

모바일 RPG 자동전투 기능을 통한 욕망 충족 양상 연구

류철균, 김화현
이화여자대학교 디지털미디어학부

Satisfying Desires Using Auto-Combat in Mobile RPG

Chul-Gyun Lyou, HwaHyun Kim
Division of Digital Media in Ewha Womans University

요 약

본 연구는 모바일 RPG에서 게임 시스템으로 삽입된 자동전투 기능의 플레이어 욕망 충족 양상을 살펴보고자 한다. 이를 위해 먼저 자동전투의 유형을 활성화 시점과 플레이어 개입 정도를 기준으로 '부분적 자동전투'와 '완전 자동전투'로 분류한다. 이후 유형별 플레이 양상을 도출하여, 플레이어의 욕망의 대상을 라캉(Lacan)의 욕망이론을 바탕으로 살펴보았다. 이를 통해 부분적 자동전투에서 플레이어는 완벽한 조작을 통해 더욱 높은 단계를 공략하고 싶은 욕망을 가지고 있었으며, 욕망의 대상은 전투지의 난이도가 된다. 반면 완전 자동전투에서의 플레이어는 게임의 규칙을 완벽하게 이해하고, 전투지 공략 이후 획득할 수 있는 보상을 통해 더욱 강력한 캐릭터를 가지고 싶은 욕망을 가진다. 플레이어가 욕망의 대상을 획득하고 나면 그것이 허상이었다는 것을 알게 되고 새로운 욕망의 대상을 찾아 추구하게 된다. 이 과정에서 자동전투는 욕망의 대상을 획득하려는 주체의 적극적인 행위로서 사용된다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze how auto-combat function in mobile RPG satisfies player's desires. The auto-combat is classified into two types-complete and partial- by timing of activation and degree of control. With elicited aspects of play, players' desires are examined based on Lacan's Desire Theory. A player employing partial auto-combat desires to master higher stages with perfect or flawless control, and one's 'object petit a' is to be the difficulty of the stages. On the other hand, a player applying the complete auto-combat demands to fully comprehend the rules of the game and to attain the rewards of completed stage to build more competent characters. Once a player acquires the desirable object, one recognizes the illusion of one's achievement and seeks for new objects. In this succession, auto-combat function is utilized as an active action of willingness for fulfilling one's desire.

Keywords : auto-combat(자동전투), mobile RPG(모바일 RPG), desire(욕망), control(조작)

Received: Sep, 07, 2015 Accepted: Oct, 02, 2015
Corresponding Author: Chul-Gyun Lyou(Ewha Womans Univ)
E-mail: cglyou@hanmail.net

© 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

본 논문은 모바일 RPG(Ro 플레이의 특징인 자동전투 기능을 플레이어의 개입 정도에 따라 유형화하고, 이로 인한 플레이어의 욕망 충족 양상을 규명하는 것이 목적이다.

모바일 게임은 휴대전화를 플랫폼으로 하는 게임을 통칭한다[1]. 초기 스마트폰 게임은 아케이드나 퍼즐을 기반으로 한 캐주얼 게임이 중심이었으나[2], 최근에는 액션, RPG 등 다양한 장르가 출시되고 있다. 특히 2015년 구글 플레이스토어와 애플 앱스토어 최고 매출 게임 상위 순위에 5~6개의 RPG가 위치하는 등 RPG가 모바일 시장에서 강세를 보이고 있다.¹⁾

최근 모바일 RPG에서는 자동전투 기능을 게임 시스템으로 탑재하는 현상이 나타나고 있다. 자동전투는 프로그램이 자동으로 캐릭터를 조작해 아이템이나 경험치를 획득하는 것으로, 조작 없이 반복적인 전투를 가능케 하는 행위를 통칭한다[3]. 주로 경험치나 아이템을 획득하기 위해 반복적인 전투가 필요한 RPG에서 나타나는 현상으로, 이 기능을 활용하면 조작이 최소화 되어 플레이어의 피로도가 낮아져 투입하는 노력 대비 높은 보상이 발생한다.

이러한 자동전투 현상은 게임에서의 ‘조작’이라는 주제에 대해 새로운 쟁점을 발생시킨다. 게임에서의 조작은 인간과 시스템의 상호작용이다. 스윅크(Swink)는 플레이어의 조작행위와 시스템의 출력이 지속적으로 이루어지는 것이 게임감(gamefeel)을 발생시킨다고 말했다[4], 율(Juul)은 조작의 능숙성이 높아질수록 높은 몰입 정도를 획득할 수 있다고 말했다[5]. 코스터(Koster) 역시 조작 패턴 인식과 이를 통한 즐거움을 설명한다[6]. 그러므로 조작이 없는 게임을 유도하는 자동전투 기능은 이제까지의 연구자들이 당연하게 인식했던 기본 전제로서 ‘조작’에 대해 새로운 패러다임 요청하고 있는 것이다.

