

디지털 게임 규칙의 진화론에 관한 연구*

전 석*, 윤준성**

송실대학교 대학원 미디어학과*, 송실대학교 미디어학부**

tians@maat.kr, jsy@ssu.ac.kr

A Study on the evolution theory of digital game rules

Suk Chon*, Joon-Sung Yoon**

Dept. of Digital Media, The Graduate School of Soongsil University

요 약

본 연구는 게임을 구성하는 핵심적인 구성 요소인 규칙을 특성에 따라 단계별로 분류하고 각 규칙 단계의 성립 근거와 개념을 정의한다. 이러한 정의를 바탕으로 게임 규칙의 변화 과정을 분석하고 게임 규칙이 진화를 통해서 발전해 나간다는 점을 확인한다. 디지털 게임 규칙의 변화 구조는 환경에 따라 이루어지는 생물의 진화 경로와 같은 구조를 가진다. 이러한 새로운 관점에서 바라보는 이 연구를 통해서 게임 규칙의 진화와 생물의 진화 경로의 구조적 유사성을 살펴본다. 또한 디지털 게임 규칙이 진화하는 과정을 새로운 시각을 통해서 분석하고 개념화하고자 한다. 나아가 이 연구를 바탕으로 게임을 새로운 학문적 대상으로서 재발견하고자 한다.

ABSTRACT

This research is to classify game rules which are important factors for the game, and to define the basis of the each level of rules and concepts. In terms of these definitions, the process of transformation in the game rule is analyzed, and examined the development related to evolution. The rule of digital game is analogous to the biological evolution. From this point of view, This research presents the structural similarities between the game rules and biological evolution. It is for the investigation of the development using new perspective and for the conceptualization of the process. Moreover it makes us rediscover the game as a scholastic research subject

Keyword : Digital game, Evolution, Game rules

접수일자 : 2008년 10월 10일

심사완료 : 2009년 01월 31일

* 본 연구는 송실대학교 교내연구비 지원으로 수행되었음.

1. 서론

놀이(Play, Spiel)는 문화보다 오래된 것이다. 또한 인간 문명은 이 놀이라는 일반 개념에 어떤 본질적인 특징도 더하지 못했다. 여전히 동물들도 아이들처럼 놀고 있다. 강아지의 놀이에서도 서로를 부르는 태도나 몸짓으로 커뮤니케이션이 발생하고 있다. 또한 상대의 귀를 세계 몰지 않는다는 규칙도 지켜진다[1].

최초 놀이의 개념적인 부분은 여전히 인간과 동물의 놀이가 서로 다를 것이 없다. 놀이의 개념에 대한 최초의 변형은 인간이 놀이를 문화적인 의미로 해석할 수 있는 ‘제의’라는 형태로 정형화시키는 시점에서 시작된다. 이러한 시점 이후에 놀이는 다양한 형식으로 분화(differentiation)되기 시작한다. 놀이로부터 분화된 다양한 형식 중에서 게임은 놀이가 가진 가장 본질적인 목적인 ‘즐거움 얻기’를 그대로 계승하고 있다. 또한 규칙이라는 구조적인 특성도 그대로 이어받고 있다.

모든 게임은 규칙으로 구성되어 있다. 게임은 사용자가 규칙을 학습해야만 시작된다. 또한 정해진 규칙을 준수하고 있는 사용자가 선택함에 따라 진행이 된다. 그리고 사용자가 게임의 목표를 달성함으로써 게임은 끝나게 된다. 이처럼 게임 규칙이란 게임 내에서 절대적인 권력을 상징하고 동시에 게임 세계를 구성하고 있는 핵심요소이다.

간단한 구조를 가진 퍼즐이나 보드 게임의 경우에는 게임 규칙간의 충돌이 발생하지 않는다. 이처럼 규칙이 서로 충돌 없이 완벽한 균형을 이루는 게임은 훌륭한 게임이다. 하지만 고전 보드 게임 이후로부터 게임은 점차 복잡한 구조로 디자인되기 시작했다. 특히 디지털 게임의 시대로 넘어오면서 게임 구조의 복잡성은 더욱 심화되었다. 현재에 이르러 디지털 게임의 복잡한 구조는 인간의 인식 영역을 벗어나고 있다. 이제 컴퓨터 안에서 어떤 계산들이 일어나고 있는지 사용자는 알 필요도 없고 알 수도 없게 되었다. 이러한 복잡성으로 인해서 게임은 완벽한 규칙으로 구성되지 않아도 되기

시작했다. 왜냐하면 필요에 따라 언제라도 수정이 용이하기 때문이다. 하지만 아이러니하게도 이러한 편리함에 의해서 불완전한 성질을 가진 규칙이 생산되기 시작한다.

디지털 게임에서 등장하기 시작한 불완전한 규칙들은 완벽한 상태의 규칙이 되기 위해서 끊임없이 수정 보완된다. 이러한 변화는 규칙이란 항상 완결성을 유지해야 하기 때문이다. 지켜지지 않아도 되는 규칙이란 의미상으로 성립할 수 없다. 이처럼 완결성은 규칙의 근본적인 성질이다. 디지털 게임에서 생성된 불완전한 규칙들은 끊임없이 스스로의 오류를 수정하는 과정을 반복한다. 그 때문에 이제 디지털 게임의 규칙은 스스로 완벽한 상태가 될 때까지 진화하는 과정을 필요로 한다.

