

게임의 세이브 기능이 플레이어의 스토리 생성에 미치는 영향

조성희
이화여자대학교 디지털미디어학부
idle_talk@naver.com

The Effects of Game Saves on Player Story Generation

Sunghee Cho
Division of Digital Media, Ewha Women's University

요 약

이 논문에서는 비디오게임에서의 세이브와 로드(Save and Load)의 반복이 스토리의 생성에 어떤 영향을 미치는지를 분석하고, 게임 세이브로 인한 게임 플레이 변화의 양상을 연구하였다. 게임 플레이어의 활동은 적극적으로 스토리를 창조해나가는 과정이며, 비디오게임의 플레이어는 세이브와 로드를 통해 스토리를 생성해나가게 된다. 이 과정에서 게임 시간의 조작이 일어나며, 기존 서사물과는 다른 시간 진행 양상을 보이게 된다.

ABSTRACT

This study explores the effects of 'save and load' on game storytelling. In video games, a player can control the game she plays by repeatedly saving and loading game data until she reaches her intended goal. As a consequence, a player can manage the game time. In this article, game time is divided into two parts; play time and story time in order to examine how player's intentions are reflected in game storytelling. This is what distinguishes game narrative from others in that the player generates her own story by saving and loading.

Keyword : Game Save, Game Narrative, Story Generation, Videogame

접수일자 : 2008년 10월 01일
일차수정 : 2008년 11월 25일
심사완료 : 2008년 12월 22일

1. 서론

1.1. 연구 대상과 목적

본 연구는 비디오게임에서의 세이브와 로드(Save and Load)의 반복이 게임 스토리에 미치는 영향을 분석하고, 게임 세이브로 인한 게임 플레이 변화의 양상을 밝히는 데 그 목적이 있다. 이를 위해서 첫째, 이제까지의 세이브에 관한 논쟁과 게임 세이브의 양상에 대해 먼저 밝히고, 둘째, 게임의 시간성에 관한 연구를 통해 세이브 기능이 게임 속에서 구체적으로 어떻게 작동하는지에 대해 언급하려 한다. 마지막으로, 세이브와 로드를 통한 플레이어의 역동적인 스토리 생성 양상에 대해 말하고자 한다.

연구의 대상은 비디오게임으로 한정한다. 비디오 게임은 ‘네트워크 기능이 없는 가정용 콘솔 게임과 PC게임’을 일컫는다. 비디오게임의 정의는 학자마다 다르지만, 여기서는 온라인 게임과의 구별에 초점을 둔 용어로 사용하겠다. 온라인 게임은 다수의 사람들이 하나의 게임 월드에서 상호작용하는 것이기 때문에 플레이어에 의한 게임 시간의 조정이 불가능하며, 플레이어의 행동은 서버에 자동으로 저장되기 때문에 여기서의 논의 대상으로는 적합하지 않다.

비디오게임의 세이브 방식은 개별 게임마다 다르게 나타나므로 일관된 기준에 따라 분류하기는 힘들지만, 여기서는 크게 두 가지로 나누어서 살펴보기로 한다. 원 세션 게임(One-Session Game)과 멀티 세션 게임(Multi-session Game)이 그것이다. 원 세션 게임은 게임 전체가 하나의 세션으로 이루어져 있는 게임으로, 처음부터 끝까지 하나의 스토리가 연결되어 진행되는 어드벤처나 롤플레이 게임이 이에 해당된다. 멀티 세션 게임은 ‘세션’에 해당하는 레벨이나 스테이지가 나뉘어져 있는 게임으로, 퍼즐 게임이나 스포츠 게임, 액션 게임 등이 해당된다. 전자의 경우 세이브 포인트가 나타날 때 세이브 슬롯에 저장하는 형태가 일반적이며, 후자의 경우에는 한 세션이 종료될 때 세이브의 기회

를 주는 경우가 많다. 개별 게임에의 적용은 뒤에서 살펴보겠다.

1.2. 기존의 연구와 그 비판

세이브 기능이 없는 게임은 이제 상상할 수 없지만, 게임 세이브에 관한 고전적인 논의는 게임 세이브가 필요한지 아닌지에 대해서부터 시작되었다. 앤드류 롤링스(Andrew Rollings)와 어네스트 아담스(Earnest Adams)는 그들의 저서에서 게임 세이브에 대한 고전적인 논쟁을 정리하고 있는데,[1] 여기서 언급된 게임 세이브 찬성론자와 반대론자의 주장은 다음과 같다.

게임 세이브를 반대하는 입장에서는 퍼즐을 풀어나가는 게임의 경우 두뇌로 풀기보다는 시행착오를 거쳐 풀게 되며, 뒤로 언제든지 되돌릴 수 있으므로 극적 긴장감을 감소시키며, 세이브의 과정은 플레이어의 몰입을 깬다고 주장한다.

이에 세이브 찬성론자들은 세이브 포인트의 개수를 조정하는 것으로 게임의 난이도를 조절하려는 시도는 바람직하지 않다고 비판하며, 플레이어가 시행착오를 거쳐 게임을 진행하는 것은 플레이어의 고유한 방식이지 게임 디자인이 이것에 영향을 받아서는 안된다고 한다. 또, 물리적인 이유에서 게임기를 끄지 않고 몇십 시간씩 플레이하는 것은 불가능하다고 한다.

