

## 디지털융합콘텐츠로서 스크린골프에 관한 연구: 상호작용과 놀이를 중심으로

오 동 일\* · 성 창 수\*\*

### *A Study on Screen Golf as Digital Convergence Contents: Focused on Interaction and Play*

Oh, Dong Il · Sung, Chang Soo

#### 〈Abstract〉

Screen golf may be said as one of the most successful digital contents business along with the game industry. The success of the screen golf is because the high tech virtual reality technology is applied to the business in a way that it can meet the five senses of human and that the user can be absorbed into it. In addition, the interaction and playfulness in the screen golf helps the users to get more involved in the game, thus enhancing its value as one of the entertainments. Especially, this study focuses on its interaction and playfulness, which helped the screen golf succeed as a business because they help people to get more absorbed in the game through the communication and fun. From this point of view, the screen golf can be considered to have the best characteristics by which the users can be motivated to use the screen golf. Now along with the public success of the screen golf, the screen golf is recognized as the core field of digital contents. So, the screen golf needs the approaches and researches from multiple points of views, including culture and arts.

Key Words : Screen Golf, Interaction, Play

## I. 서론

21세기 IT기술은 더 이상 특정 산업에 제한적으로 적용이 되는 기술이 아니라 거의 모든 산업 분야에 보편적으로 활용될 수 있는 기술적 인프라가 되었다.

특히, 정보통신기술(Information Communication Technology: ICT)과 융합된 방송, 영화, 출판, 음악, 게임 등 디지털콘텐츠로 정의되는 경험재는 지식기반 경제의 핵심으로 부각되고 있다[1]. 이러한 시대적 흐름

속에서 다양한 디지털기술이 융합되어 나타나는 스크린골프는 디지털콘텐츠 산업의 핵심 분야로 두각을 나타내며 급속한 성장세를 보여주고 있다.

2014년 2월 기준 국내 스크린골프 시장은 약 1조원 규모로 알려져 있다. 그리고 국내 골프 인구는 매년 12%씩 성장하고 있기 때문에 스크린골프 산업의 미래는 낙관적이라고 할 수 있다. 또한 최근에는 '3D입체 기술'이 스크린골프에 적용되어 상업화가 이루어지면서 디지털융합콘텐츠산업으로서 스크린골프의 산업적 영향력은 급속하게 커질 것으로 예측되고 있다[2].

스크린골프는 출시 초기 시뮬레이션(simulation)

\* 선문대학교 문화콘텐츠학과 조교수 (주저자)

\*\* 선문대학교 BT융합제약공학과 조교수 (교신저자)

시스템 기반의 단순한 게임으로 치부되었지만, 이렇듯 국내 디지털콘텐츠 산업의 핵심 분야로서 위치를 점하게 되었다. 이러한 변화된 흐름 속에서 공학 분야뿐만 아니라, 인문·예술분야에서도 스크린골프를 연구의 대상으로 접근하는 인식의 변화가 일어나고 있다.

스크린골프가 가지고 있는 최대의 장점은 경험 기반의 물리적 인터페이스(실제 골프 클럽)를 사용한다는 것이다. 리모콘의 특징을 살리면서 실제에 가까운 움직임으로 플레이를 하는 닌텐도 위(Wii) 스포츠 골프와 비교해보면, 스크린골프의 경험기반 물리적 인터페이스가 지니고 있는 중요성과 가치를 쉽게 알 수 있다. 게임에 대한 몰입을 증대시키기 위해 이용자에게 현실감을 줄 수 있는 인터페이스의 사용은 몰입을 위한 긍정적인 요소로 작용한다. 위 스포츠 골프의 경우에는 실제 클럽 대신에 리모콘 형태의 인터페이스를 사용하기 때문에 이용자가 느끼는 인위성으로 인하여 게임 몰입에 방해를 받게 된다. 이렇듯 스크린골프는 게임의 기본적인 구성 요소인 인터페이스부터 몰입을 위한 최적화된 조건을 갖추고 있는 것이다.

이외에도 스크린골프는 현실 세계를 가장 유사하게 반영하고 있는 대표적인 실감콘텐츠라고 할 수 있다. 실제로, 화면의 생동감 넘치는 시각적 요소, 음향 효과의 청각적 요소, 병커와 그린 등의 상이한 차이를 느끼게 하는 촉각과 같은 오감과 관련한 디지털 체험을 제공한다[3]. 그러므로 스크린골프가 디지털 융합콘텐츠로서 가지고 있는 가장 큰 장점은 인지 과정에서 충분히 수용될 수 있는 기존의 경험과 필요에 부합하는 적합한 요소를 참여자에게 제공한다는 것이다[4].

