

## 배틀로얄 장르의 게임 다이내믹 고찰 -〈배틀그라운드〉를 중심으로-

안진경

이화여자대학교 융합콘텐츠학과

ruki331@naver.com

A Study on Game Dynamics of Battle Royale Genre

Jin-kyoung Ahn

Dept. of Convergence Contents, Ewha Womans University

### 요 약

본 연구는 디지털 게임의 신생 장르 중 하나인 ‘배틀로얄(Battle Royale)’ 장르의 형성과 다이내믹을 고찰하고, 극적 긴장을 유발시키는 게임성의 구성요소를 밝히는 데에 목적을 둔다. 이를 위해 장르의 정전 텍스트로 <배틀그라운드>를 선정하고 MDA 프레임워크를 기반으로 게임의 구성 요소를 살펴보았다. 게임 다이내믹 차원에 있어, 배틀로얄 장르는 불확실성과 필연성의 교차를 통해 게임의 긴장감을 유지하는 게임성을 드러낸다. 불확실성은 게임 월드의 무작위성과 플레이어의 상태 정보 은닉을 통해 강화되며, 필연성은 전투가 빈번하게 발생할 수밖에 없는 지형의 설계와 시간에 따라 활동 가능한 공간을 제약하는 두 형태를 통해 발현된다. 이와 같은 기법은 플레이어의 의미있는 선택을 유도하고 긴장감을 끝까지 유지시키는 역할을 수행하면서 배틀로얄 장르의 게임성을 구축하고 있다.

### ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the game dynamics of ‘Battle Royale’ genre and how these dynamics create dramatic tension, focused on <Battlegrounds>. Battle Royale games maintain the dramatic tension through the intersection of uncertainty and inevitability. Uncertainty is reinforced by randomness of the game world and hidden information of player statement. Inevitability is emerged from the level design with choke point, and restriction of playable field over time. From this mechanism, Battle Royale genre establishes the gameness which derives player’s meaningful choice and maintains player’s tension until the end of the game.

**Keywords :** game dynamics(게임 다이내믹), MDA Framework(MDA프레임워크), Battle Royale genre(배틀로얄 장르), uncertainty(불확실성), inevitability(필연성)

Received: Sep. 11. 2017

Revised: Oct. 18. 2017

Accepted: Oct. 20. 2017

Corresponding Author: Jin-kyoung Ahn(Ewha Womans University)

E-mail: ruki331@naver.com

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

## 1. 서론

본 연구는 디지털 게임의 신생 장르 중 하나인 ‘배틀로얄(Battle Royale)’ 장르의 형성과 다이내믹을 고찰하고, 극적 긴장을 유발시키는 게임성의 구성 요소를 밝히는 데에 목적을 둔다.

디지털 게임의 장르 연구, 특히 한 장르의 게임성을 이루고 있는 관습을 고찰하는 것은 개별 작품들이 지니고 있는 게임의 공통 요소를 밝히고 해당 체계를 구조화하는 과정의 초석에 해당한다. 문학에 있어 ‘개별 작품을 문학이게끔’ 하는 ‘문학성’을 밝히고자 예술적 형식의 규명과 진화 과정을 중시했던[1] 러시아 형식주의자들의 시도에서도 볼 수 있듯, 장르 연구는 관습의 체계와 개별 작품을 오가며 해당 예술의 본성을 규명하는 작업이다. 즉, 게임의 장르 연구 역시 작품 군의 종단과 개별 작품의 횡단을 통해 게임의 내재적 특질을 파악하고, 나아가 게임성을 고찰할 수 있는 미학적 접근으로서의 의의를 지닌다고 볼 수 있다.

하지만 문학이나 영화와 같은 여타 예술 양식과 달리 게임의 장르 연구에는 다음과 같은 몇 가지 쟁점이 존재한다. 첫째, 디지털 게임은 서사를 비롯해 음향, 그래픽 등 다양한 층위의 예술 양식을 통합하고 있기에 어떠한 요소를 기준으로 장르를 분류하느냐에 따라 유형이 달라질 수 있다. 때문에 게임의 장르 연구는 절대적이며 상호배타적인 장르 분류 기준을 찾기보다는 장르 요소의 중첩 가능성을 전제하고, 타 장르와 구별되는 게임성을 규명하는 데에 집중할 필요가 있다.

둘째, 디지털 게임의 장르를 서사적 주제나 게임 플랫폼, 시점 등의 정적 구성 요소만으로 정의할 경우, 플레이 층위의 동적 과정에서 드러나는 게임성을 반영할 수 없다. 코스티키안(Costikyan)이 지적했듯이, 게임의 장르는 플레이 과정의 역학으로 결정되기에 게임 장르에의 접근은 문학이나 영화의 장르 접근과는 달라야 한다[2]. 울프(Wolf) 역시 게임 고유의 특징을 반영한 장르 연구가 필요함을 주장하며, 상호작용성에 기반한 장르 구분을 제안

한다. 울프에 따르면 게임의 장르는 플레이어에게 부여된 목표와 목표를 완수하기 위해 요구되는 특정한 인터랙션에 따라 정의되어야 한다. 부여되는 목표는 하나 이상의 단계에 걸쳐서 제시되기에 개별 게임 작품은 필연적으로 하나 이상의 장르를 드러낼 수밖에 없으며, 장르는 플레이 목표와 행위, 누적된 관습의 설명을 통해 표현된다[3].

