

프레임 분석을 통한 불쾌한 게임 디자인(Abusive Game Design)과 반성적 게임플레이

오양가 강벌드* 유희범*, 성정환**

승실대학교 일반대학원*, 승실대학교 글로벌미디어학과**

{any, cutyboyjin, artbysung}@crossdesignlab.com

Abusive Game Design and Introspect Game play through Goffman's frame analysis

Uyanga Ganbold*, Hui-Beom Yu*, Jung-Hwan Sung**

Department of Media Graduate School Soongsil University*,

Dept. of Global Media, Soong-sil University**

요약

미구엘 시카트(M. sicart)는 불쾌한 게임 디자인이 디자이너와 플레이어간의 상호작용을 발생시키며 이를 통해 게임이 예술의 영역에서 해석될 수 있음을 시사 하였다. 본 논문에서는 이 불쾌한 게임디자인을 고프먼의 프레임 이론에 바탕하여 재해석한다. 보편적인 게임학이 추구하는 '사용자 중심'적 게임 디자인은 게임의 프레임에 몰입하여 사용자 경험과 게임의 프레임에 일치감을 더하는 긍정적 다운키잉(Positive Down-keying)을 추구한다고 볼 수 있다. 반면에 불쾌한 게임 디자인은 게임의 프레임에 대한 플레이어의 관점에 '혼란함'을 주어 게임에 대한 반성적 관점을 가질 수 있도록 해준다. 예술의 영역에서 게임을 해석하기 위한 방편에서 불쾌한 게임 디자인을 정의했던 시카트 이론은 불쾌한 게임 디자인과 전형적인 게임 디자인을 나눠서 보지만 프레임 분석을 통한 불쾌한 게임 디자인은 게임 플레이에 대한 플레이어의 반성적 시각을 환기시키는 장치 혹은 테크닉으로 기존의 게임디자인과 관계할 수 있음을 알려주고 있다.

ABSTRACT

The interrelation between abusive game designers and players are revealed and considered as one of the game arts by Miguel Sicart. This study is based on the frame analysis of Ervin Goffman. The player centered game design, in the case of a digital game, is penetrated into the frame, and player's experience and game frame at the same level can be assumed as positive down-keying. Conversely, confusion of the game is experienced by the players and perceptions about the games are required. The term of Miguel Sicart, generated the abusive game design in the view of the game art, considers both common game and design of the game, respectively. Nevertheless, the abusive game design refreshes the reflections of players in a game and presents possibilities of bridging the designs of standard games through the techniques and devices.

Keywords : Game Design(게임 디자인), Abusive Game Design(불쾌한 게임 디자인), Frame Analysis(프레임분석), Down-keing(다운-키잉), Up-keying(업-키잉), Dark Play(다크플레이), Anti-Pattern(부정 패턴)

Received: Oct. 11. 2017 Revised: Oct. 18. 2017
Accepted: Oct. 20. 2017
Corresponding Author: Jung-Hwan Sung(Soonsil University)
E-mail: artbysung@crossdeginlab.com

© 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

유희의 차원에서 게임과 플레이경험이 가져야 할 최우선의 가치는 즐거움에 있다고 할 수 있다. 이에 따라 게임 디자인은 플레이어에게 즐거움을 선사하는데 목적하기 마련이다. 일찍이 로제카이는 놀이의 형태를 네 가지로(아곤, 알레아, 미미크리, 일링크스) 분류하였다. 이는 놀이의 구성적 측면에 더하여 즐거움의 원천에 맞물려 정의된 것으로 새로운 게임과 놀이를 창조함에 있어서의 전형적인 방향성을 제시해 줄 수 있다. 또한 놀이를 즐기는 측면에 있어서도 자신이 해당하는 놀이의 즐거움과 놀이의 형태가 어떠한 것에 가까운지 경험적으로 예측하게 된다. 이른바 게임학(Ludology)은 놀이만의 유희를 통한 즐거움의 원리를 찾아내고 이를 통해 새로운 놀이에 대한 제언을 거듭하는 것이다 [1]. 이를 통한 학문적 성과는 디지털 게임을 디자인함에 있어서도 그대로 적용되어 지고 있다. 하지만 본래 지향되어야 할 유희적인 디자인을 거부하는 게임이 발표되는 경우가 있다. 문제는 이들 게임을 단순히 ‘디자인인 잘못되어 있는’ 혹은 ‘재미가 없는’ 게임으로 평가할 수 없다는 점이다. 경우에 따라서는 이들 게임에 대한 예술적 가치를 논하는 경우까지도 있다. 유희의 전형적인 원리를 거부하는 이들 게임의 디자인을 더글라스 윌슨(D. Wilson)과 미구엘 시카트(M. Sicart)는 불쾌한 게임 디자인(Abusive Game Design)¹⁾이라고 정의한 바 있다[2]. 그리고 ‘신선한 놀라움(new surprises)’이라는 불쾌한 게임 디자인이 가지는 고유의 가치에 대하여 설명한다. 플레이어가 익히 예상하고 원하고 필요로 하는 것을 특유의 기이하고 생소한 것으로 대체함으로써 게임과 사용자간에 새로운 관계를 만들어 준다는 것이다. 이 관계란 사용자와 시스템의 관계를 넘어서 사용자와 디자이너가 교감하는 새로운 경지라는 것이다. 불쾌한 게임 디자인 또한 사용자에게 즐거움을 선사하는데 유효한 방식이라면 이는 기존의 Ludology에 확장된 개념으로 받아들여야 마땅할 것이다. 더글라스 윌슨

