

# 게임에서의 게임 행위 변화

곽이삭

고려대학교

matilda0128@korea.ac.kr

## Changes to Gaming Acts in Game

E-Sac Gwak

Korea University

### 요 약

최근 증강현실, 가상현실 기반의 게임들이 크게 인기를 얻고 있다. 기존의 게임이 게임 플랫폼 안에서 가상현실을 구현해 내는 것이었다면, 최근 인기를 얻고 있는 증강현실, 가상현실 기반의 게임들은 현실과 가상이 접목되어 있다는 데 특징이 있다. 이는 기존에는 존재하지 않았던 새로운 장르를 제시하여 게이머들이 갈망하던 어떤 것과 결합하면서, 새로운 경험을 제공한다. 2010년에 스마트폰 게임이 게임 산업의 판도를 바꿨던 것이나, 최근 인기몰이를 하는 <Pokémon GO>의 선풍적 인기를 대표적인 예로 들 수 있다. 따라서 본 연구는 경험 콘텐츠로서의 게임을 조명하기 위해 게이머의 경험과 직접적으로 연관 있는 ‘게임 행위(GA)’를 기준으로 분석을 시도한다. 게임 행위 분석은 현실공간이 게임공간에 개입하는 정도에 따라 게임 행위가 크게 변화되었다고 가정하였으며, 박상우(2009)의 연구를 기반으로 가상공간을 게임공간 안에 실현시키는 측면과 가상공간을 현실공간에 재현시키는 두 측면으로 나누어 게이머의 게임 행위 변화를 살펴본다.

### ABSTRACT

Recent years have witnessed a surging popularity of games based on augmented reality and virtual reality. While old games embody virtual reality within the game platform, recent popular games based on augmented reality and virtual reality incorporate reality into virtual worlds. They present a new genre that is unprecedented, combined with what gamers have a passionate desire for, and thus provide new experiences. Good examples include smartphone games that were the game changer of the gaming industry in 2010 and the sensational Pokémon Go that is gaining popularity nowadays. This study, thus, set out to analyze "gaming act(GA)" directly connected to the experiences of gamers to shed light on games as experiential content. The study analyzed gaming acts based on Park Sang-woo (2009) and assumed that gaming acts would change greatly according to the degree of real space intervening in game space; thus, examining changes to the gaming acts of games in two aspects of realizing virtual space from imaginations in game space and reproducing virtual space in real space.

**Keywords** : game space, gaming act, gamer's experience, perception and experience

Received: Feb. 22, 2017 Revised: Apr. 14, 2017

Accepted: Apr. 20, 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

‘경험(experience)’이란, 실제로 보고 듣거나 몸소 겪은 것을 말하는 것으로 직접적인 것과 간접적인 것을 모두 포괄한다. 직접적인 것은 직접경험, 간접적인 것은 간접경험으로 불리며, ‘참여성(participation)’을 기준으로 분류되는데 참여성의 관점에서 볼 때, 게임은 게이머가 가상의 캐릭터를 조작한다는 점에서는 간접경험이지만 게이머가 조작 과정에 개입할 수 있고 그에 따라 결과가 달라진다는 점에서는 직접경험이라고 볼 수 있다. 이때문에 게임은 다른 콘텐츠들과는 다르게 몰입(flow)이 가능한 경험 콘텐츠로 설명 가능하며, 게임 연구에서 경험과 관련된 연구가 오랫동안 지속되어온 이유를 설명할 수 있을 것이다.

게임 경험에 대한 연구로 대표적인 것이 ‘루돌로지’와 ‘내러톨로지’이다.<sup>1)</sup> 루돌로지 측면에서는 ‘놀이(play)’, 플레이하는 것과 관련된 직접경험의 측면이 주로 논의되었다면, 내러톨로지 측면에서는 ‘내러티브(narrative)’, 상황에 대한 가정과 관련된 간접경험의 측면에서 논의되었다. 두 관점 모두 게임 연구사에서는 한 획을 그을 만큼 중요한 주제로 논의되어 왔지만, 실제 게임 제작에 있어서 두 측면 모두 제외되어서는 안 되는 중요한 요소이기 때문에 어느 한쪽이 옳다고 할 수 없다. 내러티브가 없는 게임은 플레이에 대한 당위성이 약하기 때문에 오랫동안 플레이할 수 없고, 플레이적인 측면이 고려되지 않은 게임은 게이머의 개입과 별개로 게임이 작동하기 때문에 역시 게이머가 오랫동안 플레이할 수 없다.

우리가 흔히 생각하는 게임은 게이머가 캐릭터(또는 아바타)를 움직이고, 게임이 제공하는 캐릭터의 임무를 수행하는 것이다. 따라서 캐릭터와 게이머는 서로 다른 형상이며, 캐릭터의 경우 게이머의 조작에 의해서만 게임 캐릭터로서의 의미를 가진다. 이 과정에서 게이머는 캐릭터가 되어 게임의 상황에 몰입하게 되는데, 여기에서 캐릭터-되기(character-becoming)의 경험이 가능해진다. ‘-되

기’를 통해 게이머는 인간이었다가 고블린이었다가 노움이 될 수도 있다. 여기에 게이머의 조작이 더해지면 서로 다른 두 형상은 하나가 되어 움직이게 된다. 이때의 조작은 게임 플랫폼에 따라 변화되는데, 예를 들어 아케이드 게임에서는 조이스틱, PC 게임에서는 마우스와 키보드, 스마트폰에서는 터치 등을 통해 캐릭터와 게이머가 링크된다.

