

게임디자인을 위한 형식적 요소로서의 ‘경계’ 연구

이준희

성균관대학교 예술학부 영상학전공

junheelee@skku.ac.kr

Designing Games with ‘Boundary’ as Formal Element

JunHee Lee

Dept. of Film Television and Multimedia, Sungkyunkwan University

요 약

게임 디자인에 대한 학문적 기반이 미약했을 때는 장르를 기반으로 하는 기존 게임의 몇몇 유형에 표면적인 변화만을 통한 차별성을 추구했다. 게임 시장이 더 다양한 대상을 위한, 더 다양한 유형을 가진 게임으로 전례 없는 확장을 경험하는 이유는 이와 같은 게임의 형식적 구조에 대한 다양한 변화를 통한 실험적 디자인이 가능하기 때문이다. 본 논문에서는 게임의 형식적 요소 중 특히 ‘경계’를 집중적으로 조명한다. 게임의 경계는 다양한 모바일 기술의 발전, 공공디자인 분야에서 행해지는 공간의 재해석과 환경과 미디어의 조합 그리고 인터랙티브 미디어의 수용과 같은 맥락의 새로운 생활, 놀이문화와 융합미디어의 가능성을 제시하여 준다.

ABSTRACT

Game design as an academic discipline is still in the early developing stages and the lack of fundamental study has seen game designers cloning other games with only superficial changes added to them. Game market today is going through unprecedented expansion with games for more diverse users and variety of game styles. Such trend owes to the fact that formal structures of the game can be manipulated to formulate creative and experimental forms. This paper will focus on the ‘boundary’ element of the game that could broaden the perspective of the game into different possibilities with emerging mobile technologies, public design’s new interpretation of urban spaces and integrating interactive technologies in different phases of art.

Keyword : game design, boundaries of game, big games, ubiquitous games, alternative reality games

1. 서론

플러톤(Fullerton)등은 플레이어(player), 리소스(resources), 규칙(rules), 경계(boundary), 목적(goal), 진행(procedure), 갈등(conflict) 및 결말(outcome) 등의 요소를 게임이 갖추어야 할 핵심 형식적 요소로 제시했다[2]. 즉, 게임이 놀이나 타 인터랙티브 콘텐츠와 구분될 수 있는 기준은 위의 8요소를 담은 최소한의 형식을 갖추었는가의 여부라는 주장이다.

게임을 구성하는 형식적 요소 중, ‘경계’는 게임의 특성을 잘 반영하고 플레이어에게 게임의 경험을 최대한으로 만끽할 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 일반적으로 게임이나 놀이를 하는 상황에서는 어디까지가 게임이고 어디까지가 현실인지를 확연하게 명시하는 것이 필요한데, 이는 게임의 규칙과 현실의 규칙이 적용되는 경계가 명확해야 플레이어들의 혼선을 막을 수 있기 때문이다. 명확한 경계는 게임세계와 현실세계를 구분하여 플레이어로 하여금 현실로부터의 도피를 가능하게 해 주고, 게임의 판타지에 적극적으로 개입할 수 있도록 도와준다. 호이징아(Huizinga)는 게임을 위해 특별하게 규정되는 이러한 경계, 즉 경기장이나, 카드테이블 등의 공간을 ‘마법의 원(magic circle)’이라 명했다[3].

또한 플레이어는 게임의 경계를 믿고 그 속에서 현실의 룰이 아닌 게임의 룰에 따라 행동해야 하는데, 그래야만 게임이 제공하고자 하는 목적에 충실하게 도전할 수 있고, 그러한 과정과 결말에서 궁극적으로 디자이너가 의도한 경험을 할 수 있기 때문이다. 그러므로 현실에서는 그저 손으로 집어서 들고 뛰면 될 축구공을 게임의 경계 안에서는 굳이 어렵게 손을 제외한 신체, 그 중에서도 발을 주로 이용하여 공을 다루어야 하도록 만들어진다. 또 현실에서는 가능하지 않은, 누구를 해치거나 높은 곳에서 뛰어 내리는 행위 등을 아무렇지 않게 할 수 있다. 즉 명확한 경계가 존재하기 때문에 플레이어는 안심하고 현실 세계에서 할 수 없는 행

