

게이머의 게임 행위와 시간에 대한 연구

곽이삭

고려대학교

matilda0128@korea.ac.kr

A Study on Gamers' Game Acts and Play Time

E-Sac Gwak

Korea University

요 약

본 연구는 게임에서의 시간에 대한 내용을 담고 있다. 게임의 시간에 대한 연구는 제스퍼 주울(Juul, 2004)을 비롯한 여러 학자들을 통해 진행된 바 있으며, 기존의 연구들이 현실의 시간 개념을 기준으로 게임의 시간을 내재적 시간과 외재적 시간을 분리하여 다루고 있음을 먼저 확인하였다. 이 가운데 본 연구는 관찰자적 시각으로 게임의 내재적 시간을 고찰하고자 하는데, 이는 게임에서 가장 중요한 부분이 현실과 게임의 시간적 관계성 보다는 게임성 즉, 플레이이며 더 나아가 경험에 있다고 보기 때문이다. 따라서 본 연구는 게임의 내재적 시간을 '지향적 시간'과 '비지향적 시간'으로 분류하고 그 시간들이 게이머의 경험에서 어떤 작용을 하는지 살펴보고자 하였다.

ABSTRACT

This paper presents an investigation into time in games. Many researchers have studied time in games including Jesper Juul (2004), arranging time in games according to the criterion of the concept of time in reality. Most of this research distinguishes internal time from external time in games. The present study, thus, examined internal time in games from the viewpoint of the observer, believing that the most important element of the game was gameness or play and further experience rather than the relationship between reality and games. Thus, the investigator classified internal time in games into "oriented time" and "non-oriented time" and examined the operations of those time classifications in the gamers' experiences.

Keywords : oriented time, non-oriented time, gamer's experience, game act

Received: Jul. 5. 2017 Accepted: Aug. 9. 2017
Corresponding Author: E-Sac Gwak(Korea University)
E-mail: matilda0128@korea.ac.kr

© 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

일상에서의 시간이 행동의 지표가 되어온 것처럼 게임에서의 시간 역시 게이머가 행동하는 지표가 되어준다. 게임에서 시간이라는 요소는 몬스터 리젠 시간이나 퀘스트 제한 시간 등 게이머의 행동을 제어하는 형태로 주로 사용되기 때문에 게이머는 게임의 시간에 자신의 플레이를 조절하게 된다. 모든 게이머에게 공통적으로 동일한 시간이 주어지지만, 게이머마다 차이가 나타나는 이유는 게이머의 경험이 반영되기 때문이다. 시간이라는 요소는 과거의 게임부터 현재의 게임까지 꾸준히 적용되어온 방식이기에 게이머들은 경험을 바탕으로 자신의 시간을 어디에 사용하면 좋을지 효율성을 따질 수 있게 되었다. 그리고 시간의 형태는 시간의 기준이 현실을 기반으로 한 리얼 타임인지 인 게임의 시간인지 아니면 복합적인 시간을 가지고 있는지 등 게임에서의 시간 적용 형태가 다양해졌어도 변함없다. 시간 활용을 어떻게 하느냐에 따라 게임 진행도의 차이가 생기고, 이를 극복하기 위해 최근에는 시간의 격차를 줄이는 아이템¹⁾을 판매하기도 한다. 이는 현실에서의 시간관이 변화되어온 것처럼 게임을 대하는 게이머들의 시간 개념 역시 변화된 것이라고 예측해 볼 수 있다.

게임의 시간을 구매하는 이유는 게임의 흐름을 앞당기기 위함이다. 게임이 모든 사건이 완성된 상태로 존재하며, 완성된 콘텐츠를 게이머가 경험하는 것이기 때문에 가능한 일이다. 즉, 게임에서 게이머들이 즐기는 모든 콘텐츠는 현존하며 기능대를 가지고 있다고 볼 수 있다. 게임에는 다양한 기능대가 존재하지만, 시간과 관련된 기능대로는 이야기와 레벨디자인 등과 같은 게이머가 직접적으로 대면하는 요소들을 예로 들 수 있다. 이야기는 게이머에게 노출되어 게임을 따라오도록 유도하기 때문에 직선적 시간이라고 볼 수 있으며, 레벨 디자인은 게이머의 조작에 의해 달라질 수 있기 때문에 비직선적 시간으로 볼 수 있다. 특히 레벨디자인의 요소는 게이머의 선택에 따라 다양한 상황이 발생할 수 있으므로 게임성을 다르게 만들어 게임의 시간을 밀리게 하거나 당길 수 있다.

대부분의 게임이 게이머에게 게임의 기능대를 조작할 수 있게 두어 플레이에 변화를 주는 이유를 사실감이나 감정이입의 문제로 볼 수도 있으나 시간의 유동성, 콘텐츠 소모 속도와의 연결지어 볼 수 있다.