그리고 개인의 경험이나 지식, 더 나아가 느낌과 감성까지 자극하여 이용자에게 실감을 전달하기 때문에 다차원적인 디지털융합콘텐츠로서 접근할 수

있다. 스크린골프가 지니고 있는 다차원성은 영상, 디자인, 음악, 건축 등의 분야가 융합된 종합예술로서의 특징을 말해주는 것이다. 그리고 스크린골프에는 이용자 간의 경쟁을 통한 스토리텔링이 존재하며, 그러한 스토리텔링의 창조적 주체는 이용자가 된다. 즉, 스크린골프의 재미는 현실과 가상공간을 구성하는 조형적 요소들을 토대로 스토리텔링을 진행하는 과정에서 일어나게 되는 것이다. 이와 같이 스크린골프는 형식적으로 다양한 관점에서 접근할 수 있으며, 본 연구에서는 스크린골프의 대중화와 산업적 성공의 토대가 되는 그러한 형식적 특징을 중점적으로 살펴보고자 한다.

그리고 스크린골프는 이용자가 실감할 수 있는 디지털 체험을 제공하고 있다. 또한, 디지털 체험의 연출은 단순히 시뮬레이션 기술만으로는 구현이 불가능한 것이며, 예술·인문·운영방식 등의 요소가 총체적으로 조화를 이루어야 가능한 것이다. 다시 말하면, 스크린골프에서 참여 동기는 과학 기반의 기술과 운영방식·성과측정, 그리고 인문 기반의 미적요소와 스토리텔링이 총체적으로 구성된 디지털 체험을 통해 증대된다.

그러므로 스크린골프에서 이용자의 참여 동기를 증대할 수 있는 방법은 디지털 체험 구성요소의 기반이 되는 인문학과 과학 분야를 구분하여 접근하는 것이 적당할 것이다. 그러므로 본 연구에서는 스크린골프의 디지털 체험에서 보이는 인문 기반의 구성 요소를 중심으로 이용자의 참여 동기를 증대시키는 요인과 형식적 특성들을 살펴보고자 한다. 그리고 최근에 디자인이나 멀티미디어 분야에서 참여 동기를 유발하는 미적요소에 대한 실체적·유형적 연구가 선행적으로 활발하게 이루어지고 있기 때문에 본 연구에서는 개념적·무형적 특성을 보다 중점적으로 살펴보고자 한다.

## II. 스크린골프의 상호작용

### 2.1 인터랙티브 엔터테인먼트로서의 스크린골프

스크린골프는 시뮬레이션(simulation) 기술이 활용되면서 실제 골프를 위해 필요한 공간·장비·비용상의 제약이 대폭 완화되고 새로운 시장이 창출된 경우이다. 그리고 스크린골프는 초고속 센서, 3D그래픽, 영상 및 음향, 가상현실기술 등이 융합된 디지털 실감콘텐츠로서 기존에 없던 여가문화를 창조하고 있다[5]. 그것은 그 어떤 디지털콘텐츠 보다도 상위의 수준에서 이용자에게 오감을 충족시키는 가상기술을 토대로 콘텐츠와의 완전한 상호작용을 제공해주기 때문이다.

인간과 도구·기기, 그리고 인간과 인간 사이에 일어나는 상호작용은 대개 수동적으로 감상하고 몰입하는 연극, 영화, 스포츠관람 등과는 달리 이용자가 직접적인 참여를 통해 가상현실을 경험할 수 있도록 한다. 그리고 이러한 유형의 콘텐츠는 상호작용에 대한 형식적인 가능성이 존재하는 인터랙티브 엔터테인먼트라고 할 수 있다.

캐롤린 핸들러 밀러(Carolyn Handler Miller)는 엔터테인먼트와 인터랙티브 엔터테인먼트를 구분하고 설명하기 위해 다양한 용어들을 사용하고 있다. 그녀는 두 분야를 통해 얻을 수 있는 경험적 차이를 '적극적'과 '소극적'이라는 용어를 통해 구분하여 표현한다. 이것은 이용자가 콘텐츠와 행동을 하는가 혹은 안 하는가를 반영한 것으로써, 적극적이며 능동적인 인터랙티브 엔터테인먼트를 수동적이며 고전적인 기존의 엔터테인먼트 범주와 구분하는 기준이 될 수 있다[6].

