한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집 제28권 제2호 (2020. 7)

온라인 게임에서 타임 슬립의 영향에 관한 연구

하유진*, 이종원O
*청강문화산업대학교 만화애니게임학과,
O청강문화산업대학교 만화애니게임학과
email: zx3111@naver.com*, jw@ck.ac.krO

A Study on the Impact of Time Slip in Online Games

Yu-Jin Ha*, Jong-Won LeeO
*Dept. of Cartoon&Animation&Game, ChungKang College of Cultural Industries,
ODept. of Cartoon&Animation&Game, ChungKang College of Cultural Industries

● 요 약 ●

동물의 숲 시리즈 신작 게임으로 많은 인기를 모은 '모여봐요 동물의 숲'은 섬을 꾸려나가는 시뮬레이션 게임으로 다른 플레이어들과 교류가 가능한 온라인과 콘솔 설정을 통해 원하는 시간대로 플레이 가능한 타임 슬립이 가능하다는 특징이 있다. 본 논문에서는 모여봐요 동물의 숲 플레이어를 대상으로 이와 같은 온라인 게임에서 타임 슬립의 영향에 대한 인식을 조사하고 그 결과를 바탕으로 부정적인 영향을 최소화할 방법을 제시한다.

키워드: 타임슬립플레이(Time Slip Play), 리얼타임플레이(RealTime Play), 모바일게임(Mobile Game)

I. Introduction

2020년도 상반기에 가장 화제가 된 게임은 단연 '모여봐요 동물의 숲'일 것이다. '모여봐요 동물의 숲'은 게임회사 닌텐도의 장기 시리즈 '동물의 숲'의 신작 게임으로 콘솔 플랫폼인 닌텐도 스위치로 개발되었다. 플레이어가 무인도를 꾸려 나가는 시뮬레이션 게임이다. 세계 게임 평가 사이트인 메타크리틱과 오픈크리틱에서 시리즈 최고점인 평점 91점을 받으며 팬들과 게이머들의 기대를 모았다. 출시 이후에는 11일간 1177만장의 전세계 누적 판매량을 보이며 그 인기를 입증했다[1,2].

'모여봐요 동물의 숲'은 온라인과 타임 슬립이 가능하도록 만들어졌다. 온라인은 여러 플레이어가 서로의 무인도를 오가며 교류하거나 아이템 거래할 때 사용되는 시스템이다. 타임 슬립은 '모여봐요 동물의 숲' 콘솔 게임기인 닌텐도 스위치의 설정을 변경해 원하는 날짜와 시간대로 플레이하는 것을 말한다.

본 논문에서는 '모여봐요 동물의 숲' 플레이어를 대상으로 이와 같은 온라인 게임에서 타임 슬립의 영향에 대한 인식을 조사하고 그 결과를 바탕으로 부정적인 영향을 최소화할 방법을 제시한다.

II. The Main Subject

2.1 모여봐요 동물의 숲 게임 개요

'동물의 숲'은 게임회사 닌텐도에서 2001년부터 꾸준히 신작을 추가하고 있는 게임 시리즈이다. 시리즈 전작 '튀어나와요 동물의 숲' 이후 7년 만에 나온 신작 '모여봐요 동물의 숲'은 닌텐도 스위치 플랫폼으로 2020년도 초에 출시되었다.

'모여봐요 동물의 숲'의 줄거리는 플레이어가 무인도 패키지를 통해 이주한 섬에서 동물 주민들과 생활한다는 것이다. 플레이어는 곤충과 물고기를 채집하고 마을 사무소와 상점을 이용하고 여러 NPC를 다양한 이벤트를 즐길 수 있다. 정해진 목표가 없는 자유로운 플레이가 가능하고 현실 시간과 게임 시간이 똑같이 흘러 천천히 게임을 즐길 수 있기 때문에 힐링 게임으로도 통한다.

Fig. 1. Animal Crossing : New Horizons Game

2.2 온라인과 타임슬립시스템

‘동물의 숲’ 시리즈는 초기작과 외전 타이틀을 제외하고 온라인과 타임 슬립이 가능하도록 만들어졌다. 이는 ‘모여봐요 동물의 숲’에서도 적용되어 있다.

온라인은 플레이어가 다른 플레이어의 무인도를 놀러가거나 반대로 플레이어의 섬에 다른 플레이어를 초대할 수 있는 시스템이다. 꼭 닌텐도 스위치에 등록되어 있는 친구가 아니더라도 비밀번호를 통해 모든 유저와 교류할 수 있기 때문에 온라인은 친구와 교류하거나 아이템 거래를 위해서 사용된다. 게임의 특성 상 플레이어 섬에서 구할 수 있는 과일과 꽃, 가구가 랜덤으로 존재해서 원하는 종류의 아이템을 구하기 위해서는 온라인을 통한 교환 및 거래가 불가피하다.