따라서 본 연구는 게임에서의 시간은 게임을 흘러가게 하는(끌어가는) 중요한 요소라고 정의하고 관찰자적 시각(observer perspective)으로의 분석을 시도하였다. 게임의 시간을 분석하는 것은 기존 게임 연구의 한 측면과 궤를 함께 하는 연구이자 게이머 연구의 한 측면이라고 볼 수 있다. 그러나 2장에서 살펴볼겠지만 기존의 시간 연구는 게임의 단편적인 측면을 다루고 있기 때문에 다양한 장르의 게임이나 여러 플랫폼에 적용하기가 어려운 점이 있다는 것을 직시하였기에 본 연구는 게이머의 행위(GA)[1]를 중요 변수로 두어 게임의 시간을 재조명하고자 하였다. 이를 통해 끝없이 의미를 생산하는 존재로서의 게이머를 기준으로 게임의 시간 분석을 시도 하였다. 게임에서의 시간은 눈에는 보이지 않지만, 시간을 사용하는 게이머의 행위를 통해 게임에서 시간의 가치가 드러날 것이라는 판단에서이다. 다시 말하면 게이머의 행위를 결정하는 요소 가운데 하나가 게임의 시간과 관련 있을 것이라는 하나의 가설에서 시작한다.

2. 게임에서의 시간 연구

먼저, 기존 게임 연구에서 시간 연구는 하나의 계보로 지속되지 않았다는 점을 말해둔다. 연구가 이어지고는 있지만 매우 단편적이고, 또 그 연구들이 하나의 흐름으로 계속 이어지지 않고 있는 점을 미루어 보았을 때, 게임에서 시간이라는 요소는 인지 가능하지만 그 우선순위가 낮다는 것으로 이해해 볼 수 있다. 콕이삭(2016)은 기존의 게임 연구사에서 게임 공

1) 여러 게임에서 집결 시간, 채집 시간, 요리 시간, 아이템 감별 시간, 아이템 가공 시간 등 다양한 부분에 시간 단축을 적용하고 있다. 연구자는 게임에서 여러 형태의 시간 단축 아이템들이 등장하는 이유를 현실에서 시간에 대한 인식 변화로 인해 게임에서 역시 불필요한 시간을 단축하고, 핵심만을 플레이하고자 하는 현실 분위기가 반영된 결과라고 판단한다.

간 연구가 인간의 시각으로부터의 인식이라는 관점으로 볼 때, 인간은 움직이는 대상을 먼저 인식한다는 특징이 있기 때문에 기존 게임 연구에서도 게이머를 가시적으로 집중 시키는 그래픽 연구, 캐릭터 연구, 루돌로지와 내려톨로지의 관점에서 진행된 연구에 집중되어 왔다는 사례를 예로 들었다[2]. 이러한 관점에서 본다면 게임의 시간은 공간 보다 훨씬 더 비가시적이며, 체험적이라는 점에서 기존 게임 연구사의 중심에서 벗어났을 가능성이 있다. 일반적으로 시간은 공간과 유사하지만 여러 차원을 갖는 공간에 비해 하나의 차원만을 갖는다고 생각되어 왔기 때문[3]에 현실의 시간 연구가 과학과는 거리가 있는 방향으로 연구되어 왔었고, 연구 시기가 늦다는 점 역시 게임에서의 시간 연구가 외곽에 있는 이유를 뒷받침 해준다.

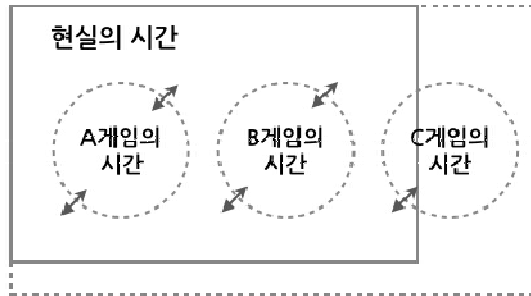
시간과 관련된 경험은 자아의 경험과 매우 밀접하게 연관되어 있으므로 '나'는 '영원한 지금'에 있으며, 시간의 흐름 속에서 스스로를 동일한 것[4]으로 느끼게 한다. 따라서 시간은 공간에서의 스스로를 지속적으로 인지하게 만드는 자기 확신의 속성이 있으며, 시간 질서와 공간 질서의 조합에 따라 같은 시간 또는 같은 공간에서 자신이 처한 상황에 따라 경험이 달라질 수 있다는 것을 말해준다. 그렇다면 게임에서의 시간은 어떠한 형태로 나타나고 있을까. 게임에서 시간은 게임 전반에 적용되어 있으며 게임 내에서의 활동을 통해 드러난다. 가령 스테이지 형태의 게임에서 게이머가 진입함과 동시에 시간이 카운트다운 되는 경우가 있을 수 있다. 이때, 게이머가 아무런 조작도 하지 않는다면 항상 0의 결괏값을 갖게 되지만, 게이머가 조작한다면 결괏값은 달라질 수 있다. 이는 게임이 가상의 공간을 구현하고는 있으나 게임 공간에서의 활동 가치가 현실과 동일한 기준으로 판단되기 때문에 현실의 시공간관이 그대로 적용되므로 게임 행위에 따른 결괏값의 변화를 납득할 수 있다.