이러한 과정의 특징들을 살펴보면 우리 주변에서 항상 일어나는 현상으로 보인다. 바로 생물의 진화이다. 진화는 생물이 한 조상형의 생물로부터 환경에 따라서 형태적으로나 기능적으로 분화를 일으키면서 시작된다. 이후 환경에 따라서 분화된 종은 유사한 속성에 따라 각자 계통을 이루어 점차 진화해 간다. 놀이에서 분화된 게임의 새로운 계통인 디지털 게임의 규칙은 문화적, 기술적, 사회적인 환경 조건에 따라서 점차 진화해 가고 있다

2. 게임과 규칙(Game and Rules)

게임이 가지고 있는 고유한 특성을 통해서 디지털 게임의 규칙을 분석한다. 또한 디지털 게임 규칙을 특성에 따라서 구분하여 규칙의 분류 체계를 정의한다. 이후 디지털 게임 규칙에서 일어나고 있는 변화와 진화 경로의 유사성을 확인한다.

2.1. 게임의 근원(Background of game)

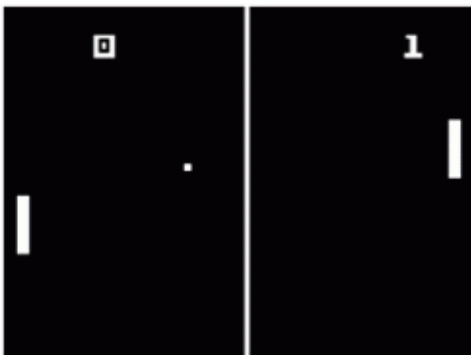
게임은 우리가 살고 있는 실제 세계의 특정한 구조나 의미를 모방하고 있다. 그래서 게임 규칙은 실제의 규칙과 유사한 부분이 많다. 실제 세계에 대해서 극단적인 형태로 모방을 추구하는 대표적인 게임으로는 더 심즈(The Sims) 시리즈가 있다.



[그림 1] 더 심즈 2(The Sims 2)의 게임 화면

이 게임의 경우에는 실제 세계에서 일어날 수 있는 대부분의 상황을 사용자가 시뮬레이션 하도록 유도한다. 최초로 새로운 가족을 구성하고 나면 학업, 취업, 연애, 육아와 같은 인간의 대표적인 활동들이 게임 내에서 발생한다. 심지어 각 상황에 따른 감정이나 욕망까지도 게임을 진행하는 사용자에게 제공된다.

반면에 실제 세계의 가장 핵심적인 부분만 추출하여 표현하는 게임도 있다. 예를 들면, 최초로 상용화된 비디오 게임인 ‘퐁(Pong)’이다. 우리는 게임에 대한 특별한 안내가 없어도 게임 화면에서 바로 이 게임 소재가 탁구라는 사실을 알 수 있다.



[그림 2] 비디오 게임 ‘퐁(Pong)’

[그림 2]에서 화면에서 맨 위에 위치한 두 개의 숫자를 제외하고 나면 보이는 것은 두 개의 짧은

막대와 하나의 점, 중앙을 구분하고 있는 선이 게임에서 제공되는 이미지의 전부이다. 하지만 우리는 두 개의 막대를 라켓으로 인식하고 가로지르는 중앙선을 네트로 움직이는 점을 공으로 인식하게 된다. 그리고 화면 위의 위치한 숫자는 서로의 스코어로 인식하게 된다. 만약 탁구라는 스포츠가 존재하지 않았다면 이 정지 화면만으로 모든 요소를 이해할 수 없을 것이다.

게임이 우리에게 친숙하고 매력적인 미디어로서 존재하는 이유가 바로 인간의 실제 세계를 철저하게 모방하고 있기 때문이다. 이처럼 게임은 디자인 단계에서 실제 세계에 대한 샘플링(sampling)이 이루어진다. 이 샘플링 과정이란 게임 세계를 구축하기 위해서 필요 요소를 실제 세계에서부터 추출해내는 작업을 말한다. 게임은 전체 요소들 중에서 불필요한 부분은 제거하고 게임 세계의 구성을 위해서 필요한 요소만을 선별한다.

샘플링 과정을 통해서 채택된 추출 요소들은 게임 규칙에 의해서 특정한 속성이 일정부분 압축되거나 변형된다. 이러한 과정을 통해서 게임 세계에서 사용하기에 적합한 새로운 속성을 가진 새로운 의미로 가공된다. 이 과정을 의미론적 양자화(semantic quantization)라고 할 수 있다. 의미론적 양자화 과정을 거친 의미들은 게임 세계에서 직접 사용될 수 있는 정보의 형태로 또다시 가공된다. 이러한 과정을 기술적 실체화(technical substantialization)라고 할 수 있다. 이 두 과정을 거친 실제 세계의 추출 요소는 게임세계에서 활용이 가능한 일종의 값(value)의 형태가 된다. 즉, 수치나 텍스트 또는 아이콘이나 명령어와 같이 게임 세계에서 사용되기 용이한 형태의 정보들로 생성된다. 이 논문에서는 이러한 과정을 재세계화(Re-worlding) 현상이라고 정의하겠다.

