

스피드 러닝 프레임워크 분석 : 일반 게임플레이어와 스피드 러너 간의 비교를 중심으로

Framework analysis of Speed-running : Towards a Comparison Between the Normal Gameplay and Speed Runners

Araujo Silva Thiago¹ · Seung-Keun Song^{2*}

¹Graduate Student, Department of Visual Contents, Graduate School, Dongseo University, Busan, 47011 Korea

^{2*}Associate Professor, Department of Visual Contents, Graduate Student, Dongseo University, Busan, 47011 Korea

ABSTRACT

Speed-run is a gameplay style in what the player tries to finish the game as quickly as possible. The purpose of this study is to observe and analyze the difference between a normal player and a speed runner in a speed run to better understand their interaction with the game and to extrapolate the applications of the analyzed frameworks to scenarios that extent normal gameplay. For this purpose, MDA (Mechanic, Dynamic, Aesthetics) and DPE (Experience, Design, Play) were used. As a result, the average player was found to focus on aesthetics or affects while the speed runner focused on mechanics and gameplay.

Keywords : Experience, Framework, Gameplay, Game Studies, Speed-run

I. 서론

스피드러닝은 가능한 한 빨리 게임을 끝내는 것을 목표로 하는 장르이다. 스피드러닝의 초기 단계에 플레이어들은 서로 경쟁하기 시작했고 어떤 플레이어는 더 구조화된 경쟁 시나리오를 작성하기 위해 리더 보드 기반 웹사이트를 플레이어 스스로 만들기도 했다. 그 이후로, 스

피드러닝은 크게 확장되어 오늘날 게임산업계에서 인기 있는 틈새로 자리 잡게 되었다. 수백 명의 러너와 수천 명의 관중을 모으는 GDQ(Games Done Quick)와 같은 대규모 연례행사가 개최되어 스피드러닝은 많은 볼거리를 제공하게 되었다. 그것은 또한 게임 라이브 스트림 플랫폼의 성장과 영향에서 볼 수 있다[1, 2].

본 연구는 “스피드 러닝: 해체를 위해 어떻게 게임 시스템을 창조 할 것인가” 같은 선행연구의 확장이다[3]. 선행연구는 게임 자체에 집중했다면 본 연구는 스피드 러너(Speed Runner)와 같은 전문가와 일반적인 게임플레이어와 같은 초보자 간의 차이에 초점을 맞출 것이다. 다시 말해서, 스피드 러너와 일반 플레이어가 플레이 스루(Play Through)에서 어떻게 게임과 상호작용하는지를 살펴보고자 한다. 이를 규명하기 위하여 Hunicke, Leblanc, Zubek[4]의 메카닉(Mechanic), 다이내믹(Dynamic) 및 에스테틱(Aesthetics)과 Winn[5]의 경험(Experience), 디자인(Design), 플레이(Play)의 프레임워크와 같은 연구방법론을 적용 할 것이다. 또한 연구대상은 대표적인 스피드 러닝인 Rainforest Scully-Blaker[6]의 기교적 경주(Finesse Run), 해체적 경주(Deconstructive Run)를 분석대상으로 하였다.

II. 이론적 배경

2.1. MDA 프레임워크

MDA(Mechanic, Dynamic, Aesthetics)는 플레이어와 개발자가 게임과 상호작용하는 방식을 분석할 때 사용할 수 있는 게임 분석 도구이다. 이는 각각 특정한 특징을 가진 삼 단계로 구성되어 있다. 메카닉은 게임의 규칙과 코드다. 다이내믹은 컨텍스트 내의 메카닉이며, 예를 들어 슈퍼 마리오의 점프 혹은 FPS 게임의 슈팅같은 것이다. 에스테틱은 이야기에 적용되는 다이내믹과 그들이 유발하는 감정이다. 예를 들어, 공주를 구하거나 전쟁에서 나라를 구하는 것이다. 그림 1 처럼 MDA 분석

Received 4 December 2019, Revised 10 December 2019, Accepted 21 December 2019

* Corresponding Author Seung-Keun Song(E-mail:songsk@gdsu.dongseo.ac.kr, Tel:+82-51-320-1703)

Associate Professor, A Division of Digital Contents, Graduate School, Dongseo University, Busan 47011, Korea

Open Access <http://doi.org/10.6109/jkiice.2020.24.2.337>

print ISSN: 2234-4772 online ISSN: 2288-4165

들을 통해 플레이어와 개발자들이 서로 반대 방향으로 게임에 접근한다는 것을 이해 할 수 있다. 이는 플레이어의 경우 에스테틱으로부터 메카닉까지 게임과 상호작용을 한다. 또한 개발자의 경우 메카닉으로부터 에스테틱까지 게임과 상호작용을 한다는 것을 의미한다.