그러나 게임에서의 시간은 현실의 시간과 닮아 있으면서도 완전히 같지 않은 부분들이 있다. <브레이드>(2008)의 경우, 직선적 시간관을 가진 게임으로 결말이 존재하는데, 결말 부분에서 게이머가 의미 부여하며 쫓아 왔던 사실을 뒤엎는 반전이라는 요소가

있다. 마왕을 쫓았으나 사실은 플레이어가 마왕이었다는 사실을 시간의 회귀라는 연출로써 경험하게 되는 것이다. 이는 소설의 액자식 구성 같은 것으로 현실의 시간으로는 경험이 어려운 부분이다. 이처럼 게임의 시간은 현실을 기반으로 해석될 수 있지만, 현실에서는 체험 불가능한 형태로 시간을 다루고 있다는 점을 알 수 있다. 그렇다면 기존의 연구들은 게임의 시간을 어떻게 다루고 있는지 살펴보자.

기존 연구들을 살펴보면, 연구자들은 게임에서의 시간과 현실의 시간을 크게 '내재적 시간'과 '외재적 시간'을 분리하여 다루고 있음을 알 수 있다. 내재적 시간이란 게임의 내적 시간 즉, 게임을 플레이하는 게임 안의 시간을 말하고, 외재적 시간이란 게임 밖의 시간 즉, 현실의 시간을 말한다. 연구자들은 주로 게임의 시간을 플레이 시간과 이벤트 시간(Juul, 2004)으로 구분 짓거나 이를 좀 더 세분화하여 현실 시간, 게임 시간, 조작 시간, 이야기 시간(Zagel & Mateas, 2007; Hitchens, 2006) 등으로 분류한다. 또는 게임의 장르적으로 나타나는 죽음 형태를 고찰하여 영속적 죽음(안진경, 2016)이 있어, 게임의 시간이 영속적이고 회귀적이라는 것을 말해주고 있다. 즉, 게임의 시간은 게이머의 행동이 시발점이 되어 그 시점을 기준으로 게임이 흐르고, 게임의 행동이 중단되는 시점이 소설 점이 된다고 볼 수 있다. 그리고 게임이 흘러가는 시점 어디에서든 현실과 게임을 오갈 수 있으나, 그 시간이 동일시되지는 않기 때문에 어떠한 영향으로 게임이 중단되면 '게임의 흐름이 깨졌다'고 말하게 된다.

이는 현실의 이벤트로 인해 현실과 게임 사이에 생성된 매직 써클(Magic Circle)이 허물어질 수 있다는 것을 의미한다. 현실의 전화벨 소리나 갑자기 말을 걸어오는 친구처럼 현실의 상황들을 예로 들 수 있다. 매직 써클의 경계가 허물어지면 게이머는 현실을 자각하게 되고, 이 순간은 게임 공간에서 현실 공간으로의 이행, 게임의 시간을 현실의 시간으로 합치시키며 게임 캐릭터와 게이머를 분리하는 역할을 한다. 즉, 게임의 내적인 시간과 외적인 시간의 합치와 분리를 통해 게이머는 언제든지 게임에 링크되었다가 벗어나기를 반복할 수 있다.



[Fig. 1] Boundaries of reality time and game time

그러나 숙련된 게이머는 소리로 인지되는 소음들 역시 게임의 연속으로 볼 수도 있다. 이는 게임을 하면서도 현실의 소리를 게임 중에도 거슬리지 않게 들을 수 있다는 것이다. 그렇다면 이 경우 게임시간과 현실의 시간은 전혀 다른 것이 아니라 [Fig. 1]처럼 현실의 시간 개념 안에 게임 시간이 포함되는 형태로 볼 수 있지 않을까. 이러한 구조 때문에 게임에서 경험하는 시간이 현실에서의 시간에 영향을 주고, 현실의 상황이 게임에 영향을 주게 된다고 믿는 것은 아닐까. 더 나아가 코어한 게이머들이 취미 공동체에 갇히는 것은 그들이 사회성을 거부하고 있기 때문이 아니라 오히려 사회적인 가치 규범이 잘 기능하지 않아 다른 가치 규범을 만들 필요가 있다고 생각하기 때문 [5]이며, 그들의 시간 가치가 현실보다는 게임 공간에서 좀 더 효용 가치가 있다고 판단하였기에 발생하는 사회적 현상이 아닐까. [Fig. 1]의 범주에서 해석한다면 요즘의 게이머들이 한 번에 여러 개의 게임을 플레이하는 현상 해석이 가능하며, 예전에는 플레이하였지만 지금은 플레이하지 않는 게임의 흐르는 시간 역시 설명 가능해진다.