동을 서슴없이 할 수 있고, 플레이어가 이러한 경계 속을 자신의 세계로 인정, 혹은 인지할 수 있어야 게임으로의 몰입이 가능해지며 게임 디자인이 목표한 경험에 접근할 수 있다. 수츠(Suits)는 이러한 플레이어의 상태 혹은 태도를 ‘게임적 태도’(lusory attitude)라 불렀다[4]. 김재하는 또 현실감이 가상의 공간을 인간의 본능적 감성을 만족시킬 수 있는 세계로 인도한다고 하였다[1]. 게임의 경계는 감성적/물리적 안전망을 제공하여 플레이어로 하여금 게임이 제공하는 ‘flow’[1]의 경험에 적극적이고 자발적으로 동참하도록 유도하는 역할을 한다.

본 논문에서는 게임디자인에서 경계라는 요소가 단순히 현실과 게임의 세계를 분할하는 것에 그치지 않고, 게임의 틀과 다이내믹을 변형시키며 나아가서는 새로운 게임의 유형 및 장르를 개척하는데 주도적인 역할을 할 수 있는지의 여부를 고찰하고 이를 통해 게임디자인 분야에 적용되는 사례에 대한 해석을 시도할 것이며 게임 디자이너에게 디자인을 접근하는 새로운 시각을 제시할 것이다.

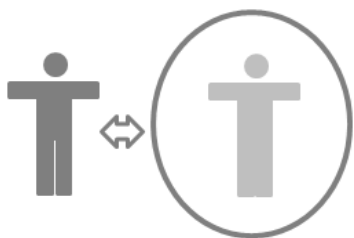
2. 게임의 구성요소로서의 경계

게임은 원칙적으로 이를 구성하는 하나의 요소에 변화가 오면 구조 내의 다른 요소들에게도 영향이 미치도록 되어 있는 닫힌 시스템(closed system)이다. 그러므로 고유한 게임플레이를 개발하지 않고 이전에 만든 게임의 시스템을 차용하여 표면적인 변화만을 통해 다른 게임을 만드는 경우, 구성 요소의 작은 변화도 게임 전체의 역학을 변화시켜 어색하거나 잘 작동되지 않는 결과를 초래

1) M. Csikszentmihalyi는 그의 저서 ‘Flow: The Psychology of Optimal Experience’에서 집중할 수 있는 환경과 적절한 도전 그리고 이를 해결할 만한 기술이 있고 안정된 시스템 속에서 즉각적인 피드백이 주어지는 상황에 놓인 사람은 궁극의 경험(즐거움 또는 행복으로 해석하기도 함)을 할 수 있다고 주장하였다. Flow는 취미활동이나 기업 활동, 또는 교육환경에서 연출될 수 있는 이상적인 상황이었으나 게임에서는 필요조건이라고 할 수 있다.

하게 된다. 가장 좋은 것은 늘 그 게임만을 위한 자체 게임플레이를 만들어 내는 것일 것이나 여의치 않을 경우, 게임 디자이너가 꾸준한 플레이테스팅을 동반하여 게임의 요소를 제어한다면 적절한 역학적 균형을 찾아 낼 수 있다.

창의적이거나 실험적인 게임을 만들기 위해서는 게임의 특정 요소를 극대화하거나 극소화 하는 등 각각의 요소가 게임에서 차지하는 비중을 다양하게 구성하여 시스템의 역학을 변화시켜 보는 실험적 시도를 통해서 이루어 질 수 있을 것이다. 후니크(Hunike)등은 게임디자이너가 역학적인 요소들의 변화를 통해 게임의 역동성을 변환시키고 궁극적으로는 이를 통해 사용자의 경험과 감성을 다양하게 디자인 할 수 있는 기반이 된다고 하였다[5].