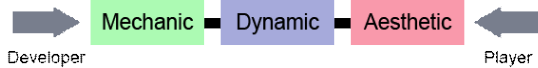


Fig. 1 MDA Framework

2.2. DPE 프레임워크

DPE(Experience, Design, Play)는 교육 환경에 초점을 맞춘 기능성 게임(Serious Game)에 적용할 목적으로 MDA의 개념을 확장한 것이다. DPE는 학습, 스토리텔링, 게임플레이, 사용자 경험과 같은 4가지 범주로 구분된다. 학습은 특별히 기능성 게임을 위해 제안되었기 때문에 본 연구에서는 제외하였다. 스토리텔링의 경우 개발자들이 제안한 이야기와 게임플레이에서 발견되는 이야기들로 구성되어 있다. 게임플레이는 MDA 프레임워크와 매우 유사하지만, 게임플레이 중에서 플레이어들의 감정과 관련된 감정(Affects :Aesthetics)과 관련성이 높다. 칙젠티마하일[7]의 연구에 따르면 게임플레이는 몰입(Flow) 이론을 고려한 것이다. 이러한 몰입을 의미하는 최적의 경험을 달성하기 위해 플레이어가 가지고 있는 기술 수준이 게임의 어려움에 비해 너무 높거나 낮지 않은 균형을 이루어야 한다. 사용자 경험은 플레이어에 제공되는 게임의 접근성과 정보를 갖고 있다. 이러한 4 가지 범주는 설계 과정이나 게임 플레이 중에 서로 상호 작용할 수 있다(그림2 참조).

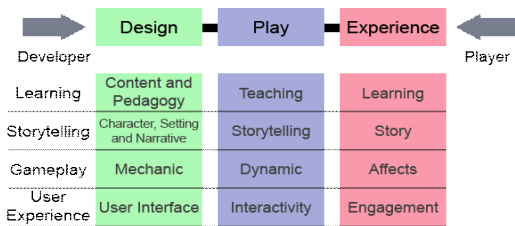


Fig. 2 DPE Framework

2.3. 기교적 경주, 해체적 경주

스피드 런 게임플레이의 유형을 더 잘 이해하기 위해 게임 연구자인 레인포리스트 스킨리 블레이커(Rainforest

Scully-Blaker)에 따르면 게임은 두 가지 유형의 런(Run)으로 구분된다. 첫 번째, 기교적 경주(Finesse Run)는 극단적인 수준의 효율성과 최적화를 보장하는 게임 서술적 경계와 그 규칙을 따른다. 즉, 게임은 개발자들이 의도한 대로 진행되며, 일반적인 플레이스루와 비슷하지만 거의 완벽한 방식으로 진행된다. 반면 해체적 경주(Deconstructive Run)는 플레이어가 가장 빠른 시간을 얻기 위해 게임의 규칙을 초월하는 것이다. 이런 종류의 경주에서 러너들은 게임의 결함을 이용하여 일련의 사건들을 해체한다. 마리아나는 ZeldaFreakGlitcha의 "The Legend of Time(1998)" 런에 대한 분석에서 해체적 경주가 게임의 이야기에 어떤 영향을 미칠 수 있는지 보여준다[8].

III. 게임플레이 분석

본 연구는 게임전공 학부 학생 2명(초보자 1명, 전문가 1명)을 대상으로 실험하였다. 실험은 게임을 플레이하기 전에 실험 절차에 대한 전체적인 내용을 설명해 주었다. 분석을 위해 MDA분석방법과 DPE 분석방법을 이용하였으며 기교적 경주와 해체적 경주를 분석대상으로 하였다.

