

디지털 게임의 참여구조와 구성요소 분석

오현주^o

^o청강문화산업대학 컴퓨터게임과

e-mail: okong@ck.ac.kr

An analysis on participation structure and components of digital game

Oh, Hyoun-Ju^o

^oDept of Computer Game, ChungKang College of Cultural Industries

● 요약 ●

다양한 분야에 걸쳐 복잡한 특성을 드러내는 디지털게임은 현 디지털시대와 이 시대를 살고 있는 모두를 포함하여 이들의 문화와 크게 밀접한 연관성을 가진다.

따라서 본 논문은 디지털 게임의 여러 논의와 입장의 타당성을 검토하면서, 게임의 가장 특징이 되는 구조적 차이와 더불어, 그 구조에 진입하고 그 속에서 플레이하는 과정 속에 새롭게 생겨나는 여러 현상과 틀, 즐거움을 찾는 행위에서 발생하는 게임플레이어의 새로운 생산 등을 문화연구 측면에서 분석하고자 하였다.

키워드: 게임(Game), 게임학(ludology), 서사학(narratology), 몰입(immersion), 유희성, 즐거움(pleasure), 프레임(frame), 문화연구

I. 서론

디지털게임에 대한 여러 가지 논의와 입장은 기술적인 한계부터 시작하여 사회, 문화적 측면에서 부정적인 영향 등을 거쳐, 점점 사회적 영향력에 대한 부분이 우리 생활 깊이 들어와 문화적으로 큰 자리를 잡아감에 따라 다각도의 학문적 접근이나 새로운 논의의 요구하고 있다.

이렇게 요구되어지는 디지털게임 연구에 있어, 업계나 학문적 영역에서 가장 빈번하게 행해져온 연구적 접근은 디지털게임을 드라마, 소설 또는 이야기(또는 스토리)등의 연장선으로 간주해 오는 내러티브 측면에서의 연장선이 많았다. 즉, 게임텍스트를 해석하고 연구하는 방법으로 기존의 서사학적 방법(narratology)을 원용하는 경우가 많다. 여기서 확장된 서사중심에서의 디지털게임 연구 접근에서는 플레이어의 참여와 몰입 등 게임의 재미요소를 밝히고 분석함에 있어 영화나 드라마 등의 분석 방법을 많이 의존하고 있고, 몰입이라는 것을 상당히 추상적인 개념에서 접근하는 경우가 많이 있다.

하지만 디지털게임은 기존의 미디어와는 많은 구조적 차이를 가지고 있고, 이에 따라 게임플레이어의 입장이 독자, 또는 관객의 개념과는 크게 다르다. 가장 빈번히 얘기되는 게임의 특징 중 상호작용성이 바로 이러한 부분의 차이를 극명하게 가져오고 있다고 하겠다.

이러한 입장에서는, 에스펜 아세스(Espen Aarseth)에서 시작된, 게임이 서사학에 종속되는 측면을 거부하고 반대하는 게임의 시뮬레이션 성격을 강조하고 구조와 구성요소 즉 게임의 룰, 형식을 이

해하는 입장인 게임학이론(ludology) 입장의 연구도 많이 있다.

디지털 게임을 탐구하는 시각은 위 두 가지 대표적 입장으로 대립하기도 하고 융합, 공존하기도 한다. 이렇게 게임은 서사적 요소가 분명히 존재하고 요구되어지지만, 일반 전통적 서사와는 분명히 차이점은 존재한다.

그렇다면 분명히 존재하는 서사적 요소에서 빈번하게 게임의 구조에 사용되는 것은 어떠한 것이 있는가? 서사적 요소가 가장 짙게 드러나는 게임의 장르로는 롤플레잉게임(RPG)이 대표적일 수 있는데 이러한 장르의 게임에서는 신화의 서사 전개과정을 원용하기도 하고 이를 구조화시키기도 한다. 그 이유에는, 놀이학에 근거하는 paidia와 ludus의 승자와 패자를 결정하는 규칙을 갖는 ludus의 맥락에서 신화의 중심 이데올로기를 드러내거나 사용하기에 용이하기 때문에 있겠다.