실제로, 스크린골프는 경험을 바탕으로 하는 물리적인 상호작용의 도입과 참여적인 디지털체험을 통

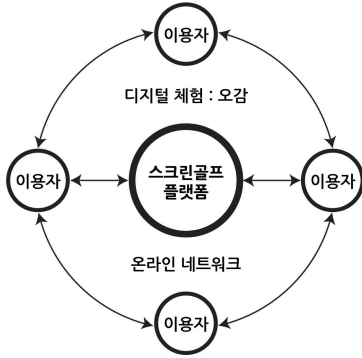
해 오감을 충족시킬 수 있는 형식적·기능적 환경을 구축하고 있다. 이것은 스크린골프의 상호작용적 형식과 이용자의 적극적이며 능동적인 태도를 통해 몰입과 재미를 증대시킬 수 있다는 것을 의미하는 것이다. 더불어, 최근의 스크린골프는 다수의 이용자가 참여하는 네트워크 게임이 가능하도록 함으로써 상호작용적인 소통이 존재하는 인터랙티브 엔터테인먼트로서의 특성을 보다 견고히 하고 있다.

특히, 스크린골프의 상호작용은 여러 가지 이유로 중요하다고 볼 수 있다. 첫 번째, 사회적이며 대인적인 요소를 콘텐츠에 주입한다. 그것은 스크린골프의 디지털 융합기술 환경 속에 대인적인 요소를 주입함으로써 스크린골프의 도전적이며 경쟁적인 특성을 강화하게 된다. 두 번째, 스크린골프의 상호작용은 도전을 능동적이며 적극적인 도전으로 변화시킨다. 즉, 스크린골프의 참여자에게 항상 똑같은 도전을 안겨 주며, 게임의 과정에 존재하는 참여자들은 상호간의 행동에 반응을 하고 매 게임마다 각기 다른 도전들을 내놓는다. 이것은 스크린골프가 디지털융합콘텐츠로서 지니고 있는 차별화된 감성적 요소라고 할 수 있다. 그러므로 스크린골프의 참여자는 자신과 상대방의 능력과 성격에 가장 적합한 방식에서 매 게임마다 해결책을 만들고 실행하게 된다[7].

### 2.2 이용자 중심의 인터랙티브 스토리텔링

스크린골프는 스토리텔링을 수행하는 플랫폼으로서 아래 <그림 1>에서와 같이 상호작용적 소통의 중심에 있다. 그러므로 골프라는 스포츠가 지니고 있는 인과관계의 복잡한 테두리 안에서 모든 것들이 함께 연결되어 변화함으로써 이용자가 느끼는 현실감이 더욱 증대되는 것이다. 이러한 논의의 관점에서 볼 때, 스크린골프는 그 어떤 분야보다도 현실적인 매력을 제대로 담아내어 경험할 수 있는 형식적 특징을

가지고 있다. 그것은 바로 소통적 의미에서의 ‘대화’가 존재한다는 것을 의미하는 것이다. 그러한 소통의 흐름은 고정적이기 보다 유동적이며 필연성보다 우연성의 재미를 추구한다.



<그림 1> 스크린골프의 상호작용

게임 개발자 컨퍼런스(Game Developers Conference)의 창립자인 크리스 크로포드(Chris Crawford)는 상호작용을 기초로 하는 대화란 각각의 행위자가 서로 번갈아가며 듣고, 생각하고, 말하는 순환적인 과정이라고 하였다. 여기서 언급하고 있는 단어들은 비유적 관점에서 이해되어야 한다. 그리고 우리는 그의 정의가 개념적으로 상호작용의 전형적인 형태로 볼 수 있는 대화 안에 놓여 있음을 주목해야 할 것이다. 대화의 전체적인 수준은 대화의 과정 속에서 진행되는 듣고, 생각하고, 말하는 각 단계의 질(quality)에 의존하게 된다. 여기서 가장 중요한 것은 이러한 세 단계의 질적 조합과 조화이다. 즉 대화는 각 단계 하나만을 가지고 완성될 수 없으며, 대화의 성공을 위해서는 각 단계가 충실하게 성공적으로 이루어져야 한다[8]. 또한, 그러한 대화의 과정은 인과 법칙에 의한 논리적 대화이기보다는 비선형적이며 파편적이다. 그러므로 스크린골프는 소비하는 것이 아니라 이용자가 참여하여 창조하는 과정을 보여주

는 플랫폼으로 인식될 수 있다.

인터랙티브 엔터테인먼트의 존재적 형식이라고 할 수 있는 상호작용의 본질은 대화이다. 그러므로 스크린골프에서는 그러한 대화의 대상이 새롭게 마주치는 조력적인 이용자 혹은 경쟁적인 이용자가 될 것이며, 경우에 따라서는 스크린골프에 내재되어 있는 가상의 경쟁자가 될 수도 있다. 그 과정에서 이용자들은 여러 욕망들이 동기화가 되어 스크린골프에 참여하게 되며, 주체자로서 연속적인 스토리텔링을 이어가게 된다.