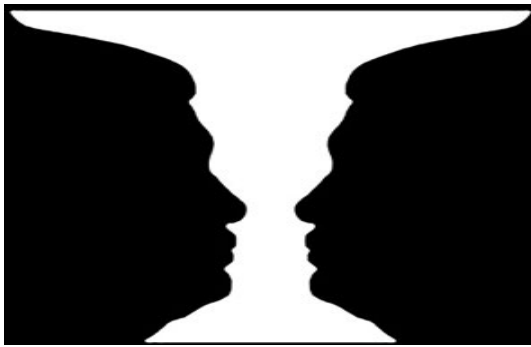
조작의 도구는 달라지지만 게이머와 캐릭터가 링크되는 행위의 과정은 어떤 플랫폼에서나 비슷하다. 게이머는 자신이 움직일 형상을 지각하고 행동하는 과정을 거친다. 보통은 시각으로(때로는 청각으로) 게임 공간에 놓인 캐릭터를 인식한 후에 어떻게 행동할지를 판단하여 움직인다. 하지만 어떤 경우에는 판단을 먼저 하지 않고, 아무렇게나 움직여 본 후에 같은 실수를 하지 않기 위한 판단을 하는 등 순서가 변하기도 한다. 따라서 게이머의 지각이 게임 행위로 이어지는 경험의 동선이 어떤 게임에나 존재한다는 사실은 변함없다. 그렇기 때문에 대부분의 게임에서 게이머가 최대한 빠르게 지각할 수 있도록 제작하고 곧장 게임 행위로 이어질 수 있도록 하는 동선을 마련한 것은 앞서 말한 다양한 게이머의 경험 동선을 맞추기 위한 것이라고 볼 수 있다.

## 2. 지각과 경험 그리고 게임 행위

본 연구에서는 게이머가 무엇인가를 인지한 후 게임 행위를 실현할 때 가장 중요한 요소를 지각이라고 본다. “지각이란 개인이 접하게 되는 환경과 대상(객체)에 의미를 부여하기 위해 선택화, 조직화, 해석화하는 과정”[1]이다. 개인은 무엇인가를 접하게 되는 순간 지각하고 의미화시키는데, 지각의 결과는 사람마다 같지 않을 수 있다. 예를 들

1) 루돌로지와 내러톨로지 연구는 1990년대 말부터 2000년대까지 디지털 게임 연구의 지배적인 패러다임이었다. 루돌로지는 게임을 ‘놀이’의 측면에서 바라보는 관점이며 내러톨로지는 게임을 ‘내러티브’로 보는 관점이다. 루돌로지의 대표 학자로는 울(Jesper Juul), 프라스카(Gonzalo Frasca)가 있으며, 내러톨로지 대표 학자로는 브렌다 로렐(Brenda Laurel)이 있다.

어, 두 사람이 [Fig. 1]의 '루빈의 컵'을 보고 있다고 가정해 보자. 한 사람은 컵, 다른 한 사람은 두 사람이 마주보고 있는 모습이라고 말할 지각할 수도 있다. 여기에서 두 사람이 각각 컵과 마주 보는 사람으로 인식하게 된 것을 지각한 것이며, 지각을 통해 받아들여진 어떤 정보가 해석을 통해 인식되기 때문에 개인차가 생긴다.



[Fig. 1] Rubin's Cup

우리가 무엇인가를 지각할 때, 그 짧은 시간에 우리의 뇌는 '자극', '감각', '반응'의 단계를 거친다. 거기에 사람마다 다른 경험의 양은 같은 형상을 두고도 다른 반응을 하게 만든다. 게임의 경우 게이머마다 게임에 대한 이해와 경험의 양이 다르며, 경험을 행위로 옮길 수 있는 신체적인 능력이 다르다. 그러므로 게임은 극 초반에 게이머들의 경험 동선을 유도하는 몇 가지 고정된 방법을 사용한다. 게이머가 행동을 고민하지 않도록 현실 공간과 비슷한 어포던스(affordance)를 적용하기도 하고, 대부분 게임에서 역할이 고정되는 공간을 반영하기도 한다. 콰이삭(2016)은 이러한 게임 공간은 패턴화될 수 있다고 보았으며, 제시 셀(2010)은 패턴화된 공간들이 클리셰적으로 사용되면 게이머들 사이에서는 일종의 규율<sup>2)</sup>이 만들어진다고 정의했다.

이러한 규율의 반복은 게이머들의 행동에 패턴을 만들어 내기도 하며 나아가 게임에서의 일상성을 만들어 낸다[3]. 물론 어떤 게임에서는 게임에서 나타나는 일상성을 진부하게 여겨 예상치 못한 죽음을 제공하는 등 예외성을 제공하려고 하지만,

지나친 예외성은 재미보다는 게임을 생소하게 만들거나 스트레스가 될 확률이 높기 때문에 충분히 고려되어야 한다. 그러나 예외성 역시 반복이 되거나 이미 여러 게임에서 사용되는 방식으로 적용된다면 그 역시도 일상성을 가지게 된다.

게임 행위의 개인차는 단편적인 상황일수록 커지고, 해석의 여지가 적을수록 작아진다. 대부분 게임에서는 이를 고려하여 시작 부분을 비교적 통일된 행동으로 넘어갈 수 있도록, 튜토리얼(tutorial)을 통한 경험 동선을 제공한다. 이는 상황에 대한 가정성을 제거하여, 곧장 게임 안으로 뛰어들게 한다. 따라서 튜토리얼은 구체적이고 간단한 것이 좋다. 우리가 생각하는 것보다 훨씬 더 게이머들은 게임공간 안에서 곧장 행동하길 원하고 결과에 빠르게 도달하길 바란다. 게임에서 게이머에게 유도하는 게임 행위는 무엇을 선택하거나 취소하거나 읽거나 생각하는 등 비슷하지만 게임성에 따라서 조금씩 달라질 수 있다. 게임 행위의 변화에 가장 큰 영향을 주는 것은 단편적으로는 게임 플랫폼이라고 볼 수 있지만, 본 연구에서는 또 다른 요인이 있을 것이라고 보고 게임 행위 변화에 대해 구체적인 분석을 시도한다.