MMORPG를 대상으로 한 기존 연구에서 자동전투는 봇(bot)이나 매크로(macro)의 형태로, 가상통화나 아이템을 대량으로 획득하고 현거래를 통해

서 현실적인 이익을 추구하는 부적절한 행위로 규정되어왔다[7]. 이에 따라 자동전투는 게임 과몰입, 사행성, 작업장을 유발하는 원인 중 하나로 지목되어, 봇 방지 프로그램이 상용화되었으며, 봇 사용이 발각된 플레이어는 법적인 규제를 받게 된다. 모바일에서의 자동전투 기능 연구는 최선규의 작업이 유일하다. 그는 통합기술모델을 통해 자동전투 시스템의 지속적 사용의도를 유용성, 용이성, 지각된 즐거움, 보상이라고 설명한 바 있다[8]. 이처럼 기존 연구는 자동전투를 콘텐츠 소비 속도를 가속화하여 게임의 라이프 사이클을 단축시키며, 가상통화와 아이템의 과잉 발굴로 인한 밸런스 붕괴의 위험을 야기하는 부정적인 요소로 보았다. 그렇다면 왜 플레이어들이 자동전투 기능을 게임에서 지속적으로 사용하고, 모바일 RPG가 이를 적극적으로 수용했는가에 대한 연구는 결여된 상황이다.

본 논문은 플레이어가 게임 시스템과 상호작용하는 정도에 따라 자동전투 기능을 분류하고, MMORPG와는 차별적인 플레이어의 욕망을 도출하고자 한다. 이를 위해 2장에서 2015년 8월 현재 한국 오픈마켓 매출 순위가 높은 6개의 RPG를 대상으로 플레이어의 개입 정도에 따라 유형을 분류한다.²⁾ 대상 게임은 넷마블 <세븐나이츠 for Kakao>(이후 <세븐나이츠>), 플린트 <별이되어

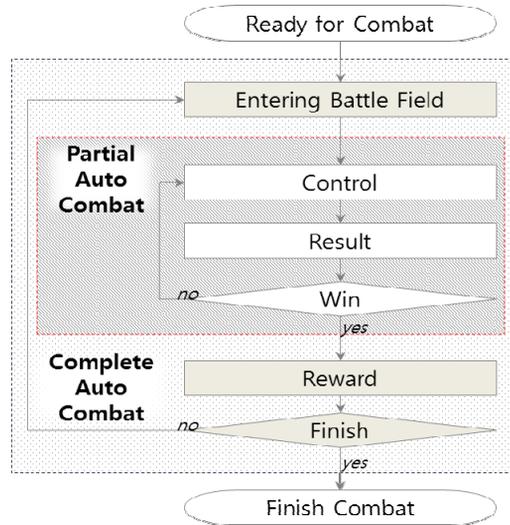
1) 플레이스토어 매출 순위 (2015년 8월 10일 기준)
: 1위 <레이븐 with Naver>, 2위 <세븐나이츠 for Kakao>, 3위 <듀오리진>, 7위 <몬스터 길들이기 for Kakao>, 9위 <God of Highschool>, 10위 <별이되어라! for Kakao>
http://www.hungryapp.co.kr/game/game_list2.php?order=A&page=&genre=&cate=%EC%88%98%EC%9D%B5&type=&gameType=&searchType=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%9D%B4%EB%A6%84&searchDate=2015-08-10&searchStr=
앱스토어 매출 순위 (2015년 8월 10일 기준)
: 3위 <세븐나이츠 for Kakao>, 4위 <레이븐 with Naver>, 6위 <별이되어라! for Kakao>, 8위 <서버너즈 워>, 9위 <도담전기: 영웅들의 각성>
http://www.hungryapp.co.kr/game/game_list2.php?order=I&page=&genre=&cate=%EC%88%98%EC%9D%B5&type=&gameType=&searchType=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%9D%B4%EB%A6%84&searchDate=2015-08-10&searchStr=
2) 모바일 게임은 업데이트 속도가 빠르기 때문에 2015년 8월 10일 업데이트를 기준으로 분석한다.

라! for Kakao>(이후 <별이되어라>), 컴투스 <서머너즈 워 : 천공의 아레나>(이후 <서머너즈 워>), 넷마블 <레이븐 for Naver>(이후 <레이븐>), 웹젠 <뮤오리진>(이후 <뮤오리진>), 4:33 <영웅 for Kakao>(이후 <영웅>)이다. 3장에서는 플레이 양상을 분석해 라캉의 욕망이론을 기반으로 플레이어의 욕망의 대상을 도출하고자 한다.

2. 자동전투 기능의 분류

초기의 모바일 RPG는 PC게임에 비해 기반 서사를 축소하고, 하나의 퀘스트가 하나의 스테이지로서 역할 하여 가볍고 짧은 플레이가 가능토록 개발됐다[9]. 이후 스마트폰의 사양 향상과 3D 유니티 엔진의 보급으로 인해 C언어를 기반으로 하는 iOS와 자바 언어를 사용하는 안드로이드 간의 호환성 문제가 해결되었으며, 이에 따라 모바일 게임은 더욱 화려한 그래픽 효과와 정교한 컨트롤이 가능해졌다[10]. 모바일 RPG의 전투방식은 <세븐 나이즈>, <별이되어라>, <서머너즈 워>와 같이 플레이어와 적이 한 턱씩 공격을 주고받는 턱제 기반 전투(turn-based combat)와 <레이븐>, <뮤오리진>, <영웅>과 같이 플레이어의 조작에 따라 캐릭터가 실시간으로 반응하는 실시간 전투(real-time combat)가 주를 이룬다.

