

ARG 게임의 핵심 재미 요소와 활성화에 관한 연구

장혜정*, 김효남^o

*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: hjinthehouse1997@gmail.com*, hnkim@ck.ac.kr^o

A Study on the Core Fun Factors and Activation of ARG Game

Hae-Jung Chang*, Hyo-Nam Kim^o

*Dept. of Game Contents, ChungKang College of Cultural Industries,

^oDept. of Game Contents, ChungKang College of Cultural Industries

● 요약 ●

최근에 들어서 VR, AR 등 ‘현실’을 기반으로 하는 장르가 주목을 받고 있다. 그 중에서도 ARG 장르가 존재하는데, 우리가 살고 있는 현실 세계에서 가상의 이야기들을 마치 실존하는 것처럼 꾸며 놓고 관객 혹은 플레이어들이 스스로 단서를 찾아 스토리의 끝을 매듭짓는 것이 목표인 장르이다. ARG 장르는 그 자체가 게임이 될 수 있고, 메인 게임 장르의 세부적인 요인으로 작용할 수도 있는 매력적인 장르이다. 본 논문에서는 ARG 게임에 대한 세부적인 분석과 인식 조사를 진행하여, 그 결과를 바탕으로 해당 장르를 보편화 시킬 수 있는 방법을 제시한다.

키워드: 대체현실게임(Alternate Reality Game, ARG), 현실기반게임(Reality Based Game), 비디오게임(Video Game)

I. Introduction

최근 게임 시장은 소비자화 미디어 사이에 영역의 한계를 더 이상 구분하지 않는, ‘현실’을 기반으로 한 장르의 인기가 급증하고 있다. 가상현실(VR;:Virtual Reality)과 증강 현실(AR;:Augmented Reality)이 대표적인 예시라 볼 수 있다. 그 중에서도 ARG(Alternate Reality Game)이라는 장르가 존재하는데, 이는 가상의 사건을 현실에서 일어났다는 가정 하에 네티즌들이 사건을 해결하는 게임을 말한다. 특히 ARG는 각종 마케팅 수단으로써도 훌륭한 성과를 보이고 있다. 인터넷 혹은 현실 공간을 통해 어떠한 미스터리나 비밀이 숨겨져 있는 콘텐츠를 제작하여 사람들의 흥미를 유발하고, 사람들이 직접 암호를 풀어냄으로써 재미를 느낌과 동시에 제작진이 알고고자 하는 작품을 홍보하는 마케팅으로 작용되는 것이다. 실제로 하버드 비즈니스 리뷰가 선정한 ‘Breakthrough Ideas For 2008’에서 World Without Oil을 운영하고 있는 대체 현실 게임 디자이너 Jane MCGonigal은 대체 현실 게임이 향후 비즈니스 현실에 적용되고, 기업의 리더 들은 이를 고객들이 활용할 수 있는 신상품의 개발이나 기업의 시장 조사, 기업의 주요 의사 결정을 위한 시뮬레이션의 발전된 형태로 활용된 것이라 전망한 바 있다[1,2]. 이처럼 ARG는 그 자체가 게임이 될 수 있고, 메인 게임 장르의 세부적인 요인으로 사용될 수 있는 매력적인 장르이다. 하지만 앞서 언급했던 VR, AR 장르와는

다르게 ARG 게임은 ‘현실’이라는 플랫폼을 사용하기 때문에 많은 사람들에게 생소한 장르이기도 하다.

본 논문에서는 ARG 게임에 대한 세부적인 분석과 인식조사를 진행하고, 이러한 장르의 보급을 확대할 수 있는 방안에 대해 연구해보고자 한다.

II. The Main Subject

2.1 ARG 게임의 개요와 사례 분석

ARG는 대체현실 세계 속의 이야기가 현실에서 일어났다는 가정으로 참여자가 직접 이야기에 참여하여 사건을 풀아가는 게임을 뜻한다. 이 게임은 영화나 소설로만 접하는 세계를 현실 속에서 직접 경험하며 풀어가기 때문에 압도적인 몰입 감을 제시하고 적극적인 참여를 유도한다[3].