이러한 논쟁은 기술적인 문제를 해결하고 처음으로 게임 세이브가 가능했을 때 진행된 것으로, 게임 세이브 자체의 당위에 대한 논쟁이다. 하지만 게임의 플레이 시간이 점점 길어지고, 담고 있는 이야기의 총량이 비약적으로 늘어나게 되면서 게임 세이브가 게임 플레이 전체를 망칠 수 있다는 세이브 반대론자의 입장은 이제 효력을 잃게 되었다. 즉, 길게는 100시간에 육박하는 현대의 비디오 게임에서 세이브 기능은 이미 게임 서사 진행의 기본적인 고려 요소가 된 것이다. 이제는 게임 세이브의 필요성에 대해서는 공통적인 이해가 마련되었다고 보고, 반대론자의 우려를 어떻게 최소화하느냐가 게임 세이브의 이슈라고 할 수 있겠다. 즉,

현대 게임 디자인에 있어서는 극적 긴장감과 몰입을 유지시키는 세이브 포인트의 효과적인 배열이 문제되는 것이다.

게임 세이브에 대한 보다 현대적인 논의는 프라스카와 뉴먼, 그리고 울로 이어진다. 곤잘로 프라스카(Gonzalo Frasca)는 예술로서의 게임이 진지해질 수 없는 이유가 바로 세이브와 로드 과정이 존재하기 때문이라고 하며, 아우슈비츠 같은 심각한 사건을 소재로 한 ‘진지한 게임(Serious Game)’의 모델을 제시한다.[2] 이 모델에서는 세이브 기능이 없어서 뒤로 되돌아갈 수 없고, 따라서 게임에서 한 번 죽음을 맞으면 게임은 영원히 끝난다. 또 플레이 할 수 있는 시간이 제한되어 있으며 다른 분기는 체험할 수 없다.

하지만 프라스카가 제시한 모델에 따르면 이것은 게임이라기보다는 하나의 선형적 서사물에 가깝다고 할 수 있으며, 따라서 이러한 세이브의 제한이 과연 게임의 긴장감과 진지함(seriousness)을 높이는 데 직접적으로 기여하고 있는지도 의문이다. 즉, 게임의 진지함과 세이브의 가부는 별개의 문제인 것이다. 자넷 머레이(Janet Murray)도 ‘다중 형식 이야기(multiform story)’를 설명하면서, 선택과 반복이 가능한 이러한 형식 때문에 도덕적 책임감이 희석되는 것은 아니라고 한다.[3] 이러한 프라스카의 논의는 게임 세이브가 게임 서사에 영향을 미친다는 점에서는 본고의 입장과 궤를 같이 하지만, 게임 세이브의 역기능에 초점을 맞추고 있다는 점에서는 다른 입장이다.

제임스 뉴먼은 『비디오게임』에서 로프트스와 카네만의 견해를 인용하면서, 비디오게임에서의 세이브는 대안적 세계를 탐험하고자 하는 욕망을 충족시켜 주는 기능으로, ‘만약 ~했었다라면’의 시나리오를 경험코자 하는 욕망이 게임 플레이를 추동한다고 보았다.[4] 즉, 저장 - 시도 - 실패 - 재시작의 순환은 비디오게임의 권위를 망가트리기보다는 오히려 지탱한다는 것이다. 이는 세이브 기능이 비디오게임의 고유한 요소 중 하나라는 것을 말해준다.

울은 게임에서 나타나는 일련의 도전을 극복하는데 세이브가 이용되는 것이라고 하면서, 능숙하지 못한 플레이어는 여러 번의 세이브와 로드를 통해서 도전을 극복하며, 숙련된 플레이어는 세이브를 덜 하면서 게임을 진행한다고 한다.[5] 그는 이 문제를 도전의 난이도와 결부시켜 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)의 몰입(Flow)이론을 적용시킨다.

위의 두 논의들은 기존 세이브 찬성론자의 견해에 비해 보다 구체적인 세이브의 기능을 지적하고는 있지만, 게임 전체를 아우르는 구조적 분석에는 접근하지 못했다는 것이 그 한계라고 할 수 있다. 또, 세이브의 서사적 기능에 초점을 둔 논의라기보다는 게임의 매체적 특성 중 하나로 세이브 기능을 짧게 언급하고 넘어가는 편이다.

비디오게임의 스토리텔링에서 게임 세이브가 플레이어의 스토리 생성에 영향을 미친다는 것을 밝히기 위해, 다음 장에서는 서사학 이론을 바탕으로 게임의 시간성과 세이브의 관계에 대해 검토하고자 한다.

