

비디오게임 ‘언차티드2’에서 인터랙션 무비의 기능 Functions of Interaction Movie in "Uncharted2" Video Game

김영실, 김미진*

동서대학교, 동서대학교*

Yeongsil Kim, Mijin Kim*

Dongseo University., Dongseo University.*

요약

비디오게임에 삽입되는 컷씬(cut-scene)은 배경스토리(back story)의 전달 또는 상황에 대한 연출 장치의 기능을 하나, 플레이어와 게임 간의 조작적 상호작용을 일시적으로 단절시킨다. 본 논문은 비디오게임 ‘언차티드2’의 26개 스테이지에서 플레이어와 게임의 상호작용을 이어가는 컷씬 ‘인터랙션 무비’에 대한 플레이어의 행동과 결과를 조사하여 그 기능을 분류하였다.

I. 서론

게임에 삽입되는 영상은 오프닝 영상(in-game cinematic)을 통하여 배경스토리(back story)를 전달하거나, 게임 진행 중 한 장의 이미지나 짧은 이벤트영상을 통하여 플레이어의 특정 행동의 결과 및 상황을 보여주는 컷씬(cut-scene)으로 크게 사용되어 왔다[1]. 이것은 스토리 전달과 특정상황에 대한 몰입을 극대화시키는 연출 장치로서의 역할을 하나, 플레이어와 게임의 조작적 상호작용(hand control)이 일시적으로 단절되어 영화의 관객처럼 플레이어에게 일방적인 정보전달을 한다. 그러나 영화이론으로 볼 때 영화는 게임 플레이와 영화 사이의 경계를 흐리게 하는 표상적 상호작용(representational interactivity)의 한 종류를 제시하는 연결성 효과를 제공하므로, 게임의 컷씬은 영화적 표현과 게임플레이 사이의 긴장감을 유도하는 존재가 된다[2].

본 논문의 연구대상인 비디오게임 ‘언차티드2(Uncharted2)’는 플레이어와 게임의 표상적 상호작용을 유지하며 스토리를 전달하는 컷씬이 존재한다. 이것을 ‘끊임없이 플레이어와의 상호작용을 이어가는 컷씬’이라는 의미에서 ‘인터랙션 무비’(Interaction movie)라 정의한다. 본 논문은 언차티드2에 대한 플레이어의 행동과 결과를 조사하여 언차티드2에서 적용된 인터랙션 무비의 기능에 대해 분석한다.

II. 본론

언차티드2는 총 26챕터로 이루어져 있으며, 총 88개의 인터랙션 무비가 발견되었다. 각 인터랙션 무비는 게임스토리에 따른 플레이어의 조작적 행동으로 시작되며, 인터랙션 무비가 끝남과 동시에 다시 플레이어의 조작적 행동이 연결되는 구조를 보이고 있다. 인터랙션 무비를 기능에 따라 분류하면 크게 ‘상황연출’, ‘선택적 행동유발’,

‘정보전달’로 분류할 수 있었다.

인터랙션 무비의 기능별 횟수는 상황연출 54개, 선택적 행동유발 55개, 정보전달 3개로 나타났으며, 상황연출 기능과 선택적 행동유발 기능이 중복되어 나타난 인터랙션 무비는 22개, 선택적 행동유발 기능과 정보전달 기능이 중복된 무비가 2개로 나타났다. 상황연출과 선택적 행동유발이 중복되는 인터랙션 무비의 비중이 큰 이유는 플레이어가 행동에 따른 결과를 확인함과 동시에 그 뒤를 잇는 미션을 제시하는, 즉 미션과 미션을 이어가는 형태로 연출된 인터랙션 무비가 많이 사용되었기 때문이다.

1. 상황연출

‘상황연출’은 갑자기 길이 무너지거나, 혹은 퍼즐을 풀어 숨겨진 문이 열리는 등 다양한 상황을 연출하는 장면을 보여주어 플레이어에게 다양한 감정을 부여하거나 플레이어의 행동에 따른 결과를 확인케 한다.



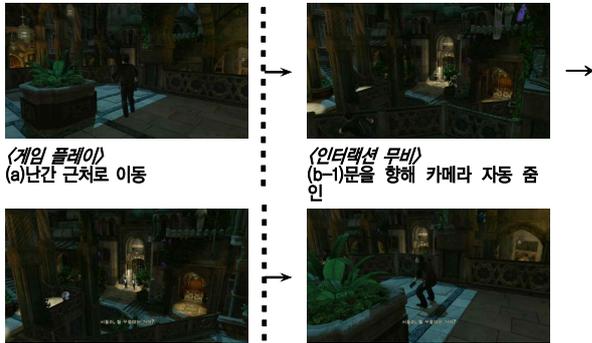
▶▶ 그림 1. 상황연출 기능의 예시

그림 1의 인터랙션 무비는 캐릭터가 석상의 이마를 사격 한 행동의 결과(a)로서 석상의 이마에서 빛이 발산되는 결과(b-1)를 보여주며, 그 순간 캐릭터가 올라가 있던 구조물이 갑자기 무너져 내리며(b-2) 플레이어를 놀라게 한다.