디지털 매체의 특성상 복합적 매개체의 사용을 통해 현실 이미지에 대한 의존이 약하고 주체와 객체가 서로 침투를 함으로써 상상과 환타지적인 성격이 강한 콘텐츠를 생성해 내는 것에서 게임에 신화적 서사와 구조가 사용되기에 충분하기 때문이기도 하다.

문화현상은 한 두 가지 잣대로는 올바르게 해석되지 않는다. 그만큼 현대의 문화지형은 복잡하기 때문에 유기적 맥락에서의 조망이 필요한 분야이다.

따라서 본 논문에서는 디지털게임을 심리학적 측면이나 사회적인 현상에서만 강조하기 보다는 디지털게임의 세계 즉 참여공간으로의 진입하는 과정에서 부터 이를 플레이하면서 갖게 되는 목표와 얻게 되는 경험과 함께 이에 따라 자유롭게 얻어지는 결과에 게임을 플레이하는 궁극적인 이유가 있다고 보고 게임에 대한 유

회성, 즉 게임을 플레이함으로써 얻게되는 쾌감의 구성요소들을 살펴보고자 한다.

또한 게임 플레이어가 게임세계로 진입하는데 있어, 먼저 숙지해야하는 규칙은 일종의 프레임으로 작동하여 다양한 프레임으로서의 기능과 역할을 더하게 되면서 욕망의 충족과 즐거움을 느끼며 게임을 지속하게 되는데, 이렇게 진입부터 몰입하고 관여하는 과정을 살펴보고 서사학과 게임학의 공존 융합형태의 유기적 맥락에서 그 의미를 찾아보고자 한다.

II. 게임으로의 참여와 즐거움

1. 게임을 바라보는 시각 ; 게임학과 서사학

게임을 문학과 서사로 바라보는 연구자 입장에서는 게임을 확장된 서사로 간주하고 게임의 텍스트를 해석하는 방법으로 기존의 서사학적 방법을 원용한다.

그러나 게임이 서사학에 종속되고 이를 기준으로 게임을 연구하고 분석하는 것을 거부하는 입장도 많이 있다. 게임디자이너 곤잘로 프라스카(Gonzalo Frasca)는 게임을 연구하는 학문이라는 의미로 ‘게임학(ludology)’이라는 용어를 1999년 처음 사용했다. 이후 게임연구를 위한 연구자와 게임연구 영역을 통칭하는 개념으로 사용되고 있다.¹⁾

그러나 최근 서구에서는 게임에서도 서사와 서사적 요소는 분명 존재하고, 전통 서사와는 확연히 구별되는 요소 또한 존재한다는 입장도 늘어가고 있다. 그러한 반면 국내에서의 연구자들은 공학을 바탕으로 실제 개발의 기술에만 초점이 맞춰 있다거나, 디지털스토리텔링이라는 용어와 그 개념 속에서만 심화시켜 가는 경향도 있는데, 게임의 접근방법의 범위를 확장시켜야 할 필요성이 절실한 시점이다.

2. 게임의 구조와 프레임

먼저 게임을 전통 ‘루돌로지(ludology)’ 입장에서 살펴보면, 게임을 ‘놀이의 연장선상에서 이해하고 접근하고, 게임의 구조와 요소들, 특히 규칙을 이해하는데 초점이 맞춰있다. 이는 게임 그 자체보다 게이머 즉 플레이어의 관점에 치우쳐 게임을 바라보는 것이다.

프라스카는 “루돌로지의 궁극적 목표는 게임에 대한 내러티브적 관점이 가진 기술적 문제들을 들춰내는 것이 아니다.”(Frasca, 2003.)라고 주장한 바 있다. 그렇다면 그 대안은 수용자로서의 ‘게이머를 탐구하는 것이 되어야 한다. 게이밍 텍스트를 경험하고 만들어내고 재생산하는 데 있어 게이머의 역할과 행동을 살펴보는 것은 매우 중요하다(Bryce & Rutter, 2002. p.73)

게이머는 ‘자발적으로’ 스위치를 누르는 순간-마치 영화관객이 자기발로 극장에 입장하듯이-게임세계 안에 들어가게 된다. 그러면 게임텍스트는 게이머를 주체로 호명하며-마치 영화가 관객 하나하나를 주체로 호명하듯-게임의 세계로 초대한다.²⁾

일반 서사에서 가장 중요한 것은 서사전개와 구성의 규칙, 즉 플롯이라 할 수 있다. 게임 구조에서 이와 대응되는 가장 중요한 요소는 바로 규칙이다.³⁾ 게임에 참여하기 위해 게임플레이어는 게임의 규칙을 숙지해야 하며 게임이 진행되는 과정에서 발생하는 각종 규칙을 터득해야 한다. 따라서 게임의 규칙은 일종의 프레임으로 작동하는 것이다.