2. 게임의 시간성과 게임 세이브

2.1. 야스퍼 울의 게임 시간

야스퍼 울(Jasper Juul)은 게임 시간에 대한 서사학적 접근을 시도하면서, 제라르 주네트(Gerard Genette)의 서사 시간과의 비교를 시도한다.[6] 그는 주네트가 제시한 스토리 시간(story time), 서술 시간(narrative time), 독서 시간(reading time)을 언급하면서, 이것이 게임에 어떻게 바뀌어 적용될 수 있는지 밝힌다. 즉, 게임의 스토리 시간은 ‘지금(now)’이며, 이는 서술 시간과 일치한다고 한다. 이를 주네트가 말한 시간의 길이(Duration)에 대입해보면 게임의 시간은 스토리 진행과 서술이 동시에 일어나는 ‘장면(Scene)’이라고 할 수 있다.[7] 게임에서의 스토리 진행과 그것의 서술, 즉 스크린에 나타나는 것은 동시에 일어난다는 것이다.

이어 울은 ‘플레이 시간(Play Time)’과 ‘사건 시

간(Event Time)’이란 개념을 제시하는데[8], 사건 시간은 후에 허구의 시간(Fictional Time)이라는 용어로 교체된다.[5] 여기서는 해석의 편의상 ‘사건 시간’이라는 용어를 계속 사용하도록 하겠다.

울이 정의한 ‘플레이 시간’은 플레이어가 게임을 플레이하는 데 걸리는 시간을 말하고, ‘사건 시간’은 게임 세계 내부에서 진행되는 시간을 말한다. 그는 게임을 플레이하는 것은 게임 상태(game state)와 상호작용하는 것이라고 하면서, 두 게임 시간이 구체적으로 어떻게 대응하는지 설명하고 있다.

그는 논문의 말미에서 ‘게임 세이브는 게임 시간을 조작하는 것’이라고 언급했지만, 게임 세이브와 관련하여 게임 시간이 구체적으로 어떻게 변화하는지는 밝히지 않고 있다. 그리고 세이브와 시간의 문제는 주로 비디오게임과 관련되는 이야기이며, 그래서 플레이 시간과 사건 시간이 하나로 나타나는 머드(Multi-User Dungeon ; MUD) 게임이나 <에버퀘스트(EverQuest)>같은 온라인 게임과 비교하고 있다.

그의 성과는 이제까지 게임을 주로 공간적인 도구로만 생각했던 게임 연구에 있어 시간성을 부각시켰다는 점이라고 하겠다. 또, 소설이나 영화 같은 기존 서사물의 시간과 게임 시간을 비교하여 새로운 결론을 도출하였다는 데 의의가 있다.

2.2. 마이클 히친스의 게임 시간

마이클 히친스(Michael Hitchens)는 게임 시간을 네 가지로 나눈다.[9] 플레이 시간, 엔진 시간, 게임 진행 시간, 게임 세계 시간이 그것이다.

첫째, 플레이 시간(Playing time)은 게임을 플레이하는 동안의 현실 시간이다. 이 개념은 울의 플레이 시간과 비슷하지만, 울은 게임 상태(game state)와 상호작용하는 시간만 플레이 시간으로 보았다면, 히친스는 게임을 시작해서 끝내기까지의 모든 시간을 포함하는 것이 플레이 시간이라고 한다.

둘째, 엔진 시간(Engine time)은 게임 엔진의 관점에서 본 시간이다. 즉, 게임이 작동하는 동안의 시간을 일컫는다. 예를 들어, 게임 플레이를 중단하

고 후에 돌아와 다시 시작하는 경우에, 게임 엔진은 그 사이의 시간을 인식하지 못한다는 것이다.

셋째, 게임 진행 시간(Game Progress time)은 게임 내의 어떤 발전적인 상태 변화를 측정하는 시간이다. 이것은 물리적으로는 측정할 수 없는 추상적인 시간이다. 그는 게임 진행 시간으로 울이 언급하지 않았던 게임의 비선형성(non-linearity)을 설명할 수 있다고 하는데, 비선형성의 예로 게임 오버를 당한 후 세이브 포인트에서 다시 시작하는 경우를 들고 있다. 게임을 진행하다가 세이브 포인트로 되돌아가게 되면, 새로운 분기(branch)를 생성하게 되는 것과 같다. 이 분기에서 경험하는 모든 진행(progress)이 게임 진행 시간에 포섭된다.

마지막으로, 게임 세계 시간(Game World time)을 언급하고 있다. 게임 세계 시간은 게임 월드 내의 연대기적 시간이다. 이것은 울의 사건 시간과 유사한 개념이라고 할 수 있겠다.

그는 자신이 제시한 네 가지의 시간을 정리하면서, 처음 세 가지의 시간은 모든 게임에 적용될 수 있지만 마지막의 게임 세계 시간은 게임 내에 구체적인 시간이 언급되어 있지 않은 추상 게임(abstract game)에는 해당하지 않는다고 한다.

플레이 시간과 사건 시간의 상호작용에 초점을 맞추었던 울과는 달리, 히친스는 보다 폭넓은 논의를 진행하고 있다. 또, 주로 실시간 게임(realtime game)을 대상으로 설명했던 울의 논의에서 나아가, 온라인 게임이나 턴 방식의 게임까지 폭넓게 포섭하려 했던 점이 눈에 띈다. 또, 게임의 세이브와 로드업 게임 진행 시간을 도입하여 설명한 점은 시간과 세이브에 관한 기존의 논의에서 한 발 나아간 것이라 할 수 있겠다.