최근 디지털 게임은 다양한 기술의 발전으로 인해서 인간의 평형 기관이나 감각 기관을 속이는 수준에 이르고 있다[2]. 이러한 추세로 볼 때 디지털 게임의 재세계화의 영역은 점차 확장되어 실제 세계로 향해 접근해가고 있다. 따라서 의미론적 양

자화나 기술적 실체화 과정에 대한 더 많은 방법론의 가능성이 제시되고 있다.

이러한 재세계화 현상이 디지털 게임에서만 일어나고 있는 새로운 현상은 아니다. 가장 오랜 역사를 가지고 있는 고전 보드 게임인 체스나 장기도 이러한 과정들을 거쳐서 게임으로 탄생하였다. 체스와 장기의 원형이자 최초의 보드 게임으로 알려져 있는 고대 인도의 ‘차투랑가’라는 게임은 전쟁을 소재로 하고 있다. 기원설에 따르면 항상 전쟁을 일삼는 왕을 위해서 현명한 왕비가 만들어 전쟁 대신 하도록 했다고 한다. 이러한 최초의 목적에 충실하게도 이 게임에서 사용되는 말들은 각각 전쟁터의 병과를 나타내고 있으며 그 병과의 특징들을 대표한다. 따라서 당시에 게임을 즐긴 왕뿐만 아니라 현재를 살고 있는 우리도 말을 움직이는 순간에 머릿속에서는 흙먼지가 날리고 함성이 울리는 실제 전투가 연상되는 것이다.

2.2. 게임으로 진입(Enter the Game)

게임에서 사용자와 플레이어는 의미가 약간 다르다. 먼저 게임의 사용자(User)는 게임을 조작 또는 이용하는 사람이다. 하지만 플레이어(Player)는 게임 규칙을 이해하고 게임에서 제공하는 목적을 달성하기 위해서 게임을 조작 또는 이용하는 사람이다. 이것이 사용자와 플레이어가 구분되는 점이다. 따라서 모든 사용자가 아무런 조건이나 제한 없이 게임 플레이어가 될 수 없다.

최초로 게임에 접근하는 사용자가 플레이어가 되기 위해서는 몇 가지의 절차가 필요하다. 이것은 실제 세계에 대한 재세계화(Re-worlding) 현상에서 일어나는 변환과 유사하다. 먼저 사용자는 게임 세계로 들어가기에 앞서 게임 규칙을 학습해야 한다. 또한 게임 진입을 위해서 선행되어야 하는 단계들을 거쳐야만 한다. 이 과정은 사용자가 게임 세계에 진입하는 순간까지 진행되고 이후에 사용자는 플레이어가 된다. 이러한 게임에 대한 진입 절차(Admission process)는 사용자를 플레이어로 변환되는 과정이라고 할 수 있다. 게임에서 사용자에

게 일어나는 진입 절차는 다음의 세 단계로 구분하여 설명할 수 있다.

2.2.1. 규칙학습 단계

사용자가 게임을 시작하기 위해서는 게임의 공식적인 규칙에 대한 학습이 필요하다. 모든 사용자는 게임이 제공하는 공식 규칙에 대한 학습을 모두 마치고 나서야 비로소 정상적으로 게임을 수행할 수 있게 된다. 공식 규칙에 대한 학습은 보드 게임과 같이 오래 전부터 전해지는 게임의 경우는 구두나 문서로 진행된다. 하지만 디지털 게임의 경우에는 상업적 결과물인 경우가 대부분이다. 잘 정리된 문서 또는 동영상 형식의 매뉴얼이 출판물이나 게시물로 제공되고 이는 게임 내에서 튜토리얼 모드(Tutorial mode)로 제공되기도 한다.

게임 장르를 비롯해 구성 시스템이나 대상 플레이어 또는 플랫폼에 따라 규칙의 일정한 부분에서 차이를 보이기도 하지만 대체로 공식 규칙은 사용자 플레이에 대한 방법과 제약 조건들이 핵심적인 내용으로 이루어져 있다. 이처럼 게임이 제공하는 공식 규칙을 이해하게 되는 단계를 규칙학습 단계(Rules Learning Level)라고 한다.

규칙학습 단계에서는 사용자가 게임 내에서 성취해야 하는 가장 일차적인 목표들이 주어지고 이를 성취하는 방법을 알려준다. 사용자는 이 목표를 달성하는 과정에서 게임 상에서 보상(Reward), 벌칙(Penalty), 승리(Win), 패배(Lose)와 같은 구체적인 형태의 결과로 제공된다는 것을 학습하게 된다. 또한 게임 내에서 진행되어야 하는 기본적인 시나리오나 조건에 대한 정보가 제공된다.