프레임은 흔히 액자, 틀, 테두리 등으로 번역되는데, 시각 예술을 포함한 예술 텍스트에 적용되었을 경우, 무엇보다도 먼저 텍스트를 외적인 공간으로 부터 구분 짓는 '경계'로서 간주될 수 있다.⁴⁾

베이트슨은 인간의 컴퓨터케이션의 유형을 분류하면서 ‘놀이’와 관련된 프레임을 제기했다. 베이트슨의 영향을 받은 고프만은 상징적 상호작용론의 관점에서 인간의 사회적 행위에 작용하는 문화적 규범과 가치들로 프레임을 이해하고, ‘해석의 틀’ 혹은 ‘도식’, ‘관점’의 의미로 프레임을 해석했다.⁵⁾

놀이에 참여하는 인간의 행위를 우리는 프레임으로 접근할 수 있다. 현실세계와 놀이 속의 세계는 프레임을 두고 엄격히 구분되기도 하지만 교차하기도 한다. 이렇게 게임 또는 놀이 속으로 참여하게 되면 현실 세계가 아닌 또 다른 세계 속에서의 규칙이 지배하게 되며 프레임을 두고 게임의 상호작용과 같은 행위가 이루어지는 것이다.

게임의 구조에는 매우 복잡한 프레임이 존재할 수 있다. 게임 속으로 참여하기 위해 게임의 많은 규칙을 미리 숙지해야 하며, 또한 더 많은 정보과 규칙 등을 수집하고 습득해 나아가야 그 양에 따라 게이머가 게임 속에서 할 수 있는 행위가 달라진다. 이러한 규칙 외에 게임의 기반이 되는 서사적 스토리가 있고, 게임을 플레이하는 게이머에게는 이에 대한 숙지도 요구되지만, 필수요건은 아니다. 하지만 그 스토리는 게임의 재미를 좀 더 높여줄 수 있고, 몰입을 유도할 수 있다.

게임의 기본 규칙과 정보 그리고 스토리 외에도 게임을 즐기는 플레이어들간에 공동체를 구성하게 되는 게임들이 상당히 많은데, 이는 바로 게임을 하는 과정 속에서 새로운 프레임링을 통해 또 다른 세계를 구성하고 있는 것이다.

이렇듯, 게임은 시공간적 다양한 구성으로 프레임링 되고 새로운 세계를 재구성하고 넘나들고 있다.

3. 몰입과 관여

게이머가 게임세계 안에서 욕망과 충족의 즐거움을 느끼며 게임을 지속하게 만드는 기제는 종종 ‘몰입’개념으로 설명된다.

1) 백승국, 「소쉬르 이론을 통한 문화콘텐츠 분석-게임콘텐츠를 중심으로-」, 『소쉬르 탄생 150주년 기념 국제 학술대회-소쉬르의 현재성과 탈현대성』, 한국기호학회 2007년 춘계 국제 학술대회 발표문, 2007. 4. 28, 259p

2) 윤태진, 「텍스트로서의 게임, 참여자로서의 게이머」, 언론과 사회, 2007년 가을 15권 3호, 116p
 3) 글래스너는 게임의 구조가 다른 장르에 비해서 특히 두드러지는 특성으로 규칙과 점수획득을 들었다. Andrew Glassner, *Interactive astorytelling: Techniques for 21st Century Fiction*, A. K. Peter, Ltd., 2004, p.140
 4) 김수환, 「문학 텍스트에서 프레임의 문제: <텍스트 속의 텍스트> 개념을 중심으로」, 한국프랑스학회. 이화여자대학교 기호학 연구소 2006년 추계공동 학술대회 자료집, 2006. 10.
 5) Erving Goffman, *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Harvard University Press, 1974