[그림 1] 명확한 게임의 경계를 오가는 플레이어

[그림 1]은 현실과 게임의 경계가 만드는 “마법의 원”이 명확하게 구분되어 플레이어가 그 경계를 필요에 따라 자유롭게 넘나드는 원론적인 상황을 그리고 있다. 이것은 게임 플레이어가 게임에 참여하여 게임 내 세계의 법칙에 속하고 그것을 플레이어가 쉽게 인지할 수 있는 상황을 의미한다. 플레이어는 현실 세계로부터 게임 세계로의 경계를 넘는 순간 거기에는 거기만의 법칙, 즉 게임의 규칙 뿐 아니라 물리적, 사회적, 경제적 법칙 등이 매우 다르고 현실의 상식이 통하지 않을 수도 있다는 것을 이해해야 하며 또한 거기에 따라 행동하게 된다.

플러톤(Fullerton)등은 이렇게 뚜렷하고 인식할 수 있는 경계가 존재하는 것이 게임이 가져야 할

핵심 형식이라고 주장하였다[2]. 그러나 이런 원론적인 형식의 틀을 파괴하면서도 게임의 틀과 안정된 게임플레이를 유지할 수 있다면 이전에 없었던 새로운 게임을 개발할 수 있는 가능성이 있다. 예를 들면, 많은 게임 학자 및 디자이너들이 게임의 형식을 이루는 핵심 요소로 플레이어들이 명확하게 이해할 수 있는 ‘목적’이나 자신의 성패를 가늠할 수 있는 계량화 된 ‘결말’이라고 주장하였다[6,7]. ‘심즈(Sims)’류의 게임들은 의도적으로 이러한 ‘목적’이나 ‘결말’요소가 희미해지도록 혹은 약화되도록 디자인 되어 새로운 장르를 소개했다. 그러므로 게임의 ‘경계’라는 요소도 강화되거나 약화되면 게임의 형식이 변화할 것이라는 가정 하에 이러한 사례가 게임 디자이너에게 어떤 의미를 부여할 수 있는지 찾아볼 것이다.

3. 경계의 변화

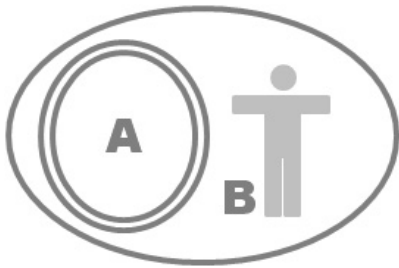
게임에서 경계가 갖는 역할은 현실과 게임 세계와의 완전하고 명확한 분리이다. 이러한 경계의 구분은 비디오 게임처럼 실제의 세계와 가상의 세계로 나뉘어져 있는 경우는 어렵지 않다. 그러나 축구 경기의 경계 밖에 있는 관중들이 다양한 방식(야유를 통한 심리적 압박이나 물건을 던지는 물리적 게임)으로 게임에 개입하는 경우나 보드게임 등에서 타인이 말을 몰래 움직이거나 숨기는 경우와 같이 게임의 경계는 무너질 수도 있다. 그렇다면 그와 같은 요소를 강화시키거나 약화시켜 게임의 전체적 역학에 어떤 영향을 미치는 지 확인하면서 플레이테스팅을 통해 시스템을 안정시키는 과정에서 게임의 새로운 유형을 발견하거나 기존 게임의 의미를 새로 해석하는데 사용될 수 있을 것이다.

3.1 경계의 강화

게임의 형식적 시스템에서 ‘경계’의 요소가 강화된다는 것은 게임의 세계와 현실의 세계의 분리가 명확한 것 이상이 되어야 한다는 것인데 이러한

사례는 플레이어가 게임의 경계를 넘지 못하거나 게임의 경계로부터 빠져나오지 못하는 경우에 가능하다. 플레이어가 게임의 상황에서 빠져 나오지 못하는 사례는 찾기 힘들다 그 반대의 경우 즉 강화된 경계 때문에 플레이어가 접근하지 못하는 사례는 ‘관전형 게임’에서 찾아볼 수 있다.