ARG는 2001년 개봉한 스티븐 스필버그의 감독 작 영화 ‘A.I’를 홍보하기 위한 마케팅으로 시도되면서 유명세를 타기 시작했다. 해당 ARG 마케팅은 실제 인터넷 매체를 통해 게임의 단서를 풀고, 가상 인물의 실제 전화번호를 통해 이야기가 진행 되게끔 설계했다. 팬들로

하여금 직접 영화 세계관과 제작 정보들을 스스로 탐색하게 만드는 구조이다. 영화 A.I의 마케팅은 막대한 광고비 대신 현실과 융합한 가상의 대체현실게임을 만드는 것으로 100만 명 이상의 참가자를 이끌어냈다[4].

2008년에 공개된 영화 ‘다크 나이트’도 참여자들이 조커의 추종자 팀과 지방 검사 허비텐트의 추종자 팀을 구성하여 보물찾기를 진행하는 듯 퍼즐을 풀어나가는 대체현실게임을 접목한 프로모션으로 1000만 명 이상의 참여자를 이끌어내는데 성공했다[5,6].

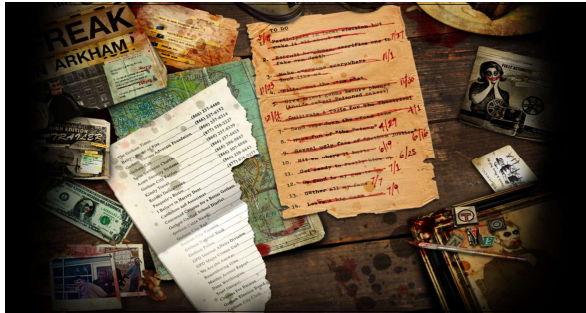


Fig. 1. ARG Site From the Dark Knight(2008)

대체 현실 게임은 영화 프로모션에만 적용되는 것에 그치지 않았다. 2008년 공개된 ARG ‘제준 연구소(Jejune Institute)’는 게임 속에서 제시하는 퀘스트를 통해 지역의 특색 있는 명소와 역사적인 사건을 게임 세계관에 반영하는 방법으로 당시 혁신적인 경험 형 게임이라는 찬사를 받았다. 이 게임은 1만 명이 넘는 사람들이 참여했으며 캘리포니아 지역에서 새로운 형태의 관광 프로그램으로 평가도 받았다[7].

한국의 유니크 굿 컴퍼니도 리얼 월드라는 세계 최대 규모 대체현실 게임 플랫폼을 개발·운영하고 있다. 회사가 2019년에 공개한 ARG ‘정동밀서’는 일제강점기를 배경으로 일본군과 스파이 몰래 상해 임시 정부로 독립자금을 전달한다는 설정의 세계관을 바탕으로 구성되었다. 정동 길 일대를 2시간 분량으로 걸어야 하는 대규모 콘텐츠임에도 불구하고 5만 명 이상의 참여자를 이끌어냈다[8].

리얼 월드 플랫폼의 ARG는 증강 현실(AR) 기능을 적극적으로 사용하는 것이 특징이다. 2020년 초, 펀딩을 통해 큰 성공을 거둔 ‘성도 학원’은 AR 등 실감 형 기술을 융합하여 미법을 쓰거나 증강 현실 기능을 활용해 결계를 푸는 등 입체적인 경험을 제공했다. 해당 게임은 책 형태의 리얼 게임으로 재미를 더했다는 평가를 받았으며, 목표 금액의 2124% 초과 달성하는 등 높은 수요를 보였다[9].

이처럼 ARG는 PC·스마트폰·게임기라는 플랫폼에 국한되지 않고 현실 공간과 상황을 연계하여 유저들에게 보다 더 다양한 경험을 제공하는 장르이다. 콘텐츠의 윈도우가 2D에서 3D로 업그레이드 된 것처럼, 평면적이었던 게임 장르가 진화하여 더욱 입체적이고 융합 적으로 발전하는 계기이기도 하다. 하지만 이러한 장점을 갖춘 장르임에도 불구하고 사람들이 ARG 게임을 보편적으로 플레이하는 경우는 생소한 편이다. 홍보 혹은 제공되는 기간이 끝나면 더 이상 플레이 하지 못하는 단발성 여타 다른 장르보다 활용 가능한 플랫폼이 다양한 탓에 ‘ARG 게임’이 사람들 사이에서 제대로 정의되지 못한 점 등을 원인으로 볼 수 있다.