과 미구엘 시카트는 불쾌한 게임 디자인의 유형을 분류하고 그 가치를 정의하였지만 게임의 상호작용에 의한 현상 자체를 설명하는데 이르지 못했다. 이에 본 논문에서는 다크테마 게임의 게임플레이와 플레이어의 윤리관에 대한 연구에 있어서 어빙 고프먼(Erving Goffman)의 프레임 분석(frame analysis)을 응용한 에셜리 브라운(AML Brown)의 연구방식에서 착안하여 프레임분석을 통해서 불쾌한 게임 디자인이 ‘신선한 놀라움’과 함께 어떻게 반성적 게임플레이를 즐길 수 있게 되는지 그 원리와 과정을 다뤄보고자 한다. 이를 통해 불쾌한 게임 디자인이 가지는 가치의 존재를 더욱 분명히 하고 기존의 Ludology에 확장을 꾀하고자한다.

2. 불쾌한 게임 디자인 (Abusive Game Design)

2.1 다크 디자인 패턴

게임학관점에서 게임 디자인은 ‘사용자 중심’의 원리를 강조하곤 한다[3]. 이에 따라 게임 디자이너는 ‘플레이어의 대변자’로써 역할 해야 한다고 조언한다. 디자이너는 플레이어의 입장에서 반복되는 플레이테스트를 통해 사용자 경험을 정제하여 나가게 된다. 스테판 비욕(S Björk)은 게임 디자이너를 위한 도구로써 디자인 패턴을 정의하였다. 이를 통해 디자인요소간의 복합적관계안에서 요소의 장단을 보다 효율적으로 파악할 수 있다는 것이다. 위에서 제시하는 디자인 패턴 프레임웍은 결과적으로 긍정적 사용자경험을 이끌어 내는 게임요소의 패턴을 정리하고 있는 것이다. 동시에 이에 반대되는 부정패턴까지(Anti-Pattern)도 정의 하고 있다[4]. 부정패턴이란 말 그대로 부정적 사용자 경험을 가져오는 패턴이다. 예를 들어 너무 좁은 시야각

1) Abusive Game Design 을 직역하면 폭력적인, 모욕적인 디자인이라고 할 수 있지만 저자가 ‘Abusive 하다’라고 지칭하는 디자인의 맥락은 비합리적, 불친절, 일방적인 불리함, 불쾌함 등으로 해석할 수 있기에 본 논문에서는 이중에 가장 포괄적인 의미의 ‘불쾌함’으로 이를 번역하였다.