3. 게임과 시간

본 연구는 게임의 시간이 현실의 시간 안에 소속되는 개념이므로, 현실에서 공간이나 죽음에 대한 인식이 나라와 문화에 따라서 다르게 나타나듯이 시간에 관한 인식 역시 게임마다 다르게 나타나는 것이 통용

될 것이라고 가정한다. 게임에는 게임의 시작과 종료, 캐릭터의 탄생(생성)과 죽음, 게임 행위의 제약과 같은 상황들이 있기 때문에 현실의 시간관과 마찬가지로 지속과 종료의 형태를 가진다. 그렇다면 현실의 시간을 게임에도 적용해 볼 수 있지 않을까. 현실에서의 시간은 시간의 지속과 종료를 토대로 다섯 가지 시간관으로 구분할 수 있다. 첫째는 시작과 끝이 있는 선분 위를 전진하는 시간, 둘째는 원주 위를 무한히 순환하는 시간, 셋째는 무한한 직선 위를 일정 방향으로 흐르는 시간, 넷째는 시작은 없으나 끝이 있는 시간, 다섯째는 시작은 있으나 끝이 없는 시간이다[6].

시작과 끝이 있는 선분 위를 전진하는 시간은 사건은 일회로 한정된 시간으로 사건의 의미는 현재 상황과는 관계가 없고 오히려 과거 및 미래의 사건과 관계되어 결정된다. 만약 시간이 무한한 직선이라면 시간은 구조화되기 어려우며 전체 구조와 관련하여 현재에서 일어난 사건의 의미를 생각하는 시도 또한 불가능하다. 원주 위를 무한히 순환하는 시간은 현재의 사건이 특정 시간(주기)이 지나면 반복되는 시간이다. 이 시간관에는 일종의 질서가 있어서 그 질서가 영원히 반복되는 것이다. 이것은 인간의 통유성(通有性)에 따라 다시 일어나기 마련이다. 무한한 직선 위를 일정 방향으로 흐르는 시간은 무한히 순환하는 시간이 반복되다가 어느 순간에 직선적인 시간으로 이어지는 시간을 말한다. 따라서 현재가 지나가 버리면 다시 현재로 돌아올 수 없는 시간을 말한다. 시작은 없으나 끝이 있는 시간과 시작은 있으나 끝이 없는 시간은 기록으로의 시간을 이야기한다. 의식한 역사적 시간은 시작도 끝도 없는 직선적 시간이라고 볼 수 있다[7].

현실의 시간관을 몇 가지 게임 장르에 적용시켜 보자. 연애 시뮬레이션 장르에서는 현재의 선택지가 누적되어 게임의 미래를 결정한다는 점에서 직선적 시간을 보이고 있으며, 로그라이크 장르에서는 무한한 죽음을 맞이하다가 엔딩을 보기 때문에 무한히 순환하는 시간이 반복되다가 어느 순간 직선으로 이어지는 시간이 나타난다. 그러나 대부분의 게임에서 스토리 자체는 직선적으로 흘러가지만²⁾, 게임 공간 속에

2) 물론 선택지형 스토리도 있지만 선택지형 스토리라고 해서 완전히 독립적인 스토리 라인을 가지지 않는다. 일정 시점이 되면

서 게이머들의 행동에 변화를 주는 요소들이 다수 존재하여 이 사이에서 다양한 시간관이 나타날 수 있다. 게이머가 공주를 구하라는 미션을 부여 받았다고 가정해보자. 한 번에 목표를 달성하는 게이머, 여러 번의 세이브-로드를 반복하면서 목표를 달성하는 게이머, 개인적인 사정으로 오랫동안 플레이하지 못하다가 오랜만에 게임을 접속하여 목표를 달성하는 게이머, 게임의 곳곳을 탐색하면서 목표를 달성하는 게이머 등 게임 플레이의 경우의 수가 다양하다. 그러나 이 모든 경우는 미션을 완료하는데 소요한 시간과 과정은 게이머마다 다를 수 있지만, 공주를 구했다는 사실만은 동일하다.