특히, 스크린골프의 상호작용에서 중요한 점은 그것이 지니고 있는 감정적 요소이다. 스크린골프는 참여자들 간에 풍부한 상호작용을 허락하기 때문에 디지털융합기술이 구축한 환경과 기능적 요소를 매개로 하여 참여자들의 다양한 개성이나 성격이 표출될 수 있다. 다시 말하면, 스크린골프는 팀워크, 협동과 같은 상호작용의 요소를 갖고 있기 때문에 게임 과정에서 참여자의 개성이나 성격이 충분히 반영될 수 있는 것이다. 그리고 스크린골프의 상호작용은 자연스럽게 갈등적인 요소를 생성시킨다. 참여자는 자신의 목적을 능동적으로 활발하게 추구하기 때문에 게임 과정에서 나타나는 다양한 심적, 물리적 장애물들과 갈등을 일으키게 된다. 더욱이 승패를 좌우하는 상대 참여자의 우월한 게임 능력과 같이 적극적으로 반응을 보이는 유무형의 장애적 요소는 감정적 자극을 주기에 충분하다. 그리고 그러한 감정적 자극의 정도는 스크린골프에 대한 몰입과 집중을 강화하는 요소로 작용하게 된다.

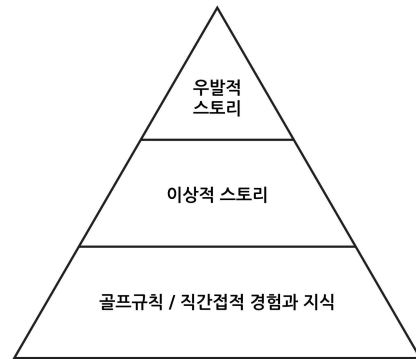
### 2.3 스크린골프의 스토리 구조

스크린골프의 상호작용적 형식은 스토리 구조를 다양한 층위로 만들기도 한다. 전통적인 서사 콘텐츠에서는 스토리를 이루는 사건의 창조는 전적으로 작

가의 몫이었다. 그러나 MMORPG(Massive Multi-player Online Role Playing Game)와 같은 컴퓨터 게임에서는 플레이어가 스토리를 생산하는 사건의 주체자 혹은 기존 작가의 영역을 침범하는 것으로 볼 수도 있다. 그러므로 게임에 참여하는 플레이어들은 게임 콘텐츠 혹은 플레이어 간에 소통을 지속하면서 자유롭게 새로운 스토리 구조를 창조한다[9]. 이미 온라인 네트워크 대전이 가능해진 스크린골프에서도 MMORPG에서 보이는 스토리 구조의 확장 현상을 관찰할 수가 있다.

게임의 스토리는 크게 세 가지 층위로 나누어 질 수 있다. 첫 번째, 오프닝 동영상과 같은 기반적(back) 스토리이다. 사용자는 기반적 스토리를 통해 게임의 주제, 내용, 인물, 공간, 시간, 배경 등의 정보를 접하게 되며 스토리를 수동적으로 소비할 뿐이다. 두 번째 층위는 '이상적(ideal)' 스토리이며, 기반적 스토리가 끝나는 지점에서 시작된다. 이상적 스토리는 게임 디자이너가 사용자로 하여금 제한된 영역 내에서 선택과 행동을 통해 스토리를 전개시키도록 유도하는 방식을 취한다. 그러므로 사용자의 선택과 그에 따른 결과로서의 행동을 수반한다는 점에서 표면적으로는 비선형적 서사처럼 보이지만, 조합을 통해 선택할 수 있는 경우의 수만 증가할 뿐 실제로 사용자가 경험하는 스토리는 하나이기 때문에 부분 선형적이라고 할 수 있다. 끝으로, '우발적(random)' 스토리라는 세 번째 층위가 존재한다. 우발적 스토리는 게임 디자이너의 제한 영역을 벗어나 발생하는 스토리로 게임의 온라인화가 전제된 상황에서 사용자 대 사용자의 차원에서 생성될 수 있는 것이다[10].