하지만, 게임 진행 시간을 설명하면서 게임의 ‘진행(progress)’에 대한 기준이 구체적이지 못한 점이 아쉽다. 히친스는 플레이어의 상호작용으로 게임 상태에 변화가 일어나고, 그 변화가 게임의 엔딩에 다다른 과정일 때 게임의 ‘진행’이 발생한 것이라고 보았는데, 어떤 행위를 게임 진행 시간에 포함시킬 것인가는 구체적으로 정의되지 않았다.

예를 들어, 장비를 교체하는 시간은 게임 진행 시간에 포함은 되나 플레이 시간에 구체적으로 대응(mapping)시키기에는 어려움이 있다고 밝히고 있는데,[9] 장비의 성능을 확인하기 위해 여러 개의 장비를 교체하여 시험해 본 후 하나의 장비를 선택하는 경우에는 어떤 범위까지 게임 진행 시간에 포섭해야 하는가가 의문시된다. 또, 장비의 성능은 같으나 디자인만 다른 장비로 교체했을 경우에 이것을 게임의 '진행' 이라고 볼 수 있는가의 문제도 위의 정의로는 해결할 수 없다.

2.3. 마이클 니체의 게임 시간

마이클 니체(Michael Nitsche)의 기본 입장은 게임의 시간성과 공간성이 함께 고려되어야 한다는 것이다.[10] 니체는 게임 시간에 대한 율의 입장을 형식주의적인 접근(Formalist Approach)으로 보고, '경험된(experienced)' 시간은 경험자의 입장에서 따로 이해해야 한다고 한다.

그의 연구에서 주목할 부분은 시간의 조작이 가능한 게임 <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>를 가지고 설명한 시간 경험의 변화이다. 이 게임에서는 '시간의 모래'를 이용해 시간을 일정 부분 뒤로 돌려 다시 플레이할 수 있는데, 게임을 저장하고 재시작하는 것과는 달리 여기서 시간을 뒤로 돌리는 행위는 게임의 일부이기 때문에 게임 내 시공간의 단절이 일어나지 않는다. 따라서 율이 말한 플레이 시간과 사건 시간은 한 방향으로 계속 흐르며, 플레이어는 '시간의 모래'라는 장치를 통해 같은 시공간을 반복하여 경험하게 되는 것이다.

즉, '시간을 뒤로 돌릴 수 있다'는 사실은 게임 스토리에 포함된 부분이므로, 이것은 선형적 서사물에서의 시간 여행과 비슷하다고 할 것이다. 자넷 머레이는 '다수의 대안이 가능한 세계'를 경험할 수 있는 선형적 매체에 대한 탐구에서 그 예로 <백투더 퓨처(Back to the Future)>(1985)나 <사랑의 블랙홀(Groundhog Day)>(1993)같은 영화를 들고 있는데,[3] <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>에서 시간을 뒤로 돌리는 것은 이들 영화에서 과

거로 돌아가는 것과 유사하다.

하지만 이와는 반대로, 히친스는 <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>에서 시간을 뒤로 돌리는 것은 그가 정의한 '게임 진행 시간'에서 분기가 발생하는 현상과 같으며, 세이브-로드와는 기술적으로 차이가 없다고 한다.[9]

하지만 이 둘은 구별할 필요가 있으며, 그러기 위해 율의 '사건 시간'과 히친스의 '게임 진행 시간'으로 설명할 수 없는 부분을 재정의하는 것이 필요하다.

2.4. 스토리 시간의 재정의

위에서 언급한 문제점들을 해결하기 위하여, 스토리 시간(Story Time)의 개념을 제시하고자 한다. 스토리 시간이란 플레이어의 의도대로 게임의 스토리를 진행해 나가는 시간을 일컫는 것으로, 게임 내부에서 진행되는 시간이다. 플레이어는 주어진 게임 세계의 공간 안에서 스토리를 진행시키기 위해 노력하는데, 이것이 게임 플레이의 목적이라고 할 수 있겠다. 게임의 스토리는 플레이어가 게임을 플레이하는 순간 발생하는 것이므로, 플레이어의 의지가 반영된 게임 상태의 변화가 바로 게임의 스토리 시간이 된다.

스토리 시간은 게임 내부의 시간이므로, 히친스가 제시한 '게임 진행 시간'과는 차이가 있다. 스토리 시간을 적용하면, <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>에서 시간을 돌려 플레이를 반복하는 행위는 한 방향으로 흐르는 스토리 시간에 포섭되게 된다. 또, 세이브와 로드를 거쳐 생성되는 분기가 모두 스토리 시간에 포함되지는 않는다.

스토리 시간의 구체적인 적용에 대해서는 다음 장에서 밝히도록 하겠다.