2.2.2. 실행동의 단계

사용자가 규칙 학습의 모든 과정을 마치면 이제 게임을 시작할 수 있는 적합한 상태가 된다. 이 상태에서 사용자가 게임 세계로 진입을 최종적으로 결정하면 사용자와 게임 세계 사이에서는 게임 사이에서는 서로 공식 규칙(Regular Rules)을 지키겠다는 동의가 자동적으로 이루어진다. 이 과정을

마치면 사용자(User)는 플레이어(Player)로서의 완전한 자격을 얻게 된다. 이 과정을 실행동의 단계(Performance Agreement Level)라고 한다.

또한 게임의 실행동의 단계를 통해서 사용자는 게임 플레이에 대한 목적과 주제(Goal and Topic)를 부여 받게 된다. 목적과 주제는 게임 디자인 단계에서 이미 선정되어 있다[3]. 이러한 두 번째 학습 과정을 통해서 사용자는 게임에 대한 완전 규칙(Complete Rules)을 알게 된다. 이처럼 게임에서 규칙은 사용자에게 학습해야 할 과제인 동시에 동기 부여 및 플레이 정당성을 제공하는 핵심적인 원동력이다[4].

2.2.3. 역할정의 단계

사용자(User)가 규칙학습 단계와 실행동의 단계를 마치고 게임 세계로 진입하게 되면 비로소 그 이후부터 플레이어(Player)라고 부를 수 있다. 대부분 게임에서 플레이어는 어떤 형태든 자신의 대리자를 채택하게 된다. 게임에 따라서 진행되는 존재가 대리자가 아닌 본인인 경우도 있다. 하지만 이 경우, 게임 안에서 캐릭터화(characterization)라는 과정이 이루어진다. 이를 역할정의 단계(Role Definition Level)라고 한다.

디지털 게임의 경우에 게임 타이틀 화면을 지나면 플레이어는 게임에서 제공하는 정보들을 통해서 자신의 역할을 부여 받는다. 이 역할은 자기 자신을 직접 조정하는 상황을 인지하거나 자신을 대신하게 될 캐릭터(character) 또는 아바타(Avatar)를 작성하면서 자연스럽게 이루어진다. 장르에 따라 게임 오브젝트(Object)를 플레이어의 대리자로 작성하거나 채택할 경우에도 동일한 형태의 역할 할당이 과정이 진행된다[5].

예를 들어, 전 세계적으로 가장 많은 유료이용자를 보유하고 있는 게임은 블리자드사의 ‘월드 오브 워크래프트’이다. [그림 3]에서 보이는 게임 화면은 MMORPG 장르인 이 게임의 캐릭터 작성 화면이다. 이 게임에서 플레이어는 작성창의 메뉴들을 통해서 본인 캐릭터에 대한 외모, 직업, 종족, 진형

등과 같은 기본적인 속성을 결정하게 된다. 이렇게 결정된 캐릭터의 속성에 따라서 게임 내에서 플레이어가 해야 할 역할과 진로가 결정된다. 캐릭터 역할에 대한 일부의 정보가 게임화면의 우측창들을 통해서 플레이어에게 제공되고 있다.



[그림 3] ‘World of Warcraft’ 캐릭터 작성화면

이처럼 게임을 시작하기 전, 즉 규칙 학습 단계와 실행 동 의 단계를 지난 플레이어는 게임에서 제공하고 있는 캐릭터의 속성 정보에 대해서 게임 내에서 자신이 해야만 하는 플레이에 대한 필수 원칙으로 받아들여지게 된다.

플레이어는 선택한 대리자(Representative)를 통해서 자신이 게임 내에서 수행해야 할 역할(Role)과 사명(Mission)을 부여 받게 되고 게임을 시작하면 이를 바탕으로 진행하게 된다. 게임 초기에 일어나는 이러한 과정을 역할정의 단계(Role Definition Level)라고 한다. 이 단계를 마지막으로 해서 플레이어는 게임에 몰입할 모든 조건을 갖추게 된다.

2.3. 게임 규칙(Game Rules)

유전학적으로 게임은 놀이로부터 ‘즐거움 추구’라는 정신과 규칙이라는 신체를 그대로 이어받았다. 그렇기 때문에 게임은 유전자 안에서는 ‘즐거움’에 대한 근본적인 욕구를 언제나 갈망하고 있다. 따라서 게임 규칙도 역시 사용자에게 즐거움을 제공하는 것을 최우선으로 고려해야 한다.

본 연구에서는 게임 규칙에 대한 원리(Principle of Rules)를 통해서 규칙의 특성을 분석하고 규칙을 분류하고자 한다. 이러한 과정들은 게임 규칙의 진화를 설명하기 위한 사전 연구이다.