(POV)나 의미 없는 전투이벤트, 잘못된 매뉴얼[5] 등 흔히 디자이너의 실수로 취급되는 요소들을 말한다. 그러나 실수가 아닌 의도적으로 부정패턴을 이용할 경우가 있는데 스테판 비욕은 이를 다크 디자인 패턴(Dark Design Pattern)이라고 정의하였다. 그는 다크 디자인 패턴의 개념을 온라인 사이트 디자인상에 사용자 기만방식을 밝히는 darkpatterns.org로부터 영감을 받았다고 서술한다. 여기서의 다크 패턴은 정보의 과잉, 은폐 혹은 착각을 유발하여 교묘하게 사용자 정보를 취득하거나 불리한 계약을 이끌어 내는 등의 수법[6]을 말한다. 반면 게임에 있어서의 다크 패턴은 사용자의 인지적 상황을 의도적으로 제어하여 부정적 결과를 가져온다는 점에서는 전자와 동일하지만 이를 받아들이는 사용자의 태도에 있어서 패를 달리한다. 예를 들어 인터넷 쇼핑 사이트에 교묘히 약관을 숨겨 이용자에게 불이익을 가져오는 디자인의 경우 이를 인지한 사용자는 대부분 불쾌함을 느낄 것이다. 하지만 게임에 있어서 이와 같은 패턴은 사용자에게 따라서 이를 게임의 일부분으로 받아들인다는 것이다. 동일한 게임을 경험하고 커뮤니티와 교류하거나 동시에 게임에 참여하는 등 게임을 통해 사회적 관계가 형성될 경우 이러한 경향은 더욱 강해지며 심할 경우 다크 패턴이 게임을 하게 되는 주된 목적이 되기도 한다[7]. 이에 스테판 비욕은 어떠한 디자인 패턴이라도 완벽히 보편적이지 않다고 강조한다. 패턴에 대한 사용자 경험은 개인의 환경에 따라서 다양하게 분화 된다는 것이다. 다크 패턴은 디자이너에게 있어 양날의 검과 같은 존재가 되는 것이다. 이를 그대로 사용자 경험의 질을 떨어뜨리는 실수가 될 수도 있지만, 사용함에 따라서는 사용자 경험에 다양성을 이끌어 낼 수 있는 유용한 도구가 될 수 있는 것이다.

2.2 불쾌한 게임 디자인

앞서 다크 디자인 패턴을 통해 부정패턴의 사용은 플레이 환경과 개인차에 따라서 의외의 결과를 가져다주는 하나의 장치로 활용될 수 있음을 확인

하였다. 불쾌한 디자인은 HCI적 시각에서 부정적 사용자 경험을 촉발 시킬 수 있다는 점에서 다크 디자인 패턴과 일맥 한다. 두 개념의 결정적 차이는 플레이어에 대한 디자이너의 태도에 있다. 앞서 스테판 비욕의 다크 패턴은 역설적이지만 결과적으로 사용자 중심의 디자인이라는 게임학적 영역의 태두리 안에 자리한다고 할 수 있다. 일반적으로 부정적 사용자 경험을 가져올 수 있는 디자인이라 할지라도 사용함에 따라서 긍정적 효과를 가질 수 있다는 점에서 의도적으로 부정패턴(Anti-Pattern)을 활용하기 때문이다. 마조코어(Mascore) 장르의 게임들의 메니아적 인기가 이를 반증해 준다. 다크 패턴은 방식에 차이일 뿐 유희적 가치를 추구하는 디자인의 방편임에는 일반적인 게임 디자인패턴과 다르지 않은 것이다. 반면에 불쾌한 디자인의 부정패턴은 분명하게(노골적으로) 부정적 사용자 경험의 촉발을 기대하고 있다. 또한 이를 통해서 얻어지는 경험은 결코 유희적 차원에서 다뤄질 만한 것이 아니다. 시카트가 정리한 불쾌한 게임 디자인의 양식을 살펴보면 구체적으로 어떻게 부정적 사용자 경험을 이끌어 내는 알 수 있다.

[Table 1] Modalities of Abuse

양식	설명
폭력적인 피드백	물리적 상호작용을 통한 피드백을 전달하는데 있어서 사용자에게 불쾌함을 느낄 정도의 폭력성을 적용하는 방식
불공정한 디자인	일반적인 사용자는 도저히 감당할 수 없는 극단적인 난이도나 게임물을 적용하는 방식
플레이어 속이기	게임의 목적이나 룰을 숨기거나 외곡하는 방식
감각적 혼란	시지각을 혼란하게 하는 3d 영상이나 시끄러운 소리와 같이 사용자의 감각을 혼란하게 하는 자극을 주는 방식
사회적 불쾌함	사회적 관습에 용납하기 어려운 소재나 피드백을 통해서 사용자에게 부끄러움을 느끼게 하는 방식
불쾌함의 시너지	여러 양식을 혼합하여 시너지를 높이는 방식

