스토리텔링을 적용한 MMORPG UI 디자인

UI Design of the MMORPG using Storytelling

유왕윤
주식회사 드림미디어

Wang-Yun Yoo(moollu@nate.com)

요약

컴퓨터게임은 플레이어의 연속된 인터랙션에 의하여 시나리오가 진행되는 서사구조를 갖는다. 게임 플레이의 핵심인 인터랙션은 그 자체로 스토리텔링이라고 볼 수 있으며 그것은 또한 인터페이스에 의하여 구현된다. 컴퓨터게임의 UI는 플레이어와 게임과의 소통을 위한 도구로서 사용상의 편리함을 중심으로 디자인되어 왔다. 그러나 게임의 궁극적인 목표인 재미를 심화시키기 위해서는 심리적인 측면에서 게임 세계관에 대한 감정의 동기화가 필요하다. 이러한 감정이입을 효과적으로 유도하기 위한 방법으로써 본 연구에서는 플레이어의 인터랙션이 최초로 발생하는 UI에 스토리텔링의 적용을 시도하였으며, 그 결과를 캐주얼 MMORPG UI 디자인으로 제시하였다.

■ 중심어 : | 온라인게임 | UI | 스토리텔링 |

Abstract

The computer game has a narrative structure, which scenario is proceeded by player's consecutive interactive. The interaction is the core of game plays that is not only storytelling in itself, but also is implemented by interface. The UI of computer game is as a tool for communication between player and game, which has been designed by usability on use. However, is it the necessary for us to get synchronization of feelings about game scenario in terms of a psychological in order to deepen the pleasure that is the game's ultimate goal. Effectively, as a way to lead in this empathy. This study tries to application of storytelling to the UI that occurred player's interactive for the first time. Moreover, presented the result as the UI designs of casual MMORPG.

■ keyword : | Online Game | User Interface | Story-telling |

I. 서 론

2000년 이후 우리나라 컴퓨터게임 콘텐츠의 대부분을 차지하고 있는 온라인게임의 플레이어들은 게임의 여러 요소들 중 특히 시나리오에 관심과 갈증을 동시에 갖고 있다. 그러나 게임 속에서 플레이어들이 스토리를 느끼기 위해서는 많은 시간을 플레이에 투자해야 하며, 이 수준의 플레이어들은 이미 게임에 몰입한 상태로 스스로 스토리를 만들어가는 마니아들이라고 말할 수 있다. 그렇다면 초기 단계의 플레이어들은 어떻게 게임의 스토리를 접하는 것인가?

대부분의 그들은 게임에 접속하기 전에 플레이의 재

접수번호 : #080818-005
접수일자 : 2008년 08월 18일
심사완료일 : 2009년 03월 09일
교신저자 : 유왕윤, e-mail : moollu@nate.com

미를 위하여 따로 스토리를 읽거나 하지는 않으며 즉흥적으로 게임 세계에 들어가는 패턴을 보인다. 따라서 게임 개발자는 게임을 최초 실행할 때, 게임 시나리오를 담은 동영상으로 보여주는 방식으로 플레이어로 하여금 스토리라인을 파악할 수 있도록 하고 있다. 또한 로그인에서 캐릭터 생성에 이르기까지의 설정 인터페이스도 게임을 접하는 플레이어들에게 스토리를 전달하는 가장 최초이자 최선의 매체라고 말할 수 있으며, 여기에 연출되는 스토리텔링(Storytelling)이 플레이어로 하여금 게임 세계에 몰입하게 하는 요소로서 매우 중요하다는 것을 짐작할 수 있다.

1. 연구목적

게임 UI(User Interface)를 디자인하는 것에는 다양한 접근법이 있을 수 있다. 특히 다른 전통적인 콘텐츠에 비하여 사용자의 콘텐츠 소비시간(플레이 시간)이 상대적으로 길고, 사용자의 적극적인 조작에 의하여 콘텐츠가 소비되는 MMORPG의 경우, UI 디자인이 게임의 흥행에 미치는 영향은 매우 크다. 따라서 본 연구는 컴퓨터 게임의 UI 디자인에 있어서 스토리텔링을 적용하는 디자인을 시도함으로써 플레이어로 하여금 더 효과적으로 게임 세계에 몰입할 수 있게 하는 UI디자인의 새로운 방법론을 제시하고자 한다.

