

|    |          |              |     |
|----|----------|--------------|-----|
| 이름 | 박유나      | 글쓰기<br>수업 분반 | 1분반 |
| 학번 | 20233049 | 글쓰기<br>담당 교수 | 서연주 |

## 오픈월드 게임의 한계와 극복

20233049 박유나

### 목차

1. 개요
2. 오픈 월드 게임이란
3. 오픈 월드 게임의 단점과 극복
  - 3.1 방대한 공간과 탐험욕구
  - 3.2 교류 부족에서의 몰입감 증가
  - 3.3 목표 설정의 어려움과 멀티플레이
4. 결론
5. 참고문헌

## 1. 개요

게임 산업이 발전하면서 다양한 장르의 게임들이 떠오르고 있다. 이에 따라 오픈월드 게임 또한 빠른 발전을 이루며 다양한 명작 게임들을 만들어내고 있다. 2023년 5월 12일에 발매한 오픈월드 게임 <젤다의 전설: 티어스 오브 더 킹덤>이 발매 3일만에 1000만장이 팔리는 등 우리는 그 인기를 실감할 수 있다. 이 인기는 사용자에게 자유로움을 제공한다는 것에서 온다. 하지만 이 인기에도 불구하고 오픈월드 게임에는 사용자가 게임을 하고자 하는 욕구를 감소시키는 한계점들을 가지고 있다. 바로 외로움과 고독감이다. 설문조사에 따르면 이에 다양한 요인이 있다. 목표 설정의 어려움, 사용자와의 교류 부족, 게임에서 제공하는 공간의 방대함 등 다양한 요인이 존재한다.<sup>1)</sup> 본 연구는 오픈 월드 게임의 한계점과, 그 한계점을 극복하는 오픈월드 게임의 요소들에 대해 주목하고 있다.

## 2. 오픈 월드 게임이란

오픈 월드 게임은 직선적 방식으로 구조화되어 게임 제작자가 만들어둔 레일 위에 사용자가 탑승하여 즐기는 레일로드형식의 게임과는 다르다. 사용자가 자신의 의지로 자유롭게 탐험하고 게임 속 구조물에 자유롭게 접근하는 형식의 게임이다. 프리롬 혹은 샌드박스 게임 이라고도 불린다. 오픈월드 게임에서는 자유로움을 중요시한다. 오픈 월드 게임은 가상공간에서 구현된 것들을 현실의 세상 속과 연관을 시켜 현실에 영향을 끼친다.<sup>2)</sup>

대표적인 오픈월드 게임으로는 정육면체 블록으로 되어있는 세상에서 사용자의 의지에 따라 탐험을 하거나, 괴물을 토벌하거나, 집을 지어 마을을 만드는 등 다양한 방식의 게임 플레이를 즐길 수 있는 <마인크래프트(Minecraft)>, 악당에 의해 멸망한 세상을 구하는 용사가 되는 게임 <젤다의 전설 브레스 오브 더 와일드(ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド)>등이 있다.

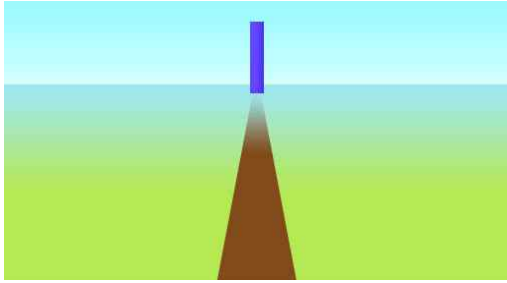
## 3. 오픈 월드 게임의 단점과 극복

### 가. 방대한 공간과 모험욕구

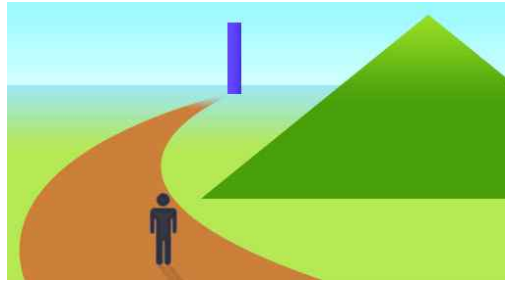
가장 크게 사용자들이 오픈 월드 게임에서 외롭다고 느끼는 순간은 주로 혼자 남겨졌다고 느낄 때이다. 대다수의 오픈 월드 게임은 싱글 플레이가 주가 되고, 부가적으로 멀티 플레이를 제공한다. 그리고 이 외로움은 사용자가 싱글 플레이를 할 때 더욱 크게 느껴진다. 오픈 월드 게임의 특성상 사용자에게 주어진 공간은 매우 방대하다. 방대한 자유로움은 사용자가 이 넓은 공간에 혼자 떨어졌다고 생각하게 만든다. 하지만 이러한 방대한 공간은 사용자의 탐험욕구를 자극시키는 매력적인 요소로 변할 수 있다. 요점은 넓은 공간을 어떻게 활용했는가이다.