2.2 설문조사 및 결과 분석

본 논문의 목적은 평소에 다양한 게임 장르를 즐겨하는 유저들을 대상으로 ARG 게임에 대한 인식을 조사하고 그 결과를 바탕으로 많은 사람들이 ARG 게임이 주류성 장르가 될 수 있는 방법을 모색하는 것이다.

설문조사는 ‘ARG 장르에 대한 인식 조사 및 재미 요소 분석’이라는 제목으로 진행되었으며 총 127명이 참여하였다. 설문조사는 게임 관련 네이버 카페, 트위터, 게임 현업인들의 모임 오픈 채팅 등 SNS를 통해 설문을 진행하였다.

설문에서 조사한 내용은 ARG 장르에 대한 인식, 게임 플레이에 대한 경험, ARG 게임의 특징에 대한 내용으로 설문 결과를 분석하여 ARG 게임 장르의 인식 개선 방안에 대해서 제시해 본다.

그림2는 게임의 장르 중 ARG에 대해 알고 있는지 비율을 조사한 그래프이다. 설문에서 127명 중, 67명(52.8%)이 ‘알고 있다.’, 60명(47.2%)이 ‘모른다.’고 응답하였다. 사람들이 흔히 즐기는 게임 장르들에 비해 해당 장르를 모른다는 비율이 알고 있는 비율과 비등한 구조를 띄고 있다.

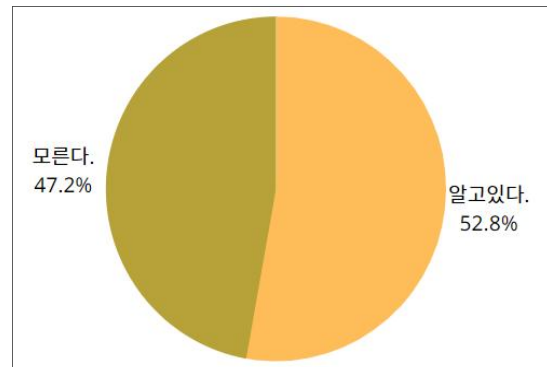


Fig. 2. Basic Perception of ARG Game

그림3은 설문에서 ARG 게임 예시 목록 사전에 제시하고 직접 플레이 해 본 경험이 있는지에 대해 조사한 것이다. 플레이를 해 본 70명(55.1%), 플레이를 해보지 않은 35명(27.6%), 게임이 아닌 다른 매체(영화·음악·방송 등)로 접한 22명(17.3%)으로 나뉘었다. 그림2와 비교하여 생각해보자면 ARG의 정확한 개념은 모르나 은연중에 많은 사람들이 해당 장르의 게임을 플레이 해 보았다는 것을 유추할 수 있다. 이외에도 게임이 아닌 다른 매체를 통해 ARG를 직접적으로 경험해 본 사람들이 다수 존재했다.