2. 연구범위와 방법

게임은 다양한 요소가 복합적으로 융합된 콘텐츠로서 스토리텔링을 구성하는 요소는 텍스트나 이미지뿐만 아니라 사운드와 인터랙션 효과까지 포함될 수 있다. 그 중 플레이가 이루어지는 게임 내용에서의 스토리텔링은 본 연구 범위에서는 포함시키지 않고 게임을 접하는 첫 단계이자 플레이를 위한 툴인 인터페이스에 있어서의 스토리텔링 적용에 대하여 집중적으로 연구하였다.

연구방법에 있어서는 먼저, 개발 중인 판타지 풍의 캐주얼 MMORPG 시나리오와 게임 디자인 차원에서 추구하고 있는 게임 플레이의 특성을 스토리맵으로 구성하고 여기에서 UI에 걸맞은 메타포를 추출, 적용하여 클로즈 베타테스트 버전을 제작하였다.

II. 컴퓨터 게임과 스토리텔링

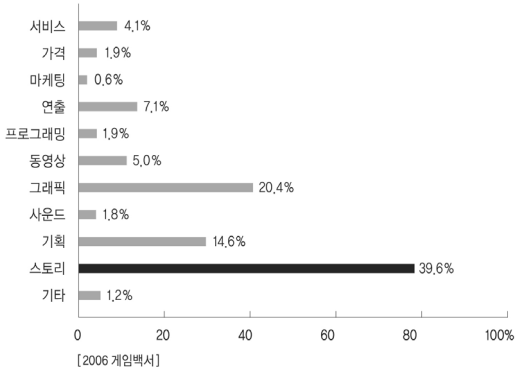
1. 게임의 서사적 특성

게임은 문학, 음악, 영상 등 다양한 분야의 콘텐츠가 프로그래밍 기술로 통합(Integration)되어 하나의 큰 서사구조를 형성한다. 특히 게임만이 가진 사용자와의 역동적인 상호작용(Interaction)은 전통적인 미디어의 표현방식과 달리 유저들이 직접 스토리를 만들어 가게 함으로서 특정한 유형으로 고정되지 않는 컴퓨터 게임만의 독특한 서사구조를 갖게 하였다. 오픈 내러티브 혹은 인터랙티브 스토리텔링이라고 하는 이것은 'web2.0'으로 대변되는 오늘날의 미디어 환경 속에서 컴퓨터 게임이 디지털 미디어 시대의 대표적인 콘텐츠로 자리 잡게 하는 가장 큰 특성이 된다[2].

그러나 이러한 명확한 추론에도 불구하고 한국의 게임 플레이어들이 게임을 하면서 가장 관심을 가지는 것이면서도 가장 빈약하다고 꼽은 것은 '스토리'였다[표 1]. 그것은 게임이 직선적인 사건의 연속으로 이루어지는 매체가 아니기에 영화나 애니메이션과 같은 장르보다 시나리오를 중시하지 않는 온라인게임의 특성[2] 때문이기도 하지만, 무엇보다 분명한 것은 게임의 상품성이나 완성도에 있어서'덜 만들어진 것'에 대한 플레이어들의 거부로 이해될 수 있다.

플레이어들은 '이야기를 만들어낼 거리 혹은 할 거리'가 없는 게임을 하지 않는다. 게임에서의 재미는 플레이어들의 인터랙션에 의하여 만들어지고 서비스 제공자는 그것을 위한 기본적인 소재 혹은 아웃라인을 제공할 뿐으로 화려한 이펙트나 원활한 네트워크, 빠른 캐릭터 성장에도 불구하고 플레이어가 게임을 통하여 만들어내는 나름의 재미있는 스토리 요소가 없다면 열린 서사구조는 껍데기에 불과한 것이다. 따라서 '덜 만들어진 것'에 반대의 의미로 '잘 만들어진 게임'이란 플레이어들이 게임 공간 속에서 풍부하게 스토리텔링 할 수 있는 요소가 많다는 것이며, 그것들은 또한 게임의 전체적인 흐름 속에서 자연스럽게 표현되고 체감될 수 있는 것을 말한다.

표 1. 게임을 하면서 가장 관심 있게 보는 요소



2. 게임의 스토리텔링

스토리텔링은 기술 혹은 매체의 발달에 따라 선형적 포맷에서 서사적 포맷으로 그 서술 형태가 변모하여 왔다. 특히 컴퓨터 게임은 플레이어의 참여에 의하여 스토리보다 '손 맛'등과 같이 스토리텔링 행위 자체가 의미를 갖는 독특한 특성을 보이고 있다[3].