우선 게이머가 게임에서 어떤 행위를 하는 것이 디지털 게임이 만들어낸 장치가 아님을 말해둔다. 미디어 게임의 초시라 볼 수 있는 TRPG(Table Role Playing Game)는 오프라인에서 보드게임처럼 플레이되던 게임인데, 여러 사람이 테이블 하나에 빙 둘러앉아 종이에 지도를 그린다. 이 중에 마스터로 선정된 게이머는 짧은 시나리오를 준비해 기승전결이 있는 사건을 나레이션(narration)으로 게임을 이끌어 간다. 여기에서 게이머들은 제시된 상황에 맞는 질문을 통해 마스터의 답을 유도함으로써 원하는 정보를 획득한다. 디지털 게임이 아니었던 시기에도 게이머는 게임이 진행되는 동안 추리하고, 탐색하고, 주사위를 굴려 상대방에게 대미지를 입히기도 하면서 상호작용하는 등 다양한 방식으로 게임에 개입하려고 했다.

2) 여기에서의 규율은 행동규칙으로 게이머들 사이에서 암묵적으로 동의된 규칙을 말한다. 이 규칙은 모두가 알고 있기 때문에 엄밀하게 기술하지는 않는다.

기술과 맞닿으면서 게임이 자연스럽게 디지털로 이동되었고, 게이머의 게임 행위 역시 디지털 공간으로 이동된 것이다. 이제 게이머는 마스터의 나레이션 없이도 게임을 진행할 수 있게 되었고, 스스로의 선택으로 게임 안의 캐릭터를 통해 원하는 정보를 얻을 수 있게 되었다. 디지털 게임 이전에는 모든 행위를 말을 통해 진행할 수 있었다면, 디지털 게임 이후에는 게이머의 행위를 통해서만 진행될 수 있다. 그렇다면 게임 행위는 어떤 변화를 거쳐 왔을까?

변화를 논의하기 위해 앞서 본 연구는 게임 행위에 대한 하나의 기반을 마련하고자 하는데, 그 중심에 박상우(2009)가 제시한 ‘게임 행위 분류’를 두고자 한다. 박상우는 컴퓨터 게임에 한정하여 [Table 1]처럼 행위를 분류하였는데, 종래의 게임이 단순히 플레이되는 것에서 벗어나 플레이 경험이 연구될 가치가 있으며 연구의 방향성을 제시한 최초의 사례이기 때문에 게임사적 의의를 가진다. 그러나 이 분류는 시대의 흐름에 따라 특정 장르와 특정 플랫폼에 한해서 적용의 한계가 있다고 보고 이에 박상우의 분류에 새로운 분류를 추가 제안하고자 한다.

[Table 1] Type of computer Game Action  
(Park Sang Woo, 2009)

META GA			
GA	R-GA	Move	
		Select	
		Cancel	
	D-GA	m-GA	Move
			Dialogue
		i-GA	Collision Operation

먼저, 게임 행위 분류를 시도한 박상우가 제시한 개념을 몇 개 정의해 보자. 그는 놀이가 디지털 안으로 이동하면서 게임이 몇 가지 물리적인 행동으로 게임 속의 행위, 즉 ‘게임 행위소’와 이것이 지니는 표상 혹은 지시를 나타내는 ‘게임 행위’와 같은 매뉴얼[4]을 통해 게임화 되었다고 보았다. 여기에서 말하는 게임 행위란, 캐릭터를 움직이는 게이머의 조작적 행위와 관련된 것을 말한다. 앞서

말하였듯이 조작이 없는 게임은 없으며, 조작을 하지 않는다면 게임은 흐르지 않는다.

게임 행위는 크게 ‘게임 내의 행위’와 ‘메타 게임적 행위(META GA)’로 분류된다. META GA는 게임에서의 활동이 아닌 게임 밖에서의 행위를 말하며, 게임 행위는 직접적인 행위의 표상 혹은 지시를 나타낸다. GA는 D-GA(direct game action)과 R-GA(reflective game action)로 분류된다. R-GA의는 D-GA에 대한 반성적 사고로써, 주어진 정보들에서의 이동이나 항목들 사이에서의 이동, 그리고 결정과 취소의 행위로 결정되고 D-GA는 게임 내에서 행위 대상과 어떠한 관계를 맺는가에 따라 대상과 관계없는 행위인 m-GA, 대상과 상호작용 행위인 i-GA로 분류된다. R-GA는 언제나 육체적 행위로 의현화 되어 표현되고, D-GA는 육체적 행위를 지시한다[5].

우리가 알고 있는 게임 대부분은 [Table 1]로 분석되는 경우가 많다. 현재 출시된 대부분의 게임이 컴퓨터 게임의 RPG적 요소를 포함하고 있기 때문이다. 그러나 최근 흥행 중인 증강현실 게임과 가상현실 게임에 이를 적용하기에는 애매한 부분이 있다. 따라서 본 연구는 컴퓨터 기술을 기반으로 만들어진 게임에도 불구하고, 다양한 플랫폼의 등장에 맞춰 게임 행위의 분류도 달라져야 한다고 보는 입장이다. 따라서 기준점을 플랫폼이 아닌 ‘가상공간’에 두고 실현과 재현의 측면으로 해석하여 분류해 보았는데, 가상공간 실현의 측면에서는 박상우가 제시한 컴퓨터 게임을 비롯하여 설명이 모호했던 부분들을 추가하고, 재현적인 측면에서는 새로운 플랫폼 게임으로의 가상현실 게임과 증강현실 게임을 다루어 본다.