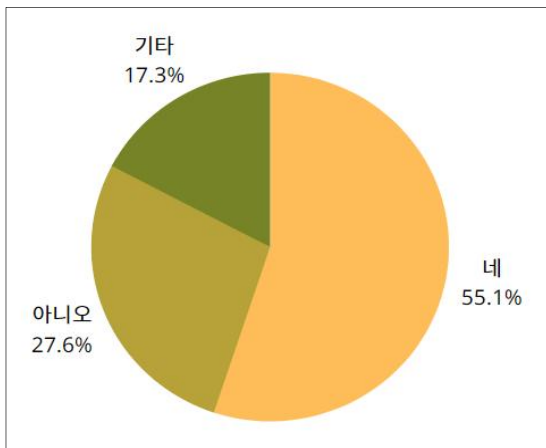


Fig. 3. Experience Playing ARG Games

이후 어떠한 ARG 게임을 플레이하였는지 주관식 설문을 통해 조사해 보았다. 65개의 응답 중 가장 높은 비율을 차지한 게임은 포켓몬 고(Pokemon GO)와 방 탈출 카페였다. Pokemon GO의 경우 증강 현실 게임으로 분류되지만 사용자가 게임 속에서 포켓몬 트레이너임을 가정하고, 실제로 현장을 이동하며 스마트폰 카메라를 통해 포켓몬을 포획한다는 점에서 ARG에 부합한다고 판단하였기 때문에 많은 사람들이 꼽은 것으로 보인다. 방 탈출 카페는 현실에서 퍼즐을 맞추고 스토리를 유추한다는 점에서 ARG 게임 그 자체라 볼 수 있다.

두 개의 게임 외에도 광화문 곳곳에서 단서를 찾아 역사를 배우는 체험 형 게임 ‘백범 김구를 찾아라’, NPC가 제 4의 벽을 깨고 유저와 소통한다는 컨셉의 공포 게임 ‘두근두근 문예부’, SNS에 발견된 비밀 코드를 토대로 유저들이 현실에서 게임 출시에 관련된 이스터 에그를 찾아낸 케이스의 게임 ‘아이작의 번제’ 등 다양한 결과를 도출할 수 있었다.

그림4는 설문에서 ARG 게임의 가장 높은 특징을 알아보기 위해 조사한 그래프이다. 118명 중, 52명(44.1%)은 ‘현실에서 일어난다는 가정 하에 몰입 감을 극대화 시킨다’는 점, 43명(36.4%)은 ‘가상의 공간이 아닌 현실에서 플레이를 함으로써 유저의 활동성을 자극한다는 점’, 20명(16.9%)은 ‘유저들에게 플레이로 재미를 선사함과 동시에 특정 작품(혹은 상품)의 마케팅 수단으로 사용될 수 있다는 점’, 3명(2.6%)은 ‘다른 장르-플랫폼과 융합하여 즐길 수 있다는 점’을 특징으로 삼았다. ‘몰입 감의 극대화’가 가장 큰 장점으로 꼽힌 ARG 게임은 영화나 소설과는 다르게 가상의 세계와 직접적으로 상호작용을 할 수 있다는 게임 매체의 특성과 연계하여 생각해 보면, 많은 사람들이 즐기기에 충분한 장르임이 분명하다.

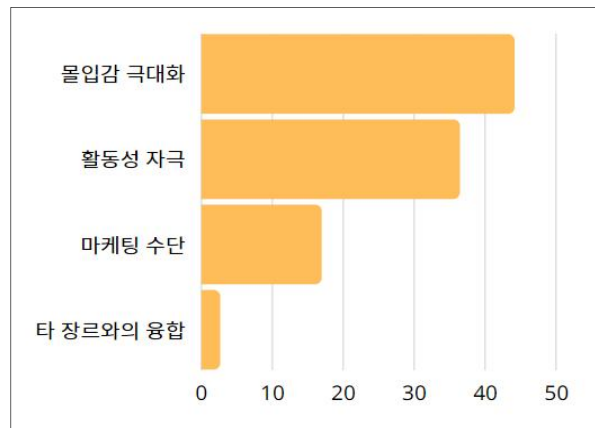


Fig. 4. Feature of ARG Games

이 밖에도 설문 참여자들은 ARG 게임을 플레이 하면서 높은 자유도, 직접 몸을 움직이며 타인과 협동하는 점, 클리어를 해냈을 때의 성취감, 현실과 가상의 적절한 조화 등의 재미를 느꼈다고 응답했다. 이처럼 ARG 게임은 가상의 존재를 현실로 끌어내는 것 같은 기분이 들게 만들어주며 가상의 존재와 현실의 자신이 상호작용을 하는 시스템으로 마치 소통을 하는 듯 신선함을 선사한다고 응답하였다.