'동물의 숲'은 게임 내 시간이 현실 시간과 똑같이 흘러간다. 이 때 닌텐도 스위치 콘솔 게임기의 설정을 변경해 원하는 날짜와 시간대로 플레이하는 것은 타입 슬립이라고 한다. 타임 슬립으로 다른 시간대 플레이를 하는지 하지 않는지에 따라 타입 슬립(시간 설정) 플레이와 리얼 타임(현재 시간) 플레이로 나뉜다.

‘모여봐요 동물의 숲’ 플레이어를 대상으로 이와 같은 온라인 게임에서 타임 슬립의 영향에 대한 인식을 조사하고 그 결과를 바탕으로 부정적인 영향을 최소화할 방법을 연구한다.

2.3 설문조사 및 결과 분석

설문조사는 온라인게임에서 타임 슬립의 영향 및 선호도조사라는 제목으로 총 2차례로 진행되었으며 1차 설문에서 108명 2차 설문에서 111명이 참여하였다. 설문조사는 동물의 숲 네이버 카페와 SNS 트위터를 통해서 진행되었다.

① 타임 슬립 대 리얼 타임 플레이 타입 비율

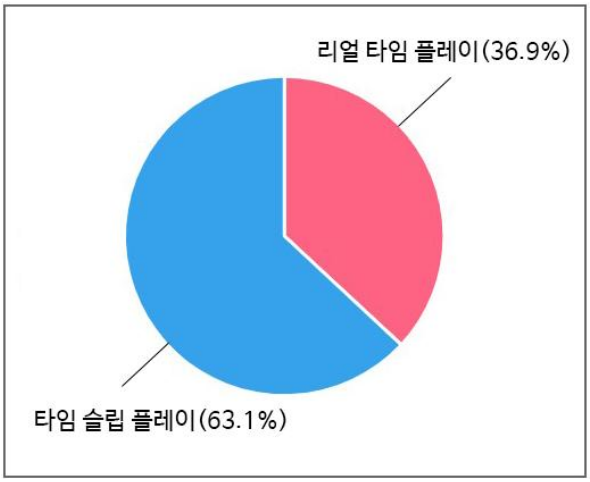

Fig. 2. Ratio of Time Slip / Real Time Play Type

그림2는 타임 슬립과 리얼 타임 플레이 타입 비율을 조사한 그래프다. 2차 설문에서 111명 중, 70명(63.1%)이 타임 슬립 플레이를, 41명(36.9%)이 리얼 타임 플레이를 한다고 응답했다.

② 타임 슬립 플레이를 하는 이유

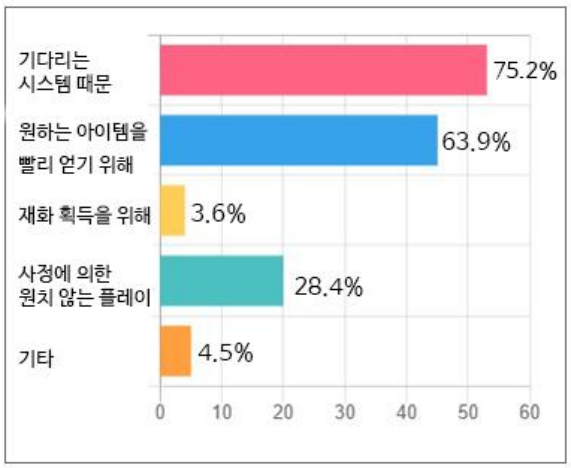

Fig. 3. Reasons for Time Slip Play

그림3은 2차 설문에서 타입 슬립 플레이를 하는 70명이 참여해 최대 2개 항목을 선택한 것이다. 공사 등 목표 달성 후 기다리는 시스템 때문이 53명(75.2%), 원하는 아이템과 도감 및 주민을 빠르게 모으기 위해’가 45명(63.9%), 사정에 따른 원치 않는 타임 슬립 플레이가 20명(28.4%)으로 나타났다.

위 항목 중 ‘공사 등 목표 달성 후 기다리는 시스템’은 앞서 말한 것처럼 동물의 숲 시리즈 게임이 실제 시간과 게임 시간이 동일하게 흘러가기 때문에 상점 등 시설을 짓거나 집 확장 또는 위치 변경을 할 때 하루 동안 기다려야하는 시스템을 말한다. 이 때 시간을 설정해 다음 날로 건너뛰면 공사가 완료되어 시설을 이용할 수 있고 집이 변화한 것을 확인할 수 있다.