따라서 게임의 사건에는 절대 시간이 존재하고, 그것을 클리어하는 게이머들 사이에는 상대시간이 존재한다는 것을 알 수 있다. 게임을 플레이하다가 게임을 종료하거나 더 이상 플레이 하지 않게 되는 현실의 상태들 역시 게임의 상대 시간에 영향을 주는 요소로 볼 수도 있지만 본 연구에서 게임 외적인 플레이 지연은 연구 범위에 포함하지 않는다. 다시 말해 절대 시간은 게임이 정해놓은 사건의 시작과 끝이며, 상대 시간이란 게이머들이 게임 내에서 다르게 활용할 수 있는 시간으로 정의하고자 한다. 그렇기 때문에 본 연구는 기존 연구자들이 제시했던 내재적 시간과 외재적 시간 가운데 내재적 시간에 중점을 두고자 한다. 게임은 게이머가 움직이지 않으면 항상 똑같은 결과값을 갖기 때문에 게임의 시간성이 드러나는 것은 오로지 게이머의 행동에 의해서이며, 이는 내재적 시간에서만 드러난다고 보기 때문이다.

게임에서 나타나는 게이머의 행위에는 일상성이 녹아있기 때문에 통해 게임에서 시간을 활용하는 부분이 더욱 명확하게 나타날 수 있다. 시간에 대한 심리학적 경험은 물리학적 시간과 관계없이 선험적 성격을 유지하면 자신의 고유한 법칙을 따른다고 종종 주장되어 왔기 때문에, 우리가 소위 선험적 판단이라고 부르는 것은 원초적 경험 즉 일상생활에서 결정되는 것[8]과도 같다. 따라서 본 연구는 게임의 내재적 시간을 분석하기 위해 현실의 시간관을 대입한다는 측면에서는 이전 연구들과 동일한 시각을 갖는다고 볼 수 있지만,

게이머의 상대적 행동들도 다룬다는 점에서 기존의 연구와는 다른 시각이라고 생각한다. 또한 이전 연구들과는 다르게 현실의 의미를 속성 비교를 위한 수단이 아닌, 상관 개념을 이해하기 위한 형태로 적용하고자 하는 점도 다르다. 따라서 본 연구는 게임의 시간적 의미를 ‘지향적 시간’과 ‘비지향적 시간’으로 구분하고자 하는데, 지향적 시간은 게이머가 무엇인가 지향하는 바가 있어 그것을 위해 시간을 사용하는 경우를 말하며, 비지향적 시간은 게이머가 지향하는 바가 없고 (딱히 이루려는 목적 없이) 게임을 떠도는 시간을 말한다. 그러나 두 시간적 측면 모두 근본에는 게임을 향유한다는 의미가 깔려 있음을 선언해둔다.

4. 지향적 시간과 비지향적 시간

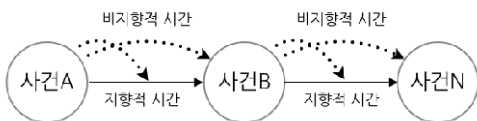
4.1 지향적 시간

게임은 시작과 동시에 게이머에게 퀘스트(quest), 미션(mission), 최종 보스를 처치하는 것과 같은 다양한 임무를 준다. 이때 게이머는 자신의 캐릭터 혹은 스스로가 게임 안의 일원이 되어 임무를 해결하게 된다. 캐릭터가 존재하는 경우라면 게이머의 행동은 캐릭터의 행위로 대체되어 진행되고, 캐릭터가 존재하는 경우라면 게이머의 행동이 곧 게임의 결과로 치환된다. 또 여러 캐릭터가 존재하는 경우라면 게이머가 여러 캐릭터를 조작하고 게이머의 행위는 다양한 캐릭터의 대체 행위로 치환된다. 즉, 게임은 현실과 마찬가지로 시공간이 존재하지만, 게이머가 게임 세계 안에 실존해야만 경험 가능한 것이 아니다. 실존하지 않더라도 게임은 실제 경험에서 하지 못하는 것들을 대리만족시켜주고, 게임이 제공하는 여러 상황은 게이머의 감정을 자극하여 비사실적인 사건들을 게이머의 경험으로 치환시켜 줄 수 있다. 따라서 게이머는 주어진 상황에서 자신의 목적에 맞는 행동을 수행하며 시간을 보내게 되는데, 그 목적이 게임의 목적과 맞닿는 부분이라면 이를 ‘지향적 시간’이라고 정의 하겠다.

각각의 게임은 서로 다른 규칙과 목표를 가지고 있

분화된 스토리는 하나의 스토리로 병합된다.