이러한 전투 방식이 자동전투 기능으로 모바일 RPG에 수용되는 원리는 아래와 같다.



[Fig. 1] Flowchart of auto-combat

기존 게임에서의 자동전투는 매크로나 붓의 형태로 게임 시스템 바깥에 위치하고 있었기 때문에 게임 규칙에 부합하는지 여부에 논란이 있었다. 그러나 모바일 RPG에 이르러 자동전투 기능은 시스템 안으로 포함되며, 게임의 규칙으로 작용한다. 모바일 RPG에서 자동전투는 활성화 시점과 전투 중 플레이어 개입 정도를 기준으로 부분 자동전투(partial auto-combat)와 완전 자동전투(complete auto-combat)로 분류할 수 있다.

[Table 1] List of game contents of mobile RPG providing auto-combat

Title	Real-time Combat			Turn-based Combat		
	Raven	Mu Origin	Hero	Seven Knights	Summons Wars	Dragon Blaze
Field Combat	○	○	△	△	△	○
Raid	△	△	△	△	△	△
PvP	△	△	△	-	△	△
RvR	-	△	△	△	△	△
Daily Dungeon	X	△	△	△	△	△

○ : Total Auto △ : Conditional Auto, X : Manual, - : Impossible to control

모바일 RPG에서 전투 유형은 전투 장소와 대상, 목적에 따라 스테이지나 맵 상에서 일어나는 전투인 ‘필드 전투(filed combat)’, 공격력과 방어력이 높은 몬스터를 잡기 위한 ‘레이드(raid)’, 플레이어 간 겨루기인 ‘플레이어 간 전투(Player vs. Plyer, PvP)’, 유저들이 진영을 나누어 대규모로 전투하는 ‘진영 간 전투(Realm vs. Realm, RvR)’, 그리고 대량의 가상통화나 고급 아이템을 얻을 수 있으나 일간 제한 횟수가 제한되는 ‘일일 던전(Daily Dungeon)’으로 나뉘볼 수 있다. 상기 도표가 보여주는 전반적인 전투의 양상 아래 각 단계의 콘텐츠에 따라서 다시 조작의 정도가 달라지기도 한다. 플레이어의 의지에 따라 일체의 조작 없이 연속적인 자동전투가 가능한 경우(total auto)를 ‘○’, 전투에 연속으로 입장이 되지 않거나, 스킬 등을 사용하기 위해서 특정 아이템을 구입해야 하는 등 자동전투를 위한 추가적인 조건이 필요한 경우(conditional auto)를 ‘△’, 길찾기, 스킬 사용 등에서 플레이어의 조작이 필수인 경우(manual)를 ‘x’, 마지막으로 플레이어의 의지와 상관없이 시스템에서 자동으로 전투가 진행되는 경우(impossible to control)를 ‘-’로 표시하였다. 예를 들어 게임 내 서사를 경험하거나 대량의 가상통화, 희귀 아이템을 획득할 가능성이 높은 구간에는 자동전투가 부분적으로만 반영되는 양상을 보인다. <레이븐>에서는 악마 루시페르의 위협에서 세비로스 왕국을 구하는 서사인 ‘왕궁’에서는 방향 이동과 기본 공격은 자동으로 플레이 하는 것이 가능하지만, 전투지에서 구입할 수 있는 ‘자동 스킬’ 아이템은 사용할 수 없다. 반면 경험치나 아이템 획득을 목적으로 반복적인 전투를 수행하는 필드나 스테이지 전투의 경우 자동전투를 허용하는 경향을 보인다. 특히 같은 스테이지를 조작 없이 반복적으로 입장할 수 있는 ‘연속 전투’ 기능은 플레이어가 전투지 입장 기준을 충족하는 한 일체의 조작이 없이 반복 전투가 가능케 한다.

본고에서는 자동전투의 유형이 유사한 레이드, 플레이어 간 전투, 진영 간 전투, 일일 던전 콘텐츠

를 제외하고, 필드 전투에서의 자동전투 기능을 중심으로 분석한다. 전투지에서 플레이어는 승리가 보장된 구간에서 자동전투를 진행한다.

2.1 부분적 자동전투

부분적 자동전투에서 플레이어는 일정부분 게임 인터페이스와 상호작용을 해야만 한다. 플레이어가 자동전투를 지시하면, 방향 이동(direction), 기본 공격은 자동으로 진행되지만 전투의 시작과 종료(retry), 특정 스킬 사용(skill)에 대한 지시는 직접 내려야 한다. 부분적 자동전투에서는 최소한의 조작을 통한 피로도 저하가 중점이다.