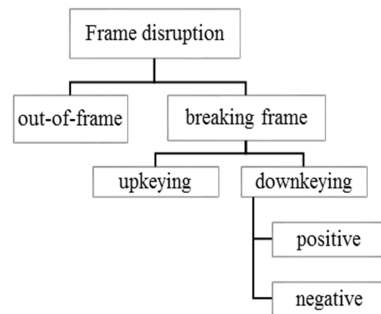
3. 프레임 분석과 게임 디자인

사회학자 어빙 고프먼이 주창한 ‘프레임 분석 이론’(Frame Analysis)은 어떤 사물에 대한 이해 과정과 조직화 경험의 과정이라고 정의되고 있다[8]. 고프먼은 현실의 특정상황을 연극무대로 비유하는데 이는 개인이 인지하는 현실에 관여하는 지배적 원리(Frame)의 작용함을 강조하기 때문이다. 이러한 인식론은 학문적 분야를 망론하고 다양한 사회현상을 해석하는데 유효하다[9,10]. 게임과 게임의 사용자 경험에 있어서도 이를 프레임이론이 다루는 하나의 상황으로 가정해 봤을 때 프레임이론은 사용자와 게임 사이의 상호작용적 관계를 해석하는데 훌륭한 바탕을 제공해 준다. 롤-플레이 게임에 대한 이론의 바탕을 이루는 대부분의 민속지학적(Ethnographic) 연구에 있어서 프레임 이론은 연구의 뼈대를 이룬다[11]. 고프먼의 상호작용 의례(Interaction Ritual)개념을 통한 게임 플레이의 연구에서 게임은 하나의 의례 행위로 간주되어지기도 하였다[12]. 본 논문에서 불쾌한 게임 디자인을 프레임이론으로 바라보는 방식은 에설리 브라운(AML Brown)의 방식과 유사하다[13]. 에설리 브라운은 어두운 테마²⁾에 기초한 게임 환경에 대한 사용자 경험에 관한 연구를 통해 비록 어두운 테마의 게임에 대한 사용자경험이 현실의 도덕적 판단에 문제를 일으키지 않는다고 하였다. 어두운 테마의 게임에 몰입할지라도 해당 게임 프레임이 해제되는 시점에서 현실의 프레임은 그 당시의 플레이 경험에 대한 도덕적 반성을 실시하게 된다는 것이다. 현실의 프레임과 게임속의 프레임을 구분하여 프레임의 이동과 몰입 그리고 프레임의 해제와 변형의 과정은 비단 게임의 문화적 속성에 국한되지 않고 게임의 룰과 형태에 까지도 관련되는 것으로 불쾌한 게임 디자인이 적용된 게임에 대한 사용자 경험을 설명하는데 유효하다고 할 수 있다. 에설리 브라운이 시도한바와 같이 불쾌한 게임 디자인하에서의 사용자 경험에 대한 프레임 분열(Frame Disruption)해석은 불쾌한 게임 디자인의

일반적인 게임디자인과 구별되는 어떠한 가치를 드러내 줄 것이다.

3.1 프레임 분열(Frame Disruption)

프레임을 구분하는 데는 개인이 지각하는 현재의 경계가 중요한 요인이 된다. 이에 어떠한 특수한 조건인가 환경에 영향이 없는 가장 보편적이고 일상적인 상태의 프레임을 ‘원(元)프레임(Primary Frame)’이라고 한다. 우리는 원프레임에서 ‘키(Key)’를 통해서 어떠한 행위나 상황을 이해함으로써 그 과정에 대한 프레임이 만들어진다. 키란 상황을 결정하는 특정한 요소나 범칙들로 이러한 키를 통한 프레임의 이동을 키잉(Keying)이라고 한다. 일상의 키는 상황마다 다양하게 구성되며 이때마다 우리는 새로운 키일(rekeying)을 통해 새로운 프레임을(reframing) 형성한다. 이러한 프레임의 생성과 파괴의 체계를 가리켜 프레임 분열(Frame Disruption)라고 칭하며 분열의 양상에 따라서 세부적으로 각각의 상태를 구분할 수 있으며 각 상태의 관계를 다음과 같이 정리 할 수 있다.