스크린골프는 MMORPG와 달리 기본적으로 골프의 규칙을 그대로 적용하기 때문에 이미 골프에 대한 직간접적 경험과 지식이 있는 이용자에게 기반적 스토리를 제공할 필요가 없다. 그러므로 스크린골프에 존재하는 스토리의 구조는 크게 두 가지의 층위로 나



<그림 2> 스크린골프의 스토리 전개 층위

누어 질 수 있다. 그것은 이상적 스토리와 우발적 스토리이다. 이미 언급하였듯이 스크린골프는 이용자에게 기반적 스토리를 제공할 필요가 없기 때문에 경기가 시작되면서 이상적 스토리가 만들어지게 된다. 골프 규칙에 의해 제한된 영역 내에서 이용자의 선택과 행동을 통해 스토리가 전개될 수 있다. 이것은 사용자의 선택과 행동 그리고 능력에 따라서 다양한 경우의 결과가 도출될 수 있기 때문에 비선형적 스토리로 볼 수 있다. 그러나 이용자의 선택과 행위를 통해 일어나는 경우의 수만 증가할 뿐, 실제적으로 골프 규칙에 의해 제한한 영역 내에서 승자와 패자가 반드시 나뉘지는 하나의 결말로 끝을 맺는다. 그리고 스크린골프의 스토리 구조를 이루는 또 다른 층위는 우발적 스토리이다. 최근에는 온·오프라인에서 스크린골프 동호회 등이 활성화되고 있으며, 온라인 네트워크 대전이 가능해짐으로써 MMORPG에서와 같이 시공간을 초월한 스토리 전개가 가능해졌다. 특히, 스크린골프 플랫폼을 매개로 자연스럽게 커뮤니티 문화가 발생하면서 스크린골프의 우발적 스토리는 연속성을 띠게 되었다. 그러한 우발적 스토리의 연속성은 스크린골프의 대중화와 산업적 성공을 이끌어가는 중요한 토대라고 할 수 있다.

### III. 놀이로서의 스크린골프

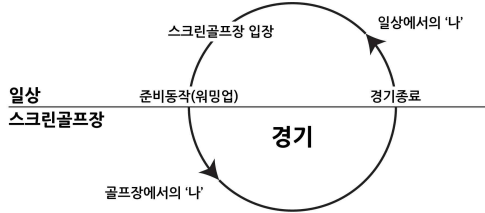
#### 3.1 스크린골프의 놀이적 특성

놀이에 대한 이론적 논의는 이 분야의 고전이라고 할 수 있는 요한 호이징가(Johan Huizinga)의 『호모 루덴스(Homo Ludens)』와 로제 카이와(Roger Caillois)의 『놀이와 인간(Les Jeux et les Hommes)』으로 시작될 수 있다. 호이징가는 그의 저서에서 여러 소제목으로 놀이의 개념에 대한 다양한 접근을 보여주고 있으며, 그러한 논의의 핵심에는 모든 문화가 놀이로부터 발생했다는 그의 중심적인 시각이 담겨져 있다[11]. 그리고 호이징가는 놀이를 다음과 같이 정의하고 있다. “놀이는 허구적인 것으로 일상생활 밖에 있음에도 불구하고, 놀이하는 자를 완전히 사로잡을 수 있는 자유로운 행위이다. 그것은 어떤 물질적 이익도 효용도 없는 행위로서, 명확하게 한정된 시간과 공간 속에서 행해지며, 주어진 규칙에 따라 질서정연하게 진행된다. 그런데 놀이는 기꺼이 자신을 신비로 둘러싸거나 아니면 가장을 통해 평상시의 세계와는 무관하다는 것을 강조하는 집단관계를 생활 속에 생기게 한다.” 카이와는 놀이에 대한 호이징가의 정의가 의미하는 바가 크지만 너무 폭넓은 동시에 너무 협소하다고 언급하면서, 자신의 의견을 담은 놀이에 대한 정의를 다음과 같이 정리하였다. 첫 번째, 자유로운 활동: 놀이하는 자가 강요당하지 않는다. 만일 강요당하면, 놀이는 곧바로 유쾌한 즐거움이라는 성질을 잃어버린다. 두 번째, 분리된 활동: 처음부터 정해진 명확한 공간과 시간의 범위 내에 한정되어 있다. 세 번째, 확정되어 있지 않은 활동: 전개가 결정되어 있지도 않으며, 결과가 미리 주어지지 않지도 않다. 네 번째, 비생산적인 활동: 재화도 부도 어떠한 새로운 요소도 만들어내지 않는다. 놀이하는 자들 간의 소유권 이동을 제외하면 시작 때와 똑같은 상태에

이른다. 다섯 번째, 규칙이 있는 활동: 약속에 따르는 활동이다. 이 약속은 일상의 법규를 정지시키고, 일시적으로 새로운 법을 확립하며, 이 법만이 통용된다. 여섯 번째, 허구적인 활동: 현실생활에 비하면, 이차적인 현실 또는 명백히 비현실이라는 특수한 의식을 수반한다[12].