2.1 Interaction

디지털미디어는 기술의 발달과 그 궤를 같이하며 인터랙션 극대화의 방향으로 진화해 왔다. 인터랙션 콘텐츠의 결정체라고 할 수 있는 컴퓨터게임은 플레이어가 이야기에 참여하여 직접 '재미'를 만들어가는 서사구조를 가진다.

게임은 플레이어와 시스템 혹은 플레이어와 플레이어 사이의 극적인 인터랙션이 이루어질 수 있도록 치밀하게 설계되어 있으며, 심지어 설계되지 않은 의외의 이벤트 발생까지도 추론적으로 설계된다. 즉 게임에 있어서 시나리오는 스토리텔링의 배경이자 동기를 제공하는 보조적 요소이며 플레이어에 의한 인터랙션이야말로 스토리를 전개시키는 핵심 요소가 된다.

2.2 Non Linear Narrative

게임 플레이는 처음에 제시되는 기본적인 시나리오를 바탕으로 플레이어가 자신만의 새로운 스토리를 전개하는 것이라고 말할 수 있다. 따라서 동일한 게임을 플레이하여도 서사 구조는 제각각 다르게 전개된다. 또한 플레이어가 만들어 가는 스토리는 극히 유동적이어서 어떤 내용으로 전개될지 예측할 수 없다. 이러한 비선형 내러티브는 반복되는 플레이에도 불구하고 플레이어로 하여금 항상 새로운 재미(스토리텔링)를 만들어 내게 한다.

2.3 Never-ending Story

게임은 그 서사양식이 시간을 초월한다. 정해진 악보를 연주하는 음악이나 완성된 필름을 영사하는 영화는 시간축의 경과를 통해서만 그 시나리오의 내용이나 결말을 파악할 수 있는 매우 선형적인 콘텐츠다. 반면 게임에서의 시간은 항상 현재를 플레이하며 또한 미래도 유동적이다. 즉 공간이나 시간적인 순서와 무관하게 시퀀스가 발생하여도 스토리가 와해되지 않으며, 공간은 임의로 점프할 수 있고 시간은 단지 경험치 축적에 의한 캐릭터의 레벨로만 그 의미를 드러난다. 말하자면 공간이나 시간의 소비를 통한 순차적인 스토리 전개가 아니라 플레이어가 클릭을 하면 할수록 스토리가 전개된다고 볼 수 있다[4]. 따라서 플레이가 캐릭터의 계정을 삭제하거나 게임 서비스 제공자가 서버를 폐기하지 않는 한, 플레이어에 의한 스토리텔링의 끝은 없는 것이다.

Ⅲ. 스토리텔링을 적용한 UI 디자인

1. 컴퓨터 게임에 있어서의 UI

컴퓨터 게임은 플레이어의 인터랙션에 의하여 스토리가 전개되는 사용자 중심의 서사구조를 가지며, 또한 그것은 인터페이스에 의하여 실현된다. 따라서 게임 UI를 디자인하는 것은 게임과 플레이어와의 인터랙션을 디자인하는 것으로 단지 적당한 모양의 버튼이나 스크롤바를 만들어 적당한 위치에 배치시키는 기능적인 측면에 국한되지 않고 플레이어로 하여금 감정이입을 통해 더욱 재미있게 플레이할 수 있도록 설계되어야 한다.

이처럼 컴퓨터 게임 UI는 전통적인 미디어와 근본적으로 다름은 물론이고 다른 디지털 기기의 UI와 비교해도 월등히 진화된 모습을 보이고 있으며[표 2] 그 구체

적인 특성은 다음과 같이 정리될 수 있다.

표 2. 미디어별 UI의 특성 비교

UI속성	웹사이트	모바일 폰	게임
조작빈도	의지가 발생하는 최초 시점	기능에 따른 정해진 시점	예측할 수 없는 매순간
의존도	높음	높음	UI를 통해 지속적으로 소통
정보 트래픽	낮음	중간	매우 높음
판단	나타나는 정보 내용에 따라	나타나는 정보 내용에 따라	복합적인 관계와 추론에 근거하여
확장성	없음	낮음	후속 인터랙션을 발생시킴