2.3.1. 게임 규칙의 원리

첫 번째는 원리는 ‘큰 보상과 작은 벌칙(More Reward and Less Penalty)’이다. 게임 세계의 규칙은 실제의 법률(law)과는 많은 차이를 가지고 있다. 게임 세계에서 규칙은 사용자의 합당한 노력에 대한 보상이 반드시 이루어져야 한다. 반면에 사용자의 부당한 행위에 대한 처벌은 대체로 미비하게 이뤄진다. 이러한 구조를 가지고 있기 때문에 게임 플레이어는 실제 세계를 살아가고 있는 현실보다 게임 안에서 항상 관대한 대우를 받게 된다. 이 때문에 자신의 성취에 대해서도 높은 만족감을 얻게 된다. 또한 실수나 실패에 대해서 현실에 비해 상대적으로 낮은 실망감 또는 벌칙을 받는다. 만약 현실 세계와 같은 구조로 게임을 디자인한다면 결과적으로 즐거움은 줄어들고 고통은 증가하게 된다. 이것은 게임의 근본을 흔드는 일이다.

Armed Assault Sniper라는 게임은 일인칭 슈팅(FPS) 장르 중에서도 최악의 난이도로 유명하다. 게임 플레이어는 저격수가 되어 임무를 수행해야 한다. 게임에서 플레이어가 주어진 임무를 달성하기 위해서는 풍향, 사정거리, 기온 및 목표의 움직임, 중력 등의 모든 상황과 요소들을 실제와 같이 고려하여 진행해야 한다. 심지어 게임 시간도 실제 시간으로 설정할 수 있다. 이럴 경우에 게임 화면을 바라보면서 몇 시간이고 목표물에 대해서 적절한 조건과 위치에 선정되기만을 기다려야 한다. 시시각각 변화하는 모든 요소를 고려해야 하는 고통스러운 일까지 병행해야 한다. 사실 이런 난이도를 가진 게임을 즐기는 사람이 그리 많지는 않다. 최초에는 호기심으로 접근하지만 많은 고통과 기다림을 강요하기 때문에 대부분의 사용자가 쉽게 플레이를 그만둔다. 게임에서 이루어지는 사용자 피드백은 왜 스트레스가 아닌 보상에 중점을 두는

가? 이유는 게임이 즐거움을 제공하는 것이라는 근본적인 특성에 충실해야 하기 때문이다.

두 번째는 원리는 ‘재시작 이용가능(Available Restart)’이다. 게임은 사용자가 원하는 경우에 대부분 다시 시작할 수 있다. 이러한 재시작 이용 가능에 의해서 플레이어는 실패에 대한 두려움과 스트레스를 최소화하게 된다. 게임 진행 중에 일어나는 자신의 치명적인 실수에 대해서 관대해진다. 왜냐하면 재시작 기능의 버튼 하나를 누르는 간단한 조치를 통해서 새로운 기회를 얻는 게임 시스템의 기능적 편의를 제공받기 때문이다.

또한 재시작이 가능함으로 인해서 게임은 무작위(Random)라는 특성을 강요당하게 된다. 플레이어가 이전과 동일한 과정을 반복해서 진행하게 되는 경우에 사용자 참여는 현저하게 떨어지게 된다. 따라서 플레이어가 일정한 조작을 반복하게 되더라도 좋은 게임 시스템이라면 다른 결과 또는 진행 과정을 제공해야 한다. 가장 고전적이면서 훌륭한 예는 게임에서의 ‘주사위 던지기’라는 행동이다. 플레이어는 스스로 주사위를 던져서 나오는 주사위 눈의 결과를 확인하고 그에 따라서 게임 내에서 자신의 행동이나 환경 요소들이 결정짓게 된다. 게임은 ‘주사위 던지기’로 인해서 무한한 다양성을 가지는 것이 가능하다.

2.3.2. 게임 규칙의 분류

디지털 게임은 끊임없이 수정되거나 다음 버전으로 만들어진다. 디지털 게임의 규칙은 그 역할과 위상이 변할 수 있기 때문에 구분이 필요하다. 그렇지 않으면 바꿀 수 없는 규칙과 수정하거나 제거해도 문제가 발생하지 않는 규칙 간의 혼란이 올 수 있기 때문이다. 게임 규칙은 다음과 같이 분류할 수 있다. (Classification of Game Rules)

첫 번째는 완전 규칙(Complete Rules)으로 최초로 게임이 아이디어로서 고안되었을 때 생겨나는 규칙이다. 완전 규칙은 게임의 구조적 핵심을 담고 있기 때문에 절대로 변경할 수 없다. 다르게 말하면 이 규칙은 게임의 핵심적인 의미(Meaning)만을

담고 있는 상태라고 볼 수 있다.