2.3 ARG에 대한 인식 개선 방안

설문의 내용을 종합해보면 유저들은 ARG 게임을 통해 앉아서 플레이를 하는 간접적 경험이 아닌, 본인이 실제로 몸을 움직여가며 직접적인 경험으로 높은 몰입 감을 느낄 수 있고 이에 큰 재미를 느낀다. 실제로 ARG 게임을 즐기는 유저들이 다수 존재한다. 하지만 ARG 게임이 가지는 다른 장르들과의 차이점이나 특징을 명확하게 구분하는 것을 어려워하는 유저들 또한 많다. ARG 게임을 많은 게이머들이 즐기게끔 정립하고 주류의 장르로 보급하기 위해선 다음과 같은 방법들이 행해져야 한다.

첫째, 기존 장르가 정해져 있더라도 장르를 표기할 때 ‘현실 기반’, ‘가상과 현실이 소통할 수 있는 게임’일 경우 ‘ARG’임을 추가로 기입하는 것이다. ARG 게임이란 그 자체로도 플레이를 할 수 있지만, 서브 장르로 작용하는 경우가 다수이기 때문에 유저들에게 익숙한 장르로 인식되기 위해선 게임 정보 - 장르 란에 필수적으로 기재되어야 한다고 판단하였다.

둘째, 각종 게임 사이트·판매 플랫폼에 ARG 게임 카테고리를 추가하는 것이다. 해당 장르의 게임들을 한데 모아 정렬 해두기만 하여도 유저들은 어떠한 게임들이 모여 있는 것인지 쉽게 이해할 수 있고 ARG 게임을 플레이하고자 할 때 빠르게 접해 볼 수 있다.

셋째, ‘현실 참여 형 게임’이라는 장점을 최대한으로 홍보하는 것이다. 특색이 강한 장르인 만큼 기존에 존재하는 주류 장르와 차별 점을 강조하여 홍보한다면 게임을 즐겨하는 사람들은 새로운 재미를 위해 거라낌 없이 ARG 게임을 플레이 할 것이라 생각된다.

게임의 시장이 확대되어 가고 기술이 끊임없이 발전하는 현 시점에서, ARG 장르의 보편화는 게임의 다양성을 증폭시키고 유저들이 선택의 폭을 넓힐 수 있는 계기가 될 것이라 판단된다.

III. Conclusions

ARG는 가상 환경으로의 도피가 아닌 현실에서 이루어지는 게임이다. 보다 더 엄밀하게 정의를 하자면 현실에 게임의 요소를 반영하는 매력적인 장르인 것이다. 이러한 장점을 갖추었음에도 불구하고 설문 을 통한 인식 조사에 따르면 55.1%의 유저들이 ARG 게임을 은연중에 즐기고 있지만 해당 장르가 정확히 어떤 게임인지 모르는 유저들이 대다수이다. 때문에 ARG라는 장르 그 자체를 정확히 알고 플레이를 즐기는 유저들이 늘어나기 위해선 ARG 요소가 가미된 특정 게임을 소개 할 시 해당 장르임을 정확히 표기하고, 해당 게임들을 한 눈에 볼 수 있는 사이트 혹은 카테고리를 개설해야하며, 해당 장르의 장점이 돋보이는 마케팅으로 ARG의 인식을 개선하며 플레이를 확대하는 노력을 기울여야 한다. 이러한 방식을 통해 ARG를 보편화가 된다면 유저들이 플레이 할 수 있는 게임의 종류가 보다 더 다양화되고 게임 시장이 활성화될 것이라 판단된다.

REFERENCES

- [1] <https://ko.wikipedia.org/wiki/>
- [2] <https://hbr.org/2008/02/breakthrough-ideas-for-2008>
- [3] http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2020/11/27/2020112702353.html
- [4] <https://electronics.howstuffworks.com/alternate-reality-gaming.htm>
- [5] <http://mkyt.com/>
- [6] <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/dark-knight-arg-why-so-serious-alternate-reality-game>
- [7] <https://medium.com/@dahanese/a-game-called-the-jejune-institute-d12cc17a85d0>
- [8] <https://realworld.to/projects/jeongdong-secret-letter>
- [9] <https://www.wadiz.kr/web/campaign/detail/80400>