놀이에 대한 카이와의 정의는 놀이를 문화적 관점에서 폭넓게 접근하였던 호이징가의 그것보다 스크린골프를 놀이로서 접근할 수 있는 근거들을 구체적으로 열거하고 있다. 예를 들어, 일정한 시간과 공간의 한계 속에서 자유롭게 즐기지만 완전히 구속력이 있는 규칙에 따라 행해지는 것이며, 그 자체에 목적이 있고 긴장과 즐거움 그리고 일상생활과는 다르지만 의식을 동반하는 자발적인 행위나 활동이라고 볼 수 있다. 그리고 스크린골프는 놀이와 마찬가지로 결과가 확정되어 있지 않은 활동이기 때문에 존재할 수 있으며, 이용자의 참여 동기를 극대화할 수 있는 것이다. 특히, 스크린골프 이용자는 스크린골프장으로 입장하는 순간 명확한 공간과 시간의 범위 내에 한정되어 일상적 세계에서 골프장이라는 허구의 세계로 접어드는 ‘일시적 변환(transportation)’의 특수한 의식을 수반하게 된다.

공연인류학자인 리처드 셰크너(Richard Schechner)는 공연자들이 영구히 변화되는 공연을 ‘영속적 변환(transformation)’이라고 하고, 공연자들이 다시 처음의 상태로 되돌아오게 되는 공연을 ‘일시적 변환’이라고 하였다. 그에 따르면, 공연자는 일상의 세계로부터 공연의 세계로, 하나의 시공간에서 다른 시공간으로, 하나의 캐릭터에서 다른 캐릭터로 이동해 간다. 그러나 공연자는 공연의 마지막 국면에서 출발했던 곳으로 다시 되돌아간다. 그러므로 준비와 워밍업 그리고 공연이 끝나면서 일어나는 냉각(cool down)의 단계는 경계선 적이다. 그것들은 어떤 존재로부터 다른 존재로의 일시적인 변환들로 이루어지는 일상의 영



<그림 3> 스크린골프 이용자의 일시적 변환

역과 공연의 영역 사이에 존재하는 것들이다[13].

스크린골프는 이용자의 오감을 최대한 충족시키는 가상현실을 통해 실제 골프 경기를 하는 것처럼 느끼게 한다. 그리고 놀이적 특성을 공유하는 스크린골프를 반복적으로 경험하는 이용자는 스크린골프장에 입장하는 순간 일시적 변환을 하게 된다. 즉, 이용자는 일상에서의 '나'로부터 실제 골프장에서의 '나'로 의식적 변환을 하게 되는 것이다. 특히, 스크린골프장에서 경험하게 되는 상호작용적 소통은 놀이적 특성과 더불어 이용자의 의식적 몰입을 더욱 강화시키게 된다. 이렇듯 스크린골프와 놀이는 특성적으로 거의 일치한다고 볼 수 있으며, 놀이로서 스크린골프가 가지고 있는 재미와 몰입성은 충분히 대중화 요인으로 작용할 수 있는 것이다.

### 3.2 경쟁요소를 통한 놀이효과의 극대화

놀이는 그 수가 무수히 많기 때문에 특정의 범주로 분류하는 것이 쉽지 않다. 그럼에도 로제 카이와는 경쟁, 우연, 모의(模意), 현기증이라는 네 개의 역할 중 어느 것이 우위를 차지하는가에 따라서 놀이를 <표 1>에서와 같이 네 개의 주요 항목으로 구분하였다.

놀이의 범주에 해당하는 네 가지 항목 모두 놀이의 영역에 속한다. 예를 들어, 축구나 구슬치기를 하면서

<표 1> 놀이의 범주와 의미

범주	의미
아곤	그리스어로 시합, 경기를 뜻함
알레아	라틴어로 요행, 우연을 뜻함
미미크리	영어로 흉내, 모방, 의태(擬態)를 뜻함
일링크스	그리스어로 소용돌이를 뜻함

논다(아곤). 룰렛이나 제비뽑기를 하면서 논다(알레아). 해적놀이를 하거나 소꿉장난을 하면서 논다(미미크리). 코를 잡고 회전을 하고 현기증을 느끼면서 논다(일링크스). 그리고 스크린골프는 형식과 목적을 고려해 볼 때 아곤의 범주에 포함시킬 수 있을 것이다.