### 3. 게임에서 가상공간의 실현과 재현

#### 3.1 가상공간의 실현

먼저 가상공간의 실현 측면에서 게임 행위를 분류해 보자. 본 연구의 분류가 박상우의 개념을 수 용하며 추가 제안할 수 있는지의 가능성을 보기

위해 가상현실을 실현하고 있는 게임 가운데 D-GA가 많은 스토리를 읽는 형태의 게임과 R-GA가 많은 대전 액션 게임을 살펴보고자 한다. 두 게임은 [Table 1]으로도 충분히 설명이 가능하지만 가상공간의 실현 측면에서 어떻게 해석되는지 분석해 보는데 의의가 있다. 이 과정에서 기존의 게임 행위 분류가 그대로 적용될 수도 있고, 새롭게 분류되는 항목들도 존재할 것이다.

세계관이 없는 게임을 찾아보기 힘든 것처럼 세계관의 중요성이 다양한 게임에서 강조된다. 이를 표현하기 위해 게임은 다양한 공간을 가지게 되었고, 이는 한정된 공간만을 제공하던 프레임을 깨고 게이머가 게임 공간을 직접 향유할 수 있는 형태로 변화되고 있다. 그리고 이는 공간 이동에 대한 당위성을 제공해야 하므로 스토리텔링을 강화하는 형태로 계속 반복되면서 꼬리를 무는 형태로 강화되고 있다. 이에 따라 게임에서의 스토리텔링도 게이머를 주인공화 또는 영웅화시키는 형태로 변화가 생기게 되었다. 캐릭터는 게임 공간을 향유하는 유일한 형태로 반드시 게이머의 조작을 통해서만 의미 있기 때문이다.

따라서 게임 세계관의 확장은 게임 행위를 변화시키는데 영향을 미쳤다고 볼 수 있으며, 세계관 확장의 방식은 두 가지 형태로 변화되었다고 볼 수 있다. 하나는 <프린세스 메이커> 시리즈<sup>3)</sup>와 같은 스토리를 읽어가는 형태이고, 다른 하나는 <월드 오브 워크래프트>와 같은 스토리를 경험하는 형태이다. <월드 오브 워크래프트>와 같이 스토리를 경험하는 형태는 [Table 1]을 통해 분석하기에 매우 적합하기 때문에 증명에서 제외하고, 스토리를 읽어가는 형태의 게임에서 나타나는 게임 행위를 통해 본 연구가 기준으로 잡은 가상현실의 실현 측면으로 설명해보고자 한다.

스토리를 읽는 게임에서 게이머는 시뮬레이션될 동작을 세팅하기 위해 반복적으로 캐릭터에게 내릴 명령을 세팅한다. 게이머가 명령을 세팅한 순간 캐릭터는 명령에 따른 행동을 수행하기 때문에 스토리를 읽는 게임은 R-GA를 채택하는 게임이라고 볼 수 있다. 결과적으로 게이머는 최종적인 결

과로서의 육체적 행위까지 나아가는 자신의 영향력에 대한 인식에서 거리상의 차이를 경험하게 된다.[6] 이처럼 R-GA가 많아지면 게이머는 게임에서 벌어지는 놀이 행위를 자신으로부터 먼 것으로 경험[7]하게 되기 때문에 스토리를 읽는 게임의 행위 분류는 [Table 2]처럼 정리할 수 있으며, 연애 시뮬레이션 게임이나 비주얼 노벨 게임이 여기에 해당한다고 볼 수 있다.

[Table 2] Type of computer Game Action in Storytelling Game

META GA			
GA	R-GA	Move	
		Select	
		Cancel	
	D-GA	m-GA	Move
		i-GA	Operation

스토리를 읽는 게임에서 게이머의 목적은 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 하나는 캐릭터의 마음을 얻어 진정한 사랑을 하는 것이고, 또 하나는 여러 캐릭터와의 엔딩을 보는 것이다. 대부분 게이머는 후자인 경우가 많은데 이 장르가 R-GA를 많이 요구하고 있으며, R-GA는 근본적으로 게이머를 캐릭터로부터 떼어내 판단을 할 수 있게 하는 GA이므로 게이머에게 판세를 읽는 능력[8]이 요구되기 때문이다. 반면에 현실에 존재하는 게이머가 가상에 있는 캐릭터를 향해 행하게 되는 R-GA는 게이머가 가상의 캐릭터를 실제 대면하고 있다는 느낌을 주어 진정한 사랑을 얻기 위한 게임 본래의 목표를 달성하기도 한다. 게이머가 주인공 캐릭터에 감정을 이입하기 편하도록 평범한 설정이 적용되는 점이나 공략할 대상들이 게이머와 마주하는 형태로 등장한다는 점 등이 진정한 사랑이 가능하도록 돕는다.

3) <프린세스 메이커Princess Maker>는 컴퓨터용 시뮬레이션 게임으로 가이낙스Gainax사에 의해 고안되었다. 가이낙스는 '오타킹(otaking, 오타쿠들의 왕)'을 자처하는 오키다 토시오(Okada Toshio)와 그의 주위에 모인 제1세대 오타쿠들에 의해 1985년 설립된 기업이며, 오타쿠들이 설립한 일본 최초의 기업이라는 특징이 있다. 에티엔 바릴, 『오타쿠 가상 세계의 아이들』, 송지수(역), 문학과지성사, 1999, 97쪽.

스토리를 읽는 게임에서 R-GA의 증가는 게이머의 지각을 이분화한다. 이는 D-GA에 대한 게이머의 몰입이나 경험 그리고 취향이 달라서 생기는 현상이라고도 볼 수 있다. 스토리를 읽는 게임과 경험하는 게임의 차이는 반복하여 플레이했을 때 더 크게 나타난다. 스토리를 경험하는 게임은 반복 시에도 항상 같은 결과가 나타난다는 것을 게이머도 알고 있으므로 D-GA가 급격하게 줄어들지만, 스토리를 읽는 게임은 게이머에 선택에 따라 결과가 달라질 수 있으므로 D-GA가 급격하게 줄어 들지 않는다. 다만 게이머의 목표가 특정 캐릭터의 공략인지, 수많은 엔딩인지, 사랑인지 등 개인차에 따라 D-GA가 줄어드는 속도는 달라질 수 있다.