대부분의 플레이어들은 게임의 경계 속에서 ‘의미 있는 선택’을 통해 게임의 경험에 참여하며 콘텐츠의 변화를 가져온다. 그러나 게임의 경계가 강화되어 그 안에 있지 못하면 그 내용을 변화시킬 수 없고, 게임에 개입하지 못하는 상태로 존재하면서도 게임에 참여하고 있는 이중적 상황에 놓일 수 있다.



[그림 2] 강화된 경계를 가진 게임

[그림 2]는 ‘게임 속의 게임’의 형식을 가진 게임으로 모든 형식적 요소인 게임의 목적이나 리소스, 플레이어, 규칙, 진행, 갈등, 경계 및 결말 등이 존재하는 게임 A와 그것을 둘러싸고 있는 또 하나의 완벽한 형식을 갖춘 게임 B가 존재하는 경우이다. 게임 B의 플레이어는 게임 A의 경계 밖에 있으며 게임 A의 진행 및 결과에 대해 어떤 영향도 미칠 수 없다. 이런 사례는 대부분 특정 게임을 지켜보는 관객이 게임을 하게 되는 경우이며 많은 도박류의 게임이나 현실의 데이터를 기반으로 하는 게임에 해당한다.

3.1.1 경마

경마는 말과 기수가 플레이어이고 경주 트랙이

게임의 경계이며 말과 기수가 일체가 되어 다른 팀 보다 먼저 트랙을 도는 목적과 순위가 정해지는 결말이 있고, 공정한 경쟁을 위한 규칙과 진행이 존재하며 경쟁과 팀의 컨디션, 환경 등으로 인한 갈등이 존재하는 등 확실한 게임의 모습을 갖추고 있다.

그러나 경마에는 또 다른 차원의 게임이 존재하는데 경기의 결과를 예측하여 금전적 투자를 하고 그 선택에 따라 투자에 비례하여 더 큰 수익을 얻거나 투자한 금액을 잃는 도박이다. 선택을 하는 경마의 관객은 또 다른 게임의 플레이어이며 경주 자체는 게임의 리소스가 된다. 투자를 하는 방식과 순서에 대한 규칙과 진행이 존재하며 누구에게 돈을 걸 것인가 하는 부분이 갈등이 된다. 게임이 진행되는 동안 플레이어가 해야 할 선택은 비교적 간단하지만 목적과 결말에 대한 플레이어의 몰입은 매우 강렬한 또 하나의 게임이다.

3.1.2 스포츠 데이터 기반 게임

미국에서 커다란 인기를 끌고 있는 ‘로티서리 리그 게임(Rotisserie league)’은 경마처럼 실제로 일어나는 경기의 결과가 게임의 주요 리소스가 된다. 일반적으로 10명 내외의 친분을 가진 사람들이 메이저 스포츠의 시즌과 함께 실제 선수들로 구성된 자신만의 가상의 팀을 설정하고 시즌 중에 나오는 선수들의 성적 증, 주요 분야를 비교하여 승패를 겨루는 게임이다. 인터넷의 발달로 수기로 하던 성적산출을 주요 포털에서 실시간으로 업데이트 해주면서 사이버 공간 상에서 커다란 산업으로 발전하였는데, 스포츠를 좋아하는 미국인들이 가상의 방식으로 또 하나의 게임을 즐길 수 있는 방법을 제시하였다. 애초에 특정한 식당에서 모여서 시작하였다 하여 로티서리 리그라 불렸으나 근래에는 ‘판타지 리그(fantasy league)’로 불리기도 한다.

