

소셜네트워크게임의 만화적 표현연구

이현우* · 김성남** · 김병옥***

*예원예술대학교 · **예원예술대학교 · ***군산대학교

A Study on Comic Expression of Social Network Game

Hyun-Woo Lee* · Sung-Nam Kim** · Byung-Ok Kim***

*Yewon Arts University · **Yewon Arts University · ***Kunsan University

E-mail : zoompluse@hanmail.net

요 약

본고는 SNG(Social Network Game)의 만화적 그래픽 표현에 대한 유형 및 구조 분석이며, SNS(Social Network Service)의 문화적 커뮤니케이션과 게임콘텐츠 능동적 참여에 대한 논의로부터 시작된다. 플랫폼이 가진 정보를 갖고 인터랙션을 통한 관계발전을 목표로 하는 SNG로 게임 패러다임이 변화하고 있는 상황에서 모든 연령대의 사람들이 국경을 초월해 상호교감할수 있는 매개체 역할이 중요시 되고 있다. 본 연구에서는 SNG의 만화적 표현요소가 게임 콘텐츠 제작 및 스토리텔링 까지 영향을 미치고 있는 상황에서 이해하기 쉬운 콘텐츠 전달법으로의 만화적 표현연구에 의의를 지닌다.

ABSTRACT

This Paper studied out prototype and the structure of comic expression on Social Network Game and started with issues based on SNS(Social Network Service) in Culture Communication. Interaction with the platform have the information that aims to develop relationships with SNG. In a world where the paradigm is changing the game People of all ages, transcending national borders in the mediator role of interaction could have been important. Today SNG is a major topic in Game Contents and this issue has influenced the game design and Story Telling. Under this Situation, this study has a significant meaning because it proves that the factors Comic Expression in game is analyzed by SNG.

키워드

Social Network Game, Social Network Service, Comic Expression, Graphic

1. 서론

현재 페이스북, 트위터등으로 대표되는 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, SNS)로 인하여 디지털문화를 영위하던 사용자들의 생활이 변화하고 있다. 스마트폰의 대중적인 보급으로 인하여 실외 공간에서 자유롭게 디지털콘텐츠를 활용할 수 있는 토대가 마련되었고 사용자들의 온라인 인간관계가 현대사회에서 재조명을 받으면서 SNS가 사람들의 문화적 코드를 일상화하고 있는 모습이다.

이러한 SNS 콘텐츠 중에서 사용자들의 이용

선호도가 높은 분야인 게임을 소재로 네트워크 사용자간의 참여 및 관계맺기를 극대화한것이 소셜 네트워크 게임(Social Network Game, SNG)이다[1].

기존의 디지털 게임이 방대한 그래픽 데이터와 가상 콘텐츠를 담고있는 서사적 플레이였다면 SNG는 직접적인 플레이어의 주체가 되어 네트워크의 관계를 맺어가는 현실과 가상의 일체형 플레이라고 할 수 있다.

게임 자체가 목적인 일반 온라인 게임과는 달리, 손쉬운 인터페이스를 통해 모든 연령층의 사용자를 대상으로 해당 SNG 사용자간 친밀감과

동질성을 증대시키는 것이 특징이다[2].

사용자가 친근하게 느낄 수 있도록 SNG 그래픽 표현방식은 캐릭터디자인의 경우 2등신, 3등신의 아기자기한 외형을 주로 보여주고 있고 애니메이션 효과는 만화적인 효과선, 말풍선 등이 활용되고 있다.

사실적인 묘사보다는 유년시절을 친근하게 연상시키는 만화적 캐릭터, 애니메이션 배경, 심플한 사운드 등의 그래픽 요소들을 활용하여 게임의 초반 진입장벽을 낮춰주고 있다.

이를 통해 본 연구에서는 SNG의 만화적 표현을 분석하고 스마트기기에서 나타나는 게임콘텐츠와 만화의 효과적인 접목에 대하여 고찰하고자 한다.

II. SNG의 문화현상

2.1 소셜미디어의 문화변화

소셜 네트워크 서비스(SNS)인 페이스북, 미투데이, 싸이월드 등을 활용하는 사용자들이 프로필 정보, 친구 관계 맺기 등의 콘텐츠를 활용하여 SNS 내에서 즐길 수 있도록 게임 어플리케이션으로 개발한 형태가 소셜 네트워크 게임(SNG)이다.

과거에는 집이나 사무실 등의 실내공간에서 온라인게임이 행해졌다고 본다면, 지금의 스마트폰 기반 온라인게임은 장소에 구애받지 않고 자유로운 공간에서 언제든지 게임을 즐길 수 있는 탈놀이화가 되어가고 있는 시공간 플랫폼이다.