예를 들어, 모든 대결 게임의 기준이라고 할 수 있는 ‘가위바위보’는 완전 규칙만으로 가능한 게임이다. 가위바위보 게임의 규칙은 간단하다. ‘가위는 보를 이기고, 바위는 가위를 이기고, 보는 바위를 이긴다.’와 ‘동일한 모양을 낸 경우에는 비긴다.’라고 하는 간단한 두 가지 규칙을 가지고 있다. 이 간단한 규칙만 따를 경우에 게임 상에서 어떠한 오류도 모순도 발생하지 않는다. 따라서 누군가에게 이 게임에 대해서 설명을 할 때 더 이상의 추가적인 규칙을 알려줘야 할 필요가 없다. 이러한 게임의 의미와 구조 자체를 담고 있는 규칙을 완전 규칙(Complete Rules)이라고 한다. 모든 게임 규칙은 완전 규칙을 지향한다. 하지만 실제로 상대방에게 완전 규칙만을 알려주고 ‘가위바위보’ 게임을 하는 것이 원활하지는 않을 것이다. 왜냐하면 완전 규칙을 통해서 게임의 의미를 파악했다고 해서 게임을 완벽하게 수행할 수는 없기 때문이다

두 번째는 공식 규칙(Regular Rules)으로 게임 제작자 또는 관리자에 의해서 공식적으로 인정되는 규칙이다. 또한 공식 규칙(Regular Rules)군은 완전 규칙에 대한 후보군기도 하다. 대부분의 공식 규칙이 조건에 따라서 완전하지 못하다. 왜냐하면 공식 규칙은 게임 고안 단계 이후인 게임의 제작 단계에서 만들어지기 때문이다.

특히 디지털 게임의 경우에 공식 규칙은 제작 초기에는 다이어그램이나 그림으로 시작되어 제작 마지막에는 성문화(Codification)된 형식으로 만들어진다. 이는 디지털 게임의 전형적인 제작 방식에 의한 순서이다. 따라서 대부분의 규칙들이 성문화 과정을 거치면서 오류 가능성을 지니게 된다. 완전 규칙과 공식 규칙의 차이점은 다음과 같다.

가위바위보 게임의 완전 규칙

- 1) 바위는 가위를 이김, 가위는 보를 이김, 보는 바위를 이김.
- 2) 같은 모양끼리는 서로 비김.

가위바위보 게임의 공식 규칙에 대한 예시

- 1) 손을 내미는 도중에 모양을 바꿔서는 정상적인

승부로 인정하지 않는다.

- 2) 서로 손을 내미는 시간차는 0.5초 이내로 해야만 정상적인 승부로 인정된다.
- 3) 가위의 모양은 엄지와 검지를 내민 것을 인정한다.

이처럼 공식 규칙은 상황에 따라서 달라질 수 있다. 예를 들어, 공식 규칙 3번의 경우에 대해서 누군가가 약지와 새끼손가락으로 내민다고 해서 가위바위보 게임에 치명적인 문제가 발생하는 것은 아니다. 이러한 문제를 수용하기 위해 공식 규칙을 수정한다고 해도 완전 규칙을 어기게 되는 것도 아니다. 하지만 완전 규칙 1번에서 가위가 단단하니까 바위를 이긴다고 주장할 경우, 이 게임은 이미 가위바위보 게임이 아닌 다른 게임이 된다. 물론 게임을 원활하게 진행하기 위해서는 공식 규칙도 지켜져야 한다. 하지만 상황에 따라서 수정이 가능하다는 점이 완전 규칙과는 다르다. 앞서 언급한대로 완전 규칙의 경우에 변형되면 바로 게임 자체가 수정되어 다른 게임이 된다.

공식 규칙은 공식 매뉴얼(Official Manual)이나 게임 내의 튜토리얼 모드(Tutorial Mode)를 통해서 사용자에게 알려진다. 또한 공식 규칙은 게임 세계에서 현실적인 권력(Power)으로 작용하게 된다. 게임에 진입할 때 선행되는 과정 중에서 학습 단계를 통해서 숙지하게 되는 것이 바로 공식 규칙(Regular Rules)이다.

세 번째는 예비 규칙(Preparatory Rules)으로 게임 개발 단계 이후에 발견되거나 새로 추가될 가능성을 가지고 있는 규칙이다. 예비 규칙은 크게 두 가지로 세분화할 수 있다.

게임의 제작 단계에서부터 제작자에 의해 예정되어 있는 규칙이다. 이러한 규칙들을 후보 규칙(Candidature Rules)이라고 한다. 이 규칙의 경우 공식 규칙으로 만들어지기 위해서는 반드시 사용자 플레이에 의해서 생성되는 정보를 필요로 한다. 따라서 후보 규칙이란 제작자의 의도에 따라서 공식 규칙으로 만들어지기 전에 잠정적으로 보류된 상태의 규칙이다. 따라서 제작자가 게임의 균형 조율(Balancing)을 위해서 의도적으로 비워두는 영역이

라고 할 수 있다. 이러한 후보 규칙들은 내부에서 진행되는 알파 테스트나 임의의 사용자를 이용한 베타 테스트를 통해서 표면화된다. 후보 규칙은 제작 단계에서부터 이미 예정된 사항이기 때문에 제작자에 의해서 빠르게 공식 규칙으로 전환된다.

이외로 후보 규칙 외에 게임 제작자들이 예상하지 못한 요소들에 의해서 발생하는 규칙이다. 이 규칙들을 파생 규칙(Derivative Rules)이라고 한다. 이 규칙들은 베타테스트 이후에 나타나기 시작한다. 사용자는 게임을 진행하면서 게임 제작자들이 전혀 고려하지 못한 요소들을 발견하게 된다. 게임 사용자들 중 일부는 이러한 불완전한 정보들은 플레이어 입장에서 재해석하고 재구성한다.

