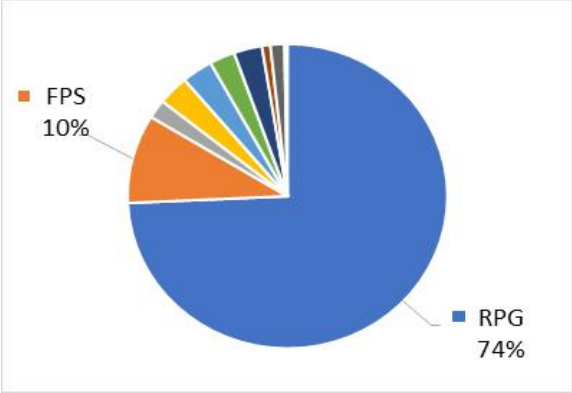

Fig. 1. Mainly Playing Game Genre

어떤 장르이 게임을 주로 하는가 하는 질문에 74%가 RPG를 주로 플레이한다고 응답했으며, 그 다음으로는 FPS가 10%로 나왔다. 그외 어드벤처, 액션, 전략, 시뮬레이션 등의 게임 장르는 10명 내외였다.

② 게임의 스토리를 보는가?

10개의 장르 중에서 가장 많은 응답을 받은 RPG장르를 기준으로 게임의 스토리를 보는지에 대한 설문을 실시했다. '게임의 스토리를 즐기며 플레이 하는가?'라는 문항에 대해 선택지의 기준은 다음과 같이 정했다.

'메인+서브'는 게임의 중심이 되는 메인 스토리와 게임의 중심 이야기와는 관계없는 서브 스토리를 모두 즐기는 것이고, '메인'은 게임의 중심이 되는 메인 스토리만 즐기면서 플레이 하는 것이다. '스토리 패스'는 게임의 스토리를 전혀 신경 쓰지 않으며 플레이 하는 것을 말한다.

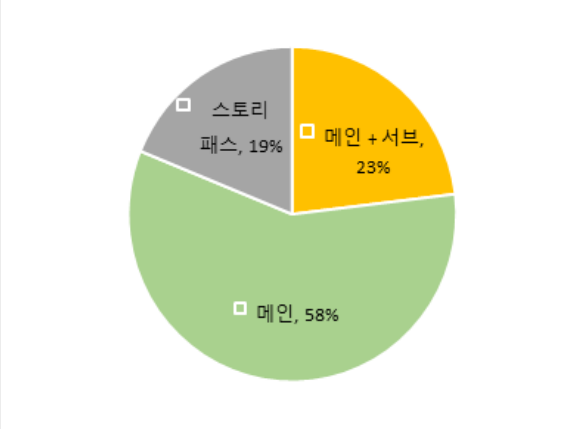

Fig. 2. Read the Game Story

게임을 즐길 때, 메인 스토리만 진행하는 사람이 58%, 게임이 의도한 대로 모든 스토리를 즐기는 유저들은 23%에 그쳤다. 그리고 19%의 사람들은 스토리를 아예 보지 않는다고 답했다. 절반에 가까운 사람들은 아예 스토리를 보지 않거나, 기획한 게임의 모든 스토리를

즐기면서 플레이 하지 않는다는 것이다.

③ 왜 게임의 스토리를 보지 않는가?

왜 게임의 스토리를 보지 않는지, 스토리를 패스한다고 응답한 사람들에게 그 이유에 대해 조사를 실시했다.

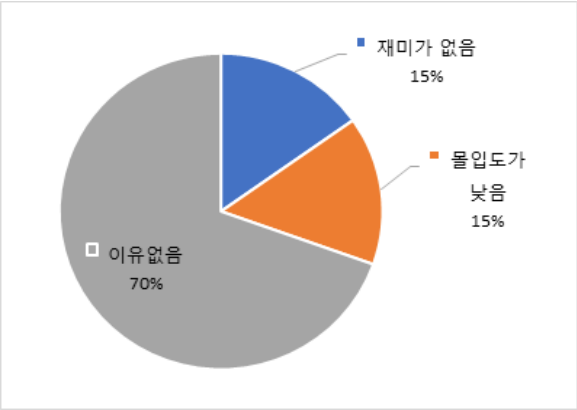

Fig. 3. Reasons to Pass the Game Story

설문 조사 결과, 이유 없이 스토리를 패스하는 응답자가 70%였다. 그리고 15%로 각각 스토리의 재미 부재, 스토리의 몰입도 낮음이 이유였다. 기타 의견으로 '지나치게 긴 컷씬'과, '많은 양의 스크립트(대화, 텍스트 등)'가 있었고, '시간이 아깝다. 빨리 게임 하고 싶다'라는 의견이 있었다. 가장 놀라웠던 것은 아무 이유 없이 그냥 스토리를 보지 않는다고 응답한 사람이 절반이 넘는 다는 것이다.