3. 세이브와 로드를 통한 스토리의 생성

3.1. 플레이어의 저자성(Authorship)

플레이어의 활동은 적극적으로 스토리를 창조해

나가는 과정이다. 톨랑 바르트는 ‘저자의 죽음’을 역설하면서, 독자의 탄생을 이야기하고 있으며, 텍스트는 환원 불가능한 복수태(pluriel)라고 하면서 독자의 영역을 강조한다.[11] 또, 『S/Z』에서는 ‘읽는 텍스트(le texte lisible)’에서 ‘쓰는 텍스트(le texte scriptible)’로의 전환을 모색하면서, ‘다시 읽기(le relecture)’를 통한 텍스트의 생산을 이야기한다.[12]

이러한 바르트의 개념들은 디지털 환경이 도래하면서 더욱 의미 있는 것으로 받아들여지게 되었다. 자넷 머레이는 상호작용적인 활동에서의 ‘에이전시(Agency)’ 개념을 설명하면서 ‘저자로서의 인터랙터’를 이야기하고 있는데, 인터랙터는 최소화된 대본 환경 속에서 가장 커다란 비중의 창조적 저술 행위를 통해 디지털 스토리를 창조해 낸다고 한다.[13]

바르트와 머레이가 말하는 이러한 활동들은 게임 매체에서 가장 잘 이루어진다고 할 수 있다. 즉, 기존의 텍스트에서는 관념적으로 이루어지던 독자의 생산 활동이 게임 플레이에서 실질적으로 나타나는 것이다. 게임의 독자는 필연적으로 게임 공간에서의 액션을 통해 스토리를 진행시켜나가기 때문이다. 그렇기 때문에 우리는 게임에 대해서는 ‘게임을 플레이(play)한다’고 표현한다.

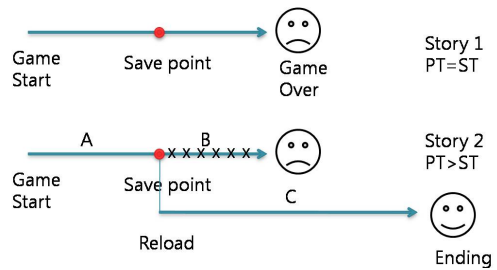
게임의 플레이어는 목표에 도달하기 위해 세이브와 로드를 반복하는데, 이것은 만족스런 결과를 얻기 위한 과정이다. 즉, 세이브 - 로드의 반복은 원하는 스토리를 창조하기 위한 플레이어의 저자로서의 욕망이 투사된 것이라고 할 수 있다. 위에서 정의한 ‘스토리 시간’은 바로 이런 플레이어의 활동을 측정하는 시간이다. 이어지는 절에서는 세이브와 로드를 통한 플레이어의 스토리 생성 과정을 위에서 언급한 게임 시간을 통해 구체적으로 알아보겠다.

3.2. 세이브와 로드엔 따른 스토리 생성 과정

비디오게임의 시간은 플레이 시간과 스토리 시간으로 나뉜다. 플레이 시간은 플레이어가 게임을

플레이하는 데 걸리는 모든 시간을 뜻한다. 스토리 시간은 위에서 언급했듯이 저자로서의 플레이어가 게임의 스토리를 진행해 나가는 시간으로, 게임 내부의 시간이다.

[그림 1]에서 저자로서의 플레이어는 두 가지의 스토리를 생산해냈다. 첫 번째 스토리는 게임을 시작해서 진행하다가 게임 오버를 당하는 선형적인 스토리이다. 여기서는 플레이어가 게임을 진행한 시간과 게임 내부의 스토리가 진행된 시간이 일치하게 된다. 따라서 $PT(Play Time)=ST(Story Time)$ 이다. 하지만, 첫 번째 스토리에서 플레이어는 목표를 달성하지 못했다. 따라서 세이브 포인트로 되돌아가서 원하는 스토리를 창조하고자 한다.



[그림 1] 저장과 재시작에 따른 플레이 시간과 스토리 시간의 관계

플레이어는 세이브 포인트로 돌아가 다시금 목표를 달성하기 위해 플레이를 진행한다. 여기서 스토리 시간과 플레이 시간의 분리가 일어나는데, 이것은 일종의 하이퍼텍스트 구조와 같이 세이브 포인트를 노드(node)로 하여 두 가지의 다른 방향으로 진행되는 모양이 된다. 두 번째 스토리에서 플레이어가 선택한 분기의 스토리는 엔딩에 도달하는 것이다. 즉, 플레이어는 세이브와 로드를 통해 원하는 스토리를 생성해낸 것이다. 여기서, 세이브와 로드로 인해 플레이 시간은 스토리 시간보다 길어지게 된다. 플레이 시간은 게임을 시작해서 진행하다가(A) 게임 오버를 당한 후(B) 재시작하여 게임의 엔딩에 도달(C)한 모든 시간이 되며, 스토리 시간은 결과적으로 플레이어가 원하는 스토리를 창조

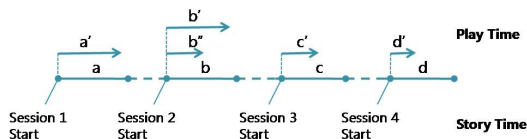
한 시간, 즉 게임을 시작하여 세이브 포인트까지 진행된 시간(A)과 세이브 포인트에서 엔딩까지 도달한 시간(C)을 합친 것이 된다. 따라서 $PT(A+B+C) > ST(A+C)$ 이다.

이상을 기본으로 하여 플레이 시간의 구체적인 연장 양상을 서론에서 언급했던 원 세션 게임과 멀티 세션 게임으로 나누어 살펴보기로 하겠다. 원 세션 게임과 멀티 세션 게임에서는 세이브의 양상과 방식이 다르게 나타난다.