반대로 세계관이 게임에 크게 영향을 주지 않으며, D-GA가 많은 게임으로 대전 액션 게임을 살펴 보자. 대전 액션 게임에서 게이머는 상대방의 공격을 방어하고, 반격하려 할 때 여러 키를 조합한다. 따라서 대전 액션 게임은 R-GA가 기본적으로 많은 게임이지만, D-GA가 끊임없이 R-GA에 영향을 주기 때문에 D-GA가 중요한 게임으로 보았다. 특히 대전의 상대가 AI가 아닌 게이머라면 D-GA는 더욱 활발해진다. 게이머는 대전 상대의 행동을 예측하여 방어하고, 틈새를 노려 효과적인 방어를 해야 하므로 캐릭터의 움직임을 직접적 통제[9]할 수 있어야 한다. 따라서 [Table 3]과 같은 분류가 가능하다.

[Table 3] Type of computer Game Action in Action Game

META GA			
GA	R-GA	Move	
		Select	
		Cancel	
	D-GA	m-GA	Move
			Dialogue
		i-GA	Collision
			Operation

대전 액션 게임이 일어나는 공간은 가상이고 대전 상대와의 전투는 가상의 전투이지만 실시간으로 대전 상대의 공격을 방어하는 것은 게임의 승패를 가르기 때문에 빠르고 적절한 R-GA가 지속해서

요구된다. 따라서 대전 액션 게임은 개인차가 극명하게 나타나기 때문에 캐릭터의 패배가 곧 게이머의 패배로 인식되는 경향이 있다. 그러므로 공간 자체를 현실과 가깝게 하여 수동적 주체성<sup>4)</sup>을 강화하고, 게이머가 구체적으로 활용할 수 있는 물건들이 있다면 모든 것이 동일한 조건에서 사용될 수 있도록 배치된다. 이는 대전 액션 게임의 고유한 방식으로 여겨져 여러 플랫폼서 거의 비슷한 형태로 나타나는 이유가 된다.

다음은 플랫폼에서 적용 가능성을 찾아보자. 본 연구에서는 [Table 1]의 기반이 된 컴퓨터 게임을 제외하고, ‘시간’이라는 요소가 포함된 아케이드 게임과 최근 급격한 성장을 보이는 스마트폰 게임을 중점적으로 분석하고자 한다. 아케이드 게임의 경우, 시간을 제외하면 [Table 1]으로 분류가 가능하지만, 아케이드 게임에서 시간의 요소는 비용의 문제이자 게임을 지속하는 것을 결정짓는 중요한 요소로 보았기 때문이다. 또한, 스마트폰 게임은 [Table 1]이 분류될 당시 존재하지 않았던 플랫폼이었으며 조직의 방식 역시 크게 변화된 게임이기에 새롭게 분류를 시도한다.

먼저, 아케이드 게임을 보자. 아케이드 게임을 플레이하기 위해서는 기계에 코인(돈)을 투입해야 하는데, 코인이 들어가면 일정 시간동안 게임의 시간은 멈추지 않고 흘러가기 때문에 게이머는 쉴새 없이 움직여야만 한다. 따라서 게이머의 눈앞에 펼쳐지는 상황은 빠르게 해결해야 하는 장애물의 연속이므로 게이머는 높은 스코어를 획득하기 위해서는 게임에 대한 노하우나 상황에 대한 빠른 대응력 즉, R-GA가 필요하다. 아케이드 게임에서의 선택이나 취소는 플레이가 일어나기 전의 세팅과 관련된 경우가 많다. 이를 토대로 행위를 [Table 4]와 같이 분류할 수 있다.

4) 박상우(2009)는 컴퓨터 게임은 디지털화되어 세계를 반영함으로써 더욱 ‘가상화(virtualization)’되고, 현실을 정교하게 반영하면 할수록 그것이 만들어내는 ‘수동적’ 주체성은 강화된다고 보았다. 따라서 컴퓨터 게임은 놀이를 디지털화함으로써 놀이의 의미를 돌이킬 수 없게 변화시킨다고 보았다.

[Table 4] Type of computer Game Action in Arcade Game

META GA			
GA	R-GA	Move	
		Select	
		Cancel	
	D-GA	m-GA	Move
			Dialogue
			Time
		i-GA	Collision
			Operation

아케이드 게임이 일어나는 공간은 가상이지만 공간의 흐름을 결정하는 것은 리얼 타임(real-time) 기반의 시간이다. 그러므로 순간의 선택을 되돌릴 수 없고, 제도전하기 위해서는 코인을 투입하고 처음부터 다시 시작하는 방법 외에는 없다. 보통 아케이드 게임에서는 선택을 유도하는 갈림길을 설치하거나 플레이 공간을 한정하여 화면에 몰입할 수 있도록 근접시각(close view)을 제공하는데, 이는 선택을 되돌릴 수 없는 이유 때문이라고 볼 수 있다.

모든 아케이드 게임에서의 시간은 리얼 타임이지만, 시간의 개입 정도에 따라 게임성이 달라진다. 시간의 개입이 큰 게임은 D-GA에 대한 R-GA가 중시되어 실력을 겨루는 형태의 게임이 될 가능성이 높고, 시간의 개입이 작은 게임은 D-GA에 대한 R-GA에 따라 다시 D-GA가 영향받는 형태가 된다. 예를 들어, 아케이드 게임 <버블보글>(バブルボブル, 1986)에서 비눗방울을 터트려 생명력을 획득하는 경우, 게임을 지속할 수 있는 시간은 증가한다. 플레이 시간이 증가하면 게이머는 더 높은 스코어를 획득할 수 있게 된다. 따라서 아케이드 게임에서는 게이머의 능력이 게임을 지속 것과 높은 스코어를 획득하는 것의 동력이 된다.