1) 매 순간 인터랙션 발생: 유저가 아무런 액션을 발생시키지 않는 한, 플레이의 모든 단계에서 끊임없이 인터랙션이 발생한다.
2) 인터페이스에 실시간적으로 의존: 게임과의 적절한 인터랙션을 위해서는 판단의 기초가 되는 정보가 필요하고 이를 위해서는 인터페이스 창에 지속적으로 의존할 수밖에 없다.
3) 게임 정보의 복합적인 판단과 선택: 하나의 액션을 실행하기 위해서는 게임 플레이가 전개되는 시스템으로부터 인터페이스를 통해 전달되는 두세 가지 이상의 다양한 정보를 동시에 처리해야 한다.
4) 비교를 통하여 추론: 이미 발생하였거나 발생할 이벤트를 파악하기 위하여 유저는 게임 DB로부터 데이터를 요구한다. 팝업창 등 복수의 인터페이스를 통해 얻어지는 정보를 비교, 분석하여 앞으로의 상황을 추론하고 게임의 목적성을 확인한다.
5) 새로운 정보의 발생: 게임의 시퀀스는 인터랙션으로 구성된다. 유저에 의하여 액션 혹은 인터랙션이 발생하면 당연히 새로운 정보(이벤트 혹은 스토리라고도 할 수 있다)가 생산되고 이 정보가 쌓이는 만큼 스토리텔링(말하자면 몰입)이 심화된다.

2. 스토리텔링과 UI

인터랙션을 통하여 스토리텔링을 가능하게 하는 게임 UI의 특성에 비추어 인터페이스에 대한 플레이어의 조작 행위는 본질적으로 스토리텔링이라고 할 수 있다. 그렇다면 보다 창의적인 스토리텔링을 가능하게 하는 인터페이스는 어떤 것일까? 인터페이스 디자인에 관해서는 플랫폼이나 콘텐츠의 종류를 막론하고 기능적인 관점에서의 조작 편의성이 공통적인 개념으로 요구되겠지만, 인터랙션 자체가 스토리텔링이 되는 게임의 경우는 다음의 세 가지 개념이 따로 충족되어야 한다.

첫째, 예측 가능한 시퀀스: 반복되는 게임 플레이의 특성상 동일한 인터페이스라도 매번 다른 시퀀스로 조작할 수 있어야 하며 그 결과 또한 예측 가능한 것이어야 한다.

둘째, 일관된 인터랙티브: 창의적인 스토리텔링을 위한 조작의 자유도는 자칫 게임의 목적성을 잃어버리는 원인이 될 수도 있다. 따라서 플레이어의 즉흥적 조작에도 불구하고 스토리의 아웃라인을 예시하고 형성할 수 있는 속성의 일관성이 있어야 한다.

셋째, 확장성을 가진 이미지: 끊임없이 새로운 스토리텔링을 갈망하는 플레이어가 지겹도록 접하는 것이 인터페이스이다. 따라서 플레이어로 하여금 새롭게 전개될 스토리에 대한 탐색 본능을 자극할 수 있어야 한다.

3. 캐주얼 MMORPG의 UI 디자인에 있어서 스토리텔링 적용

시드마이어의 '게임은 매순간 흥미로운 선택의 연속된 결과'라는 표현을 각색한다면[5], '게임은 연속된 인터랙션의 결과'라고 말할 수 있으며 그것은 반드시 인터페이스를 통해 구현된다. 따라서 플레이어가 게임을 시작하며 최초로 인터랙션을 발생시키는 로그인, 캐릭터 생성, 맵 선택 등의 설정 인터페이스 단계에서부터 게임은 이미 시작되는 것이다[6]. 또한 대부분의 플레이어들이 게임 시나리오에 대한 숙지과정을 생략한 채 곧바로 게임 필드에 돌입하는 플레이 특성을 고려하고, 본 연구의 대상인 RPG 장르가 시나리오에 대한 의존성이 높음을 감안 한다면[7], 최초의 설정 인터페이스 단계에서의 스토리텔링 적용은 매우 중요한 시도이다.

3.1 UI 구조

컴퓨터게임의 UI들은 기본적으로 유사한 구조를 갖지만 플랫폼이나 장르, 게임성에 따라서 기능적으로는

분명한 차이를 보인다. 본 연구의 대상인 캐주얼 MMORPG의 경우 유소년 층을 메인 타깃으로 하는 만큼 간결한 구조와 더불어 직관적인 메타포가 요구되는데, UI의 조작 과정과 내용에 따라 [그림 2]와 같은 구조도를 작성할 수 있다.