먼저, 원 세션 게임에서는 하나의 게임 월드 안에 여러 개의 세이브 포인트가 존재하며, 세이브 포인트는 주로 월드의 특정 지점에 나타난다. 플레이어는 게임 진행 도중 세이브 포인트에서 현재 데이터를 저장하여 세이브 기록을 만들게 된다. 이때 여러 개의 슬롯에 각기 다른 데이터를 저장할 수 있는 경우가 많으며, 세이브를 할 수 있는 조건에 있거나 하면 플레이어가 원하는 때 세이브 데이터를 작성할 수 있다.

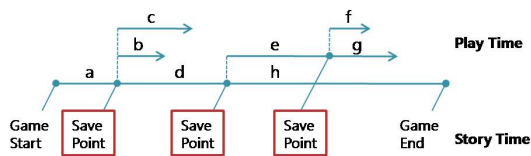
멀티 세션 게임에서는 레벨이나 스테이지의 사이에 세이브 포인트가 존재하는 경우가 많다. 간단한 멀티 세션 게임에서 세이브는 자동으로 이루어지는 경우도 많다. 즉, 더 높은 레벨에 도달하면 다음 플레이부터는 그 레벨까지의 모든 스테이지를 다 플레이할 수 있는 것이다. <뉴 슈퍼 마리오 브라더스>의 경우, 한 스테이지를 깨고 다음 월드로 넘어가게 되면 별도로 저장하지 않아도 다음 플레이부터는 자신이 도달한 단계까지의 플레이가 가능하다. <뉴 슈퍼 마리오 브라더스>같은 액션 어드벤처 게임의 경우에는 이전 세션의 플레이 내용이 이어지는 게임 플레이에 크게 영향을 미치지 않기 때문에 이런 자동 세이브 방식이 이용되고 있다. 하지만 멀티 세션 게임 중에서도 게임의 전체의 시작과 끝을 관통하는 하나의 스토리가 존재하여 이전 세션의 플레이 내용이 계속 영향을 미치는 경우에는 세션 사이사이에 수동으로 세이브할 수 있도록 디자인 된 경우가 많다.

멀티 세션 게임에서의 게임 플레이 연장 양상을 도식화 해보면 다음과 같다.



[그림 2] 멀티 세션 게임(Multi-Session Game)에서의 플레이 시간 연장 양상

스토리 시간은 플레이어가 세션을 진행하는 시간의 길이만큼이 되며, 세션과 세션 사이의 점선으로 된 부분은 정의되지 않는 시간이다.[5] 각 세션의 시작 지점은 세이브 포인트의 역할을 한다. (<뉴 슈퍼 마리오 브라더스>의 예 참조.) 플레이어는 세션을 클리어하기 위해 스토리 시간을 포함한 플레이 시간을 경험한다. 이때 한 번에 진행되는 플레이 시간(a', b' 혹은 b'')은 한 세션의 길이를 넘지 않지만, 스토리 시간을 경험할 때까지 플레이어는 여러 번의 재시작을 반복할 수 있으므로 플레이 시간은 점점 길어진다. (a')에서 플레이어는 거의 세션을 클리어 할 뻔 했지만 목표를 달성하지 못하고 다시 시작 지점으로 돌아갔다. 다음 시도에서 플레이어는 스토리 시간을 경험하고(세션 1을 클리어하고) 다음 세션으로 넘어갔다. 두 번째 세션에서는 두 번의 재시작 과정을 거쳐 세션을 클리어했다. 이런 과정을 종합해 보면 플레이 시간은 $(a+a'+b+b'+b''+c+c'+d+d')$ 가 된다. 스토리 시간은 $(a+b+c+d)$ 이다.



[그림 3] 원 세션 게임(One-Session Game)에서의 플레이 시간 연장 양상

원 세션 게임에서는 플레이 시간의 연장 양상이 다르게 나타나는데, 플레이어는 스토리 시간을 진행해나가면서 원하는 시간에 세이브 데이터를 저장한다. 특히 공간 탐험적 게임에서는 시간의 진행에

맞춰 세이브 포인트가 나타난다기보다는 공간적 진행에 따라 세이브 포인트가 배치되는 경향이 큰데, 이런 게임에서는 세이브 포인트의 위치가 스토리 시간의 진행과 무관하게 비순차적으로 나타나는 경우도 있다. 즉, 멀티 세션 게임에서는 스토리 시간의 진행을 따라가는 도중에 세이브 포인트가 순차적으로 존재했다면, 원 세션 게임에서는 세이브 포인트의 순차적 위치와는 무관하게 스토리 시간이 진행되는 것이다. 그림 3에서 두 번째 세이브 포인트와 세 번째 세이브 포인트는 순차적으로 나타나지만, 세 번째 세이브 포인트의 존재와는 관계없이 스토리 시간은 두 번째 세이브 포인트에서부터 게임의 엔딩까지 진행된다.