[Table 2] List of Partial auto-combat Game

	Auto	direction	skill	retry
Hero		○	○	X
Seven Knights		-	○	X
Summoners War		-	△	X

○ : Total Auto △ : Conditional Auto, X : Manual

실시간 전투 방식을 사용한 <영웅>은 플레이어 캐릭터가 별도로 존재하지 않는다. 플레이어는 보조유닛인 영웅 중 셋을 하나의 팀으로 지정해 전투에 진입한다. 플레이어가 목적 지점을 터치하면 캐릭터가 이동하며, 몬스터를 클릭하면 공격 지점으로 이동해 타격을 시작한다. 화면 하단에 위치한 스킬 선택 버튼을 터치하면 마법 공격을 할 수 있다. <영웅>에서는 길 찾기와 일반 공격을 명령하는 ‘자동전투’와 마법 공격까지 자동으로 진행되는 ‘자동 스킬’로 나뉜다. 플레이어가 일반 자동전투 기능을 시전하면 캐릭터는 자동으로 몬스터를 찾아 공격하며, 전투 중인 영웅을 자동으로 교체하기도 한다. 또한 ‘자동 스킬’을 선택한 경우에는 플레이어가 스킬을 사용하고자 하는 시점과 상관없이 기술이 자동으로 몬스터에게 발사되기 때문에 플레이어는 지속적으로 스크린을 주시하고 있어야 한다. <세븐나이츠>와 <서머너즈 워>는 턴제 기반전투로 방향 선택 기능은 불필요하다. <세븐나이츠>는

다섯 명의 영웅을 한 팀으로 전투에 투입한다. 공격 대상을 별도로 지정하지 않기 때문에, 입장한 스테이지에서 출몰하는 몬스터의 특징과 영웅의 스킬 간의 상성을 고려해 팀을 구성한다. 플레이어가 자동스킬을 선택하면 팀 내의 영웅은 랜덤으로 스킬을 발동시킨다. 스킬의 쿨 타임이 약 40초로 상대적으로 긴 편이기 때문에 적절한 시점에서 스킬을 사용하는 것이 중요하다. 이에 따라 플레이어는 전투가 시작된 시점부터 화면을 주시하며, 전투 종료 시점에서 보상을 획득하고, 다시 스테이지에 재입장하는 행동을 취하게 된다. <서머너즈 워>는 <세븐나이츠>와 동일한 턴제 기반 전투이지만 플레이어가 직접 공격하고자 하는 적을 선택할 수 있다는 점에서 차이를 보인다. 세 명의 영웅을 선택하여 전투에 입장하면, 플레이어는 적과 영웅의 상성을 바탕으로 특정 적을 지정하여 공격할 수 있다. 자동전투를 실행한 경우 공격 차례인 캐릭터는 자동으로 상성이 가장 좋지 않은 적을 공격하게 된다.

이동, 방향 전환, 기본 타격이 자동일 때 플레이어가 중점을 두는 것은 스킬을 사용할 적절한 시점이다. 그렇기 때문에 플레이어는 지속적으로 화면을 모니터링하며 공격 시점과 스킬 쿨 타임 종료 시점을 확인해야 한다. 이로 인해 캐릭터의 화려한 액션과 그에 따른 이펙트, 코스튬과 같이 시각적으로 화려한 외관이 중요해진다. 기본적인 캐릭터의 움직임은 플레이어의 의사와 상관없이 진행되지만 기술 시전과 같은 간단한 입력물이 추가되면 시스템은 화려한 시각적 효과를 출력물로서 제공한다. 플레이어는 그 순간 극대화된 시각적인 효과를 체험하며 마치 스스로가 조작의 숙련도가 매우 높은 것과 같은 착각을 경험한다.

2.2 완전 자동전투

완전 자동전투는 활성화 시점부터 일체의 조작이 필요 없는 유형으로, 전투 준비를 마친 후 필드나 스테이지에 진입해 시전한다. 자동전투가 활성화되면 캐릭터는 사전에 프로그램 된 바에 따라

이동, 공격, 방어 등의 액션을 자동으로 수행하며, 플레이어는 일정 시간 후에 받을 수 있는 보상에 초점을 맞추게 된다. 또한 스테이지 형의 전투지의 경우 입장 조건을 만족하는 한에서 연속 입장이 가능하다.

[Table 3] List of Partial auto-combat Game

Title \ Auto	direction	skill	retry
Raven	○	△	○
Mu Origin	○	○	○
Dragon Blaze	-	○	○

○ : Total Auto △ : Conditional Auto, X : Manual

실시간 전투방식에서 플레이어는 캐릭터의 이동 방향을 결정하고, 상대 몬스터의 타격 가능한 위치를 확인해 액션에 대한 명령을 내려야 한다. 하지만 자동전투가 활성화되면 인공지능에 의해 전투가 진행되므로 공략을 위한 조작의 난이도 보다는 전투 승리에 따른 보상에 초점을 두게 된다. <레이븐>과 <뮤오리진>의 경우 플레이어는 캐릭터의 레벨, 공격력, 방어력을 고려하여 승리 확률이 높은 구간의 전투 장소를 선택하여 입장한다. <레이븐>에서는 스테이지별로 적합한 캐릭터의 공격력과 방어력, 획득할 수 있는 아이템의 종류가 공개된다. 자동으로 스킬을 사용하기 위해서는 가상통화를 사용해 버프 아이템(buff item)을 구입해야 한다. 플레이어는 한 스테이지를 마치는 데 소요되는 시간, 획득할 수 있는 가상 통화의 양을 고려해 효율적인 전투지를 선택한다. 또한 ‘연속 탐험’ 기능을 사용하면 입장권이 소진되기 전까지 반복적으로 공략할 수 있으며, 플레이어가 입장권을 보충해 원하는 시점까지 자동전투를 지속할 수 있다. 플레이어가 다른 행위를 하는 동안 게임이 지속되어, 마치 게임을 하지 않지만 게임을 하고 있는 경험을 하게 된다. <뮤오리진>에서는 몬스터가 출몰하는 필드에 위치를 정한 후, 자동전투를 활성화하는 방식을 취한다. 플레이어는 캐릭터가 사망하지 않도록 체력과 마법력이 일정 수준에 도달하면 자동으로 회복될 수 있도록 몰약 사용을 설정한다. 턴