게임의 플레이어는 게임의 리소스가 되는 경기의 내용과 결과에 아무런 영향을 끼칠 수 없으며 경기에서 긍정적인 결과를 도출할 대상을 전략적인 선택을 통해 예측하는 것이 핵심 게임플레이이다.



[그림 3] ESPN의 로티서리 리그 게임

경마와의 차이라면 경마는 경기의 내용을 그대로 수용하는 데 비해, 로티서리 리그와 같은 종류의 게임은 경기의 내용을 토대로 하는 게임플레이가 존재하여 플레이어의 선택과 조합의 폭이 넓어지도록 했다. 로티서리 리그 류의 게임은 원칙적으로는 도박으로서의 경마와 다를 바 없으나 더 안정적인 게임의 형식을 갖추고 있다고 볼 수 있는데, 이는 게임디자인의 관점에서 보면, 특정한 목적에 집중하여 매우 간단한 선택만을 하는 게임과 전략과 조합을 토대로 지속적인 선택을 요구하는 게임의 차이라고 볼 수 있다.

또 하나 유사한 형태의 게임은 축구선수들의 데이터를 기반으로 가상의 경기를 운영할 수 있는

Sports Interactive사의 풋볼 매니저 (Football Manager)이다.²⁾ 로티서리 리그 게임이 시즌 중 매일의 데이터를 기반으로 하는 데 비해, 풋볼 매니저는 시즌 동안 쌓인 선수들의 능력치를 중심으로 하며 시각적 요소를 더하였다. 일반적으로 더 많이 알려진 가상 주식투자 게임도 현실의 데이터를 기반으로 한다는 데 있어 이와 유사한 형태이지만 주식시장 자체는 게임으로 볼 수 없기 때문에 '게임 속의 게임'이라는 강화된 경계의 사례에는 맞지 않다.

3.2 경계의 약화

게임의 경계를 최소화하여 게임을 디자인 한다는 것은 게임의 특징이라고 할 수 있는 게임의 세계에서 안심하고 행동하고 몰입할 수 있는 여지를 줄이는 것이다. 게임과 현실 사이의 경계를 고의적으로 없애 플레이어로 하여금 게임의 상황과 현실의 상황을 구분하기 어렵도록 디자인하여 플레이어를 불안하게 만듦으로 해서 만들어질 수 있는 게임의 형식과, 현실의 공간을 이용하면서 다양한 부분의 추상화를 통해 상쇄된 현실의 법칙(특히 물리적인 것이나 행동성에 관한 부분)이 적용되는 게임의 가능성이다. 약화된 경계의 특징은 증강현실 기술처럼 현실과 가상의 공간이 동시에 존재하는 '제3의 공간'에서 이루어지는 게임의 형식이다.



[그림 4] 약화된 경계를 가진 게임

란츠(Lantz)는 이러한 경계의 성질을 '투과된 경계 (porous border)'라 불렀다[8]. [그림 4]의 플

2) <http://www.footballmanager.com/>

레이어는 게임의 공간에 있지만 투과된 경계는 현실을 어떤 형식으로든지 반영하게 된다.

3.2.1 대체현실 게임

대체현실게임(alternative reality game)은 치밀하게 준비된 시나리오를 기반으로 플레이어에게 현실의 공간 속에 존재하는 또 하나의 역동적인 게임 세계를 플레이어에게 인지시키고 시나리오의 내러티브가 지속적으로 현실과 교차하는 계기를 실존하는 웹사이트, 신문, 전화, 전자 메시지 등의 다양한 미디어를 통해 제공하는 형식의 게임이다[9].

대체현실 게임의 시나리오가 일반적으로 현실 속에 우리가 알지 못하는 일이 일어나고 있다든가 우리가 모르는 또 다른 세계가 존재한다는 등의 음모론을 차용하는 경우가 많은 이유도 현실과 게임의 세계를 동시에 대하는 플레이어에게 혼란스런 환경을 구축해주기 위해서이다. 이상적으로는 (적어도 게임 디자이너의 입장에서) 게임 플레이어가 지금 자신이 게임을 하고 있는 지, 현실을 살고 있는 지 분별하기 어려워한다면 게임에 성공적으로 몰입하고 있다고 할 수 있다.