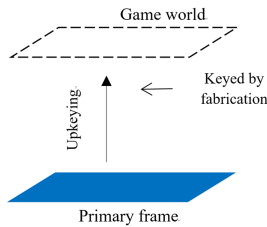


[Fig. 1] Frame Disruption

탈 프레임(Out of frame)은 특정 프레임의 상황이 종료되거나 의식적으로 상황을 무시함으로써

2) Dark Theme Game : 반사회적인 소재나 설정이 주가 되는 게임. 페룬, 살인, 섹스같은 행위와 이와 관련된 설정들이 사용자 경험의 주된 축을 이루게 됨. 일례 에설리 브라운의 다룬 Freak Legion : A Guide to the Fomor(1995)에는 플레이어 스스로가 괴물이 되어 괴물이 가질 수 있는 엽기적인 설정을 활용하여 플레이를 진행하게 됨

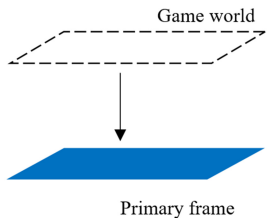
해당 프레임이 더 이상 역할을 하지 않는 프레임의 소실을 의미한다. 반면에 프레임 파괴(Breaking Frame)은 상황의 변화나 의식의 전환에 의해서 프레임의 이동, 변화를 의미한다. 이는 개인의 의식 작용에 따라서 지각하는 프레임의 범위가 유동적이라는 의미이다. 프레임의 이동(keying)은 의식된 원프레임의 상태를 위상적 개념으로 바라봄으로써 원프레임에 바탕한 새로운 프레임이 형성할 경우 업키잉(Up-keying)이라고 하고 반대로 원프레임의 방향으로 회귀하는 것을 다운키잉(Down-keying)이라고 한다. 호이징어의 Magic Circle이 형성되는 지점이 전형적인 '업키잉'의 상태를 의미할 것이다.



[Fig. 2] Up-Keying

3.2 Downkeying

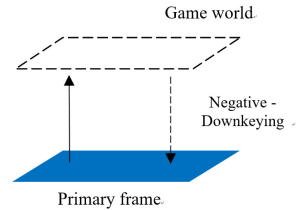
앞서 설명하였듯이 '다운키잉'은 Primary Frame에 근접해가는 프레임 이동을 가리킨다.



[Fig. 3] Down-Keying

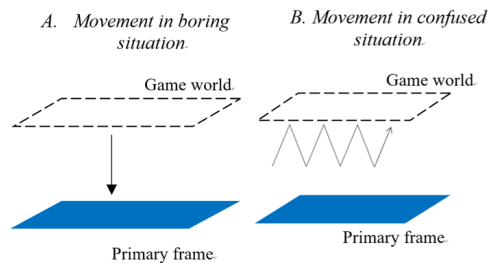
이론적으로 '다운키잉'은 긍정적 형태(Positive Form)과 부정적 형태(Negative Form)로 나뉜다 [11]. 긍정적 형태는 '업키잉' 된 프레임을 원프레임으로 인식하는 몰입의 궁극적 상태로 칙센트미하이 가 관측한 Flow상태에 가까운 상태를 말한다[14]. 다크 패턴이 부정패턴(Anti-Pattern)의 사용을 통

해 극적인 몰입을 이끌어 낼 수도 있음을 밝혔지만 불쾌한 게임 디자인과 같이 의도적인 부정패턴의 사용은 이러한 경우와 분명한 거리를 두고 있다.



[Fig. 4] Negative-Downkeying

'다운키잉'의 부정적 형태는 실제로 '업키잉' 상태의 프레임의 전복과 탈피가 이뤄지는 상태이다. 게임에 있어서는 게임에 흥미를 잃거나 게임의 콘텐츠에 대한 부정적 견해를 가지게 되어 게임에 몰입하지 못하는 경우라 할 수 있겠다. 프레임이론에 있어서 이러한 경우를 두 가지의 유형으로 세분류한다. 첫 번째는 '지루함'의 유형으로 '업키잉'된 프레임의 상태에 대한 흥미를 잃어버리려 원프레임으로 회귀하는 것이다. 어느 상태의 프레임이라 할지라도 주어진 상황과 keying에 의미가 없다면 '업키잉'한 프레임을 유지 할 수 없는 것이다. 두 번째 '혼란스러움'의 유형 역시 원프레임으로 회귀가 발생하지만 그 양상은 '지루함'과는 다르다. '혼란스러움'의 상태는 현재의 '업키잉'한 프레임에 대한 재구성이 요구되는 상태이다. 우리는 주어진 상황에서 감당할 수 없는 요소의 개입이나 전개, 우연적 사건 등에 의하여 현재의 프레임이 유효하지 않다고 판단하고 새로운 키를 통해서 프레임 재구성을 시도하게 된다.