‘원하는 아이템, 도감 및 주민을 빠르게 모으기 위해서’는 타임 슬립을 통해 매일 마다 다른 상품을 파는 상점에서 다양한 아이템을 살 수 있고, 계절마다 다르게 나오는 곤충, 물고기를 채집해 도감을 채울 수 있으며 주민을 데려올 때 필요한 여러 조건 중 기존에 있던 주민을 보내고 빈 토지를 만드는 조건을 빠르게 충족할 수 있다.

‘사정에 따른 원치 않는 플레이’ 또한 게임 시간이 실제 시간과 동일해 직장인들이 퇴근하고 플레이하는 늦은 밤 시간대에 상점이 닫혀 이용하지 못하고 낮에 방문하는 NPC와 거래와 이벤트 참여가 불가하다는 이유 등이었다.

③ 리얼 타임 플레이를 하는 이유

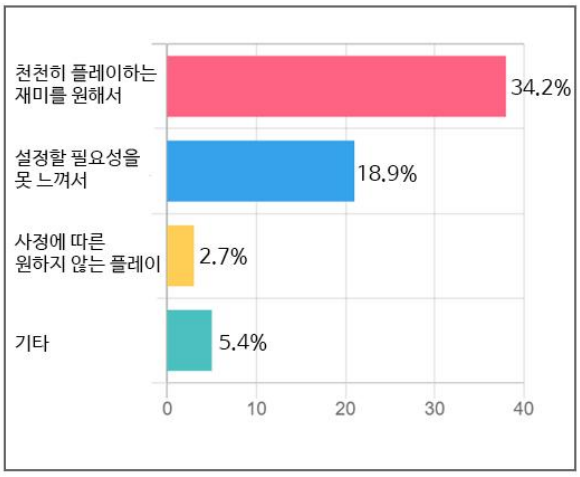

Fig. 4. Reasons for Real Time Play

그림4는 2차 설문에서 리얼 타임 플레이를 하는 41명이 참여해 최대 2개 항목을 선택한 것이다. 리얼 타임 플레이를 하는 이유로는 현재시간에 맞춰 천천히 플레이하는 재미가 38명(95%), 굳이 타임 슬립을 할 필요를 못 느껴서가 21명(52.5%), 가족과 하나의 게임기로 같이 플레이하고 있기 때문 등 사정에 따른 리얼 타임 플레이가 5명(10%), 기타에서 콘텐츠 소모가 싫어서가 뒤를 이었다.

④ 온라인 게임에서 타임 스립의 영향

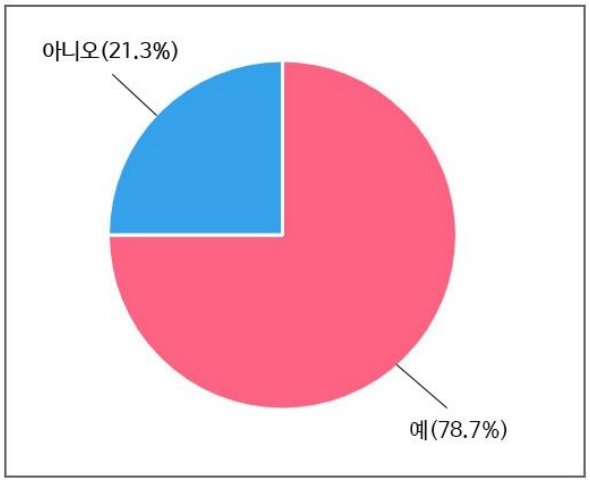

Fig. 5. Impact of Time Slip Play in Online Games

타임 슬립 플레이가 온라인 게임에 끼치는 영향을 느낀다는 설문에 1차 설문 참여자 108명 중 85명이 예(78.7%) 23명이 아니오(21.3%)를 선택했다. 이 중 예를 선택한 69명의 사람들이 어떤 영향을 가장 많이 받는다고 느끼는지 최대 2개 항목을 선택하게 했다. 결과는 거래 시세에 영향을 준다가 47명(47%), 다른 플레이어의 섬에 방문했을 때 나중의 콘텐츠를 알게 된다가 37명(37%)이고, 기타에서 다른 사람의 섬을 보고 마음이 조급해 진다가 5명(5%), 다른 계절에 얻을 수 있는 아이템이 비싸게 거래된다가 2명(2%), 교류할 때 서로의 시간을 절약할 수 있어 긍정적인 영향을 받는다가 1명(1%) 등으로 확인된다.