분석결과, 게임 시작과 함께 일반 플레이어와 스피드 러너가 게임계에 들어가면 그들은 단순한 관중들이 아니라 게임 활동의 적극적인 참여자가 된다[9]. 그러나 게임과의 상호작용이 일어날 때 그들은 서로 다른 방법과 전략을 갖는다. 일반적인 게임플레이에서 플레이어는 제안된 순서대로 MDA와 DPE의 층위를 거치며 대부분의 경우 게임플레이 중에 더 큰 영향을 미치는 층위는 미적(Aesthetics) 또는 감정(Affects)이다. 놀이의 미적이나 감정에서 플레이어들은 ‘도전’, ‘이야기’, ‘감성’에 의해 게임을 감정적으로 즐기고 있다. 이러한 상황은 플레이어가 그들의 게임 경험을 묘사할 때, 게임들이 그들에게 어떻게 인지하는지를 관찰할 때 나타난다. 예를 들어, 게임플레이에서 선호하는 캐릭터와 관련된 서사, MMORPG 장르에서 다른 플레이어와의 사회적 상호작용, 전통적인 음악과 스타일에 대한 향수로 이를 묘사한다. 이 프레임워크의 다른 층위인 메카닉(Mechanics)과 그들이 출현한 다이내믹(Dynamics)도 게임 플레이의 구성요소지만, 게임의 코드와 규칙에 의해 구성되기 때

문에 일반 플레이어는 메카닉과 관련성이 적게 나타난다.

메카닉은 게임에서 더 나은 성과를 얻지만 게임의 결점을 찾기 위해 게임에 몰두하고자 하는 플레이어에게 이러한 메카닉은 상대적으로 중요하게 간주한다. 스피드 러닝의 경우 게임과의 상호 작용이 다른 방식으로 나타난다. 리더보드에 등재되거나 러너 개인의 최고점에 도달하는 경쟁에서 스피드러닝을 추진한다. 기교적 경주의 경우 게임플레이는 일반적인 플레이스루와 유사하기 때문에 이들은 가능한 한 최고의 최적화를 추구한다.

해체적 경주의 경우 최적화도 중요하지만, 게임 시스템의 새로운 버그와 결함을 찾아 빠르고 경주 끝까지 플레이하는 것을 더 중요하게 여긴다. 그 점을 염두에 두고 스피드 러너는 메카닉 층위에 초점을 맞춘다. 메카닉에 집중함으로써 스피드 러너는 게임의 숨겨진 정보를 알아내려고 한다. 획기적인 전략을 찾는 것뿐만 아니라 단순한 원프레임세이빙(One-frame Saving) 기술을 활용하고 경기 중 매초마다 절약한다.

IV. 결 론

본 연구를 통해 일반적인 게임플레이어와 스피드 러너 게임플레이의 차이를 발견하였다. 일반게임플레이어는 미적 혹은 감성에 집중하는 반면 스피드 러너는 메카닉에 초점을 맞춘다. 본 연구는 일반 게임플레이어 1명, 스피드 러너 1명을 대상으로 연구하였다. 피험자 수가 제한되어 본 연구 결과를 일반화하기 어려운 한계가 있다. 그래서 향후 각 집단 간 20명 이상 확보하고 게임플레이 이후 사후조사방식(Retrospective Method)으로 피험자의 경험을 연구하고자 한다. 본 연구는 인간의 게임플레이의 구조적 형식을 파악하여 게임 속에 TAS (Tool-Ssisted Speedrun)의 형태로 적용될 인공지능의 기초를 마련하는데 적용될 것으로 기대된다.

REFERENCES

- [1] R. Scully-Blaker, J. Begy, M. Consalvo, and S. Ganzon, "Playing along and playing for on Twitch: Livestreaming from tandem play to performance," *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*, Jan. 2017.
- [2] M. Tarcizio, and A. F. Octacilio, "A Arena Espetáculo: quando as fronteiras de jogo e trabalho se rompem," XIV Congresso de Ciencias da Comunicacao na Regiao Norte, May, 2015.
- [3] A. Thiago, and S. Song, "Speedrunning - How Game System Can Be Made To Be Broken," *Proceedings of Korea Institute of information and Communication Engineering*, vol.23, no.2, pp. 235-237, Oct. 2019.
- [4] R. Hunicke, M. LeBlanc, and R. Zubek, "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research," *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges on Game AI*, vol. 4, no. 1, pp. 1722, Jul. 2014.
- [5] B. M. Winn, "The Design, Play and Experience Framework," in *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*, ch. 58, pp. 1010-1024, 2009.
- [6] R. Scully-Blaker, "Re-curating the Accident: Speedrunning as Community and Practice," Masters thesis, Concordia University, 2016.
- [7] M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Epub Edition, New York, HarperCollins Publishers Inc., 2008.
- [8] A. Mariana, "A narrative disassemble: The Legend of Zelda -Ocarina of Time's rules and speedrun," *Revista Tematica*, vol. 13, no. 3, Mar. 2017.
- [9] J. Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. London: MIT Press Cambridge, 2005.