마지막으로, 장르에 대한 산업적인 분류와 학술적 연구 사이의 간극이 존재해왔다는 점을 들 수 있다. 뉴먼(Newman)에 따르면 게임 장르에 관한 학술적 연구들은 영화와 같은 분야와 유사한 장르 체계를 빌어 장르를 분석하는 반면, 게임 잡지나 산업계에서는 ‘슈팅업’과 같은 소비자 용어를 통해 장르를 설명해왔다. 텍스트 중심적 접근을 취해온 학술적인 연구의 장르 분류는 게임 자체를 폐쇄적이며 닫힌 체계로 인식하게 만들 염려가 있다.[4] 헐리우드 영화의 장르를 연구했던 샤프츠(Schatz)에 따르면 대중 예술 형식은 관객과 예술가 사이의 상호(reciprocal) 관계에 의해 생산-피드백-관습화의 과정을 거치며, 관습화된 패턴이 장르를 규정한다.[5] 곧 장르는 수용자들의 기대를 형성하는 역할을 수행하기에, 대중 예술인 게임에 있어 장르 연구는 텍스트 내적인 분석뿐만 아니라 수용자의 장르 인식을 고려해야만 한다.

본고가 배틀로얄 장르에 주목하는 까닭은 게임의 장르와 관련한 상기의 쟁점과 맞닿아 있다. 배틀로얄의 사전적 정의는 ‘대혼전, 큰 사투’로, 프로레슬링과 같은 스포츠 영역에서는 일 대 다수의 결투를 벌여 최후의 1인을 가리는 규칙을 일컫는다. 디지털 게임에서의 배틀로얄은 ‘생존 슈팅 게임’을 일컫는 하나의 하위 장르로 통용되고 있으며 ‘일대다 전투를 통해 살아남는 최후의 1인을 승자로 하는 게임’으로 정의되고 있다. 이 장르는 최근 <플레이어 언노운스 배틀그라운드(이하 배틀그라운드)>의 성공과 함께 대중성을 얻고 있는 장르로, 다음과 같은 특징을 지닌다.

첫째, 장르의 기원 측면에서 배틀로얄은 1인칭 슈팅게임(이하 FPS)과 생존게임의 특징을 고루 차

용한 장르이다. 게임에 활용되는 그래픽 리소스나 전투를 위한 최소 액션 메커니즘은 FPS를 따르면서도, 아이템 파밍(farming)의 절차와 끝까지 살아남아야 한다는 목표는 생존 게임을 차용하는 등, 다양한 게임 장르의 혼종성을 띄고 있는 것이다. 둘째, 장르 문법과 장르를 지칭하는 용어 사용 측면에서 배틀로얄은 학술적인 접근으로 정교하게 유형화되거나 정의된 장르가 아닌, 사용자 주도적 명명 및 관습 체계를 따른다. 이는 ‘3인칭 슈터(이하 TPS)’나 ‘포스트 아포칼립스’와 같은 주제적 분류만으로는 배틀로얄 게임의 특수성을 드러낼 수 없음에 기인한다. 기존에 통용되던 장르와 유사성이 있음에도 불구하고, 사용자들이 새로운 장르로 인식하고 있다면 차이를 만드는 요소에 대해 분석해 볼 필요성이 있는 것이다. 따라서 본 연구는 사용자들의 새로운 장르 인식이 플레이 과정에서 드러나는 특수성에 기인한다는 전제 아래, 배틀로얄 장르의 게임 다이내믹(game dynamics)을 고찰하고자 한다. 이는 ‘동일한 구성요소(게임의 리소스, 최소 액션 규칙 등)’를 지니고 있다 할지라도 게임을 플레이하는 과정에서 발현되는 역학적 요인에 의해 장르의 게임성이 결정된다는 주장에 해당한다.

연구대상은 국내 개발사인 블루홀이 2017년 출시한 <배틀그라운드>이다. <배틀그라운드>는 게임 유통 플랫폼인 ‘스팀(Steam)’을 통해 얼리 액세스(early access) 버전을 서비스 중에 있으며 2017년 9월 현재, 1000만 다운로드와 동시접속자 110만 명을 달성하는 등 배틀로얄 장르의 대표작으로 평가받고 있다. <배틀그라운드>는 사용자 규칙으로 이어져 내려오던 배틀로얄 장르의 관습을 표준화하고, 장르의 대중화를 이뤄냈다는 점에서 연구대상으로서의 가치를 지닌다. 분석을 위해서는 르블랑(LeBlanc)의 MDA 프레임워크를 활용하고자 한다. MDA 프레임워크는 게임 경험의 층위를 시스템적 요소에 해당하는 게임 메커니즘과 플레이 층위의 행동에서 발현되는 다이내믹, 사용자의 감정적 차원의 에스테틱으로 구분하여 게임의 분석 및 제작에 유용한 틀을 제시한다[6].

본 논문의 2장에서는 사용자 주도 하에 등장한 배틀로얄 장르의 기원 및 특성을 살펴보고, 선행 장르로부터 전유한 게임 메커니즘을 정리한다. 이는 개별 게임 메커니즘이 기존 장르와 유사성을 지니고 있음에도 불구하고, 게임 다이내믹은 전혀 다른 극적 긴장감을 드러낸다는 점을 고찰하기 위한 선행 단계에 해당한다. 이어지는 3장에서는 배틀로얄 장르가 지닌 게임 다이내믹을 분석하고, 플레이어의 극적 긴장을 유발하는 원천을 밝혀 장르의 특수성을 도출하고자 한다.

## 2. 배틀로얄 장르의 형성과 혼종성

### 2.1 모드를 통한 장르의 형성

배틀로얄 장르는 다수의 사용자를 특정 규모의 지역에 몰아넣은 뒤, 전투를 벌여 살아남는 최후의 1인을 승자로 하는 유형의 게임을 일컫는다. 주지했다시피, 이는 프로레슬링 규칙의 일환에서 기인한 장르이지만 동명의 일본 소설 및 영화를 모티브로 보기도 한다. ‘생존 능력을 고취시키기 위해 학생들을 무인도에 격리시키고, 일정량의 음식과 무기를 나눠준 뒤 마지막 한 사람이 남을 때 까지 서로 죽이게 만든다’는 컨셉이 게임의 기본 설정 및 목표와 유사하기 때문이다.