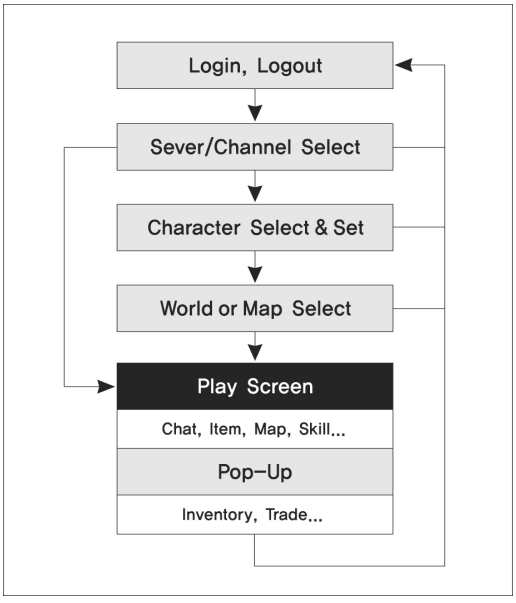


그림 2. 게임 UI의 구조

3.2 시나리오와 스토리라인

UI 디자인의 대상이 되는 온라인게임은 원작인 PC 패키지게임의 시나리오에서 시간적으로 200년 후에 벌어지는 사건들의 이야기로 설정되어 있으며 그 대강의 시나리오는 다음과 같다.

<1000년 전 빛과 어둠의 두 여신을 배신하고 타락해 버린 여섯 전사들은 6마왕이 되어 그랜바랜을 완전히 황폐화 시켰다. 싸움이 500년에 이르렀을 때에야 성녀 티아라와 성기사 파리디스는 6마왕 중 베스퍼라는 마왕을 봉인시킬 수가 있었고 오랜 전쟁으로 피폐된 그랜바랜은 겨우 평화를 찾는 듯 했다.

나머지 5마왕들은 베스퍼가 봉인 당하는 날로 그랜바랜의 어디론가 숨어버렸다. 하지만 마왕 베스퍼는 다시 부활을 하려고 하였으며 이 과정에서 파리디스의 계략으로 같이 봉인되어 있던 성녀 티아라도 깨어나게 된다. 최후의 전투에서 티아라는 모든 힘을 짜내 무지개 보옥을 주인공들에게 주게 되고 마왕 베스퍼와의 전투 중에 무지개 보옥은 폭발하고 만다. 이 폭발로 마왕 베스퍼는 완전히 사라지게 되고 주인공 일행 모두는 다행이 살아남게 된다. 베스퍼가 죽고 난 뒤 아르제스에는 평화가 찾아오는 듯 했지만 5마왕은 아직 살아 있었고 무지개 보옥의 행방은 여전히 알 수 없었다.

마왕 베스퍼가 죽은 지 1년 정도 되던 때, 깜깜한 새벽 한줄기 섬광을 타고 정체를 알 수 없는 사나이가 아르제스에 아무도 모르게 도착하는데… (요약 및 중략)>

원작의 경우 게임의 엔딩과 함께 시나리오 말하자면, 플레이어의 스토리텔링도 종결된다고 볼 수 있다. 그러나 플랫폼을 달리한 온라인게임 버전의 경우, 시나리오의 내용적인 측면에서는 세계관을 공유함으로써 원작에 이어진 속편의 성격으로 유사하게 출발하지만, 플레이어에 의한 스토리텔링에 있어서는 전혀 다른 모습을 보인다.

그 차이는 첫째, 원작에 비하여 월드가 보다 방대해지는 반면 시나리오는 다양한 플롯으로 세분화된다. 둘째, [그림 3]과 같이 스토리에 있어서 첫 에피소드는 비교적 순서에 따라 전개되지만 후속 에피소드의 경우 시간과 공간을 플레이어가 자유롭게 넘나들 수 있다. 셋째, 플레이어의 게임 플레이에 의해 새로운 스토리텔링이 끊임없이 이어지지만 스토리의 종결은 발생하지 않는다.

이러한 특성은 한마디로 콘텐츠가 시나리오에 의존하지 않음을 드러낸 것인데, 그것은 단지 온라인게임 플랫폼에서의 특성일 뿐 그렇다고 재미나 감동이 사라진 것은 아니다. 오히려 플레이어가 스토리텔링 과정을 통하여 시나리오를 자유롭게 만들 수 있다는 그 자체가 훌륭한 콘텐츠가 되는 것이다. 다만, 플레이를 시작하는 초기 단계의 열린 시나리오 구조는 자칫 게임의 목적성이나 세계관의 일관성을 잃을 수가 있다. 따라서 게임 UI를 통해 형성시키는 스토리텔링은 반드시 시나리오를 충실히 반영하는 방향으로 전개되도록 해야 한다.