위 그림에서, 플레이 시간의 진행 순서는 알파벳 순서로 되어 있다. 즉, 게임을 시작해서 첫 번째 세이브 포인트에 도달하기까지 시간이 (a)이다. 첫 세이브 포인트에서 세이브를 마치고, (b)와 (c)의 시간을 플레이하였으나 원하는 스토리 시간이 아니었으므로 세이브 포인트에서 재시작을 하게 된다. 그 후 다음 세이브 포인트까지 걸린 (d)의 시간은 플레이어의 의도가 실현된 스토리 시간이다. 플레이어는 이제 (e)의 시간을 플레이하면서 다음 세이브 포인트까지 도달하여, (f)는 스토리 시간으로 인정하지 않고 이전 데이터를 불러와 (g)를 플레이하였다. 하지만 플레이어는 두 번째 세이브포인트로 다시 돌아가게 되는데, (g)의 시간을 플레이하면서 플레이어가 원하는 스토리는 (e)-(g)로 이어지는 분기가 아니라 (h)로 이어지는 분기라는 것을 알게 되었기 때문이다. 플레이어는 (h)의 스토리 시간을 경험하고, 게임의 엔딩에 도달하게 된다.

3.3. 플레이어의 스토리 생성 욕망이 촉발하는 플레이 시간의 연장

비디오게임의 플레이어가 엔딩으로 가는 가장 빠른 길을 택하여 가지 않는 이유는 더 만족스러운 플레이를 위해서이다. 플레이어가 느끼는 만족에는 여러 가지가 있는데, 캐릭터를 완벽하게 성장시키는 데서 오는 만족도 있을 수 있고, 게임의 모

든 분기와 요소들을 전부 체험하는 데서 오는 만족도 있을 수 있다. 이런 만족을 위해 플레이어는 엔딩에 도달하기까지 여러 활동을 통해 원하는 스토리를 적극적으로 창조해내는 것이다.

저자로서의 플레이어는 만족스러운 플레이를 위해서 저장과 재시작을 통해 자신의 플레이를 끊임 없이 수정해나가는 과정을 거친다. 즉, 원하는 스토리 시간을 경험하기 위해 플레이 시간을 의도적으로 늘리게 되는 것이다.

여기서는 앞 절에서 살펴본 세이브와 로드를 통한 플레이 시간의 기술적인 연장 양상을 바탕으로, 이것을 바탕으로 플레이어의 스토리 생성 욕망에 따라 스토리 시간에 비해 플레이 시간이 연장되는 원인을 구체적으로 살펴보고자 한다.

플레이 시간의 연장 원인은 소극적인 연장과 적극적인 연장의 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 소극적인 연장은 게임의 진행을 위해서는 재시작이 필수적인 경우에서 나타나고, 적극적인 연장은 플레이어의 적극적인 스토리 창출 욕구에 의해 스토리 시간의 진행을 의도적으로 되돌리는 경우라고 할 수 있다.

소극적인 연장의 예에는 아바타가 죽었을 경우, 게임 내 조건을 달성하지 못하여 게임 오버를 당했을 경우, 길이 막혀 더 이상 진행할 수 없는 경우, 그리고 원하는 목표를 달성하지 못할 것이 명백하여 게임 오버 전에 자발적으로 게임을 종료하는 경우 등이 있다. 이 예시들은 모두 스토리 시간을 더 이상 진행할 수 없는 경우를 보여준다. 만약 플레이어가 반복하여 목표를 달성하지 못하고 여러 번 게임 오버를 당할 경우, 또 목표 달성에 아깝게 실패하여 플레이 시간의 손실이 클 경우에 플레이 시간은 더욱 늘어나게 된다.

적극적인 연장은 기본적으로 ‘만약 ~했다라면’의 대안적 세계를 탐험하고자 하는 플레이어의 욕망에 의해 유발된다. 즉, 스토리 시간의 진행은 계속할 수 있지만 어떤 조건을 만족시키지 못하여 원하는 목표를 이루지 못했을 경우 다시 되돌아가 조건을 만족시킬 때까지 플레이하는 경우가 이에 해당된

다. <파이널 판타지 X-2>의 경우 게임 내의 엔딩이 여러 개 존재하는데, 플레이어의 이전 액션에 의해 엔딩의 종류가 결정된다. 만약 플레이어가 원하는 방향으로 엔딩을 이끌지 못했을 경우, 엔딩을 변화시킬 수 있는 시점의 세이브 포인트에서 로드하여 다시 원하는 방향으로의 엔딩으로 스토리를 진행하고자 시도한다.

원하는 보상을 획득하고자 할 때도 마찬가지다. 게임의 진행에는 문제가 없지만 어떤 지점에서만 획득할 수 있는 보상을 획득하고 나서 스토리를 진행시키려 할 때, 플레이어는 그 보상을 획득할 때까지 플레이를 반복하게 된다. 이는 원 세션 게임은 물론 멀티 세션 게임에서도 나타날 수 있는데, <진 삼국무쌍> 시리즈에서 희귀한 등자나 옥(玉) 아이템을 얻고 싶을 경우, 그 보상을 획득할 수 있는 세션을 반복하여 플레이하게 된다.