그리스어로 시합, 경기를 의미하는 아곤 범주의 놀이는 경쟁이라는 형식과 목적을 취한다. 경쟁이란 이긴 자의 승리에 명확하고 이론의 여지가 없는 가치를 줄 수 있는 이상적인 조건 하에서 경쟁자들이 서로 싸울 수 있도록 기회의 평등이 인위적으로 설정된 투쟁이다. 따라서 그것은 반드시 하나의 기질(스피드, 인내력, 체격, 기억력, 재주, 솜씨 등)만을 대상으로 하는 적대관계로서 일정한 한계 내에서 외부의 도움을 전혀 받지 않고 행해지는데, 이 때문에 승자는 그 특정 종목의 경기에서 가장 잘하는 사람으로 인정받게 된다. 그러므로 스포츠 경기의 규칙이 엄격하고 많은 구분이 존재하는 것이 그러한 이유다. 그리고 개인 대 개인이나 팀 대 팀의 경기나 혹은 불특정 다수의 경쟁자들 간의 경기이든 사정은 마찬가지이다. 출발점에서의 평등은 분명히 경쟁의 본질적인 원리이기 때문에 급이 다른 경기 참여자들 사이에는 핸디캡을 붙여서 그 평등을 확립하기도 한다[14].

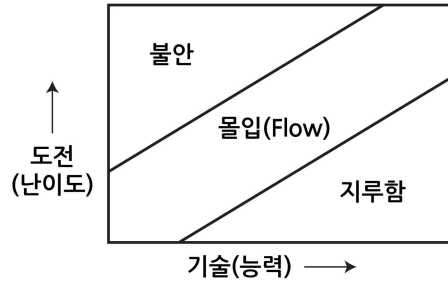
그러므로 이러한 아곤 범주에 속하는 스크린골프의 참여 동기와 몰입은 자신의 우수성을 인정받고 싶어 하는 욕망으로부터 비롯될 수 있을 것이다. 그러므로 스크린골프가 계속해서 산업적으로 성공하기

위해서는 이용자의 지속적인 관심과 승리를 향한 의지를 가질 수 있도록 최적의 환경과 동기를 제공하여야 하는데, 그것은 기존의 골프 규칙을 통해 균형적으로 이루어질 수 있을 것이다. 특히, 스크린골프의 경쟁적인 요소를 부각시키기 위해서는 모든 이용자들에게 기회와 도전이 평등하게 주어질 수 있도록 하는 인위적인 설정이 중요하다고 할 수 있다. 왜냐하면, 이용자의 주요 참여 동기라고 할 수 있는 경쟁에서의 공정성을 안정적으로 유지시키는 기능이나 환경이 결여된다면 스크린골프 이용자의 자발적인 참여 동기를 더 이상 기대할 수 없기 때문이다.

### 3.3 놀이로서의 몰입

몰입(flow)이론으로 유명한 미국의 심리학자 미하이 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)는 자신의 저서에서 카이와가 구분한 놀이의 범주에 대해 설명하면서 각각의 놀이 범주는 일반 경험의 경계를 넘는 그 이상의 어떤 기회들을 제공한다고 언급하고 있다. 그것은 바로 정상적인 놀이 행위를 통해서도 최적의 경험(optical experience)인 몰입을 할 수 있다는 것이다. 그리고 그는 아곤의 범주에서 최적의 경험을 할 수 있는 조건과 관련하여 언급하였다. 그에 따르면, 각자가 추구하는 것은 자신의 잠재력을 발휘하는 것이고, 타인과의 경쟁에서 이기기 위해 최선을 다하는 순간에 잠재력의 발휘가 쉬워진다. 그러나 오직 그 활동 자체에만 집중이 될 때 경쟁은 도움이 되는 것이며, 외적 목표에 관심이 있을 경우에는 경쟁이 오히려 활동에 대한 집중을 가로막는 요인이 된다[15].

몰입은 <그림 4>에서와 같이 도전감과 숙련도가 동일한 정도로 다가올 때 발생한다. 그리고 도전감이 숙련도보다 클 때에는 불안감이 생기고, 반대로 도전감이 숙련도보다 작을 때에는 지루함이 나타나게 된다.



<그림 4> 몰입 경험의 도식

그러므로 스크린골프를 개발하는 업체들은 이용자에게 적절한 성취감과 피드백을 제공함으로써 몰입을 강화시킬 수 있는 다양한 경기 방식을 도입하고 있다. 즉, 각 개인별 수준에 맞춰 적절하게 도전할 수 있도록 함으로써 이용자가 최선을 다하게 하고 단계적 학습을 통해 몰입을 지속시킬 수 있도록 한다. 그리고 단계별 과제 완수와 승리의 경험은 능력의 한계에 도전하고 열중하는 데에 필요한 의식의 몰입을 강화해준다. 이미 언급하였듯이 이 모든 것은 기존 골프의 규칙을 토대로 경쟁의 공정성을 안정적으로 유지하는 것으로부터 시작될 수 있을 것이다. 즉, 모든 이용자가 경쟁을 통한 결과를 이론의 여지없이 수용할 수 있도록 하는 공정성의 유지가 이용자의 몰입과 참여 동기를 지속시키는 최선의 해법이다. 그리고 그것은 놀이로서의 스크린골프가 존재할 수 있는 본질적이며 필요적인 특징이라고 할 수 있다.