앞의 온라인게임에서 타입 슬립의 영향에 관한 설문 조사에서 플레이어가 느끼는 영향 중 거래 시세가 가장 많은 부분을 차지했다. 뒤이어 진행한 2차 설문에서도 타임 슬립 플레이가 온라인을 통한 거래 시세에 영향을 준다는 설문에 111명 중 예가 78명(70.3%), 아니오가 33명(29.7%)이라는 결과가 나왔다.

⑤ 타임 슬립으로 인한 거래 시세의 영향을 최소화하는 방법

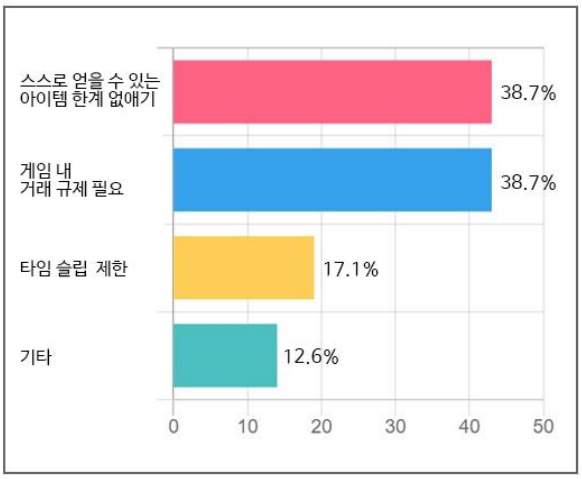

Fig. 6. Methods to Minimize the Impact of Time Slip on Trading Prices

이와 같이 온라인 게임에서 타임 슬립이 있는 게임에서 거래 시세의 영향을 최소화할 수 있는 방법을 조사했을 때 2차 설문 참여자 111명 중 온라인게임의 타임 슬립이 거래 시세에 영향을 준다고 생각한 96명이 참여해 최대 2개 항목을 선택했다.

스스로 얻을 수 있는 아이템의 한계를 두지 않는다는 것은 자급자족할 수 있는 시스템을 말한다. '모여봐요 동물의 숲'에서 각 무인도마다 얻을 수 있는 꽃과 과일, 가구 종류가 다르기 때문에 플레이어가 원하는 아이템을 구하지 못할 수도 있다. 이 때 불가피하게 온라인을 통해서 다른 플레이어와 교환 및 거래를 해야 하는 불편함을 해결하는 방법을 말한다.

설문결과는 스스로 얻을 수 있는 아이템의 한계를 두지 않는다가 43명(44.7%), 거래 금액 상한선 및 횟수 제한 등 게임 내 규제가 필요하다가 43명(44.7%), 타임 슬립을 제한한다가 19명(19.7%), 기타에서 타임 슬립으로 얻을 수 있는 아이템은 거래를 제한한다가 2명(2.1%), 게임재화 혹은 그와 상응하는 가치와 단위가 되는 아이템은 거래할 수 없도록 하고 아이템 간의 물물교환만 가능하게 한다가 2명(2.1%), 타임 슬립 가능한 시간 텀을 두거나 일일 횟수를 제한한다가 1명(1%)으로 뒤를 이었다.

2.4 분석 및 제안

그림2의 타임 슬립/리얼 타임 플레이 타입 비율 설문조사에서 타임 슬립 플레이와 리얼 타임 플레이의 비율을 봤을 때 타임 슬립

플레이가 더 많았다는 걸 확인할 수 있다. 그림3과 그림4의 타임 슬립/리얼 타임 플레이를 하는 이유 설문조사를 보면 리얼 타임 플레이를 하는 이유로 리얼 타임으로 천천히 플레이하는 재미를 꼽았다. 타임 슬립 플레이를 하는 이유로는 목표를 빠르게 달성하는 재미도 있지만 시스템에서 오는 불편을 해소하기 위한 선택으로 보인다. 즉, 시간 절약과 원하는 바를 얻기 위한 필요에 의해서 플레이어들은 타임 슬립을 한다. 결국 리얼 타임으로 천천히 플레이하는 재미를 즐기는 플레이어들과 게임 시간과 현실 시간이 동일한 시스템의 불편함을 해소하길 원하는 플레이어들에게 타임 슬립은 중재안이 되고 있다.