플레이 시간의 비약적인 증가는 게임 내의 모든 구조를 파악하고 싶어하는 플레이어에게서 살펴볼 수 있는데, 그는 끊임없는 반복과 재시작을 통해 게임 내의 모든 분기를 경험하고 게임의 전체 공간을 빠짐없이 탐험한다. 이런 경우에는 세이브와 로드에 따른 플레이 시간도 증가하지만, 스토리 시간도 증가하게 된다. 즉, <파이널 판타지 X>의 엔딩을 가장 빨리 보는 데 40시간이 걸린다면, 이런 플레이어들이 엔딩까지 도달하는 데 걸린 스토리 시간은 100시간에 육박하게 된다. 이는 게임 내에 마련된 요소를 빠짐없이 최대한 활용하여 이상적인 스토리를 만들고자 하는 플레이어의 의지가 반영된 것이라 할 수 있다.

요컨대, 게임 플레이의 연장은 더 나은 스토리를 만들어내고자 하는 플레이어의 욕망 때문에 일어나는데, 스토리 시간의 진행이 더 이상 불가능한 경우에 마지막 세이브 지점으로 돌아가는 것은 플레이 시간의 소극적인 연장이고, 스토리 시간의 진행 가부와 관계없이 자발적인 욕망에 의해 세이브와 로드를 반복하는 것은 플레이 시간의 적극적인 연장이다.

4. 결 론

이제까지 게임 세이브와 관련한 게임 시간의 변화와 적극적으로 스토리를 창조해나가는 저자로서의 플레이어에 대해 살펴보았다. 현재까지 논의된 게임 시간은 비록 게임의 모든 활동을 다 설명할 수 있는 개념은 아니라 하더라도, 이제까지 공간성에 대한 논의에 치우쳐 있던 게임 연구에서 시간성을 논의의 중심 대상으로 삼았다는 점에서 그 의의가 있다고 하겠다. 게임 세이브는 시간적인 문제이며, 때문에 세이브와 로드가 게임의 스토리텔링에 미치는 영향을 살펴보기 위해서는 게임의 시간에 대하여 먼저 논하는 것이 순서였다고 생각된다.

덧붙여, 본 연구에서 게임 시간을 플레이 시간과 스토리 시간으로 나눠 본 것은, 선행 연구들이 그러하였듯이 게임 시간에 대한 완벽한 해답을 제시 해주지는 못한다. 하지만 세이브와 로드가 게임 플레이에 미치는 영향, 즉 저자로서의 게임 플레이어가 원하는 스토리를 만들기 위해 플레이 시간이 연장된다는 측면을 설명하기에는 적합한 개념이라고 생각한다.

이제 게임 세이브는 단순히 장시간의 게임 플레이를 안심하고 중단할 수 있는 기회를 주던 기술적인 수준에서 벗어나, 게임 스토리의 창조 과정을 도와 게임 플레이를 풍부하게 만드는 역할을 하게 되었다. 세이브와 로드 과정이 비디오게임의 근본적인 요소가 된 것은 애초에 비디오게임이 지향했던 바가 ‘극적 긴장감과 몰입을 유지하면서, 플레이어에게 대안적 세계를 탐험하게 하는 것’이었기 때문이 아닌가 생각된다. 비디오게임에서 세이브와 로드는 비디오 게임의 비선형성을 규정하는 하나의 중요한 요소이며, 저자로서의 플레이어의 욕망을 충족시켜 주는 도구이다. 남은 문제는 세이브 시스템이 게임 플레이의 긴장감과 몰입의 유지와 어떻게 상존하는가 하는 것이며, 게임 세이브 연구에 대한 앞으로의 과제라고 할 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] A. Rollings, E. Adams, On Game Design, New Riders, 2001
- [2] G. Frasca, “Ephemeral Games : Is it barbaric to design videogames after Auschwitz?”, Cybertext yearbook, 2000
- [3] J. Murray, 한용환 역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001
- [4] J. Newman, 박근서 외, 『비디오게임』, 커뮤니케이션북스, 2008
- [5] J. Juul, Half-real : Video games between real rules and fictional worlds, MIT Press, 2005
- [6] J. Juul, “A Clash between game and narrative”, University of Copenhagen, 1999
- [7] G. Genette, 권택영 역, 『서사담론』, 교보문고, 1992
- 주네트는 시간의 길이(Duration)를 네 가지로 나누는데, 스토리 시간(ST)과 서술 시간(NT)의 관계는 아래와 같다.
- 멈춤 : $NT=n, ST=0$, 따라서 $NT \infty > ST$
- 장면 : $NT=ST$
- 요약 : $NT < ST$
- 건너뛰 : $NT=0, ST=n$, 따라서 $NT < \infty ST$
- [8] J. Juul, “Introduction to the game time”, in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, ed., First Person : New media as story, performance, and game, MIT Press, 2004
- [9] M. Hitchens, Time and Computer Games or “No, that’s not what happened”, ACM International Conference Proceeding Series; Vol. 207, 2006
- [10] M. Nitsche, Mapping Time in Video Games, Authors & Digital Games Research Association (DiGRA), 2007
- [11] R. Barthes, 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 1997
- [12] R. Barthes, 김웅권 역, 『S/Z』, 동문선, 2006



조성희(Cho Sung-hee)

이화여자대학교 법학과 졸업
현 이화여자대학교 디지털미디어학부 석사과정

관심분야 : 게임 스토리텔링, 게임 기획