인터랙티브에서 몰입의 즐거움은 하나의 단일 스키마⁶⁾에서 나온 하나 혹은 그 이상의 스크립트 중에서 우리가 선택한 가이드된 액션을 수행하고 그 결과를 볼 수 있는 능력에서부터 기인한다. 반대로 하이퍼텍스트 소설에 관여(engagement)하는 즐거움은 사용자의 스키마들과 스크립트들의 넓은 레퍼토리의 접근과, 하이퍼텍스트와 종종 상호배타적인 스키마의 정렬사이의 일치점을 발견하려는 시도, 그리고 궁극적으로 전체로써 작업을 이해하는 능력에서부터 나오는 것이다.

관여는 폭 넓게 독서하는 사람들이 추구하고 즐기는데, 왜냐하면 그들은 광범위한 스키마와 스크립트에 접근해 있기 때문이다. 관여를 즐기는 독자들은 또한 그들이 스크립트를 가지고 있지 않은 상황에 맞닥뜨리는 것을 좋아하는 경향이 있는데, 이러한 것들이 배울 수 있는 기회를 제공해 줄 뿐만 아니라 단순히 관습적인 형식 안에 있는 스크립트들 중 하나를 수행하는 것에 도전하기 때문이다. 또한 책을 많이 읽은 사람들은, 불러낼 수 있는 풍부한 레퍼토리를 보유하고 있기 때문에 언제 내러티브가 익숙한 관습과 패턴을 거스를 것인지 인지하기 쉬울 뿐 아니라 또한 어떻게 그런지 혹은 왜 그런지까지 인지할 수 있다.

몰입이 독자들을 인터랙티브 내러티브 속으로 쉽게 유혹하고 독자의 초기 관여를 구성하는 반면에, 보장된 몰입을 관여로 대체하는 것은 독자 또는 게이머들을 좌절시킬 수도 있다. 이는 심지어 독자들이 좌절된 몰입을 작가에 의해 확고하게 디자인 된, 의도되어지고 계획된 효과로써 자리 잡은 스크립트를 개발시킬 수 있을 때조차 그러하다(Bernstein 1991).⁷⁾

몰입이 관여로 변화하고 관여가 몰입으로 변화하는 반면, 이 두 감정적인 차원 중 어느 것도 인터랙션의 정의에 깔끔하게 표시하지는 못한다.(Brand 1987).

게임은 칙센트미하이⁸⁾가 말한 ‘플로우’ 경험이 가능하게 해 준다. 이 플로우 경험은 자의식이 사라지고 시간에 대한 지각이 왜곡되며, 집중력이 매우 강해서 수행하고 있는 게임이나 일에 완전히 열중하고 있는 상태를 말한다(Csikszentmihalyi 1990).

이렇게 게이머가 게임에 몰입, 관여를 넘어 플로우의 경험을 하게 되는 것은 타 장르, 즉 전통 서사보다 더 쉽게 이러한 경험을 할 수 있는 이유가 게이머의 ‘조작’과 같은 물리적 운동과 함께 게임세계속의 거짓운동이 동시에 일어나 이에 대한 착란, 환상이 일어나기 때문이겠다. 이 환상을 통해 주체는 자신이 운동생선의 주체인 것 같은 경험을 하게 되고, 게임 세계와의 거리감을 해소시켜 게임 세계에서 나를 대치하는 캐릭터를 통제할 수 있다고 생각하기 때문이다.⁸⁾

6) 스키마는 정보 과정의 받침돌이고, 세상, 사물, 우리가 수행하는 일, 심지어 우리가 보는 것에 관해 결정하는 인지 구조이다. 스키마는 우리 주변의 사물과 사건을 지각하고 그것들에 대해 효과적인 감정을 만들 수 있도록 해 주는데, 이는 우리가 독서, 개인적인 경험, 그리고 다른 사람으로부터 받은 충고에서 얻은 비슷한 사건과 이해를 미리 저장해 놓은 장소에서 지문을 얻음으로 가능하다(Beaugrande 1980).