다. 콤보를 잘 넣고, 적을 최대한 많이 처치하는 것도 목표일 수도 있지만 여러 조건을 함께 달성해야 하는 경우도 있다. 이 밖에도 게임이 제공하는 퀘스트를 클리어하기 위해, 미션을 달성하기 위해, 업적을 획득하기 위해, 아이템을 모으기 위해 게임을 계속해서 반복하는데 시간을 사용한다. 연구자는 하나의 게임에서 다양한 목표가 나뉠 수 있는 것은 게이머가 게임에서의 경험을 통해 자신만의 우선순위를 결정할 수 있게 되었고, 이것이 바로 게임 행위에 목표를 결정했기 때문이라고 생각한다. 즉, 게임에서의 일상성이 녹아드는 부분이라고 보는 것이다. 그리고 게이머의 게임 행위 목표 가운데 하나가 게임의 궁극적인 목표와 맞닿아 있어 지향시간으로 이어진다고 보고 있다. 보통 지향적 시간은 사건과 사건 사이에서 주로 찾아볼 수 있으며, 지향적 시간을 따라가다 보면 게임의 콘텐츠가 종료되거나 더 이상의 콘텐츠가 존재하지 않게 되기도 한다. 그리고 그사이에는 게이머의 상황을 변화시키는 요소들이 발생하는데, 주로 죽음이나 강제적 엔딩이 여기에 해당한다. 이 경우, 게임을 처음부터 다시 즐겨야 하는 회귀성이 나타나기도 한다. 이 모든 행위는 [Fig. 2]처럼 정리될 수 있다.



[Fig. 2] oriented time and non-oriented time flow

대부분의 콘솔 게임은 죽음이나 순간의 선택이 게임의 엔딩과 직결되어 게임이 종료되어 버리는 경우가 있다. 이에 대한 편의 기능으로 게임 지속을 위해서 저장-불러오기를 통한 리셋의 경험[9]을 필수로 제공하고 있다. 저장-불러오기 기능은 콘솔게임에서의 지향적 시간을 대표하는 예인데, 게임의 최종 목표를 위해 계속해서 저장한 부분을 반복하여 플레이할 수 있기 때문이다. 이는 콘솔게임 뿐만 아니라 저장 기능이 존재하는 모든 게임에 해당한다. 반면, 온라인 기반의 게임은 영원한 죽음 대신 반복되는 죽음을 통해 게이머가 계속해서 부활하고 도전할 수 있도록 하고

있다. 앞서 예시든 두 장르의 게임은 죽음을 극복하고 게임을 지속하는 방법은 다르지만, 죽음이 영원한 죽음이 아니며, 지향적 시간을 권장한다는 점에서는 같다. 형식상으로는 단편적 죽음이지만 감정적으로는 영원한 죽음에 가까운 감정이 될 수도 있다. 이 경우, 사회적 규범을 따르는 행위 또는 감정을 표현하는 행위가 합리성 개념의 외부에서 작동되는 행위 영역[10]에 해당한다. 따라서 게이머가 놓인 실제 현실과 연결되어 현실에서와 마찬가지로 죽음의 감성 코드를 공유할 수 있다고 볼 수 있다.

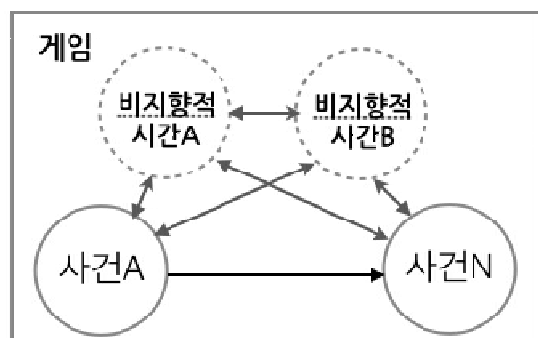
그러나 일반적으로 게임에서의 죽음은 일종의 페널티로 보는 시각이 강하다. 세이브 지점으로 돌아가 게임을 시작하거나, 최소한의 HP로 시작하거나, 사망시 아이템을 드랍하는 등 지금까지의 플레이를 부정하거나 제약받는 상태가 되기 때문이다. 때문에 페널티가 코어 하게 적용된 게임들은 게이머에게 죽지 않도록 사전준비를 철저히 하라고 유도하기도 하는데, 바로 죽음을 대비하는 시간은 지향적 시간을 지속시키는 요소가 된다. 그러나 이러한 과정은 게이머에게 스트레스가 될 수 있으므로 게임에서 죽음은 비교적 쉽게 극복할 수 있게 한다. 죽음을 극복하기 위한 레벨 업, 아이템 강화를 접근하기 쉽게 만드는 것은 게임이 제공하는 지향점으로 쉽게 향하도록 유도한다고 볼 수 있다. 하지만 바로 이 부분에서 게이머들의 상대적 시간의 틈이 크게 발생하는데, 결제 유저와 비결제 유저, 유경험자와 비경험자가 구분되기 때문이다.

물론 상대적 시간과 마찬가지로 지향적 시간이 여러 갈래가 되는 경우도 있다. 주로 갓 게임(God Game)에서 이러한 현상이 나타나는데, 보통 게임은 게이머에게 곧장 목표를 주어 단 하나의 지향점을 갖도록 하지만 갓 게임의 경우 모든 상황이 게이머의 목표가 될 수 있기 때문이다. 현재 출시된 많은 게임이 다양한 지향적 시간을 제공하고 있는데, 이는 현재 게임을 즐기는 게이머 가운데 높은 비율의 게이머가 다양한 지향적 시간을 선호한다고 볼 수도 있는 대목이다. 즉, 게이머는 게임에서 다양한 행위를 하기를 바라는 것이다.