사용자에 의해서 생산되는 새로운 요소들은 게임 상에서 개인의 노하우(know how)의 형식으로 이용된다. 사용자의 개인적인 노하우가 공식화된 후 다른 사용자들에게 유포되어서 많은 사용자들에 의해 이용되는 경우에 이 노하우들은 점차 공신력(public trust)을 가지게 된다. 최초로 개인에 의해서 만들어진 노하우가 많은 사용자에게 공신력을 가지게 되면 이러한 노하우는 마치 규칙처럼 게임에 영향력을 미치게 된다. 이처럼 파생규칙은 사용자에 의해서 만들어져서 사용자에 의해서 규칙의 역할을 하게 된다. 이후 게임 제작자는 사용자의 요구 또는 자체적인 분석 결과에 따라서 파생 규칙들을 공식 규칙으로 전환하기도 한다. 하지만 게임 시스템 균형에 지장을 주지 않는 것을 전제로 한다.

예비 규칙(Preparatory Rules)은 후보 규칙과 파생 규칙으로 구성된다. 예비 규칙은 대부분의 경우는 사용자 플레이가 시작하면서 바로 발생되기 때문에 제작 과정 이후인 게임 진행 과정에서부터 생성된다는 특징을 가진다.

네 번째는 모순 규칙(Contradictory Rules)으로 임의의 규칙이 다른 규칙이 가지고 있는 권한을 침해하거나 다른 규칙의 영향력 자체를 무시하게 만드는 규칙을 말한다. 이 규칙의 경우, 심각한 정도에 따라서 전체적인 게임 시스템의 치명적인 실

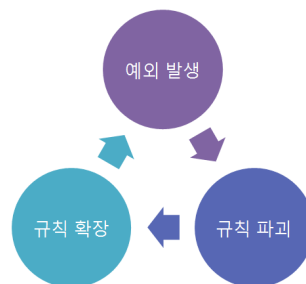
패 요인이 될 수 있다. 그러므로 발생하면 빠르게 제거하거나 수정해야 한다.

이러한 모순 규칙은 게임 제작 단계부터 불규칙하게 발생한다. 기획 단계에서 게임 디자인의 명확하게 진행이 모순 규칙 발생을 막는 방법이다. 게임 세계를 구축할 때 제작자는 사용자 역할을 충분히 고려하지 못하고 디자인하는 경우가 생긴다. 또한 디지털 게임의 경우에는 제반 기술 부분에서도 발생된다. 이러한 모순 규칙의 발생은 개발자 입장에서만 게임을 제작하면서 발생하게 된다.

3. 게임규칙 진화(Evolution of game rules)

디지털 게임은 서론에 언급된 것처럼 점차 복잡한 구조와 불확실한 요소들이 많아지고 있다. 또한 하드웨어 기술의 발달로 인해서 공식 규칙은 모두 인지하지 못할 만큼 많아졌다. 공식 규칙의 증가로 인해 예비 규칙이나 모순 규칙 역시도 점차 많아지고 있다. 오래 전에 나온 보드 게임들과 다르게 디지털 게임은 제작이 끝나더라도 끊임없이 발생하는 오류나 불안정한 요소를 제거하는 과정을 반복하게 된다. 이는 게임 규칙의 수정이 상황에 따라서 계속 요구된다는 것이다.

3.1. 규칙 재구성(Reconstruction of rules)



[그림 4] 규칙 재구성 과정

디지털 게임에서 규칙에 대한 예외가 발생하면 그 항목을 처리하기 위해서 일부의 규칙을 파괴하거나 수정해야 한다. 이 과정은 다음과 같은 일정

한 순환하는 패턴으로 나타나게 된다. 이 순환 구조를 ‘규칙 재구성’이라고 한다.

규칙 재구성의 과정은 [그림 4]와 같다. 이처럼 규칙 재구성 과정을 계속 반복하면서 게임 규칙 중에 완전 규칙을 제외한 나머지 규칙들은 끊임없이 수정을 반복하게 된다. 처음에 게임 규칙 중에 문제가 발생하면 문제가 발생한 부분에 대한 항목이나 관련 부분이 수정 및 보완된다. 이전에 발생한 문제에 대해서 규칙을 통해서 해결하게 되면 규칙이 보다 확장된 것으로 본다.

3.1.1. 예외 발생(Exception Generation)

게임의 공식 규칙에 대해서 예외가 발생하는 현상이다. ‘예외 발생’이 일어나는 경우에 이 예외 사항에 의해서 다른 규칙을 침범하면서 공식 규칙이 모순 규칙이 된다. 발생한 공식 규칙에서 발생한 예외에 대하여 적절한 조치를 취해야만 공식 규칙으로 역할을 수행할 수 있다. 만약 이렇게 조치된 공식 규칙이 아무런 문제를 일으키지 않는 경우에 ‘예외 해결’이다. 하지만 문제가 발생한 규칙과 연결성을 가진 다른 공식 규칙들은 일부 잠재적인 문제점을 가지고 있을 수 있다.