7) J. Yellowlees Douglas and Andrew Hargadon, *The pleasures of immersion and engagement: schemas, scripts and the fifth business*, Digital Creativity 2001, Vol.12, No.3, pp.153-166

게이머가 게임에 진입하는 과정부터 주제적으로 프레임⁹⁾을 형성하고 게임세계 속에서 또 다는 프레임⁹⁾을 형성하고 그 속에서 나와 새로운 세계를 구성하여 그 안에서 또 다른 관계를 맺어 공간을 초월하게 되면서 많은 역할을 수행하기 때문이기도 하다.

III. 결론

게임에 참여하는 게이머는 즐거워야 하며, 그러므로 자발적으로 참여하게 된다. 게임의 새로운 세계에서 몰입하고 다양한 경험을 하며, 새로운 만남과 관계를 맺으면서 즐거움을 찾고, 분명히 목적 달성을 추구한다.

디지털게임은 연구되어진지 약 10년 정도로 짧은 역사를 가지고 있지만, 연구할 큰 가치가 있는 문화현상이라 하겠다.

초기 게임학자들과 서사학과의 차별로 대립각을 세우기도 했으나, 최근 게임은 게임 속 세계를 다양한 다른 형태의 세계로 확장시켜 나아가는 문화연구로서의 측면이 요구되어지고 확대되어지고 있다.

그 간에 크게 서사학과 게임학으로 대별되어 연구가 이루어지고 각각 발전하면서 서로 충돌하기도, 이해를 추구하기도 하였으나, 문화적 맥락에서의 이론적 연구는 상당히 부족함을 보여왔다.

게임이 다른 문화적 현상들과 어떻게 관계를 가지고 어떠한 문화와 정치적인 효과를 낳는지 탐구함이 필요한 것이다.

따라서 본 논문에서는 기존의 서사학과 게임학의 주장을 모두 살펴 보면서 그 각각의 틀 안에서 나와 새롭게 서로 보완하고 융합된 방향에서의 게임을 바라보고자 하였다.

게임을 플레이하는 동안 게임플레이어는 어떠한 과정을 통해 즐거움을 느끼고 어떻게 몰입하고 관여함으로써 새로운 문화공간에 참여하는지를 통해, 문화연구 측면에서의 게임연구를 더 확장시켜 나아갈 수 다양한 접근을 기대할 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 백승국, 「소쉬르 이론을 통한 문화콘텐츠 분석-게임콘텐츠를 중심으로-」, 『소쉬르 탄생 150주년 기념 국제 학술대회-소쉬르의 현재성과 탈현대성』, 한국기호학회 2007년 춘계 국제 학술대회 발표문, 2007. 4. 28
- [2] 윤태진, 「텍스트로서의 게임, 참여자로서의 게이머」, 언론과 사회, 2007년 가을 15권 3호
- [3] 김수환, 「문학 텍스트에서 프레임의 문제: <텍스트 속의 텍스트> 개념을 중심으로」, 한국프랑스학회.이화여자대학교 기호학 연구소 2006년 추계공동학술대회 자료집, 2006. 10
- [4] 오세정, 「게임의 프레임과 유희성 - 새로운 세계의 참여와 구성」, 시학과 언어학 제 13호, 37-69pp
- [5] Andrew Glassner, *“Interactive storytelling: Techniques for 21st Century Fiction”*, A. K. Peter, Ltd., 2004
- 8) 윤태진, 「텍스트로서의 게임, 참여자로서의 게이머」, 언론과 사회, 2007년 가을 15권 3호, 116p

- [6] Espen Aarseth(2003), "*Playing research; Methodological approaches to game analysis.*", paper presented at the Melbourne DAC, 2003.
- [7] Espen Aarseth, "Genre trouble: Narrativism and the art of simulation., *First person: New media as story, performance, and game.*" Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- [8] Frasca, G., "Simulation vs narrative: Introduction to Ludology." In M. J. P. Wolf & B. Perron(Eds.), *The video game: Theory reader.* New York: Routledge, 2003.
- [9] Erving Goffman, "*Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*", Harvard University Press, 1974.
- [10] J. Yellowlees Douglas and Andrew Hargadon, *The pleasures of immersion and engagement: schemas, scripts and the fifth business*, Digital Creativity 2001.