[Fig. 5] Boring & Confused Situation

3.3 혼란함과 불쾌한 게임 디자인

위의 '혼란스러움'의 '다운키잉'을 게임 플레이의 상황에 맞춰 보자면 일반적인 게임 플레이를 지탱하는 프레임에 의심을 가지게 되는 상황을 말한다. 부정패턴의 작용은 분명하게 플레이어가 게임 시스템 자체에 대한 의구심을 불러일으킨다. 전형적인 게임의 사용자 경험을 벗어난 사용자 경험은 이를 지탱하는 프레임에 대한 새로운 시각을 요구하게 된다. 허나 다크패턴(DarkPattern)의 측면에서 부정패턴은 사용자의 욕구에 따른 경험의 결과적 측면이므로 개인의 사상, 성별, 노소에 따라서 예측 불가능의 속성을 가진다. 게임을 기획자의 입장에서 이는 본래의 게임 디자인에 마치 돌연변이와 같은 속성을 부여하여 새로운 가치의 창발을 기대하는 것에 가깝다. 결과적으로 프레임분열의 어느 상태에도 속할 수 있다. 반면에 불쾌한 게임 디자인은 직접적으로 게임 프레임의 관여되어 사용자 경험에 영향을 준다. 이는 '혼란스러움'의 '다운키잉'을 촉발하는 계기가 된다. 불쾌한 게임 디자인에 의한 사용자 경험은 전형적인 프레임과 그 위의 사용자 경험과 비교하여 매우 이질적인 것이다. 불친절, 불건전, 불필요, 비협조적인 게임의 플레이는 사용자에게 지속적인 프레임의 재구성을 요구하게 되는데 이러한 경험이 일반적인 게임의 사용자 경험 원칙에는 위배되에도 사용자들에게 인정받는 것은 이러한 경험이 예술적 경험과 일맥 하기 때문이다. 일상적이고 예측 가능한 경험을 우리는 결코 예술적이라 하지 않을 것이다. 비일상과 낯설음은 예술적 경험과 활동이 가지는 가장 기본적인 속성일 것이며 불쾌한 게임 디자인은 이를 촉발시키는 가장 유효한 방법론이라 할 수 있다. M. Sicart는 이러한 측면에서 불쾌한 게임 디자인란 플레이어와 디자이너의 대화(dialogic relation between player and designer)라고 정의한다. 미리 정의된 이야기의 단방향적(monologic)인 전달에 집중한 전형적인 게임 디자인에 차별된 디자인의 가치를 증명한 것이다.

4. 예술 양식으로서의 불쾌한 게임 디자인

게임을 예술적 표현의 도구로 바라보고 게임에 대한 예술론을 전개한 연구가 꾸준히 이어져왔다 [15,16]. 이들 연구의 대부분이 동의하는 한 가지 사실은 게임에서의 예술성은 체험의 과정에서 발생하는 것이며 이는 게임 자체로써는 예술로 정립되지 않고 플레이어의 존재가 필수적이라는 것이다. 멀티미디어 매체 기반의 작품이 그렇듯이 게임 또한 사실상 각각의 예술론이 지향하는 매체의 특성을 기반으로 하여 해석의 폭넓은 해석의 여지를 가지기에 그 양식 또한 무제한적이다. 그렇기에 플레이어의 존재와 참여에 의한 작품의 완성은 게임이 가질 수 있는 다양한 예술양식에서도 가장 고유한 것에 가깝다고 하겠다. 불쾌한 게임 디자인은 게임이 예술로서 완성되기 위한 참여의 방식과 사용자 경험에 대한 한 가지 방향성을 제시해준다. 이것은 게임으로서의 정체성으로부터 출발한다. 게임을 예술의 한가지로 보기 이전에 이미 상호작용성을 통한 예술은 존재했다. 이들 작품과 게임을 이분적으로 나누는 것은 불가능 할지라도 게임의 존재론(Ontology)을 통해 게임의 측면의 일방적 구분선을 정의해 볼 수 있을 것이다. 게임의 존재를 정의하고 그 요소를 구분한 여러 연구 안에서 [17] 게임으로서의 존재를 가장 분명히 정의하는 것은 '규칙'이다. 이는 단지 규칙이 존재한다는 것이 이상으로 규칙을 지각하고 경험의 경지를 넓혀간다는 것이다. 즉 규칙에 의한 프레임이(Up-keying) 중요하다. 어느 단계에서 더 이상 규칙을 의식하지 않는 경지(Positive Down-keying)에 다다르게 되더라도 규칙의 의식됨은 경험의 구축에 필수적인 과정임에 변함이 없다. 그리고 불쾌한 게임 디자인은 규칙에 특이점으로 작용하여 예술적 경험을 완성해준다. 그 작용이란 경험의 과정과 끝에서 플레이어를 사유의 영역으로 이끌어 주는 것이다. 이는 규칙에 순응하는 것이 아니라 규칙에 대한 스스로의 반성을 통해서 게임이 전달하