배틀로얄 장르의 기원은 ‘보헤미아 인터랙티브’사가 제작한 <ARMA 2>의 ‘모드(mod)’인 <DayZ>로 보는 것이 일반적이다[7]. <ARMA 2>는 전형적인 밀리터리 슈팅 게임으로, 실사에 가깝게 재현된 무기 등을 기반으로 군대의 작전 수행 시뮬레이션을 목표로 하는 게임이다. 특히 게임의 규칙을 손쉽게 수정할 수 있도록 한 미션 에디터를 통해 다양한 모드가 출시되었는데, <DayZ>가 그 대표작이라 할 수 있다. 실제 세계의 군대와 전투의 재현에 충실한 <ARMA 2>의 세계관과 달리, <DayZ>는 좀비 바이러스가 창궐한 포스트-아포칼립스 세계를 설정함으로써 게임의 목표를 수정한다. 플레이어의 중심 목표는 ‘전

투를 기반으로 한 군사 작전의 성공적 수행'에서 '허기와 쯤비, 타인의 위협에서 비롯되는 죽음과의 사투'로 옮겨가고, 잘 짜여진 전략의 정교함과 슈팅 액션을 기반으로 한 전투 중심의 게임 플레이는 불확실한 상황 속에서 필멸을 지연시키기 위한 생존 중심의 플레이로 자리하게 된다. 특이할만한 점은 <DayZ>가 '생존을 위한 세계와의 투쟁'보다는 '생존을 위한 타인과의 투쟁'에 무게 중심을 둔 또 다른 모드를 파생시켰다는 것이다. 배틀로얄 장르의 창시자라 불리는 브랜든 그린(Brendan Greene)이 제작한 '데이즈 배틀로얄(DayZ Battle Royale)' 모드가 이에 해당한다.[8] 브랜든 그린은 <DayZ>의 오픈월드 맵과 장비, 아이템 수집 시스템 등을 바탕으로, 일부 지역과 입장하는 플레이어의 숫자를 조절하는 식의 규칙 변형을 통해 현재의 배틀로얄 장르문법의 기틀을 확립했다. 이 후 브랜든 그린은 오픈월드 기반의 생존 게임인 <H1Z1>의 모드이자 독립된 게임인 <H1Z1: King of the Kill>의 개발에 영향을 끼쳤으며, 현재 <배틀그라운드>를 제작함으로써 배틀로얄 장르를 대중화했다. 이상에서 볼 수 있는 배틀로얄 장르의 계보를 정리해보자면 다음과 같다.

[Table 1] History of Battle Royale Genre

Title	Year	Description
ARMA 2: DayZ	2012	Mod of ARMA 2, Post-apocalyptic Survival Game
DayZ: Battle Royale	2013	Mod of DayZ, Survival Shooter
H1Z1: King of the Kill	2016	Mod of H1Z1
PlyerUnknow's Battlegrounds	2017	Establish custom of Battle Royale genre

계보에서 확인할 수 있듯이, 배틀로얄 장르는 개발자 주도의 규칙이 아닌 사용자 생성 규칙에서 독립된 게임이라는 특징을 지닌다. 전략을 중

심으로 한 슈팅 게임에서 생존을 중심으로 한 슈팅게임으로, 생존을 위한 투쟁의 축을 '세계'에서 '타인'으로 이동시키며 규칙을 수정하고 발전시켜 온 것이다. 각 단계에서 게임의 모드는 원작보다 더 큰 인기를 얻게 되어 독립형 게임으로 재출시되면서 장르의 관습을 강화하는 양상을 드러내기도 한다.

이전에 존재하던 게임의 규칙을 수정하고, 그로부터 파생한 하위 장르가 다시 대중적 장르로 부상한 사례는 배틀로얄 장르에서만 볼 수 있는 것은 아니다. 예를 들어 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena) 장르의 경우, RTS인 <스타크래프트(Starcraft)>의 유즈맵인 <Aeon of Strife(AoS)>, <워크래프트 3(Warcraft 3)>의 유즈맵인 <Defence of the Ancients(DotA)>를 거쳐 <League of Legends(LoL)>에 의해 표준화된 장르에 해당한다. 배틀로얄 장르는 이제 갓 성숙기에 접어들고 있기는 하나, MOBA와 마찬가지로 하나의 모드에서 출발해 장르 기틀을 형성하고 대중성을 지닌 독립 작품의 출현과 함께 새로운 장르로서의 분화 양상을 드러낸다. <배틀그라운드>는 모드 및 독립형 게임에서 시도한 시행착오와 사용자들의 피드백을 바탕으로 배틀로얄 장르의 관습을 정의하는 정전(canon)의 역할을 수행한다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있을 것이다.