4.2 비지향적 시간

게임에서 오로지 게임의 미션만을 따라가는 게이머는 의외로 많지 않을 수도 있다. 게임에는 다양한 콘텐츠가 있기 때문에 게이머의 시각을 항상 분산시키기 때문이다. 게이머는 무기를 강화하기거나 채팅을 하다가 게임의 목표를 망각할 수도 있다. 그러나 이때의 망각은 게임을 진행하는 완전한 기회의 상실이 아닌 일시적인 중단을 말한다. [Fig. 3]의 그림처럼 비지향적 시간은 언제든지 지향적으로 변할 수 있는 가능성을 가지고 있지만, 언제든지 다시 비지향적 시간으로 회귀할 수 있다는 가능성을 갖는다. 즉, 게임에 명확한 목적이 존재하더라도 게이머가 따라가지 않고 다른 행위를 한다면, 그 게이머는 게임에서의 비지향적 시간을 보내게 되는 것이다.

예를 들어 어떤 게임에서 하우징은 게임의 결과와는 아무런 관계가 없지만, 일부 게이머들은 게임을 켜고 종료할 때까지 하우징을 하면서 시간을 보내기도 한다. 이때의 하우징은 게임의 목표를 달성하는 것과 무관한 시간이므로 비지향적 시간이라고 볼 수 있는 것이다. 이 외에도 캐릭터 커스터마이징을 하는 것, 다른 친구의 아이템을 구경하는 것, 도감의 이미지를 구경하는 것 등이 비지향적 시간에 포함될 수 있다. 게임의 목표와 무관한 콘텐츠가 많이 존재하는 경우, 비지향적 시간은 단기적으로 게이머를 자유도가 높은 상태로 둘 수 있지만, 장기적으로 지속된다면 게임에서 이탈하는 동기가 될 가능성도 가진다.



[Fig. 3] non-oriented time

그렇다면 비지향적 시간은 게임에서 제거되어야 하는 요소일까. 결론부터 말하면 그렇지 않다. 왜냐하면

게임에는 다양한 유형의 게이머들이 존재하기 때문이다. 바틀(1996)³⁾[11]과 앤드류 롤링스(2004)⁴⁾[12]를 비롯한 여러 연구자들⁵⁾이 게이머 유형에 따라 게임을 즐기는 방식이 다르다고 말하고 있다. 다시 말해서 하나의 게임을 게이머들이라고 할지라도 모든 게이머가 하나의 동기로 게임을 플레이하지 않는다는 것을 알 수 있다. 게임의 스토리가 이끄는대로 따라가는 게이머가 있는 반면, 다른 게이머들과 소통하는 것을 즐기는 게이머가 있기도 하고, 캐릭터를 꾸미는 것을 좋아하는 게이머가 있다. 광의의 의미로 보면 비지향적 시간은 다양한 게이머를 포괄 수용할 수 있는 시간으로 볼 수 있다.

대표적인 예가 RPG 장르인데, RPG는 레벨업을 하고 강해져서 게임이 제시하는 절대악을 처치하는 것이 목적이지만, 게이머는 커뮤니티, 캐릭터 커스터마이징을 하며 시간을 보낼 수 있도록 한다. 전투를 통한 레벨업과 강화가 목적인 게임에서 커뮤니티와 꾸미기 요소는 비지향적 요소이지만, 게이머들은 게임이 제시하는 목표를 따라가면서 동시에 비지향적 시간을 보내며 자신만의 속도로 게임을 지속할 수 있도록 한다. 이는 비지향적 시간은 게임의 궁극적인 목적과는 별개의 콘텐츠들을 즐기는 시간이라고 볼 수도 있지만, 게이머를 지향적 시간의 축으로 이끄는 힘을 가지고 있다고 볼 수 있다. 커뮤니티를 통해 알게 된 사람들의 도움으로 게임을 진행하는 중요한 보스 몬스터를 처치하는 것과 같은 상황이 해당한다.

5. 결 론

지금까지 게임 안의 시간에 대한 의미 분석을 게이머의 행위를 중심으로 살펴보았다. 게임에서 시간이

3) 바틀(Bartle, 1996)은 머드 게임의 게이머 유형을 성취형, 탐험형, 사교형, 킬러형으로 분류하였다.

4) 앤드류 롤링스(2004)는 게임 플레이 동기에 따라서 게이머를 하드 코어 게이머와 캐주얼 게이머로 분류하였다.

5) 게임을 플레이하는 유형을 분류한 국외 연구로는 살렌과 짐머만(salen and zimmerman, 2004)과 닉 이(Nick Yee, 2006)의 연구가 있고, 국내 연구로는 최향섭(2002), 장정무(2005), 위정현(2003), 도영임(2009) 등의 연구가 있다.