제 전투 방식으로 진행되는 <별이되어라>에서 플레이어는 영웅이라고 불리는 보조 유닛과 함께 전투에 입장한다. 플레이어와 적은 차례로 공격을 주고받으며, 플레이어 캐릭터나 영웅이 사망한 경우 ‘친구’로 추가한 타 플레이어 캐릭터를 소환하여 전투를 진행할 수도 있다. 플레이어가 자동전투 버튼과 자동 친구 소환 버튼을 통해서 자동전투를 진행할 수 있다. 또한 스테이지가 종료될 때마다 다시 해당 전투로 입장할 수 있는 재도전 기능도 제공한다.

RPG에서 반복적인 플레이를 통해 캐릭터의 레벨을 높이고 아이템을 획득하는 과정이 필수적이다. 레벨이 높아질수록 레벨 상승을 위한 경험치의 양도 증가하며, 플레이어가 필요로 하는 아이템 역시 구하기가 어려워진다. 고 레벨의 콘텐츠로 갈수록 플레이어의 레벨뿐만 아니라 아이템에 좌우해서 플레이어의 강한 정도가 결정되는 경향이 높다. 플레이어는 현실 통화를 사용하지 않고 게임 세계 안에서 아이템을 획득할 수 있는 방법으로 반복적인 전투를 선택하기도 한다. 이는 놀이로서 시작했으나 장시간의 몰입이 필요하다는 점에서 현실의 노동과 유사한 형태의 플레이 경험이 나타난다[11]. 하지만 자동전투 기능을 통해서 플레이어는 원하는 아이템을 제작하거나 레벨 향상, 게임 내에서의 명성 향상, 가상 통화 획득 등을 위해 재미 노동(fun labor)을 경험할 필요가 없어진다. 플레이어는 자신의 만족을 위해서 현실의 노동에 비견할 노동을 게임 세계 안에서 해야 하지만, 자동전투는 이로부터 플레이어를 해방시킨다. 그렇다면 플레이어에게 남은 것은 캐릭터가 전투에 들어가는 몇 분의 시간 뒤에 어떤 아이템이나 영웅이 나올지 기다리는 것이다. 이것은 노력이 투입되어서 결과물을 배출하는 것이 아니라 운에 기초하는 놀이와 같다. 즉 카이와(Caillois) 식으로 표현하자면 미미크리(mimicri)가 아니라 알레아(alea)의 기쁨인 것이다[12]. 실제 조작 단계가 부재하므로 장시간 몰입과 이로 인한 피로감이 발생하지 않는다. 플레이어는 실제 조작을 통해 게임감을 즐기는 것보다는 투입 시간 대비 획득

할 수 있는 보상의 양이 높은 자동조작을 선택한다. 플레이어의 개입 없이 자동으로 전투가 진행되기 때문에 플레이어는 일상생활을 하는 동안 모바일 일에서는 마치 ‘작업장’처럼 게임이 진행되며 필요한 시간대에 진행상황을 확인하는 형태를 취하며 이를 효율적인 선택이라 생각하게 된다.

3. 플레이어의 욕망 충족 양상

와스쿨(Waskul)에 따르면 게이머로서의 정체성인 플레이어(player)와 게임 속 자아인 페르소나(persona)가 합일되어, 일상에서의 정체성인 퍼슨(person)이 마법의 원(magic circle)의 영역으로 넘어오지 못하도록 막는다[13]. 하지만 서성은에 따르면 SNG(Social Network Game)에서는 플레이어보다는 퍼슨이 더욱 강조된다[14]. 미미크리가 플레이어와 페르소나의 일치감이라면, 모바일 RPG 역시 SNG의 성격을 지니고 있기 때문에 플레이어보다는 퍼슨이 강화되는 경향이 있다. 이는 퍼슨이 타자화되어 플레이하고 있는 주체를 바라보는 형태이다. 이는 라캉의 욕망이론에서 타자화된 주체의 욕망과 연결할 수 있다.