데이비드 핀처(David Fincher)감독의 1997년 영화 ‘The Game’은 대체현실게임의 효과와 연출을 극대화하여 플레이어를 극단의 혼돈으로 이끄는 가상의 사례를 보여주었다. 현실과 게임의 경계가 열어지면 열어질수록, 현실의 공간과 게임의 공간이 투과되는 농도가 짙어질수록 대체현실 게임은 성공적인 경험을 플레이어에게 제공할 수 있다.

대체현실 게임은 열린 경계 때문에 플레이어와 진행 그리고 플레이어의 선택에 따른 갈등에 많은 부담을 주는 특징을 가진다. 또한 실생활의 다양한 미디어를 이용하기 때문에 상당히 다양한 게임 리소스를 갖는다. 대체현실 게임 ‘The Beast’는 2001년 영화 ‘AI’의 홍보수단으로 이용된 가장 성공적인 대체현실게임의 사례 중 하나이다. 사람들은 영화의 배경 이야기를 실제 및 가상 웹사이트를 통해 알아내면서 영화의 개봉을 기다렸다.

첫 상용 대체현실게임이었던 EA사의 Majestic은 장르의 한계와 가능성을 동시에 보여주었다. Majestic 역시 음모론을 기반으로 하여 일상의 다양한 미디어를 통해 지령을 내리는 형식을 취하였는데 느닷없이 사무실이나 집에서 받은 전화나 문자 메세지 혹은 팩스 등이 일상의 상황일 수도 있지만 언제든지 게임을 하는 플레이어에게 온 것일수도 있다는, 현실과 게임의 경계에 공존하는 흥분이 게임의 가장 큰 장점이었다. 그러나 2001년 9월 11일의 테러로 인해 미국 전역이 공황에 처한 상황에서는 출처가 불분명한 메시지의 전달과 같이 현실과 경계를 넘나드는 상황이 바람직하지 않다는 판단 하에 게임을 전면 중단하였다. 이는 대체현실 게임이 얼마나 강력한 몰입의 가능성을 가질 수 있는지를 보여주는 반증이기도 하다.

3.2.2 빅게임(Big Games)



[그림 5] Pac-Manhattan

란츠(Lantz)는 현실의 공간(특히 도시)에서 행해지는 물리적 게임에 다양한 기술을 도입한 새 장르를 제시하고 이를 빅게임(Big Game)이라 불렀다[10]. 이러한 게임의 장르는 게임 디자이너들에게 새로운 도전을 주고 있지만 아직은 그 명칭이 규정되어 있지 않아 그 특징이나 지역, 혹은 주도하는 게임디자이너 모임에 따라 Ubiquitous Game, Pervasive Game, Urban Game, Street Game 등의 다양한 이름으로 불린다. 몬톨라(Montola)는 pervasive game의 정의를 하나 이상

의 두드러진 (salient) 요소를 통해 '마법의 원'을 사회적이거나, 시공간적으로 확장할 수 있는 게임이라고 정의했다[11].

가장 널리 알려진 빅게임은 뉴욕 맨해튼의 특정 구역을 팩맨(Pac-Man) 게임의 맵으로 삼아 사람들이 팩맨과 유령의 역할을 대신하여 서로를 쫓고 쫓기기도 하는 '팩맨해튼(Pac-Manhattan)'이다. 아케이드에서는 게임의 상황을 화면을 통해서 볼 수 있지만 커다란 공간에서 펼쳐지는 빅게임에서는 플레이어의 무선전화나 타 이동통신 기기를 통해 다른 플레이어의 위치를 확인하고 게임의 상황을 파악할 수 있다.