그렇다면 현재 가장 많은 연령층이 플레이하고 있는 플랫폼인 스마트폰 게임<sup>5)</sup>에서는 어떤 행위 변화가 나타날까? 스마트폰 게임은 마우스나 컨트롤러와 같은 전용 컨트롤러가 필요하지 않으며, 모든 행위를 손을 통해 제어할 수 있는 특징이 있다. 즉, 스마트폰 게임은 모든 R-GA를 터치로 제어할 수 있다. 따라서 터치의 행위가 빈번해지는데, 이

것은 게이머들이 반드시 스마트폰을 쥐고 있어야 하며, 수시로 조작한다는 점에서 플레이를 번거롭게 만든다. 이를 해결하기 위해 2013년 이후의 게임들은 대부분 자동전투(Auto play)를 제공[10,11]하여 빈번한 R-GA를 해결하고자 했으며, 현재 대부분의 스마트폰 게임에는 자동전투가 반영되어 있다. 따라서 [Table 5]와 같이 나타낼 수 있다.

[Table 5] Type of computer Game Action in Smart phone Game

META GA			
GA	R-GA	Move	
		Select	
		Cancel	
	D-GA	m-GA	Move
			Dialogue
		i-GA	Collision
			Operation

많은 스마트폰 게임이 자동전투를 반영하여 R-GA를 최소한으로 줄여주고 있지만, 그렇다고 해서 D-GA가 줄어들지는 않는다. 조작이 줄어들었지만, 스마트폰 게임을 즐기는 게이머들은 기존에 다른 플랫폼을 즐겼거나, 초창기 스마트폰 게임에서부터 함께 성장해온 게이머들이기 때문에 좀더 퀄리티 높은(high quality) 게임을 플레이하고 싶어 하는 욕구가 지속적으로 반영되기 때문이다. 실제로 스마트폰 게임은 기술과 그래픽이 눈에 띄게 발전하였고, 퀄리티 높은 연출(컷씬)들을 게임 안에 반영하여 게이머가 직접 행위를 조작하지 않아도 게임 속 세계관과 플레이의 목적을 게이머가 이해할 수 있도록 전달하고 있다. 따라서 스마트폰 게임은 D-GA가 많은 것은 컴퓨터 게임과도 같지만, D-GA를 획득하기 위한 행동들을 직접 수행하지 않아도 된다는 점에서 컴퓨터 게임보다 R-GA가 줄어들어 단순하게 느껴진다.

5) 한국콘텐츠진흥원(2016)에서 작성한 2016년 게임이용자 실태 조사 보고서에 따르면 모바일 게임(60.2%)이 가장 이용률이 높으며, 온라인 게임(38.4%), 패키지 게임(15.6%), 비디오 콘솔 게임(7.8%), 휴대용콘솔 게임(6.1%), 아케이드 게임(5.6%) 순으로 조사되었다.

스마트폰 게임 역시 가상공간을 실현하는 게임이지만 플랫폼으로의 스마트폰이 현실공간과 맞닿아 있으므로 현실공간을 고려하지 않을 수는 없다. 게임과는 무관한 전화, 문자, 메일 등으로 인해 게임공간은 지속해서 현실공간의 영향을 받고 있지만, 재미어는 이러한 영향에도 불구하고 게임이 제대로 동작해야만 플레이에 문제가 없다고 믿는다. 그러므로 스마트폰의 게임성은 게이머가 게임을 플레이하다가 멈추고 수시로 게임 밖으로 이동하는 것이 자연스러울 수 있도록 해야 한다는 점에서 파편화된 게임성을 가지고 있다고 볼 수 있다. 실제로 스마트폰 게임을 개발할 때, 게이머가 게임을 끊어갈 수 있도록 짧은 동선을 제공하거나, 스테이지 방식으로 게임을 끊어서 제공한다. 즉, 스마트폰 게임은 기존 컴퓨터 게임에서 게이머의 몰입을 위해 추구하던 방식과는 다른 방식으로 접근된다.

### 3.2 가상공간의 재현

그렇다면 가상공간을 재현하는 게임에서는 게임 행위는 어떻게 달라질까. 이를 분석하기 위해 최근 트렌드인 가상현실(VR)<sup>6)</sup> 게임과 증강현실(AR)<sup>7)</sup> 게임을 살펴보고자 한다. 가상현실 게임과 증강현실 게임은 앞서 살펴본 게임들과는 다르게 현실공간과 가상공간의 경계를 완전히 차단하거나 혹은 경계를 허물어 기존과는 다른 게임 행위를 유도하기 때문에 받아들여지는 데 시간이 걸렸다. 그러다 최근 포켓몬 IP를 활용한 증강현실 게임 <Pokémon GO>(2016)의 흥행<sup>8)</sup>으로 증강현실과 더불어 가상현실 게임까지도 관심도가 높아지고 있다.<sup>9)</sup>

이것은 포켓몬 IP<sup>10)</sup>로 인한 일시적 효과일지도 모르지만, 지금까지 증강현실 게임이나 가상현실 게임이 기존의 게임에 비해 퀄리티가 낮으며 전혀 다른 경험을 제공하는 장르의 게임임에도 불구하고 크게 인기를 얻고 있다는 점에서 단순히 IP의 힘만으로 보기에 어렵다. 두 게임의 공통점은 현실공간을 기반으로 게임이 진행된다는 점인데, 비슷한 시기에 서로 다른 형태의 게임으로 영역을 확장해 나가는 게임들의 게임 행위에 대해 살펴보자.