차지하는 부분이 극히 적음에도 불구하고 본 연구가 게임의 시간에 주목한 이유는 게임에서 게이머의 행위를 결정짓는 중요한 요소 가운데 하나가 ‘시간’이라고 보았기 때문이다. 시간에 대한 기존의 연구들은 주로 현실의 시간을 중심으로 게임의 시간관을 대입한 연구이거나 게임의 부분적인 시간들만을 주목하는 경향이 있다고 보았으나, 본 연구는 게임에서 시간에 대한 의미를 좀 더 깊게 파악하기 위해서는 게임 속에서의 게이머의 게임 행위를 통해 시간의 의미를 파악하는 것이 중요하다고 보았다.

게임 행위에서 중요하게 생각했던 것은 게이머가 게임을 플레이한다고 하더라도 항상 목표를 향해 달리지 않는다는 점이다. 즉, 게이머는 게임의 지향적 시간만을 따라가지 않으며, 비지향적인 시간을 수없이 많이 반복할 수도 있고, 비지향적인 시간과 지향적 시간을 오고갈 수도 있다. 그러나 근본적으로 게이머를 이끌어가는 것은 게임이 제공하는 최종 목표이기 때문에 지향적 시간과 비지향적 시간을 오고가다보면 언젠가는 게임의 목표라는 것에 도달하게 된다. 모든 게이머가 동일한 목표에 도달하더라도 그 과정에서 게이머가 보내는 시간에는 개인차가 생기기 때문에 게이머 고유의 행위습관⁶⁾이 반영될 수 있다.

정리하면, 모든 게임은 지향적 시간과 비지향적 시간이 공존하고 이는 게이머마다 개인차를 가질 수 있다. 지향적 시간은 게이머를 목표지향적으로 만들어 가시적인 목표를 제공하고, 비지향적 시간은 지향적 시간 외에 모든 시간으로 게이머에게 다양한 할 일은 준다. 게임에서 지향적 시간만큼 비지향적 시간의 비율이 크기 때문에 두 시간을 효율적으로 잘 엮어 내는 것이 중요하다. 마지막으로 본 연구의 관점에서 게임 시간에 대한 기존 연구들은 지향적 시간의 범위 안에서 다뤄질 수 있을 것이며, 기존 연구로는 설명되지 못했던 게이머가 게임의 의도대로 움직이지 않는 부분이나 죽음이 없는 게임의 시간과 같은 기존에는 분류할 수 없었던 시간들을 비지향적 시간 안에서 살펴 볼 수 있을 것이다.

REFERENCES

- [1] Gwak E Sac, “Changes to Gaming Acts in Game“, Journal of Korea Game Society, vol.17, no2, The Korea Game Society, pp.35-44.
- [2] Gwak E Sac, “A Study for user experience of the Game -Based on the pattern type and the pattern type attribute of the Game Space-“, Ph.D. Korea University, 2016, pp.15-18.
- [3] Hans Reichenbach, Philosophy of time and space, Lee Jeong woo, Seokwangsa, 1986, p.139.
- [4] Hans Reichenbach, Philosophy of time and space, Lee Jeong woo, Seokwangsa, 1986, p.140.
- [5] 東 浩紀, 動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会 (講談社現代新書), 新書, 2001, p.59.
- [6] Gato Shuichi, Time and Space in Japanese Culture, Parkinsun, Jageuniyagi, 2010, pp.35-36.
- [7] Gato Shuichi, Time and Space in Japanese Culture, Parkinsun, Jageuniyagi, 2010, pp.22-46.
- [8] Hans Reichenbach, Philosophy of time and space, Lee Jeong woo, Seokwangsa, 1986, p.143.
- [9] 東 浩紀, ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2(講談社現代新書), 新書, 2007, pp.93-94.
- [10] Hans Joas, Imagination of a Creative Democracy, Sinjinwook, HanwoolAcademy, 2003, p.10.
- [11] Richard Bartle, “HEARTS, CLUBS, DIAMONS, SPADE: PLAYERS WHO SUIT MUDS”, 1996.
(<http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>)
- [12] Andrew Rollings and Ernest Adams, “Game Design”, Jewoomeida, 2004, p.63.

6) 본 연구에서 말하는 행위습관이란 듀이의 ‘행위습관(habits of conduct)’ 개념과 동일한 의미로 어떤 환경에서 형성된 습관화된 행동을 말한다.



곽 이 삭 (Gwak, E Sac)

2012 홍익대학교 예술학석사 (게임콘텐츠 전공)
2016 고려대학교 문학박사 (문화콘텐츠학 전공)
2008- 게임회사 재직중

관심분야 : 게이머, 게임 메카닉스, 게임 공간