는 표면적인 경험의 이면에 자리한 작가의 관념에도 달함을 의미한다. 이러한 경험의 전개는 오히려 잘 디자인되어 있는 게임에서 찾아보기 어려운 것이다. 불쾌한 게임 디자인에 부정패턴이 사용되는 이유이다. 비록 게임의 경험 자체에 깊게 몰입하지 못할지라도 플레이어의 프레임은 경험이 끝나는 이후에도 사유를 통해 분열을 일으킬 것이다. 경험의 과정에 한시적인 프레임이 아닌 사유에 의해 꾸준히 이어지는 프레임 분열이야말로 불쾌한 게임 디자인의 진수라 할 것이다.

불쾌한 게임 디자인의 가치와 의의를 살펴본다면 어떻게 이를 표현할 것인가에 대한 물음이 뒤따른다. 앞서 시카트가 분류한 불쾌한 게임 디자인의 6가지 양상을 살펴보았지만 이를 답습한다고 하여 프레임 분열에 이어지는 사유의 영역에 다다를 수는 없다. 즉 불쾌한 게임 디자인은 정의할 수 있어도 하나의 패턴으로 양식화할 수는 없는 것이다. 하나의 양식이 답습되고 이것이 공통된 결과를 이끌어 내었을 때 양식을 비로소 올곧이 하나의 양식으로 정의될 것이다. 하지만 불쾌한 게임 디자인이 보여주는 양식이 답습됨은 마치 복제된 예술품을 바라보는 관객의 시점과 겹쳐진다. 각각의 불쾌한 게임 디자인이 사례는 독창성을 기반으로 이전에 경험하지 못한 '신선한 놀라움'을 선사하여야 한다는 것이다. 이를 위한 게임 개발자의 노력과 착안의 과정은 예술 창작의 과정 그 자체라 할 것이다.

5. 결 론

앞서 프레임이론을 통해 풀어보았듯이 시카트의 주장대로 불쾌한 게임 디자인은 사용자에게 신선한 놀라움을 선사하는 방식에 하나가 된다. 또한 이러한 방식은 근대 예술양식이 취하는 예술 활동과도 맥락을 같이 하는 것이다. 이는 통해 게임이 예술의 영역에서 해석될 수 있음을 말해준다. 시카트의 이론에서만 보자면 불쾌한 게임디자인은 '예술게임'

이라는 게임이라는 보편적 장르의 하위분류에서만 존립이 가능해 보일 수 있다. 하지만 이를 프레임 분석을 통하여 해석해보면 충분히 보편적 게임과 게임플레이안에서도 통용될 수 있는 개념임을 알 수 있다. 특히 반복적인 사용자 경험과 비교 경쟁에 치중한 획일화된 사용자 경험에 대한 반성적 효과가 있을 것이다. 하나의 형태로 고정된 사용자 경험은 매우 뚜렷한 외현을 가진 프레임으로 대변해 볼 수 있는데 비록 이 프레임이 사용자를 매료시켜 (Up-keying) 강한 몰입력을 가질지라도 그 한계 또한 분명하다는 단점을 가진다. 반면에 불쾌한 게임 디자인은 사용자의 게임 환경과 게임을 바라보는 프레임에 대한 변화를 촉진시킬 수 있기 때문에 고착화되는 사용자 경험에 대한 반성을 가져와 사용자 스스로 사용자 경험에 대한 반성적 시각을 가질 수 있도록 도울 수 있을 것이다. 사용자 스스로가 반성적 시각을 통해 게임을 바라보고 선택한다면 게임의 디자인과 소재 및 표현 또한 보다 다양한 가치를 담아내는 문화적 소양을 담아 낼 수 있게 될 것이다. 결과적으로 게임 프레임의 변화가 게임콘텐츠의 생명력을 연장하는 결과를 가져다준다는 것이다. 이에 따라서 불쾌한 게임디자인은 새로운 게임 콘텐츠의 창작과 개발에 있어서 시금석으로 삼아 참고할 가치가 충분하다고 볼 수 있다. 본 연구의 연장선에서 연구의 흐름은 되짚어서 불쾌한 게임디자인 외에 게임 프레임을 유기적으로 변화시키는 다양한 방식을 연구한다면 콘텐츠의 답습을 거듭하는 게임 디자인영역에 새로운 관점을 제공해 줄 수 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Technological Innovation R&D Program (S2519239) funded by the Small and Medium Business Administration(SMBA, Korea)