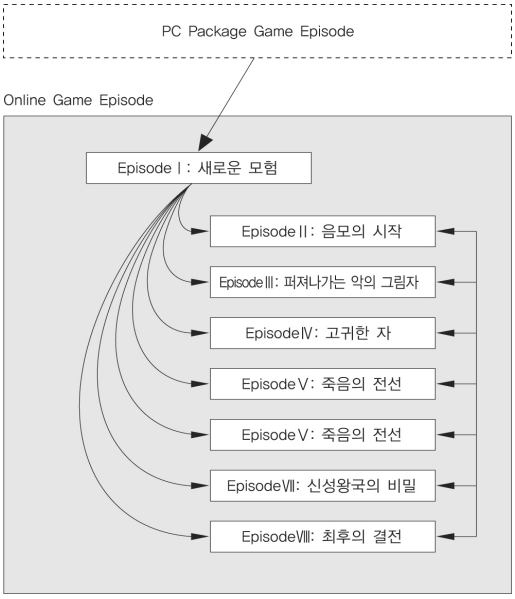


그림 3. 게임 시나리오의 스토리라인

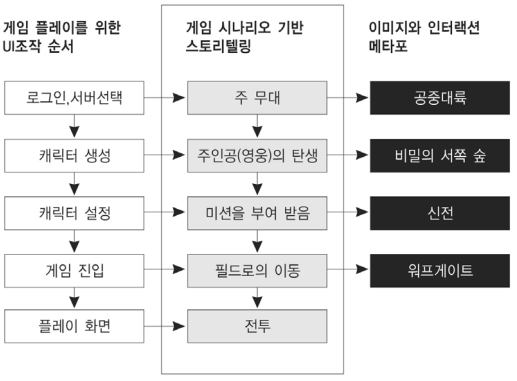


그림 4. UI에 대한 스토리텔링 접목의 방법

3.3 스토리텔링에 의한 UI 메타포 추출

앞 장에 기술된 게임 시나리오 도입부의 주요 스토리라인에서 설정 인터페이스(Class선택, Feature부여, State배분 등 캐릭터 생성 및 필드 선택 단계의 인터페이스)에 적용할 스토리텔링 요소를 추출할 수 있었다. 이렇게 요소를 [그림 4]와 같이 인터페이스 조작 과정과 일치시키는 것이 UI 설계에 있어 첫 번째 단계하고 할 수 있다. 또한 인터페이스 자연스러운 조작을 유도하기 위해서는 시나리오를 근간으로 하는 스토리텔링과 해당 조작부의 이미지를 일치시키는 것도 중요하다. 본 연구에서는 원작 시나리오의 시간과 공간을 게임 조작 단계의 UI구조와 각각 병치시켰다. 또한 스토리맵의 기법을 활용하여 게임 시나리오의 시간, 공간, 문화적 배경에서 UI 제작에 적용할 이미지 메타포를 추출하여 그래픽소스의 제작뿐만 아니라 인터페이스의 인터랙션 연출에도 적극 활용하였다.

3.4 UI 디자인

본 연구의 대상이 되는 게임은 전작(원작)이 있는 게임으로써, 설정UI 구성에 있어서도 전작에 이어지는 후속 시나리오를 가장 잘 전달할 수 있도록 하는 것에 초점이 맞춰져 있다. 구체적으로는 첫째, 게임을 다운로드 받아 설치하는 과정에서부터 원작의 게임이미지가 스토리가 요약된 텍스트와 함께 스틸 이미지로 표현이 되도록 하였으며, 둘째, 게임 설치 후 플레이어가 계정을 생성하는 단계에서 후속 시나리오의 스토리라인을 보여 주는 동영상이 플레이 되도록 하였다.[그림 5] 셋째, 설정 UI의 구성에 있어서 캐릭터 생성의 단계와 그 공간적인 배경이 시나리오 도입부의 주인공의 탄생, 그리고 미션의 발견 부분과 정확히 일치하도록 하였다. 말하자면 설정 UI를 게임 시나리오 전개의 시작점으로 여기고 충실하게 재현한 것이다.