## 2.2 게임 매커닉의 혼종적 전유

르블랑 외(2004)는 영화와 같은 엔터테인먼트 작품과 게임의 향유 경험이 다름에도 불구하고 동일한 잣대로 이를 분석 혹은 제작하고자 하는 흐름에 문제를 제기하며 게임에 적합한 분석 및 제작 프레임워크가 필요함을 주장했다. 게임이 다른 매체들과 가장 차별점을 갖는 부분은 '게임 플레이'의 영역이 존재한다는 점이다. 때문에 게임을 구성하고 있는 층위는 '게임 시스템'을 포함하는 게임 매커닉(game mechanics), '게임 플레이'에 해당하는 게임 다이내믹(game dynamics), '게임의 감정적 경험'에 해당하는 게임 에스테틱(game

aesthetics)의 세 가지 측면으로 나타난다. 게임 개발자는 매커닉에서 에스테틱의 순서로 게임을 개발하지만, 플레이어는 ‘재미’에 해당하는 에스테틱에서 출발해 매커닉의 순서로 게임의 충위를 경험해 나간다. 특히 게임의 에스테틱은 게임을 플레이하면서 겪게 되는 다이내믹을 통해서, 그리고 다이내믹은 게임을 구성하는 매커닉을 통해서 드러난다는 게임 경험의 계층 모델을 제시했다는 점이 MDA 프레임워크의 성과이다.

주지했다시피, 배틀로얄 장르의 모태는 슈팅 게임과 생존 게임 등에 있다. 배틀로얄 장르의 독특한 다이내믹을 고찰하기 위해서는 기존 장르에서 전유한 게임 매커닉을 분석하는 작업이 선행되어야 한다. 유사한 게임 매커닉을 정리함으로써 발현되는 게임 다이내믹의 차이점을 인식할 수 있기 때문이다.

르블랑에 따르면 게임 매커닉의 구성 요소는 게임의 규칙(rule), 장비(equipment), 장소(venue), 물리적 법칙(physical laws) 등이다[9]. 시스템으로서의 게임이 갖춰야 할 재료 층위에 해당하는 요소들이 곧 게임 매커닉이다. 물리적 법칙과 기본 행위 규칙 측면에서, 배틀로얄 장르는 FPS나 TPS 등의 슈팅 게임 장르를 계승한다. 이는 배틀로얄 장르가 FPS의 모드에서 시작됐다는 점에 기인한다. 디지털 게임이 구현하는 가상세계는 비현실적 물리 법칙이 통용되는 세계로 그려지고는 하지만, FPS와 같은 슈팅 게임의 세계는 현실 세계와 다름없는 물리 법칙에 기반한 정교한 시뮬레이션이 특징적이다. 특히 사실적 재현에 충실한 무기와 사격 매커니즘은 FPS의 두드러진 장르 문법으로 지적되기도 하는데[10] <배틀그라운드>에 구현된 총기 및 사격 매커니즘에서 역시 이를 찾아볼 수 있다. 총기 사용 시의 반동, 단발 및 연사 시의 충격 속도, 장착하는 탄의 무게 및 탄도낙차, 퍼지는 범위 등은 FPS의 그것과 마찬가지로 사실적으로 구현된다. 예를 들어 <배틀그라운드>의 돌격소총 AKM은 구소련이 제작한 AK-47의 외형, 성능 및 사격 반동 등을 재현하고 있으며, 현실과 같이

7.62mm 탄을 사용함으로써 5.56mm 탄을 사용하는 다른 소총에 비해 탄속과 연사력이 느리고 근·중거리 데미지가 높은 양상을 보인다.

한편, 배틀로얄 장르는 게임의 공간과 목표 측면에서 포스트-아포칼립스 세계관에 기반한 생존게임 장르를 전유한다. 포스트-아포칼립스 세계관의 게임은 핵폭발, 좀비 바이러스의 창궐 등에 의해 종말을 맞이한 세계에서, 유한한 자원으로 환경에의 투쟁을 거듭하는 플레이를 주요 목표로 하고 있다.[11] 잘 짜인 전장의 밸런스가 중요한 FPS의 공간과 다르게 생존 게임의 공간은 죽음의 위협이 도사리는 불확실한 공간으로 등장한다. <배틀그라운드>는 소련의 군사 및 연구 시설이 위치해있었지만 지금은 버려진 가상의 섬 에란젤(Erangel)을 배경으로 함으로써 생존 게임의 폐허가 된 공간을 그려낸다. 한 때의 주거 공간은 생존을 위한 아이템을 수집하는 공간으로, 이를 감싸던 담장은 적의 공격을 피하기 위한 바리케이드로 탈바꿈하여 ‘살아 남아라’는 플레이어의 동기를 강화한다.

마지막으로 게임의 규칙 측면에서, 배틀로얄 장르는 ‘최후의 1인 되기(last man standing)’라는 거시적 목표 아래, 슈팅 게임과 생존 게임의 장르의 규칙을 단계적으로 전유하는 혼성적 플레이 규칙을 형성한다. 게임 플레이의 가장 미시적인 부분에 해당하는 기본 전투 액션은 슈팅 게임의 ‘쏘기’를 차용하면서도, 슈팅 게임에서는 생략되지만 생존 게임에서는 주요 액션이 되는 ‘아이템 수집하기’ 단계를 포함하면서 새로운 수행 규칙을 만들어 내는 것이다. <배틀그라운드>는 ‘100인의 플레이어’가 ‘8km\*8km의 공간’에서 ‘총기와 부품, 회복 아이템을 수집’하고, ‘전투를 벌여 최후에 살아남는 1인’이 승자가 되는 게임 규칙을 지닌다. 이처럼 기존 장르에서 자주 접할 수 있는 게임의 규칙에 ‘리스폰 되지 않는 플레이어 캐릭터’와 ‘시간이 갈수록 좁아지는 게임 월드’라는 제약적 규칙을 더함으로써 혼종인 동시에 신종의 장르 매커닉을 구축한다.

### 3. 배틀로얄 장르의 게임 다이내믹

#### 3.1 플레이어 정보 제약을 통한 불확실성의 강화

게임 매커닉이 게임을 이루고 있는 구조적 요소, 정적 텍스트로서의 게임의 차원에 속했다면, 게임 다이내믹은 게임이 플레이되는 동안 발생하는 행동(behavior) 요소, 동적 텍스트로서의 게임의 차원에 해당한다. 혼종 장르로서의 배틀로얄이 기존 장르를 전유하고 있음에도 불구하고 독특한 게임성을 드러내고 있다면 플레이 층위에서 발생하는 게임 다이내믹을 심층적으로 살펴볼 필요가 있다.