팩맨해튼은 플레이어의 물리적 행위가 소요된다는 점, 현실의 다양한 리소스가 소요된다는 점, 그리고 다양한 형태의 진행이 존재한다는 등의 요소들이 중요한 의미를 가지고 경계가 약화된다는 점에서 대체현실 게임과 유사한 반면, 일반적으로 대체현실게임은 이야기 기반이어서 게임의 목표가 현실과 연계된 공간 속에서 숨겨진 이야기 조각들을 찾는 데 있고, 빅게임은 놀이와 전략을 중심으로 하는 게임플레이 위주로 운영된다는 점이 두 장르의 차이점이라고 말할 수 있다.

4. 논의 및 결론

본 논문에서는 게임 디자이너로 하여금 경계를 하나의 디자인 도구로 인지하여 게임의 구조를 변화시키고 새로운 유형의 게임을 만들어 낼 수 있는 사고의 전환을 유도하였다. 게임 디자이너들은 경계라는 요소를 제어함으로써 본 논문에서 제시한 게임들은 물론 그 틈새에 존재할 수 있는 게임의 유형을 발굴할 수 있다.

경계에 변화를 준 게임들은 경계가 강화되건 약화되건 간에 다음과 같은 공통된 성향을 보였다.

- 플레이어의 역할 강화 - 인터랙티브 콘텐츠로 썬의 게임은 기본적으로 플레이어의 역할이 강하지만 경계에 변화를 준 게임들은 게임의 캐

릭터가 플레이어를 대신하는 추상화 된 행동이 없고 플레이어가 직접적인 행동을 해야 하기 때문에 역할이 강화된다.

- 리소스 요소의 중요성 - 강화된 경계에서는 말의 경주, 그리고 스포츠 경기의 결과 등 '게임 속의 게임'이 전반적으로 가장 큰 영향을 끼치는 핵심 리소스가 되며, 약화된 경계에서는 플레이어의 역할과 마찬가지로 비디오 게임의서는 추상화 되어 비교적 간단하게 표현되었던 리소스가 현실에 반영되면서 공간, 소품, 모바일미디어 등 다양한 현실의 리소스가 이용된다.
- 다양한 진행 - 대체현실 게임이나 빅게임은 기존의 패러다임과는 상당히 다른 형태를 가지고 있어 게임의 진행도 매우 색다르다. 전통적으로 스포츠 등에서 전수된 게임의 진행은 비교적 큰 변화가 없는 요소였으나 경계의 변화를 통한 유형들은 비순차적 진행이나 무작위 순차 진행 등의 새로운 형식의 진행이 가능하다.

[표 1] 경계를 디자인 도구로 본 경우의 게임디자인 시각

일반적 시각	<ul style="list-style-type: none"> • 각 게임은 각각의 게임 장르에 속하는 유형임
경계를 게임 디자인 도구로 보는 시각	<ul style="list-style-type: none"> • 해당 게임들은 경계라는 요소에만 차이를 가질 뿐 다른 구조는 유사하다는 것을 인지 • 경계를 조절하여 형식의 변화를 주도, 장르중심이 아닌 구조중심의 게임 디자인 방법 사용 • 다양한 진행, 리소스, 환경과 연계될 수 있는 새로운 형식의 게임플레이 개발의 가능성 인지 • 플레이어에게 다른 의미의 제약을 통한 몰입요소 제공

흥미로운 점은 게임의 경계를 강화시키건 약화시키건 간에 게임의 환경은 현실과 더 가까워진다는 점이다. 비디오게임이 발명되기 전 까지 인간이 참여한 모든 게임은 현실에 기반을 둔 게임이었으나 그 후에 가상으로 만들어진 공간 속의 게임은 굳이 플레이어에게 인지시키지 않아도 현실과 게임의 경계는 분명해지게 되었고 이것이 오히려 역설

적으로 변화된 경계를 기반으로 하는 게임의 가능성을 도출하게 하는 시발점이 되었다.