## IV. 결론

스크린골프는 이용자의 오감을 만족시킬 수 있는 최첨단의 가상현실 기술이 적용된 디지털융합콘텐츠라고 할 수 있다. 그리고 상호작용적 소통을 위한 환경과 기능을 완전하게 구축함으로써 대중화와 산업적 성공을 이루게 되었다. 특히, 스크린골프의 놀이성



은 이용자의 몰입을 증대시킴으로써 엔터테인먼트로서의 가치를 보다 높이고 있다. 이처럼 스크린골프는 그것의 대중성과 산업성을 비추어 볼 때, 게임 산업과 비교해도 손색이 없는 동시대의 성공적인 디지털 융합콘텐츠 산업분야이다. 그럼에도 불구하고, 그동안 스크린골프를 실제골프의 대체적인 콘텐츠 유형 정도로 바라보는 시각이 대부분이었다. 그러나 본 연구를 통해 살펴보았듯이 스크린골프의 대중화와 산업적 성공은 모체인 실제골프의 후광이 아니라, 디지털융합콘텐츠로서 스크린골프가 지니고 있는 상호작용과 놀이적 특징으로부터 비롯된 것이다. 그러므로 향후 스크린골프를 디지털융합콘텐츠 범주의 핵심적인 분야로 인식하고, 이에 대한 다각적인 접근과 논의가 반드시 필요할 것으로 생각된다.

## 참고문헌

- [1] 서정환 외 3명, “디지털 콘텐츠 사용자의 만족에 영향을 주는 서비스 품질 요인 및 유통 채널 탐색에 관한 연구,” 디지털산업정보학회 논문지, 디지털산업정보학회, 제7권, 제4호, 2011.12, pp. 183-184.
- [2] 조성신, 스크린골프도 이제는 ‘3D 입체영상’으로 즐긴다, 매일경제, 2014.02.22.
- [3] 이성호, “디지털 기술을 활용한 사용자 체험 혁신 전략,” SERI 연구보고서, 삼성경제연구소, 2013. 09, pp. 51-71.
- [4] 안관호 외 2명, “유료 디지털콘텐츠의 이용의도와 이용에 관한 연구,” 디지털산업정보학회 논문지, 디지털산업정보학회, 제7권, 제2호, 2011. 06, p. 79.
- [5] 김진혁, “첨단기술의 각축장, 스포츠,” SERI 경영노트, 삼성경제연구소, 2013. 10. 10(제196호), p. 11.
- [6] 캐롤린 핸들러 밀러, 디지털미디어 스토리텔링, 커뮤니케이션북스, 서울, 2006, pp. 72-75.
- [7] 크리스 크로포드, The Art of Computer Design, 북스앤피플, 서울, 2005, pp. 23-24.
- [8] C. Chris, Chris Crawford on Interactive Storytelling, New Riders, 2005. p. 29.
- [9] 전경란, 디지털 게임의 미학, 살림, 서울, 2005, pp. 78-79.
- [10] 한혜원, 디지털 게임 스토리텔링, 살림, 서울, 2005, pp. 25-39.
- [11] 요한 호이징가, 호모 루덴스, 까치, 서울, 1984.
- [12] 로제 카이와, 놀이와 인간, 문예출판사, 서울, 1994, p. 26-34.
- [13] 리차드 웨크너, 민족연극학, 신아, 서울, 1994, pp. 196-197.
- [14] 로제 카이와, 놀이와 인간, 문예출판사, 서울, 1994, p. 36-40.
- [15] 미하이 칙센트미하이, 몰입 미치도록 행복한 나를 만난다, 한울림, 서울, 2013, pp. 142-143.

## ■ 저자소개 ■



오 동 일  
Oh, Dong Il

2013년 12월 ~ 현재  
선문대학교 역사문화콘텐츠학과 조교수  
2013년 University of South Wales, Ph. D

관심분야 : 융합콘텐츠, UI/UX  
E-mail : ohdi7200@sunmoon.ac.kr



성 창 수  
Sung, Chang Soo

2013년 12월 ~ 현재  
선문대학교 BT융합제약공학과 조교수  
2011년 중앙대학교 창업학 박사

관심분야 : 기업가정신, 창업정책, 융합교육  
E-mail : redsun44@sunmoon.ac.kr

논문접수일:	2014년	11월	10일
수정일:	2014년	11월	28일
게재확정일:	2014년	12월	3일