1) 양명, 조동민. 오픈월드게임의 사용자 고독감에 관한 융합 연구 - 게임요소와 사용자유형을 중심으로 -.한국과학예술융합학회,2022년, p.208

2) 조민선, 정은혜..오픈 월드 기반 어드벤처 게임의 포스트휴먼 특징 분석.한국게임학회 논문지,2019년, p.92



<그림 1> 단순한 구조



<그림 2> 흥미있는 구조

<그림 1>은 넓은 공간에 일직선으로 되어있는 길과 파란색 구조물을 둔 사진이다. <그림 1>의 상황에서는 사용자의 흥미를 유발하지 못한다. 오히려 황폐함, 외로움과 같은 부정적인 감정을 유발한다. <그림 2>는 주변에 색다른 요소를 추가한 사진이다. 단순하지 않는 모양으로 길을 두고, 커다란 산을 앞에 두었다. <그림 1>의 상황보다 <그림 2>의 상황에서 멀리 있는 파란색 구조물에 흥미를 느낄 수 있다. 더해서 <그림 1>에서는 단순히 앞에 있는 파란색 구조물에만 눈길이 가지만, <그림 2>에서 사용자는 파란색 구조물뿐만 아니라 앞에 있는 커다란 산에도 흥미를 가질 수 있다. 또한 제작자는 산이라는 구조물을 다양한 방식으로 활용할 수 있다. 산이 파란색 구조물을 가리도록 배치를 한다고 해보자. 이때 사용자가 힘들게 산을 넘었을 때 보이는 파란색 구조물은 사용자에게 큰 흥미를 유발한다. 이러한 배치방법들은 오픈월드 게임에서 사용자의 모험 욕구를 증가시키는 큰 요소이다. 방대한 공간으로 유발되는 외로움은 그 공간을 어떻게 구성했는지에 따라 극복할 수 있다.

#### 나. 교류 부족에서의 몰입감 증가

사용자와의 교류가 적으면 적을수록, 사용자는 게임 속에서 외로움을 느낀다. 사용자가 방대한 공간에 혼자 남겨졌다고 느끼기 때문이다. <마인크래프트>의 경우, 게임 속 주인공은 야생의 세상에 홀로 떨어졌다. 그렇기 때문에 사용자와 교류하는 인간형 NPC가 많지 않다. 사용자는 외로움을 해소하기 위해 강아지나 고양이를 키우는 방식을 선택할 수 있으나, 상호작용의 다양성이 크지 않아 외로움을 해소하기에는 부족하다. 또한 사용자가 NPC들이 진짜로 존재하지 않고, 그저 제작자가 짜여준 대로 행동하는 것에 불과한 것들이라 생각한다면 이 외로움은 더더욱 커지게 된다.<sup>3)</sup>

하지만 이러한 외로움은 오히려 게임의 작품성을 높이는 요소가 될 수 있다. <젤다의 전설: 브레스 오브 더 와일드>는 이러한 외로움을 잘 활용한 대표적인 예시이다. 이 게임에서 외로움은 몰입감을 증가시키는 요소다. 이 게임의 주인공은 매우 외로운 상황에 처해있다. <마인크래프트>와 비슷하게 야생의 세상에 혼자 남겨졌다. 또한 두 게임의 주인공 모두 기본적인 대화음성이 없다. 그저 단순한 의성어밖에 말하지 않는다. 다만 이 게임이 <마인크래프트>와 다른 점은 주인공이 이 세상에 홀로 남겨진 이유를 사용자에게 납득시켰다는 점이다. <젤다의 전설: 브레스 오브 더 와일드>에서 사용자는 게임을 진행함에 따라 주인공이 홀로 남겨진 이유를 납득할 수 있게 된다. 그 납득은 사용자가 게임 속 주인공에게 이입하게 되는 요소이다.

3) 양명, 조동민..오픈월드게임 사용자의 고독감 외부 요인과 숙련도 타입에 관한 연구.한국과학예술융합학회,2022년 p.268

주인공이 느껴야 할 외로움을 사용자가 납득 가능한 형태로 느끼는데, 이는 사용자가 게임 속 분위기와 주인공에게 몰입하도록 한다. 더해서 제작자는 이 게임을 진행할수록 그 외로움이 일시적임을 다양한 이벤트를 통해 알려 사용자가 완전히 외롭지 않도록 설계했다. 이유 없이 홀로 남겨져 이 외로움이 영원할 것 같이 느껴지는 <마인크래프트>와는 다른 점이다. 이처럼 교류 부족에서 오는 외로움이라는 한계점을 몰입감 증가라는 장점으로 극복할 수 있다.