<배틀그라운드>의 플레이어들은 ‘1 대 99’라는 무한 경쟁의 구도에서 불확실한 게임 세계와의 투쟁을 이어간다. 확실한 것은 ‘최후의 1인이 되지 못하면 죽는다’는 게임의 전제뿐이다. 소지하고 있었던 의류 외 어떠한 아이템도 미리 제공되지 않는 것이 <배틀그라운드>의 세계이다. 플레이어는 협동이 불가능한 게임 세계에 빈손으로 내던져지며, 게임이 시작함과 동시에 무작위로 결정되는 비행기 경로를 보고 어떠한 지역으로 낙하하여 아이템을 파악할 것인지를 스스로 선택한다. 이전 게임에서 총기나 회복 아이템이 풍부하게 위치했던 지역이라 할지라도, 매 게임마다 아이템 생성 위치는 변경되기 때문에 항상 우발적인 상황이 전개되기 마련이다. 무작위로 부여되는 게임의 상황 속에서 의미있는 플레이를 만들어내려는 플레이어, 즉 불확실성으로 가득한 세계에서 ‘생존과 죽음’이라는 필연적 결과를 이끌어내기 위한 선택을 거듭하는 과정이 <배틀그라운드>의 플레이라 할 수 있다.

게임의 ‘스토리’가 만들어내는 극적 경험 외, 게임 매커닉이 플레이되며 만들어내는 ‘게임’ 차원의 극적 경험에 관심을 두던 르블랑은 MDA 프레임워크의 후속 연구를 통해 극적 효과를 환기할 수 있는 게임적 기법을 제시한다. 르블랑의 논의는 배틀로얄 장르가 게임 내 플레이어의 극적 긴장감을 극대화하기 위해 배치한 게임적 장치와 이를 통해

발현되는 게임 다이내믹을 분석할 수 있는 틀을 제공한다. 게임에서의 극적 긴장은 ‘경쟁의 결과는 정해지지 않았다. 누구든지 이기거나 혹은 질 수 있다’는 게임 결과의 불확실성과, ‘경쟁이 해결을 향해가는, 결과가 임박했다는 느낌’을 불러오는 필연성의 조합으로 나타난다. 이 때, 극적 불확실성을 불러일으키는 게임적 장치는 경쟁에 적극적으로 개입하는 힘(force)으로써 드러나는 경우와 플레이어의 지각을 조절해 ‘게임이 실제로보다 그러한 것처럼 느껴지도록’ 하는 착각(illusion)의 유형으로 나뉜다.(LeBlanc, 2006)

배틀로얄 장르는 르블랑이 지정한 두 번째 유형, 플레이어의 지각을 조절해 게임의 불확실성을 극대화하는 유형에 해당한다. 적극적으로 활용되는 것이 플레이어의 정보 제약, 즉 정보의 은닉을 통해 불확실성을 극대화하는 기법이다. 이때의 정보는 게임 내 상황에 대해 100퍼센트 확신할 수 없다는 ‘게임 환경에 대한’ 플레이어의 정보와 ‘상대 플레이어에 대한’ 플레이어의 정보, 두 가지 측면에서의 의미를 띤다.

먼저, 게임 환경에 대한 플레이어의 정보 제약으로 발생하는 불확실성은 ‘어떠한 조건이 드러날지 알 수 없다’는 무작위성에 기인한다. 위에서 살펴 보았듯이, <배틀그라운드>는 매 경기마다 다른 시작 조건을 부여한다. 게임 시작 시 결정되는 전장의 날씨는 플레이어의 시야나 사운드 플레이에 영향을 미친다. 전장으로 이동하는 비행기 경로는 무작위로 결정되기에 때에 따라 너무 많은 플레이어가 좁은 지역에 낙하해 초반부터 치열한 전투가 일어나기도 하며, 시간에 따라 변화하는 안전지대의 위치도 미리 공개되지 않기 때문에 플레이어는 맵의 가장자리에서 죽음을 맞이할 수 있는 가능성을 염두에 두어야 한다. 드랍되는 아이템의 종류와 수량 역시 전투 및 회복에 직접적인 영향을 미치는 등, 게임 내 은닉된 상태로 남아있는 게임의 환경 정보들은 플레이어의 전략과 선택에 영향을 미치며 게임 플레이에 긴장감을 더하는 불확실성의 근원이 된다.

다음으로는 상대 플레이어에 대한 정보의 제약으로 발생하는 불확실성이다. 2인 이상의 플레이어가 경쟁을 벌이는 전투 기반의 게임에서, 상대 플레이어에 대한 정보는 플레이 전개에 큰 영향을 미친다. 코스티키얀(Greg Costikyan)은 멀티플레이어 게임에서 나타날 수 있는 이러한 유형의 불확실성에 대해 ‘수행적 불확실성(performative uncertainty)’라 칭하며, ‘상대 플레이어의 스킬 숙련도에 의해 발생하는 불확실성’이라 설명한다.[12] 물론, 대전을 기반으로 하는 거의 모든 멀티플레이어 게임에는 수행적 불확실성이 존재하지만, 아이디어 정보, 레벨 등 게임에 제시된 지표를 통해 이를 해소하는 것이 가능하다. 예를 들어 <리그 오브 레전드(League of Legends)>의 플레이어들은 로딩 시 볼 수 있는 상대편 플레이어의 아이디를 본 뒤, 전적 검색 사이트에 접속해 해당 플레이어의 경기 기록 및 선호하는 챔피언, 랭킹 수준 등의 정보를 수집해 변수를 줄여나가기도 한다. 메타정보를 활용해 수행적 불확실성을 감소시키고자 하는 것이다.