하지만 그림5의 온라인게임에서 타임 슬립이 주는 영향 설문조사를 보면 플레이어들은 분명 온라인으로 서로 교류하고 거래하는데 타임 슬립으로 인한 영향을 받는다고 생각하고 있다. 영향을 끼치는 항목을 묻는 설문에서는 거래 시세 영향을 가장 많이 체감한다고 응답했다. 타임 슬립을 통해 게임 내 재화를 쉽게 얻거나 특정 계절 시간대에 얻을 수 있는 아이템이 비싼 가격에 거래되는 것이 원인으로 보인다. 다른 의견으로는 시간이 지남에 따라 시세가 안정화된다는 설문조사 의견이 있었다. 하지만 계속되는 업데이트와 아이템 추가를 감안하면 거래 시세 안정화를 단정하기는 어렵다. 이와 관련해 2차 설문에서 거래 시세 영향을 최소화하는 방법을 나열하고 플레이어들이 가장 납득할 수 있는 방법을 조사하였다.

그림6의 거래 시세의 영향을 최소화하는 방법 설문조사에서 플레이어들은 스스로 얻을 수 있는 아이템의 한계를 두지 않는 시스템과 거래 금액 상한선, 거래 횟수 제한 등 게임 내 거래 규제를 가장 많이 선택했다. 이를 정리하면 자급자족 시스템과 게임 내 거래 규제이다. '모여봐요 동물의 숲' 게임에서 스스로 얻을 수 있는 아이템의 종류가 제한되어 있어 원하는 아이템을 얻기 위해선 거래가 불가피한 상황과 무분별하게 비싼 가격에 거래되는 몇몇 아이템 때문으로 보인다.

자급자족 시스템이란 게임 내에서 플레이어 혼자의 힘으로 모든 아이템을 얻을 수 있게 하는 것이다. '모여봐요 동물의 숲'은 원하는 아이템을 얻는데 온라인 거래를 해야 하는 강제성 때문에 거래 시세에 영향을 크게 느끼게 된다. 만약 스스로 아이템을 얻을 수 있는 자급자족 시스템이 마련되어 있다면 플레이어들은 방법을 알아보고 시간을 투자하면 되기 때문에 거래 시세에 연연하지 않는다. 더 빠르고 쉽게 아이템을 얻고 싶을 때는 온라인을 통해 거래하는 방법을 선택하면 된다.

후자인 게임 내 거래 규제는 거래 금액 상한선 및 횟수 제한 등으로, 게임의 특성에 따라 변형해서 적용해야 한다. 거래에 사용되는 재화의 비율과 영향 밸런스를 고려해서 조건을 만들어야 하기 때문이다. 또 게임 내/외부에 커뮤니티에서 각자의 프로필을 인증할 수 있도록 하고 인증된 플레이어들 간에 거래 금액 상한선을 두고 거래하는 방법도 있다. 금액 상한성으로 판매하는 재화 입력 값을 제한하거나 확인하여 제재를 가하는 방법이 동반되어야 한다. 다만 게임 외 커뮤니티(네이버 카페 등)을 이용한다면 인력이 소모될 수 있다.

설문조사를 통해서 플레이어들이 온라인게임에서 타임슬립의 영향을 느끼고 그 중 거래 시세의 영향을 가장 체감한다고 응답했다. 이 영향을 최소화할 수 있는 보안 방법으로 스스로 얻을 수 있는 아이템의 한계를 두지 않는 시스템과 거래 금액 상한선, 거래 횟수 제한 등 게임 내 거래 규제를 제안한다.

III. Conclusions

큰 인기를 모은 게임 모여봐요 동물의 숲은 서로의 공간인 섬을 오가며 교류 및 거래할 수 있는 온라인 시스템과 현실 시간으로 게임이 진행되는 특성을 가져 원하는 시간대로 플레이할 수 있는 타임 슬립이 가능하다. 본 논문은 모여봐요 동물의 숲 플레이어들 상대로 총 2차례의 설문을 진행해 온라인게임에서 타임 슬립이 주는 영향을 분석하였다.

분석 결과 온라인 게임에서 타임 슬립 영향이 있다는 설문에 78%가 예로 답했고 그 중 거래 시세에 끼치는 영향을 가장 크게 체감한다고 응답했다. 이를 참고해 진행한 2차 설문에서 거래 시세 영향을 최소화하는 방안으로 자급자족 가능한 시스템과 게임 내 거래 규제를 가장 선호한다는 결과가 나타났다. 이를 참고해 온라인과 타임 슬립 이 가능한 게임을 개발할 시 타임 슬립이 거래 시세에 끼치는 영향을 고려하고 자급자족 가능한 시스템과 게임 내 거래 규제를 통해 보안하면 보다 개선된 플레이 환경을 제공할 수 있을 것으로 생각된다.

REFERENCES

[1] https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1630518
[2] https://www.sedaily.com/NewsVIew/1Z1CEHIPLZ