<그림 3> 마인크래프트



<그림 4> 젤다의 전설: 브레스 오브 더 와일드

#### 다. 목표설정의 어려움과 멀티플레이

오픈월드 게임은 자유로움을 추구한다. 따라서 사용자는 게임 속에서 자신이 원하는 목표를 세우고, 그 목표 위주로 게임을 진행할 수 있다. 다만 목표 설정의 자유로움이 너무 높으면 오히려 게임을 하고자 하는 의욕이 감소된다. 사용자가 그 게임 속에서 무엇을 할지 혼란을 느끼기 때문이다. 그 혼란은 앞서 말한 방대한 공간에서 목적 없이 떨어졌다는 느낌을 들게 하고, 결국 사용자는 게임을 통해 부정적인 감정을 느끼게 된다. 하지만 이 목표설정의 자유로움은 오픈월드의 가장 큰 매력요소로 극복될 수 있다. 이것의 단점보다 장점을 부각한 대표적인 사례는 <마인크래프트>의 멀티플레이 도입이다. 마인크래프트의 경우 앞서 말했듯 매우 외로운 게임이다. 다만 이것은 혼자 했을 때의 이야기다. 멀티 플레이에서는 게임 속 NPC보다 더 다양한 상호작용을 상대방과 할 수 있다. 다른 이와 함께한다는 것은 동기부여의 요소를 증가시킨다. 경쟁 심리가 생기기 때문이다. 내가 저 사람보다 더 먼저 집을 짓는다, 저 사람의 물건을 뺏는다와 같이 다양한 목표들을 자유롭게 세울 수 있다. 그렇기에 멀티 플레이에서는 오픈월드의 목표설정의 자유로움이란 장점을 부각한다. 게임 속에서 자유롭게 목표를 세우고, 사용자가 원하는 방식으로 게임을 즐길 수 있어진다. 이는 오픈월드 게임이 추구하는 바이다. 더해서 이 멀티플레이의 도입은 교류의 부족에서 오는 외로움을 해결할 수 있다. 사용자가 다른 사람들과 함께 게임을 했을 때 이 넓은 곳에 홀로 남겨졌다고 느끼지 않기 때문이다. 현재 많은 오픈월드 게임들은 멀티플레이를 제공하는 방식으로 오픈월드 게임의 한계를 극복하고 있다.

#### 4. 결론

게임산업이 크게 떠오르는 지금, 오픈월드 게임 또한 크게 떠오르고 있다. 다만 이런 오픈월드 게임은 방대한 공간에서 오는 외로움과 교류 부족, 목표 설정의 어려움 같은 한계점을 가지고 있다. 그러나 이 한계점들은 동시에 오픈월드 게임을 빛나게 하는 요소들로 극복될 수 있다. 방대한 공간은 그 넓은 공간의 구성요소와 배치방법으로 사용자에게 모험욕구를 촉진시킬 수 있다. 사용자에게 흥미를 일으키는 공간은 사용자에게 외로움보다 모험욕구를 더 느끼도록 만들어 이 한계점을 극복한다. 교류 부족으로 오는 외로움은 게임의 작품성을 높일 수 있다. 사용자가 게임에서 오는 외로움을 납득하도록 하면, 그 외로움은 게임에 몰입하게 되는 요소가 된다. 또한 목표 설정의 어려움은 멀티 플레이어의 도입으로 해결할 수 있다. 다른 이와 함께 한다는 것은 경쟁심리를 일으키고, 이는 사용자에게 동기부여 요소를 증가시킨다. 고로 사용자는 싱글 플레이보다 더 자유로운 목표 설정을 즐길 수 있다. 오픈월드 게임이 인기 있는 이유는 이러한 한계점을 극복하고 사용자에게 재미를 안겨주고 있기 때문이다. 이처럼 앞으로 새로 개발될 오픈월드 게임들은 이러한 한계점들을 극복하여 게임의 재미를 증가시키는 것이 중요하다.

## 참고문헌

양명, 조동민. 오픈월드게임의 사용자 고독감에 관한 융합 연구 - 게임요소와 사용자유형을 중심으로 -.한국과학예술융합학회,2022년, p.208

양명, 조동민. 오픈월드게임 사용자의 고독감 외부 요인과 숙련도 타입에 관한 연구.한국과학 예술융합학회,2022년 p.268

조민선, 정은혜..오픈 월드 기반 어드벤처 게임의 포스트휴먼 특징 분석.한국게임학회 논문 지,2019년, p.92

<그림 1> 4gamer,“ゼルダの伝説BotW”,

<https://www.4gamer.net/games/341/G034168/20170901120/>, (2023.06.05. 검색)

<그림 2> 4gamer,“ゼルダの伝説BotW”

<https://www.4gamer.net/games/341/G034168/20170901120/>, (2023.06.05. 검색)

<그림 3> Nintendo Online store, “Minecraft”, <https://store.nintendo.co.kr/70010000024523> , (2023년 5월 15일 검색)

<그림 4> Nintendo Online store, “Zelda”, <https://store.nintendo.co.kr/70010000009367>, (2023년 5월 15일 검색)