그림 5. UI를 통해 노출되는 스틸이미지와 동영상

이러한 UI 디자인은 원작과 후속작의 이어지는 스토리라인이 플레이어가 게임을 최초로 만나는 설정UI에서부터 반영되도록 함으로써, 본 게임이 원작에 대한 충성도 높은 기존 유저들에게 우선적으로 어필할 수 있도록 하는 마케팅적인 목적을 충실히 반영한 것이다.

본 연구에서 제시하는 인터페이스 디자인의 기능적인 부분의 사용성 평가는 게임 타깃유저 25명을 대상으로 하였던 FGI 테스트(동일 게임을 소재로 저술한 본 연구자의 2008년 2월 발표 논문, '유소년 층 타깃의 캐주얼 MMORPG 개발' 참고)와 같은 해 7월부터 3개월 동안 실시된 수차례의 정례적인 알파테스트를 통해 평가 및 적용하였다. 따라서 본 연구에서는 스토리텔링을 적용하는 것에 집중하였으며 특히 다음의 기능적 목표를 달성하도록 디자인하였다.

플레이어가 진입하게 될 배경 세계에 대한 묘사
직관적인 이미지를 통한 조작 편의성 확보
세계관에 대해 빠른 감정이입과 몰입을 강화
플레이의 속도/난이도/긴장관계의 정도를 예시

인터페이스와 스토리텔링	주요 UI 디자인 이미지
로그인 & 서버 선택 게임의 무대가 되는 공중대륙 '아르제스' 유저의 모험이 시작되는 배경 세계로의 진입 마법의 게임 세계로 오신 것을 환영합니다.	
캐릭터 생성 게임의 주인공이 태어난 비밀의 서쪽 숲 남녀 캐릭터 선택 및 생성 신성한 서쪽 숲에서 세상을 구할 새로운 영웅이 탄생합니다.	
캐릭터 설정 마왕으로부터 아르제스를 구하는 미션을 받은 신전 캐릭터 생김새 및 클래스와 능력치 설정 당신은 어떤 모습으로 미션을 수행하시겠습니까?	

스타팅 포인트	
시나리오의 출발점이자 월드내의 안전지대인 마을 게임 플레이에 필요한 모든 것을 구할 수 있다 필요한 것이 있다면 마을로 오십시오.	
공간 이동	
공중대륙들을 자유롭게 이동할 수 있는 워프게이트 일정한 비용을 지불하고 간편하게 공간을 이동 여기는 워프게이트입니다 줄을 서시오~	
플레이 및 팝업 창	
마왕들과의 전투를 치르는 영웅을 위한 도구들 게임 시나리오에서 추출한 이미지 메타포는 직관적 디자인을 위한 최선의 리소스가 됩니다.	

그림 6. 스토리텔링에 따른 UI 디자인

Ⅳ. 결론 및 연구과제

게임 UI를 제작하는 것은 결국 게임을 더욱 재미있게 즐기도록 하는 방향이어야 한다. 그것을 위하여 여러 가지 디자인 원리를 적용한 방법론이 존재하여 왔다. 그러나 종래의 UI디자인은 기능적인 측면에서의 조작 편의성이 강조되어 사용자가 인터페이스를 통한 감성적인 반응은 그다지 중요한 관심의 대상이 아니었다. 단지 그래픽 제작 단계에서 게임 시나리오로부터 추출한 이미지 메타포를 적절하게 활용하는 것이 전부였다. 그러나 시나리오에 무관심하고 빠른 월드 진입을 원하는 게임 플레이어들의 플레이 패턴이나 게임 시나리오를 접하는 첫 단계로서의 설정 UI가 갖는 의미를 고려할 때, 그래픽 이미지의 개연성만으로는 UI를 통하여 재미를 심화시킬 수 있다고 말할 수 없다.

비록 게임에 있어서 인터랙티브와 스토리텔링은 서로 배치되는 것이라거나 플레이어는 인터랙션을 즐길

뿐 구조적으로 스토리텔링은 이루어지기 어렵다는 주장도 있다[8]. 그러나 다른 연구자들과 마찬가지로 게임 개발자의 입장에서 플레이어가 재미를 느낄 수 있는 방법론을 찾아 시도하는 것은 당연한 것이며 본 연구에서는 스토리텔링 기법의 적용을 이상적인 게임 UI를 제작하는 방법으로써 제시한 것이다. 기본적으로는 먼저 게임 UI의 구조를 파악하고 시나리오를 분석함으로써 UI 제작을 위한 스토리텔링 모티브의 구성이 가능토록 하고, 아울러 그래픽 디자인에 있어서는 시나리오로부터 추출된 이미지 메타포를 우선적으로 적용하였으며, 조작에 의해 발생하는 인터랙션 또한 시나리오에 드러난 캐릭터의 성격이나 메타포의 속성을 충실히 재현하는 것에 중점을 두었다.