국내의 SNS 성공회사인 싸이월드가 1999년 큰 반향을 일으키면서 온라인 상의 인맥관계도 현실세계와 밀접한 관계라는 것을 보여주었다. 국내의 소비자들은 이러한 경험을 토대로 또 다시 유행하고 있는 SNS의 흐름을 인지하고 있는 것이며 이러한 트렌드가 국내에서 유행하는 것이 아닌 전 세계인이 생산하고 소비하는 글로벌 마켓으로 확대되면서 보다 상위개념인 문화의 변화로 인식하는 것이다.

현재 인터넷시대의 만화, 게임, 음악 등은 이미 주요 포털의 콘텐츠가 되었고 현재 우리는 포털이라는 콘텐츠 플랫폼 시대에 살고 있는 것이다.

앞으로 들고다니는 컴퓨터 인터넷 시대가 되면서 포털을 통하지 않고서도 필요한 콘텐츠들을 어플이라는 새로운 콘텐츠 전달매개체로 알게 되는 것이다.

콘텐츠를 전달하는 과정에서 소비자가 적극적으로 개입하게 되는 상황을 최근의 소비자들은 참여자라고 불리운다[3]. 과거에는 생산의 개념이 생산자와 소비자 그리고 유통업자로 분류가 되었지만 최근에는 참여자의 개념이 등장을 하면서 다양한 콘텐츠의 생산과 유통에 직접적인 미디어 역할을 담당하고 있다.

2.2 게임의 일상화

SNG의 게임적 요소는 SNS의 소셜적 특성보다 강조하여 게임의 유희적인 요소보다는 유저들간의 상호작용을 촉진하는 것에 초점을 맞추었고, 실제 인맥을 활용하여 네트워크를 형성 및 확장하는 것을 목적으로 한다.

그럼으로 비게이머인 SNS 유저들의 게임 이용시 부담이 적으면서 인맥을 활용할 수 있어야 하므로, 단순하고 쉬우면서도 상호작용 촉진 요소가 포함된 게임이 대부분이다.

미국 인구의 20%에 해당하는 5,680만명이 페이스북 등에서 SNG를 즐기고 있으며, 이용자들 중 35%는 SNG를 하기 전에 비디오게임 등 다른 종류의 게임을 해본적이 없어서 신규 소셜게임의 수요 창출력을 높이고 있다. 남녀 비율은 47% : 53%로 여성이 다소 우세하고 이 중에서 여성 유저의 경우 57%가 소셜 게임이 처음으로 접한 게임이라고 응답한 것을 보면 SNG를 통하여 여성들의 게임 참여도를 높일 수 있는 요소인 것이다[4].

PC플랫폼 외에 휴대폰이나 메신저 등을 통한 SNG의 접근성이 높아짐에 따라 게임의 수요는 더 높아질 것으로 보이며 일상 생활 속에서 디지털콘텐츠의 자연스러운 참여도를 높이고 많은 시간을 할애하지 않고서도 그 게임의 가상적인 즐거움을 현실에서도 유지할 수 있게 하는 요소가 있으며 미디어의 콘텐츠 생산 주체가 되어 게임을 즐기면서도 인맥을 구축할 수 있는 새로운 커뮤니케이션의 수단으로 생활의 즐거운 게임화를 촉진시키는 방안을 지니고 있다[5].



그림 1. 팜빌 메인화면

III. SNG의 만화적 표현

3.1 시각적 운동분할

회화란 연속되는 시간상을 하나의 캔버스에 표현하기 위해 많은 발전을 거듭한 것이다. 이러한 회화를 재매개한 만화는 그 특성상 연속된 이야기의 중요성이 더욱 커지면서 그 시간상을 표현하기 위해 더욱 많은 발전을 거듭하였다.

4각형의 닫힌 칸 구분선도 사용하기 시작하였으며, 책과 신문, 잡지 등 각각의 매체에 맞추어 가며 한 장면 안에 다양한 표현기법을 발전시키며 진화해 왔다[6].

만화 속에 흐르고 있는 시간은 우리들이 일상적으로 체험하고 있는 시간이 아니며 연극 또는 영화의 시간과도 다르다. 컷의 그림을 쫓는 시간, 말풍선의 위치와 순서를 확인하는 시간, 말풍선 속의 문장을 읽는 시간, 다음 컷을 찾아 이동하는 시간 등 다양한 길이와 레벨을 가진 시간이 여러 층 얹히고 설켜 전체로서 만화를 구성하고 있다 [7].

운동분할의 표현은 SNG의 그래픽에서도 자주 활용된다.



그림 2. 톨더스카이 화면구성

JCEntertainment에서 개발한 톨더스카이의 게임플레이 화면을 보면 동일한 컷에 의한 그림의 분할요소를 활용한 것을 알 수 있다.

플레이어는 화면의 확대와 축소를 통하여 도시의 전체화면을 볼 수도 있고 하나의 인물캐릭터만 살펴 볼 수도 있다. 스마트기기의 특징인 줌인, 아웃을 통하여 화면의 컷을 사실적으로 인지할 수 있는 것이다.