<Pokémon GO>를 통해 증강현실 게임의 게임 행위를 분석해보자. <Pokémon GO>를 해보지 않은 사람들도 미디어나 SNS를 통해 게임 화면을 본 적이 있을 것이다. 포켓몬은 GPS를 기반으로한 스마트폰 게임으로 때와 장소를 가리지 않고 출몰하기 때문에 화장실, 식당, 학교, 병원 등에서 포켓몬을 볼 수 있다. 포켓몬을 잡기 위해서는 반드시 포켓몬에게 몬스터볼을 던질 수 있는 거리까지 움직여야 하는데, 이점이 앞선 게임과 가장 큰 차이점이다. 즉, META GA의 G-GA(Global positioning- game action)<sup>11)</sup>가 GA의 R-GA와 결합하여 작동하고 있다. 따라서 증강현실 게임의 행위를 [Table 6]처럼 분류할 수 있다.

[Table 6] Type of computer Game Action in AR

META GA	R-GA	Move	
	D-GA	-	
GA	R-GA	Select	
		Cancel	
	D-GA	m-GA	Move
			Dialogue
		i-GA	Collision
			Operation

6) 가상현실이라는 용어는 1986년 재론 레이니어(J. Lanier)가 처음으로 사용하였으며, “원초적 감각입력을 컴퓨터에 의해서 생성된 정보와 대체함으로써, 참여자로 하여금 실질적으로 다른 장소에 있다고 확신하도록 만드는 기술”이다. 이용수, 가상현실과 증강현실의 상호작용 특성: 퍼어스의 기호학을 중심으로, 홍익대학교 박사학위논문, 2015, 13쪽 참조.

7) 증강현실은 현재 가상현실에 대해 변증적으로 정의되며, 실제계와 가상세계를 이음새 없이 실시간으로 혼합하여 사용자에게 보다 향상된 몰입감과 현실감을 제공하는 기술이라고 정의된다. 이용수, 앞의 논문, 19쪽 참조.

8) 조광민, 포켓몬고가 휩쓴 1월, 2월에도 해외 게임 거센 물결, 게임동아, 2017-02-06.

9) 고현실, <증강현실> ① ‘알파고’ 이어 ‘포켓몬 고’...거센 IT 광풍, 연합뉴스, 2016-07-16.

10) 이재홍(2017)은 <Pokémon GO>의 성공 이유를 기술적인 문제가 아닌, 포켓몬스터가 가진 IP라고 보았으며 세계적으로 사랑받는 IP를 개발하기 위해 스토리텔링 개발이 선행되어야 한다고 보았다.

11) G-Ga(global positioning game-action)은 연구자가 박상우(2009)가 분류한 게임 행위에 추가로 제안하는 개념으로 게이머를 실제 움직이게 하는 행위를 말한다.



증강현실 게임의 또 다른 특징으로 게임의 세계관을 현실 중심으로 재해석하게 한다는 특징이 있다. <Pokémon GO>의 경우, 본래 태초마을에서 포켓몬 마스터가 되기 위한 지우의 여정을 담은 스토리를 가지고 있지만, 증강현실 게임 안에서는 게이머가 직접 성별과 이름(ID)을 결정하여 게임을 시작한다, 따라서 ‘게이머=지우’라는 설정이 성립되지 않음에도 불구하고 게이머들은 자신이 지우인지 아닌지는 신경 쓰지 않으며, 오로지 원래 스토리의 목적이었던 강한 포켓몬을 잡아 체육관을 점령하는 것만을 신경 쓰게 된다. 따라서 강남역이나 학교가 체육관이 되는 상황마저 받아들여지게 되는 것이다.

<Pokémon GO>는 스마트폰을 통해 즐길 수 있는 게임이기 때문에 스마트폰 게임에서의 게임 행위를 공유한다. 잡은 포켓몬을 확인하거나 포켓몬을 잡기 위해 사전 준비를 하는 R-GA는 터치를 통해 진행된다. 따라서 증강현실 게임은 R-GA의 종류는 많지만, 행위는 하나이며 G-GA를 기반으로 하므로 게이머와 게임의 거리를 좁혀주어 현실과 가상의 구분이 모호[12]한 상태를 만든다. 즉, 증강현실 게임은 촉각적 시각[12]을 제공하여 게임과 게이머의 거리를 가깝게 만든다고 볼 수 있다.

반면, 가상현실 게임은 게이머의 행동이 육체적으로 외현화 되는 것은 같지만, 반드시 현실공간에서 안경과 컨트롤러를 착용하는 것이 게임세계의 입장 조건이 되므로 가상공간과 현실공간의 경계가 분명하다. 따라서 게임이 일어나는 가상공간과 현실공간 사이에 공간적, 심리적 제약 상황이 생기기 때문에 META GA가 자유로울 수 없다. 좀 더 구체적으로 살펴보기 위해 두 사람이 협동하여 폭탄을 해제하는 게임인 <keep talking and nobody explodes>(2015)를 살펴보자.

이 게임은 두 명의 게이머가 함께 즐기는 게임으로 한 게이머는 폭탄을 해제하고, 다른 게이머는 폭탄 해제 설명서를 읽으며 설명해야 한다. 따라서 화면을 많이 움직여야 하는 게임보다 어지럼증[13]이 덜한 게임이라고 볼 수 있다. 이 게임의 무대는 가상공간 속의 창고 안이지만, 실제 이 게임이 일어나는 장

소는 현실공간이므로 게이머는 폭탄을 해제하기 위해 움직이다가 현실공간에 놓인 어떤 물건에 부딪힐 상황에 부딪치기도 한다. 따라서 가상현실게임의 행위 분류는 [Table 7]처럼 분류될 수 있으며, META GA에 현실에서의 예외상황이 개입될 수 있다.