하지만 <배틀그라운드>의 게임 세계에서 플레이어 캐릭터를 식별할 수 있는 모든 지표는 숨겨져 있다. 으레 캐릭터 상단에 제공되기 마련인 아이디나 닉네임 정보, 레벨 정보 등을 표시하는 UI가 없을 뿐더러 100명의 플레이어가 어떤 이들로 채워져 있는지, 누가 가장 많은 킬 수(kill count)를 올리고 있는지, 죽었는지를 알려줄 수 있는 순위표 또한 제공되지 않는다. 플레이어는 서로에 대한 이해가 무지한 상태로 만인에 대한 투쟁을 이어가게 되고, 어떠한 상대가 기다리고 있을지 모르는 정보의 제약은 또 다른 긴장감의 원천이 된다. 특히 캐릭터 정보 UI를 생략함으로써 플레이어의 현재 체력치나 무기획득 상황, 파밍 현황 등의 ‘캐릭터 상태에 대한 정보’ 또한 은닉되는 효과까지 발생할 수 있다.

이상에서 볼 수 있듯이, 배틀로얄 장르는 현실의 플레이어가 지닌 스킬 숙련도 정보와 게임 내 캐릭터가 지닌 상태 정보를 은닉함으로써 극적 긴장

을 유지하는 게임ダイナ믹을 구성한다. 이 때 나타나는 불확실성은 우연성과는 다른 종류의 것으로, 불확실한 상황이 펼쳐질 것이라는 ‘예상된 불확실성(expected uncertainty)’이라 칭할 수 있을 것이다. 즉, 플레이어는 게임이 시작함과 동시에 불확실한 게임 월드에 대항하여, 신중한 선택과 전략을 이어나가게 된다.

### 3.2 플레이 공간 제약을 통한 필연성의 발현

배틀로얄 장르는 플레이어의 정보 제약을 통해 불확실성이라는 게임의 핵심 다이내믹을 구성하고는 있으나, 불확실성만으로는 게임의 극적 긴장감을 끝까지 유지할 수 없다. 100명이라는 참여 플레이어의 규모와 오픈월드를 추구하는 광활한 맵은 ‘모두가 적극적으로 게임에 나서지 않아 게임이 끝나지 않을 수도 있다’는 가능성을 내포하고 있기 때문이다. 게임에서 불확실성이 없다면 플레이어는 구경꾼으로 전략해버리지만, 필연성이 없다면 게임의 결과가 멀게만 느껴지기에 긴장은 느슨해진다. 때문에 게임에서의 극적 긴장은 불확실성과 필연성이 교차하는 지점에서, 두 요소의 적절한 조합을 통해 발생하기 마련이다.(LeBlanc, 2006)

극(drama) 이론에 있어 필연성은 이야기가 종결에 이르렀을 때 발현된다. 이야기가 처음 시작됐을 때의 가능성은 무한하지만, 사건이 전개됨에 따라 가능성은 개연성으로 수렴하고, 결말에 이르러서는 하나의 필연성으로 귀결하는 것이 드라마의 플롯이다.[13] 여기서 르블랑이 주목하는 것은 극적 경험과 게임 플레이 경험 간의 유사성이다. 극에서의 필연성이 사건의 연쇄를 통한 개연성 있는 결말로써 드러난다면, 게임에서의 필연성은 ‘경쟁의 결과가 정해지는 순간’에 드러난다. 곧, 필연성은 ‘게임이 끝을 향해 달려가고 있다는 느낌’을 부여하는 장치들의 연쇄를 통해 발현된다.

배틀로얄 장르의 게임 플레이는 크게 아이템 파밍, 전투, 이동의 사이클을 반복하는 흐름을 지닌

다. 이러한 사이클 속에서 경쟁의 결과가 정해지는 순간은 최후의 1인이 결정되는 순간이다. 최후의 1인이 결정되기 위해서는 끊임없는 전투를 통해 상대 플레이어를 제거하는 행위가 이어져야 한다. 하지만 오픈월드의 광활한 맵을 차용하는 배틀로얄 장르에서는 때에 따라 전투가 중지되는 휴지기가 자주 등장할 수 있다. 특정 공간에 피져 있는 플레이어 밀도가 너무 낮을 경우, 상대 플레이어를 조우할 수 있는 가능성 자체가 떨어지기 때문이다. 전투의 휴지기가 길어질수록, 게임에의 몰입과 극적 긴장감은 줄어들 수밖에 없다. 그렇기에 배틀로얄 장르는 플레이어가 끊임없이 조우하여 전투를 치르도록 ‘공간 제약’의 장치를 활용한다. 이 때 공간 제약은 플레이어들이 맞닥뜨릴 수밖에 없는 공간을 배치해두는 지형 제약과, 시간이 갈수록 플레이 활동 공간을 줄여 나가는 지역 제한의 두 가지 형식으로 나타나게 된다.