이것은 기존의 온라인게임에서 잊혀졌던 만화의 운동적 분할 법칙이 다시금 각광받는 부분이다. 애니메이션이 실시간으로 표현 가능했던 게임에서 스크롤 방식의 게임으로 대체되는 SNG의 그래픽 표현유형에서는 현전감이나 리얼리티대신, 플레이의 가상적 환영을 상상하게 함으로써 차별화된 표현과 만족감을 가져다 준다.

3.2 말풍선 커뮤니케이션

만화라는 매체에서 말풍선이 차지하는 비중은 높다. 말풍선은 그 명칭에서도 분명하듯이 대개의 말풍선은 풍선의 형태를 하고 있다. 그 안에 들어가는 기호의 성질도 다양한 의미를 가지지만 말풍선의 형상 또한 커뮤니케이션의 전략으로서 활용하는 방법이다.

요모타 이루히코는 만화원론에서 모리시타 히로미의 만화를 예로 들며 말풍선의 내부에 있는

것은 등장 인물들간의 커뮤니케이션에 제공된 언어내지 기호라고 분석한다.

이러한 만화와는 달리 SNG에서는 수 많은 사람들이 실시간으로 모여서 다양한 대화를 주고받는다. 이것은 게임의 장점이자 다양한 커뮤니케이션 전략으로도 활용이 된다.

플레이어는 그림처럼 게임 내의 사람들에게 본인이 필요로 하는 정보를 말풍선으로 표현할 수 있으며, 이들 중에 도움을 주고자 하는 사람을 찾아 같이 게임을 즐기거나 조건에 맞는 사람을 찾아 게임 내 콘텐츠를 선물로 주고받기도 한다. 여기서 말풍선은 소리와 의미의 혼동을 방지하고 구별할 수 있게 함으로서 다양한 사람들과 커뮤니케이션을 공유해야 하는 SNG에 있어서 중요한 요소로 활용되는 것이다.



그림 3. 트레인시티 화면구성

이렇듯 게임 내 말풍선은 SNG에서도 플레이어들간의 대화나 상호이해를 위해 설정된 기호이며 말풍선 내부의 언어적 메시지는 가능한 생략되고 필요한 최소한의 대사만 하는 것이라는 서로간의 암묵적 약속이 있으며 플레이어의 목적성을 전달하는 본질도 갖고 있다.

IV. 결 론

본 연구는 SNG의 플레이 화면에서 만화적 표현인 시각적 운동분할과 말풍선 커뮤니케이션이 갖는 표현의 영역에 대해 분석하고자 하였다.

게임이 생소한 소비자들에게 어필할 수 있는 외적인 요소로서 만화기법이 게임 내에서 캐릭터, 배경, 효과 등으로 재매개함으로써 하이퍼매개성을 실현하며 이로 인하여 사용자의 능동적인 참여로 연계된다는 점이 나타났다.

아날로그로 대변되는 만화가 디지털 플랫폼인 스마트기기에서도 주목 받는 것은 이해하기 쉬운 그림체만은 아닐 것이다. 스토리를 전달하기 위해 다양한 표현기법과 보논이의 심리상태를 파악하여 기호화했던 노력이 현재에도 소통되는 것이기

때문이다.

SNS가 일상의 디지털라이프를 영위하는 핵심 콘텐츠가 되면서 SNG의 게임적인 역할도 점차 순기능으로 진화하고 있는 중이다. 생산자와 소비자로 구분되는 역할사회가 아닌 소셜미디어의 전방위적 참여사회로 거듭나고 있으며 현대인들의 문화소비에 대한 인식도 변화하고 있다. 앞으로도 감성 테크놀러지에 의하여 게임산업이 진행되리라 예상되므로 오픈형 마인드의 프로젝트 기획 및 디자인이 중요시 될 것이다.

감사의 글

본 연구는 중소기업청에서 지원하는 산학연협력 기업부설연구소 지원사업의 연구결과임.

참고문헌

- [1] 조병호, 소셜게임 동향 및 특성, 정보통신산업진흥원 주간기술동향2011.6.3, pp.24, 2011.
- [2] 한예원, 심세라, 소셜게임의 사용자 분석 특성, 한국콘텐츠학회 논문지, 2010.
- [3] 이동훈, SNS가 가져온 문화콘텐츠 향유의 새로운 풍경, 문화관광연구원 문화산업연구실 세미나, pp.5~16, 2010
- [4] NPD자료, 연합뉴스, 블로터닷넷, 2010.8.25.
- [5] 홍유진, 소셜네트워크게임의 현황과 전망, 한국콘텐츠진흥원포커스10-18, pp.3~6, 2010.12.
- [6] 이승제, 온라인게임에 재매개되는 만화적표현 연구, 홍익대학교 석사논문, pp.38~40, 2009.
- [7] 요모타 이누히코, 김이랑 역, 만화원론, 시공사, pp.35, 1999.