결핍된 자아($\$$)는 끊임없이 욕망을 일으키는 허구적 대상(object a)을 획득하려 한다. 하지만 그 대상은 주체의 욕망을 결코 충족시킬 수 없으므로 인해 주체는 끊임없이 새로운 대상을 찾아 헤매며, 라캉은 “ $\$ \diamond a$ ”라는 공식으로 표현했다[15]. 이를 자동전투 기능을 사용하는 플레이어에게 적용하면, 플레이어는 결핍을 느끼며 욕망의 대상을 획득하려 한다. 하지만 대상을 획득하더라도 플레이어를 만족시키지 못하며 플레이어는 지속적으로 새로운 욕망의 대상을 찾아 자동전투를 사용한다. 이를 공식으로 표현하자면 “ $\mathcal{P} \diamond a$ ”이며 이 과정에서 결핍이 있는 플레이어가 끊임없이 욕망의 대상을 갈구하지만 결코 그를 만족시킬 수 없기 때문에 끊임없는 공백 메우기로서 자동전투를 사용하는 것이다. 욕망은 공허하지만 끊임없이 욕망을

쫓는 과정 자체는 목표 추구의 과정으로서 자동 전투를 지속할 수 있게 하는 동인인 것이다.

이어지는 절에서는 라캉의 욕망 이론에 따라 플레이어의 결핍이 무엇이며, 그에 따라 자동전투 기능을 지속적으로 사용하며 플레이어가 추구하고자 하는 욕망의 대상이 무엇인지 밝혀보고자 한다.

3.1 대기자(waiter)로서의 플레이어

생후 6~18개월 사이 거울 단계(mirror stage)에 들어선 유아는 거울에 비친 자신의 모습을 보며 총체적인 자아로 인식하기 시작한다[16]. 그동안 부자연스러운 움직임과 파편화된 신체 이미지를 가지고 있었던 아이는 처음으로 총체적이고 완벽한 자신의 이미지를 보며 반가워한다. 팔을 움직여보기도 하고 고개를 가웃거리면서 자신의 움직임대로 반응하는 거울 속의 이미지를 보고 이상적인 자아(Ideal-I)를 형성한다. 이는 상상계(the Imaginary)에 해당하며, 아직 보여지는 시선은 모른 채, 바라보기만 하는 주체이다. 이와 유사하게 게임을 시작할지 얼마 되지 않는 플레이어는 캐릭터의 움직임에 부자연스러움을 느낀다. 게임의 화면과 조작버튼이라는 인터페이스를 통해서 플레이어와 캐릭터는 연결된다. <영웅>에서 뉴비(newbie) 플레이어는 캐릭터를 움직이기 위해 화면을 클릭해보기도 하고, 어떤 스킬을 가지고 있는지 확인하기 위해 공격 시점과 상관없이 스킬을 시전해보기도 하는 등 실험을 하며 조작에 익숙해진다. 조작에 익숙한 플레이어는 게임에서 불편함을 느끼지만 자신의 의지와 유사하게 움직이는 캐릭터를 보면서 동일감을 경험한다.

거울 단계를 경험한 아이는 언어를 통해 질서의 세계인 상징계(the Symbolic)으로 진입한다. 거울 속의 상상계(the Imaginary)의 주체를 사회적 자아로 전환시키며 자신이 보여지는 존재임을 인식한다. 이에 따라 주체는 자신의 욕망을 타인의 욕망에 종속시키고 자신의 결핍을 채워줄 수 있는 대상을 추구하게 된다. 플레이어 역시 게임의 규칙을 인지하고 승리조건을 습득해나가면서 자신의 욕망

을 캐릭터의 욕망에 투영한다. 플레이어는 능숙하게 적을 공격하는 자연스러운 움직임을 가지는 캐릭터를 상상하게 되는데 이가 바로 상징계이다. 플레이어는 완벽한 조작으로 인해 더 강한 몬스터를 공격하며 스테이지를 정복하고자 하지만 그 욕망이 채워지지 않는 것을 경험한다. 이때 플레이어는 완벽하게 게임을 조작을 마스터하고 더 높은 스테이지를 공략하고 싶다는 욕망을 가지게 된다.

이때 자동전투기능이 플레이어의 결핍된 욕망을 채워주게 되는 것이다. 플레이어는 머리 속으로 그려왔던 자연스러운 캐릭터의 움직임을 자동전투기능을 통해서 구현하게 되지만 이는 허구화된 모습이다. 자동전투는 컴퓨터가 프로그래밍 된 것으로 직접적으로 플레이어가 반응하는 것은 아니기 때문이다. 부분적 자동전투에서 플레이어가 반응을 하는 것은 스킬을 적절한 타이밍에 시전하는 것이다. 그래서 플레이어는 기본적인 움직임에 대한 조작보다는 어떻게 하면 더 좋은 조합으로 전투에 들어갈 수 있을지, 어떻게 하면 적절한 타이밍에 적에게 치명적인 공격을 가할 수 있을지를 생각하게 되는 것이다. 이에 플레이어는 조작을 하기 보다는 마치 시청자처럼 게임을 바라보며 공격할 적당한 시점을 기다리는 현상이 나타난다. 플레이어는 항시적인 조작을 통해 게임과 상호작용하기보다는 조작을 하지 않을 때는 일방적으로 시스템의 출력물을 바라보는 대기자로서 게임을 바라본다. 하지만 이는 데카르트적인 자아로써, 상상계 속에서 매몰된 자아이다. 기표는 자동전투를 사용해서 스크린상의 몬스터를 공략하겠다는 것이나 그 속에 숨어 있는 욕망은 조작을 완벽하게 하고 싶다는 것이므로, 플레이어는 조작을 잘하고 있다는 만족감을 얻기 위해서 지속적으로 더욱 어려운 단계, 더욱 공략하기 어려운 몬스터를 추구하게 된다.