먼저, 지형적 제약에 있어서는 다수의 초크 포인트(choke point) 배치를 들 수 있다. 초크 포인트란 ‘군사 작전 및 물자 공급을 위해 확보해야 하는 전략적 요충지’를 의미하는 용어로, 게임에서는 전투의 승리를 위해 통과해야 하는 좁은 길을 의미한다. 대안이 되는 다른 경로가 존재하지 않기에 빈번한 전투가 발생하는 지점이기도 하다.[14] 이는 FPS와 같이 균형감 있는 레벨디자인이 중요한 게임에서 주로 강조되는데, 게임학자인 예스퍼 율(Jesper Juul)은 초크 포인트를 통해 플레이어의 전략 설계와 긴장감 있는 전투가 발생할 수 있다고 지적하기도 했다. 즉, 게임 내 지형의 물리적 구조를 통해 플레이어의 정서적 감흥을 일으킬 수 있다는 것이다.[15] 배틀로얄 게임은 광활한 맵의 특정 지역에 플레이어가 조우해 전투를 치를 수밖에 없는 초크 포인트를 다수 배치함으로써 긴장감 있는 게임 경험을 구성하고 있다.



[Fig. 1] Choke Point of Battlegrounds

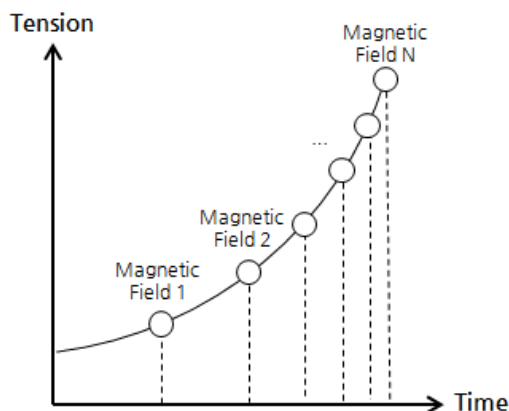
예를 들어 <배틀그라운드>에 등장하는 ‘밀리터리 베이스(Sosnovka Military Base)’지역의 경우, 본 섬과는 약간의 거리가 있는 독립된 공간으로 그려진다. [Fig.1]에서 볼 수 있듯이 밀리터리 베이스를 나가거나 들어올 수 있는 길목은 바다 위에 건설된 두 개의 다리가 유일하다. 물론, 수영이나 배를 통해서도 섬 간 이동이 가능하지만, 수영은 이동 속도가 느리며 물 속에서는 전투가 불가능하다는 패널티 때문에, 배는 배치된 곳을 찾기 힘들고 상륙 후 도보로 이동해야 한다는 점 때문에 활용이 적은 편이다. 따라서 밀리터리 베이스를 연결하는 두 개의 다리는 늘 배목 중인 플레이어와 다리를 건너기 위한 플레이어 간의 전투가 빈번하게 발생하는 지형으로 자리하며, 다리를 건너기 전 플레이어들은 전략을 수정하고 장비를 재정비하는 등 신중한 플레이를 이어가게 된다.

다음으로 볼 수 있는 플레이 공간 제약은 ‘시간에 따라 활동할 수 있는 공간의 규모가 줄어든다’는 지역 제한이다. 초크 포인트가 타 장르의 게임에서도 자주 볼 수 있는 요소라면 지역 제한은 배틀로얄 장르의 긴장감 있는 플레이를 구성하는 핵심 요소에 해당한다. 즉, 광활한 월드 맵에서 플레이어의 끊임없는 이동을 유도하고, 공간 내 플레이어의 밀도를 높여 전투와 죽음의 가능성을 높이는 장치가 바로 지역 제한의 규칙이다.

예를 들어 <배틀그라운드>에서의 지역 제한은 시간에 따라 플레이어에게 데미지를 주는 ‘자기장’이 확산되는 형태로 나타난다. 상대적으로 자기장의 영향 없이 플레이할 수 있는 안전지대는 몇 차



레에 걸쳐 100제곱미터 이하의 크기까지 좁아진다. 이 때 게임 플레이어의 호흡을 결정하는 것은 자기장의 줄어드는 간격이 5분에서 1분 미만으로 점점 짧아지고, 해당 회차에 따라 플레이어의 받는 초당 데미지는 점점 증가한다는 점이다. 좁아지는 안전지대의 규모, 자기장의 확산 간격, 증가하는 초당 데미지는 플레이어가 죽을 수밖에 없는 가능성을 점점 높여나가는 동시에, 이중에 따른 위치 발각으로 가장 많은 전투를 발생시키는 요인이 된다. 게임에 남아있는 플레이어의 숫자가 급속도로 줄어드는 시점 역시 자기장과 안전지대가 변화하는 시점과 동일하다.



[Fig. 2] Changes in Tension over Time on Battlegrounds

[Fig. 2]와 같이, 시간이 갈수록 점점 큰 패널티를 안겨주는 게임적 장치는 게임 플레이 과정에서 긴장감을 상승시키는 원인이 되며, ‘게임의 승자가 곧 결정된다’는 필연성을 강화하는 역할을 수행한다. 다수의 게임에서 필연성을 강화하는 장치로 자주 활용되는 것은 ‘시간제한’으로, 제한된 시간의 끝에는 누가 되었든 승자와 패자가 결정될 수밖에 없는 장치를 설계하는 방식이다. 하지만 ‘광활한 맵’의 불확실성이 게임의 결말을 지연시키는 배틀로얄 장르에서는 플레이 공간을 점점 제약해 나가는 방법으로 이를 대체한다. 여기서의 필연성은 ‘많은 킬(kill) 수를 올린 플레이어가 승자가 될 확

률이 높다’는 귀결이 아니다. 지역의 제한은 게임이 끝날 때까지 전투의 긴장을 놓지 못하게 하는 우발성을 가미하기엔, 배틀로얄 장르의 필연성은 곧 ‘예기치 못한 필연성(unexpected inevitability)’으로 자리한다.