Reference

- [1] Aarseth, Espen J. Ludology. In: Routledge Companion To Video Game Studies. Routledge, pp. 185-189. 2014
- [2] Wilson, D., & Sicart, M, "Now it's personal: on abusive game design.", In Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology, pp. 40-47, ACM, 2010
- [3] Fullerton, Tracy. "A playcentric approach to creating innovative games." Game Design Workshop. 2008.
- [4] Zagal, José P., Staffan Björk, and Chris Lewis. "Dark patterns in the design of games." Foundations of Digital Games 2013. 2013.
- [5] Adams, Ernest. "The designer's notebook:"Bad game designer, no twinkie!". Online article from Gamasutra, 1998
- [6] <https://darkpatterns.org/>
- [7] Anthropy, A. "masocore games", Online article from <http://auntiepixelante.com/?p=11>, 2008
- [8] Goffman, Erving. "Frame analysis: An essay on the organization of experience". Harvard University Press, 1974.
- [9] Deterding, Sebastian. "The game frame: Systemizing a goffmanian approach to video game theory." DiGRA Conference. 2009.
- [10] Deterding, Sebastian. "Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Gaming." PhD diss., Hamburg University, 2013
- [11] Montola, Markus. "Social constructionism and ludology: Implications for the study of games." Simulation & Gaming, Vol.43 No.3 pp.300-320, 2012
- [12] Mackay, Daniel, "The fantasy role-playing game: A new performing art", McFarland, 2001.
- [13] Brown, Ashley ML. "8 Three Defences for the FourteenInch Barbed Penis." The Dark Side of Game Play, Routledge, pp.119-136, 2015
- [14] Csikszentmihalyi, Mihaly, "Flow and the psychology of discovery and invention", New York: Harper Collins, 1996.
- [15] Gee, James Paul. "Why game studies now? Video games: A new art form." Games and culture, Vol.1.No.1, pp.58-61, 2006
- [16] Picard, M., "Machinima: Video Game as an Art Form?", Proc. CGSA 2006, 2006
- [17] Youn, Sujin, Woo, Tack, "Design Strategies on Enhancing Intrinsic Motivation to Play Educational Games - Based on Game Design Theories", Journal of Korean Society of Media & Arts, Vol.12, No.4, pp.67-80, 2014



Ganbold Uyanga

약 력 : 2007

2015- 송실대학교 일반대학원 석사과정

관심분야 : 몽골 문화, 게임 스토리텔링, 게임학



유 희 범(Yu, HuiBeom)

약 력 : 2007 송실대학교 미디어학과(학사)

2010 송실대학교 일반대학원 콘텐츠공학(석사)

2010~2012 KoIAN 문화기술연구소 선임연구원

2013~현재 송실대학교 일반대학원 박사과정

관심분야 : VR 콘텐츠, 게임 기획, 게임 스토리텔링



성 정 환(Sung, Jung Hwan)

약 력 : 1997 한양대학교 경영학과 경영학전공 (학사)

2000 Pratt Institute M.F.A

2000-2003 CWN,Inc. MMORPG Game Lead Design

2004-2006 (주)덴쏘 대표이사

2014 중앙대학교 첨단영상대학원 예술공학전공 (박사)

2006-송실대학교 글로벌미디어학과 교수

관심분야 : 매체 미학, 3D 그래픽스, 게임 예술