문명이 진화하면서 사냥이나 전투로 인한 일련의 행위가 인간의 신체와 기술을 발전시키는 스포츠로 발전하였고 스포츠가 ‘행하는 것’에서 ‘관전하는 것’이라는 차원을 더하면서 인간 문명의 큰 부분을 차지해 왔다. 마찬가지로 비디오 게임은 불과 15년여 전만 해도 절대적으로 ‘하는’ 상품이었던 실력이 월등한 사람들의 경기를 ‘보는’ 것이 이전에 없던 새로운 문화와 시장을 창출해 내었다. 이 또한 하나의 ‘관전’ 형태를 가지고 있어 이를 보는 행위에 게임적 요소를 더할 수 있다면 새로운 형식의 게임이 만들어질 수 있을 것이다. 또한 도박, 내기 형식의 게임은 오랜 역사를 가졌지만 시점을 바꾸어 ‘관전 모드’ 혹은 보는 입장에서 할 수 있는 게임은 경쟁이나 적극적 개입을 싫어하는 캐주얼 플레이어를 위한 새로운 대안 장르가 될 수 있다.

약화된 경계의 게임들은 새로운 유형의 게임으로는 많은 게임 디자이너들의 주목을 받고 있고 다양한 행사를 통해 지속적인 발전을 도모하고 있지만 아직은 시장성에 대한 충분한 검증이나 킬러 콘텐츠가 등장하지 않아 실험적인 형태, 혹은 이벤트나 광고 등의 제한된 용도에 머무르고 있다. 그러나 최근 공공 디자인에 대한 관심과 함께 공간을 재해석하는 새로운 형식의 디자인으로 발전할 수 있는 가능성을 보여주고 있다.

다양한 게임미디어 및 게임 환경의 출현은 이제껏 보지 못했던 창의적이고 새로운 유형의 게임들을 속속히 게임 시장에 등장시키고 있다. 이는 매우 바람직한 상황이나 게임디자인 연구는 이러한 경향에 대한 발전적인 시각을 제시하여 지속적이고 반복 가능한 근거를 제시할 수 있어야 한다. 본 연구에서는 게임을 구성하는 하나의 요소로써 ‘경계’를 조망하였고 이러한 시각으로 어떻게 새로운 형태의 게임을 이해할 수 있는지를 살펴보았다. 또, ‘경계’ 요소 뿐 아니라 게임을 구성하는 다양한 요소의 강조, 혹은 축소가 새로운 게임의 유형을 개발하는 토대로 사용될 수 있는 가능성을 발견하였다.

참고문헌

- [1] 김재하, 미디어 융합에 따른 대체현실게임의 분석 및 구축에 관한 연구, 방송공학회논문지 제13권 5호, 752-759, 2008
- [2] T. Fullerton, C. Swain & S. Hoffman, (2004), Game Design Workshop, CMP Books P.24-30
- [3] J. Huizinga, (1955), Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture, Boston: Beacon Press. P10
- [4] B. Suits, (1990), Grasshopper: Games, Life and Utopia, Boston, David R. Godine, p.23.
- [5] Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R., MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research, Game Developers Conference, San Jose 2001-2004
- [6] T. Fullerton, C. Swain & S. Hoffman, (2004), Game Design Workshop, CMP Books P.76-79
- [7] K. Salen & E. Zimmerman, Rules of Play: Game Design Fundamentals, MIT Press, 2004, P.73-78
- [8] F. Lantz, Big Games and the porous border between the real and the mediated, Vodafone Receiver #16 2006
- [9] The IGDA Alternative Reality Games SIG, 2006 Alternative Reality Games White Paper, IGDA, 2006
- [10] F. Lantz, Big Games Manifesto, www.areacodeinc.com, 2003
- [11] M. Montola, Exploring the edge of the magic circle: Defining pervasive games, Proceedings of DAC 2005 Conference, 2005



이 준 희 (JunHee Lee)

성균관대학교 예술학부 영상학전공 부교수

관심분야 : 게임학, 게임서사, 대체현실게임, 빅게임