[Table 7] Type of computer Game Action in VR

META GA	R-GA	Move	
	D-GA	Situation	
GA	R-GA	Select	
		Cancel	
	D-GA	m-GA	Move
			Dialogue
		i-GA	Collision
			Operation

즉, 가상현실 게임과 증강현실 게임은 META GA와 R-GA가 결합해 빈번하게 실행되도록 하여 게임 세계에 참여하는 느낌을 강화해준다는 점에서는 같지만, 증강현실 게임에서는 현실공간과 가상공간이 모호해지는 반면 가상현실 게임에서는 두 공간이 극명하게 구분된다는 점에서 행위 분류의 차이를 만들어 낸다. 가상현실 게임과 증강현실 게임은 행위 분류의 기반이 된 컴퓨터 게임과는 더욱 극명한 차이를 보이는데, 컴퓨터 게임에서는 R-GA가 많아질 경우 게이머가 자신으로부터 먼 것으로 경험한다고 보았지만, META GA가 게임 행위에 개입되는 경우에는 자신으로부터 가까운 것으로 경험되어 몰입을 증가시키는 것으로 볼 수 있다.

## 4. 결 론

새로운 플랫폼이 등장할 때마다 게임의 형태는 변화됐고 장르도 다양해져 왔다. 이는 새로운 플랫

12) 촉각적 시각은 들뢰즈의 개념을 사용한다.

13) 가상현실 기술에 대한 관심이 전 세계적으로 커지고 있지만, 그 기술을 기반으로 만들어진 게임들은 장기간 이용 시, 멀미와 같은 어지러움증을 유발한다는 가장 큰 문제가 제시되고 있다. 이를 해결하기 위해 국내에서는 한국정보통신기술협회 표준화 위원회가 TTA표준 제정을 진행 중이다.

폼에 대한 게이머들의 생각이 반영된 것으로, 게이머는 새로운 게임을 하려는 의지와 계속해서 새로운 경험을 추구하려는 의지가 있는 것으로도 해석할 수 있을 것이다. 과거와 비교했을 때, 현재 게임 플랫폼은 휴대성이 높아지는 형태로 변화되고 있으므로, 게임 역시 일상생활 안에서 쉽게 접근 가능한 형태로 변화되고 있다는 것은 누구나 알고 있는 사실일 것이다. 따라서 일상생활과 연관된 형태로 플랫폼은 변화하고, 이를 기반으로 생겨난 게임은 게이머의 행위에 변화를 주었다고 보았다. 이에 본 연구는 컴퓨터 게임 행위의 분류를 기반으로 하되, 가상공간의 실현과 재현이라는 새로운 기준점을 제시하여 기존 장르와 여러 플랫폼의 게임을 분석해 보았다.

기존 게임들이 상상 속에 존재하던 것들을 가상공간 안에 실현해 왔다면, 현실공간이 개입되는 가상현실 게임과 증강현실 게임에서는 현실공간에서 가상공간을 재현하고 있다는 점에서 큰 차이가 나며, 이는 META GA의 사용과도 연결된다고 보았다. 이를 검증하기 위해 가상공간을 실현 게임인 스토리를 읽는 게임, 대전 액션 게임, 아케이드 게임, 스마트폰 게임 분석과 가상공간을 재현 게임인 증강현실 게임과 가상현실 게임을 분석을 시도하였다.

살펴본 결과 가상현실을 실행하던 기존의 게임들은 R-GA, D-GA에 변화를 주어 장르별로 게임 행위를 변화시켜왔으나, 스마트폰 게임처럼 휴대성과 이동성이 증가한 플랫폼에서부터 현실을 고려한 R-GA를 제공하기 시작하여 가상현실을 재현하는 가상현실 게임과 증강현실 게임에 와서는 META GA와 R-GA가 영향을 주고 받는 형태로 나타나고 있음을 알 수 있었다. 이는 마치 현실에서 일어나는 어떤 일을 하는 것처럼 게임 행위가 변화되고 있음을 말해준다.

## REFERENCES

- [1] Park Jeong Ja, "Eyes and Hands, and Haptic", Giparang, p.67, 2015.

- [2] Jessel, "The Art of Game Design", Jeon Yu Taeg·Kim Hyeong Min, Acorn, p.221 참조, 2010.
- [3] 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.
- [4] Park Sang Woo, "General grammar of the computer games", CommunicationBooks, p.94, 2009.
- [5] Park Sang Woo, Ibid, pp.97-99, 2009.
- [6] Park Sang Woo, Ibid, p.99, 2009.
- [7] Park Sang Woo, Ibid, p.99, 2009.
- [8] Park Sang Woo, Ibid, p.99, 2009.
- [9] Park Sang Woo, Ibid, p.99, 2009.
- [10] Cho Eun Ha, "The Evolution of Smartphone Game System through Auto Play System", Journal of Korea Game Society, Vol.16, no.3, The Korea Game Society, pp.27-34, 2016.
- [11] Gwak E Sac, "A Study on Changes to the Perceptions of Speed and Game Play - With a focus on "auto-play" in smartphone games in Korea -", Journal of Cultural & Art Studies, no.8, Cultural & Art Studies, p.139-161, 2016.
- [12] Kim Jin Seok, "Ideal Reality Virtual Reality Fantasy Reality", Mungak and Jisung Sa, p.131, 2001.



곽 이 삭 (Gwak, E Sac)

2012 홍익대학교 미술학석사 (게임콘텐츠 전공)  
2016 고려대학교 문학박사 (문화콘텐츠학 전공)  
2008 - 現 게임회사 제직중

관심분야 : 게이머, 게임 메카닉스, 게임 공간