④ 게임 스토리를 보는 이유가 무엇인가?

게임 스토리에 대한 개선점을 도출하기 위하여 메인 스토리, 메인 + 서브 스토리를 즐기면서 플레이 하는 응답자들을 대상으로, 게임 스토리의 어떤 점이 게임 스토리를 보게 하는지에 대한 설문 조사를 실시했다.

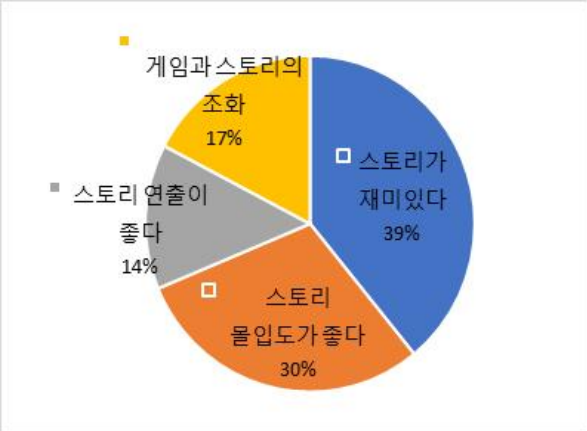

Fig 4. Reasons to Read the Game Story

게임의 메인, 메인 + 서브 스토리를 즐기는 총 211명을 대상으로 게임 스토리의 어떤 점이 게임 스토리를 보게 하는지에 대한 설문을 진행했다. 응답자의 39%가 스토리의 재미, 30%가 스토리의 몰입도에 대한 응답이었고, 게임과 스토리가 조화로운지, 연출이 좋은지에 대해서는 각각 17%와 14%를 차지했다, 그리고 32개의 기타 의견으로 다양한 의견이 있었는데, 이 중에 가장 많고 중복되는 의견으로는 '등장인물(캐릭터)의 개성이나 매력'과 단순히 '스토리가 궁금해서 본다'는 응답이었다.

게임의 스토리는 게임에 유저를 몰입하게 하는 역할을 함과 동시에 게임을 시작하게끔 하는 동기를 부여하는 것이 가장 큰 역할이라고 생각한다. 그리고 이 몰입과 동기를 부여하기 위해서는 그래픽과 같은 시각적인 면이나, 게임성도 분명 존재는 하겠지만, 단순히 텍스트나 정적인 표현을 넘어선 스토리에 대한 멋진 연출과 기본적으로 사람들에게 흥미를 유발 시킬 수 있는 근본적인 스토리의 재미를 보강한다면 그로 인해 플레이어가 게임에 몰입할 수 있게 되는, 스토리의 동기 부여로 인해 게임의 영웅이 되어 멋진 모험을 시작할 수 있게 되는 계기가 될 수 있을 것으로 보인다.

III. Conclusions

본 연구를 통해 설문과 조사 및 분석을 진행한 결과를 바탕으로 게임 스토리에 대한 긍정적 의견과 부정적 의견을 살펴볼 수 있었다. 게임 스토리를 보게 하는 이유에 대해서는 스토리의 근본적인 재미와 연출 그리고 몰입도에 대한 의견이 대부분이었다. 게임 스토리를 보지 않는 이유에 대해서는 아무 이유 없이 보지 않는 사람들이 절반 이상이나 차지했으며, 재미가 없거나, 몰입도가 좋지 않아 보지 않는 사람들이 있었다.

게임은 재미있어야 한다. 따라서 그 게임 안에 있는 모든 것들도 재미있어야 한다고 생각한다. 재미가 없으면 유저에게 흥미를 유발할 수도, 호기심조차 유발할 수 없으며 이는 게임을 시작하게 하는 동기를 부여할 수 있는 계기조차도 될 수 없는 것이다.

REFERENCES

[1] http://game.donga.com/27949/
[2] http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=219165