상황연출 무비는 타 기능 인터랙션 무비에 비해 카메라 연출로 인한 역동감과 특수효과 사용을 통한 화려함으로 플레이어에게 게임 내 현장감을 느끼게 한다. 이것은 플레이어에게 행동에 따른 결과의 확인과 시각적 연출을 통한 게임 캐릭터와의 동일시를 부여한다.

2. 선택적 행동유발

‘선택적 행동유발’은 게임에 익숙하지 않은 플레이어들도 게임을 진행하기 쉽도록 미션처리 방법이나 행동을 자연스럽게 제시하여 플레이어로 하여금 순조롭게 행동을 수행하도록 한다.



▶▶ 그림 2. 선택적 행동유발 기능의 예시

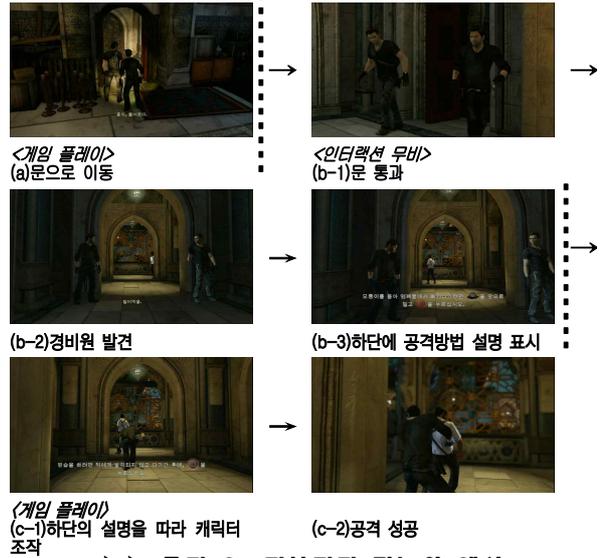
그림 2의 인터랙션 무비에서 플레이어가 난간 근처로 이동(a)했을 때, 미션의 끝에 해당하는 문을 클로즈업(b-1)하여 이정표 역할을 하며, 빨간 불이 점멸하며 문이 개폐되는 장면(b-2)을 보여주어 경보시스템을 해제해야 문을 통과할 수 있다는 것을 알리며 다음 미션을 직·간접적으로 제시한다.

3. 정보전달

‘정보전달’은 플레이어에게 공격방법 혹은 무기 사용법을 제시하여, 튜토리얼 모드가 존재하지 않는 언차티드2에서는 일정한 위기상황과 정보전달 기능을 섞어 튜토리얼 기능을 한다.

그림 3의 인터랙션 무비에서 플레이어가 문으로 이동(a)하면 문을 통과(b-1)하여 적을 발견하고 숨는 영상(b-2)을 보여주며 하단에 공격 커맨드를 띄우고(b-3), 무비가 끝난 후 플레이어는 하단의 지시(c-1)에 따라 공격을 성공시킨다(c-2). 정보전달 무비는 총 3개로 그 수가 타 기능 무비에 비해 현저히 적으며, 모두 게임의 초반부인 챕터1, 2에서 나타났다. 이는 정보전달 무비가 게임시스템의 튜토리얼 역할로 사용되었기 때문에 그 필요

성이 일회적이며, 플레이어가 정보를 숙지하는 데에는 한 번의 설명과 게임진행으로 충분하여 정보를 반복 전달할 필요가 없기 때문이다.



▶▶ 그림 3. 정보전달 기능의 예시

III. 결론

일반적으로 컷씬이라 명명하는 게임 내 동영상 삽입은 플레이어와 게임 간의 조작적 상호작용을 일시적으로 단절시킨다. 그러나 본 논문에서는 플레이어와 게임 간 상호작용의 의미를 물리적 상호작용뿐 아니라, 표상적 상호작용을 포함하여 접근하고 있다. 따라서 이러한 개념으로 ‘인터랙션 무비’를 정의하였으며, 게임 연출 측면에서 비디오게임 ‘언차티드2’의 인터랙션 무비를 조사, 분석하여 3가지 기능(상황연출, 선택적 행동유발, 정보전달)으로 분류하였다.

언차티드2의 88개 인터랙션 무비의 내용과 의미를 분석하면, 상황연출 기능은 기존 게임의 상황연출 컷씬과 거의 동일한 기능을 수행한다. 그러나 플레이어의 선택적 행동을 유발하거나 게임 플레이를 위한 정보를 전달하는 기능은 인터랙션 무비가 게임 플레이를 위한 부가적인 요소가 아닌 인터페이스로서의 기능을 수행하고 있다고 판단된다. 따라서 인터랙션 무비의 효과적인 적용은 플레이어의 관점에서 인지하고 게임 캐릭터의 관점에서 플레이하는 과정을 유기적으로 연결시킬 수 있으며, 게임스토리 전달을 위한 연출기능을 극대화하여 게임의 몰입을 향상시킬 수 있다.

■ 참고 문헌 ■

[1] 이승진 “게임 플롯을 형성하는 컷씬(cutscene)의 교육 활용도 연구”, 석사학위논문, 2005.
 [2] Paul Cheng, "Waiting for Something to Happen : Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene," Proceedings of the DiGRA 2007, pp. 15-24