3.2 콜렉터(collector)로서의 플레이어

최근 모바일 RPG에서 특이한 점은 특정한 아이템이나 영웅이 마치 TCG(Trade Card Game)의 카드 형태를 닮아있다는 것이다. MMORPG에서

아이템은 시각적으로 물리적인 무기나 방어구의 형태를 닮아있는 경우가 많았다. <뮤오리진>의 경우 플레이어는 캐릭터가 착용할 무기, 방어구, 장신구, 망토 아이템을 획득해야 하는데, 이때 아이템의 이미지는 현실적인 무기의 형태와 유사하게 그려졌다. 하지만 인벤토리 창에서 아이템을 확인했을 때 각 아이템은 TCG카드와 같이 아이템의 이름, 속성, 등급, 레벨 등이 기입되어 있다. 뿐만 아니라 캐릭터의 아이템 착용 슬롯의 배치 역시 카드 텍을 연상시킨다. 또한 획득 과정에 있어서도 카드게임과 유사하다. 각 턴을 끝내고 받는 아이템이나 영웅 같은 경우에는 마치 카드처럼 제시가 된다. 이는 <매직 : 더 개더링(Magic : the Gathering)>에서 플레이어가 더 강한 카드를 획득하기 위해 부스터 팩(booster pack)을 구입하는데, 그 안에 어떤 카드가 들었는지 확인할 수 없는 것과 유사하다. 그러다보니 플레이어는 카드를 조합하고, 강화하는데 관심을 둔다. 새로운 카드가 나오면 수집하고 싶으며, 더 강한 카드로 진화시키기 위해서 플레이를 한다.

자동전투를 통해서 플레이어는 끊임없는 강한 카드에 대한 욕망을 충족시키려 한다. 욕망의 대상을 얻기 위해서 열심히 노력하지만, 결국 그것을 손에 쥐는 순간, 그것은 욕망의 대상이 아니었음을 알게 된다. 그리고 새로운 욕망을 추구하게 된다. 욕망이 사라지지 않고, 계속해서 상승하는 것이다. 허상이 상승한다. 실체처럼 보이지만, 베일에 싸인 것처럼 계속해서 저 멀리 사라지는 것이 욕망이다. 아이템과 영웅들을 모으는 것은 이러한 욕망의 연장선이다. <레이븐>에서는 같은 종류의 방어구(투구, 갑옷, 장갑, 신발)를 착용하면 세트 효과가 발생해 더 높은 수치를 공격력과 방어력을 얻을 수 있다. 이를 위해 플레이어는 자동전투 기능을 사용해서 끊임없이 아이템을 획득, 강화, 진화하며 원하는 세트의 아이템을 만들어낸다. 자동전투를 명령한 상태에서 플레이어는 마치 '신화' 등급의 버서커 투구'만 획득하면 최고의 캐릭터를 만들 수 있을 것만

같은 느낌이 든다. 하지만 실제로 신화 등급 버서커 투구를 획득하고 나면, 다시 아이템의 레벨 30을 만들기 위해서 강화를 하고, 초월을 통해 최대 레벨인 40을 달성하기 위해 다시 아이템을 수집하기 시작한다. 이러한 과정을 거쳐 버서커 세트의 방어구를 획득하고 나면, 이는 모험 콘텐츠에서만 유용한 것이지, 레이드나 결투장에서 유용할지는 의문이다. 이에 플레이어는 각 상황에 맞는 아이템 세트를 획득하기 위해 플레이를 지속한다. 플레이어는 자신의 캐릭터를 최고의 상태로 만들기 위해 반복전투를 진행하지만, 아이템의 획득이 곧 플레이어의 완전한 만족을 의미하지는 않는다. 플레이어의 욕망이 욕망의 대상인 아이템의 획득을 통해서 완전하게 채워지지 않기 때문이다. 그렇기 때문에 플레이어는 지속적으로 자동전투를 통해서 새로운 아이템을 획득하며 만족하고자 하는 것이다.

또한 완전 자동전투 기능을 사용하는 플레이어는 전투가 진행되는 동안 조작이 부재하기 때문에 자동전투의 기본적인 조건이 충족되지 않아 전투가 종료되기 전까지는 화면을 모니터링 하지 않아도 된다. 이에 플레이어는 일정 시간동안 게임이 진행되도록 두고 일상생활을 영위할 수 있다. 이때 타자의 형상은 플레이어를 대신해서 게임을 진행하면서 마치 주체가 게임을 하는 것과 같은 느낌을 받는 것이다. 이는 대상에 상호 작용의 이면에 대상 자체가 주체를 대신하여 수동성을 갖는 것, 주체로부터 수동성을 앗아가는 것, 이를 통해 대상 자체가 주체 대신 게임을 즐기고 주체를 자발적인 향락의 의무에서 해방시켜주는 상황이다. 대신 게임을 해주는 모바일을 통해서 실제 게임을 조작하고 있지는 않지만 자동적으로 게임이 진행되고 있다는 사실 자체가 상징적인 매개체로서 대타자의 역할을 하는 것이다.