요컨대, <배틀그라운드>로 대표되는 배틀로얄 장르에서는 불확실성을 강화하기 위한 기법과 필연성을 발현시키기 위한 기법을 적절히 활용하면서, 게임 플레이어의 호흡을 조절한다. 너무 우발적인 나머지 불확실성만 가득한 게임 플레이나, 이미 결정된 필연성만 가득한 게임 플레이어는 플레이어의 극적 긴장감을 해치기 마련이다. 때문에 <배틀그라운드>의 게임 다이내믹은 정보 제약에서 발현된 불확실성과 공간 제약에서 발현된 필연성의 상호 교차로 드러난다. 즉, 플레이어의 의미있는 선택을 요구하는 ‘예측된 불확실성(expected uncertainty)’과, 게임이 결과를 향해 가고 있음에도 죽음의 위협이 닥치는 우발적 상황이 발생할 수 있다는 ‘예상치 못한 필연성(unexpected inevitability)’의 교차를 통해 선행 장르와는 차별되는 게임성을 만들어 내는 것이다.

## 4. 결 론

본 논문은 디지털 게임의 신생 장르 중 하나인 배틀로얄 장르의 게임 다이내믹을 고찰하는데 목적을 두고, 극적 긴장감을 만들어내는 게임적 장치를 살펴보았다.

배틀로얄 장르는 다수의 사용자가 일대다의 전투를 벌여, 최후에 남은 1인이 경기의 승자가 되는 유형의 게임을 뜻한다. 이는 사용자 주도의 모드에서 비롯된 장르로, FPS와 같은 슈팅 게임 장르와 죽음의 위협에 맞서 싸우는 생존 게임 장르의 게임 매커니즘을 전유한다. 게임 다이내믹 차원에 있어, 배틀로얄 장르는 불확실성과 필연성의 교차를 통해 게임의 긴장감을 유지하는 게임성을 드러내고 있다. 이 때 불확실성은 게임 월드의 무작위성과 플

레이어 캐릭터의 상태 정보 은닉을 통해 강화되며, 필연성은 전투가 빈번하게 발생할 수밖에 없는 지형의 배치와 시간에 따라 활동 가능한 공간을 제한하는 지역 제약의 두 형태를 통해 발현됨을 확인하였다. 게임 플레이 시 발생하는 게임 다이내믹 차원에서, 즉 의미있는 선택을 유발하는 ‘예측된 불확실성’과, 끝까지 긴장을 놓지 않게 만드는 ‘예상치 못한 필연성’을 통해 배틀로얄 장르의 독특한 게임성이 나타나는 것이다.

<배틀그라운드>를 통해 주류로 자리하게 된 배틀로얄 장르는, 새로운 플레이 경험을 선사할 수 있는 참신한 게임성의 등장이 장르의 생성과 분화를 이끈다는 사실을 예증한다. 본 연구는 게임의 서사나 일부 행위 규칙이 아닌, 게임의 다이내믹을 통해 장르의 특수성을 규명하려고 했다는 점에서 의의를 찾을 수 있다. 나아가 특정 장르의 논의에서 그치지 않고, 다양한 게임 장르의 분화 과정 및 게임성을 고찰하여 장르 별 특성을 결정짓는 ‘게임성’을 규명하는 후속 연구를 이어가고자 한다.

## ACKNOWLEDGMENTS

This study was supported by the Ewha Womans University scholarship of 2015.

## REFERENCES

- [1] Todorov, Tzvetan, trans by Kim Chi-su, “Russian Formalism“, Ewha Womans University Press, p.14, 1997.
- [2] Costikyan, Greg, “Game Styles, Innovation, and New Audiences: An Historical View“, Proceedings of DiGRA 2005 Conference, 2005.
- [3] Wolf, Mark JP. “The medium of the video game“. University of Texas Press, pp.115-116, 2001.
- [4] Newman, James, “Videogames“, trans by Park Geun-seo et al., Communication Books, pp.16-17, 2008.
- [5] Schatz, Thomas, trans by Han Chang-ho & Heo Moon-young, “Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system“, Hannarae, p.25, 1995.
- [6] Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, and Robert Zubek. “MDA: A formal approach to game design and game research.” Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. Vol. 4. No. 1. 2004.
- [7] Bryant Francis, 「Some advice for modders from the creator of Playerunknown’s Battlegrounds」, Gamasutra, 2017.5.
- [8] Ian Higon, 「Battlegrounds’ PlayerUnknown and the future of Battle Royale」, Eurogamer, 2017.4.
- [9] LeBlanc, Marc, “Tools for creating dramatic game dynamics.”, The game design reader: A rules of play anthology, MIT Press, pp.438-439, 2006.
- [10] Lee Dong-eun, “A Study of Digital Game Grammar: Based on the FPS Genre“, Journal of Korea Game Society, Vol.15 No.2, pp.7-18, 2015.
- [11] Han Hye-won, Jang Se-yeon, “Study on the Player Identity in Post-apocalyptic games“, Journal of the Korean society for computer game, Vol.28 No.4, pp.149-157, 2015.
- [12] Costikyan, Greg, “Uncertainty in Games“, MIT Press, pp.27-29, 2013.
- [13] Laurel, Brenda, trans by Yoo Min-ho & Cha Gyeong-ae, “Computer as Theatre“, Communication Books, p.63, 2008.
- [14] Yi In-Hwa & Han Hye-won, eds. “Game Dictionary”, Hainaim, pp.613-614, 2016.
- [15] Juul, Jesper, trans by Jang Sung-jin, “Half-real”, Biz&Biz, p.232, 2014.



안 진 경(Ahn, Jin Kyoung)

약 력 : 2007 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)  
2009 이화여자대학교 디지털미디어학부  
(디지털미디어학석사)  
前 바른손 게임즈, 엔씨소프트 게임기획자  
제일기획 BTL 기획자  
現 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 박사과정

관심분야 : 게임학, 디지털 스토리텔링, 융합콘텐츠

---