이렇게 디자인된 UI는 플레이어를 대상으로 FGI를 통한 기능적인 측면에서의 사용성 평가에서도 우수한 결과를 얻을 수 있었으며 아울러 이미지 메타포만을 이용한 UI디자인과 비교하여 다음과 같은 효과를 확인할 수 있었다.

1) 게임에 처음 진입하는 플레이어들은 인터페이스를 통하여 최초로 게임을 경험한다. 따라서 UI 디자인에 스토리텔링을 적용함으로써 게임 속에서의 서술자 즉 플레이어의 시점과 역할을 자연스럽게 알려준다.
2) 게임의 설정 UI는 게임 플레이에 관한 최초의 액션이 이루어지는 단계로서 플레이어가 게임 전반의 인터랙션을 미리 경험함으로써 게임에 진입한 후에도 모든 컨트롤을 익숙하게 할 수 있도록 한다.
3) 스토리텔링 연출의 사운드나 이미지 그리고 인터랙션을 통하여 플레이의 시간적, 공간적인 배경, 시나리오 상에서의 피아식별 및 긴장관계를 예시하고 플레이의 시작 방법 및 게임의 목적성을 암시한다.
4) 그래픽 이미지만으로 설계된 UI에 비하여 스토리텔링을 통해 비교적 정확하게 시나리오를 전달함으로써 같은 게임을 즐기는 다른 플레이어라도 게임의 세계관을 공유할 수 있도록 한다.

이상과 같은 결과와 함께, 인터페이스에 스토리텔링을 적용시키는 것에서 한발 더 나아가 플레이어가 선택한 캐릭터의 종족에 따라 플레이 인터페이스를 다르게 디자인하는 것에 대하여 보충 연구가 필요함을 확인할 수 있었다(물론 몇몇 게임에서 시도된 바 있다). 그것은 종족 혹은 시나리오에 따른 각각의 스토리텔링의 다양성을 확보하고 스토리에의 몰입을 심화시키는 역할을 할 것으로 추측된다. 또한 길드와 같이 플레이어들이 만드는 커뮤니티에 따라서 특정 UI를 공유하는 것도 생각할 수 있다. 이러한 시도는 결국 게임 클라이언트 용량이나 서버의 부하 등 기술적인 문제와 결부된 것이지만, 게임이 설정한 서사구조의 한 가운데서 플레이어로 하여금 자연스럽게 이야기의 주인공으로 스스로를 몰입시킬 수 있다는 점에서 추가적인 연구와 개발의 과제로 삼기에 충분한 가치가 있다.

참 고 문 헌

[1] 한국게임산업진흥원, *대한민국게임백서*, 한국게임산업진흥원, 2007.

[2] 고욱, 이인화, 전봉관, 강심호, 전경란, 배주영, 한혜원, 이정엽, *디지털 스토리텔링*, (주)황금가지, pp.61-95, 2003.

[3] 자넷 머레이, 한용환, 변지은, *사이버 서사의 미래: 인터랙티브 스토리텔링*, (주)안그라픽스, pp.57-61, 2001.

[4] 김미진, 윤선정, “캐릭터중심 관점에서 본 게임스토리텔링 시스템”, 한국콘텐츠학회 2005 추계종합학술대회 논문집, 2005.

[5] 앤드류 롤링스, 데이브 모리스, 한쿨임팀 옮김, *게임 아키텍처와 디자인*, 제우미디어, 2000.

[6] Katie Salen and Eric Zimmerman, *Rules of Play*, The MIT Press, pp.57-68, 2002.

[7] 한혜원, *디지털 게임 스토리텔링*, 살림, pp.25-44, 2005.

[8] 이준희, “영화의 몽타주 기법을 통해 분석해 본 게임 스토리텔링”, 디자인학연구, 2005.

저 자 소 개

유 왕 윤(Wang-Yun Yoo) 정회원

- 1996년 2월 : 부산대학교 디자인학과(미술학석사)
- 2003년 3월 ~ 2007년 2월 : (사) 부산게임협회 회장
- 2000년 5월 ~ 현재 : 주식회사 드림미디어 대표이사

<관심분야> : 온라인게임, GUI, 인터랙티브 커뮤니케이션