4. 결 론

본 논문은 자동전투 기능을 사용자의 개입정도

측면에서 유형을 분류하고, 플레이어의 욕망을 라캉의 상상계, 상징계, 실재계의 측면에서 논의했다. 이를 위해 최근 오픈마켓에서 플레이어들의 관심이 높은 6건의 RPG를 비교분석하였다. <영웅>, <세븐나이츠>, <서머너즈 워>는 기본적인 움직임은 자동이되, 전투장의 반복적인 입장과 스킬 사용 등에서는 플레이어의 개입이 불가피한 부분적 자동전투 유형이다. 플레이어는 더욱 강한 스테이지를 정복하고 싶다는 욕망을 갖고 자동전투를 지속적으로 사용한다. 반면 <레이븐>, <뮤오리진>, <별이되어라>로 대표되는 완전 자동전투에서 플레이어는 자동전투를 지시하면 추가적인 조작이 불필요하다. 더욱 강력한 캐릭터를 가지고 싶은 욕망을 가지고 일정 시간 이후 획득할 수 있는 보상을 위해 자동전투 기능을 사용한다. 하지만 대상을 획득하고 나면 그것이 허상이었음을 깨닫고 새로운 욕망의 대상을 찾아 추구하게 된다. 이런 과정에서 자동전투는 대상을 획득하려는 주체의 적극적인 행위로서 사용된다.

자동전투 기능에서 나타난 플레이어 욕망 연구는 최근 출시된 6개의 게임을 대상으로 자동전투가 가능한 구간과 플레이어가 그 안에서 개입이 필요한지 여부로 분류되었기 통시적으로 일반화할 수 있는 수준에는 미치지 못한다. 또한 같은 게임이라 하더라도 플레이 스타일에 따라 플레이어의 욕망이 달라질 수도 있다. 하지만 모바일 매체를 통해 기존 주류 매체였던 PC보다도 더 쉽고 오랜 시간 게임을 접하는 하드코어 플레이어들의 욕망을 밝혀본다는 데 시사점을 제공할 수 있다는 데 의미가 있을 것으로 기대한다.

REFERENCES

- [1] In-hwa Lee, "Korean Digital Storytelling", Salim, 2005.
- [2] Korea Creative Content Agency, "White paper on Korean games: Guide to Korean game industry and culture 2014", Korea Creative Content Agency, 2014.
- [3] Chen, K. T., Jiang, J. W., Huang, P., Chu, H. H., Lei, C. L., & Chen, W. C. "Identifying MMORPG bots: A traffic analysis approach", EURASIP Journal on Advances in Signal Processing, 2009.
- [4] Steve Swink, "Game Feel. Elsevier", 2008.
- [5] Jesper Juul, Half-Real, MIT Press, 2008.
- [6] Raph Koster, "Theory of fun for game design". O'Reilly Media, Inc., 2013.
- [7] JungJae Park, "Legal issues related with bot program", LAW & TECHNOLOGY Vol.2, No. 45, pp.38-48, 2013.
Sung-Wook Choi, Duck-Shin Oh, Hae-Sun Bang, Myung-Seon Yim, "A Study of the Effects of BOT within MMOPRG on On-line Game", Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol.2, No.23, pp.113-123, 2010.
Seong Kyu Kim, Gyu Hwan Oh, Jong Hwan Kim, "A Study on Player Reaction in Game Environment Change : focused on the contents of 「TERA」 and 「Knight Online」 for Game Bot Detection", Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol.27, No.3, pp.77-88, 2014.
- [8] Sun-Kyu Choi, A study on the continuous usage intention of automatic combat system : focused on smart phone RPG, Master thesis Seoul National University, 2015.
- [9] Sun-Kyu Choi, A study on the continuous usage intention of automatic combat system : focused on smart phone RPG, Master thesis Seoul National University, 2015.
- [10] Korea Creative Content Agency, "White paper on Korean games: Guide to Korean game industry and culture 2012", Korea Creative Content Agency, 2011.
- [11] Nickolas Yee, "The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play", Games and Culture, Vol.1 No.1, 2006.
- [12] Roger Caillois, "Man Play and Games", University of Illinois Press, 2001.
- [13] Dennis D Waskul, "The Role Playing game and the game of role-playing: the Ludic self and everyday life", Williamms, Patrick & Hendricks, Q. Sean edit, Gaming as Culture, Creative Content Agency, 2014.

North Carolina:McFarland & Company, 2006.

- [14] Sung-Eun Seo, "User identity of Social Network Game", Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol. 23, No. 0, pp.69-77 2010.
- [15] Jaques Lacan, "The Seminar of Jacques Lacan: The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis", W. W. Norton & Company, 1998.
- [16] Jaques Lacan, Teak-Young Kwon(edit), "Desire Theory", Moonye publishing, 1994.



류 철 균(Lyou, Chul-Gyun)

1989 서울대학교 국어국문학과(문학사)
1993 서울대학교 국어국문학과(문학석사)
2001 서울대학교 국어국문학과(문학박사)
현재 이화여자대학교 디지털미디어학부 정교수

관심분야 : 게임, 문화기획, 인터랙티브 스토리텔링



김 화 현(Kim, HwaHyun)

2012 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
현재 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠전공 석사과정

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 게이미피케이션, SNG