문제가 발생했던 공식 규칙은 수정 뒤에 다른 규칙과 연관성을 가지면서 자신이 아닌 다른 공식 규칙들의 예외 발생을 일으킬 수도 있다. 이는 도미노 현상처럼 규칙 파괴 현상이 일어나게 된다. 따라서 공식 규칙 간의 연관성을 고려하여 예외에 대한 수정 조치를 취해야 한다.

3.1.2. 규칙 파괴(Rule Break)

공식 규칙에 대한 예외가 발생하면 예외를 해결하는 과정에서 앞서 언급한 것처럼 다른 규칙들에게 영향을 주는 일이 발생한다. 이러한 현상은 규칙 파괴 현상이라고 한다. 예외를 위해 규칙을 일부 수정하는 것도 규칙 파괴 현상에 포함된다. 공식 규칙이나 완전 규칙을 크게 해를 입히지 않는 수준의 규칙 파괴는 문제가 되지 않는다. 다만 완전 규칙이나 공식 규칙에 대한 침범되는 것을 방

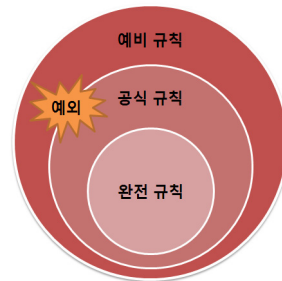
치하면 게임의 밸런스나 운영 시스템이 손상되어 게임 세계의 모든 근거가 붕괴된다. 따라서 게임 관리자는 예외 발생으로 인해서 공식 규칙이나 완전 규칙이 파괴되는 것만은 반드시 막아야만 한다.

규칙 파괴에 대한 가장 쉬운 예는 바로 치트키의 사용이다. 대부분의 치트키는 제작자가 게임 테스트를 원활하게 진행하기 위해 숨겨놓은 특수한 규칙이다. 플레이어에 의해서 만들어지는 규칙은 아니지만 플레이어가 사용하게 되는 경우에는 모순 규칙으로서 발생하게 되고 이는 규칙 파괴를 일으킨다. 즉, 치트키에 의해서 발생한 모순 규칙이 공식 규칙을 무너뜨리게 되는 것이다.

3.1.3. 규칙 확장(Rule Expansion)

규칙의 예외를 일으키는 부분을 수정이나 보완하여 규칙 파괴를 실행했을 경우에 기존의 규칙이 바뀌거나 사라지게 된다. 또는 새로운 규칙을 추가된다. 이렇게 규칙을 다시 재구성하기 위해서 이루어지는 모든 현상을 규칙 확장이라고 정의한다. 이러한 규칙 확장은 제작자나 관리자 수준에서 일어난다. 때때로 게임 플레이어의 참여에 의해서도 이루어질 수 있다.

3.2. 진화 경로(Evolution Process)



[그림 5] 디지털 게임 규칙의 진화 구조

디지털 게임 규칙의 진화의 경로는 이러한 구조를 가지고 있다. 먼저 규칙에 대한 분류를 통해서 정의된 완전 규칙을 중심축으로 공식 규칙 영역이 형성된다. 또한 이 공식 규칙 주변으로 앞서 언급

한 다양한 예비 규칙 영역이 형성된다.

3.2.1. 정상 진화(Normal Evolution)

디지털 게임 규칙의 정상 진화는 다음과 같다. 공식 규칙은 완전 규칙을 실체화시키기 역할을 한다. 그리고 공식 규칙은 제작자와 사용자의 영향을 동시에 받으면서 끊임없이 변화해 간다.

후보 규칙과 파생 규칙으로 구성되어 있는 예비 규칙 영역은 공식 규칙의 영역을 둘러싸고 생성된다. 예비 규칙 영역에서 사용자의 플레이에 의해서 새로운 환경 요소가 개입되면서 다양한 요구들이 발생한다. 또한 예비 규칙 영역에서 이러한 요구들이 서로 결합되어 새로운 규칙들이 나타나거나 요구 간의 충돌로 인해서 오류가 발생하게 된다. 여기서 생성되는 후보 규칙과 파생 규칙은 업데이트나 패치라는 형태를 통해서 공식 규칙화 되거나 또는 수정(Modification), 보류(Reservation) 또는 제거(Exclusion)된다. 이것이 정상적인 게임 규칙의 진화 과정이다.

3.2.2. 돌연변이 발생(Mutation Occur)

규칙의 진화 과정에서 정상적이지 않은 현상도 발생한다. 이러한 현상이 모순 규칙(Contradictory Rules)의 발생이다. 모순 규칙은 완전 규칙이 아닌 공식 규칙 영역과 예비 규칙 영역에서 무작위로 발생한다. 모순 규칙은 심각한 정도에 따라 공식 규칙을 파괴할 수 있다. 따라서 모순 규칙은 ‘규칙 재구성’ 단계를 거쳐서 빠르게 보완되거나 제거된다.

이러한 예외의 발생은 생물 진화에서 일어나는 돌연변이(mutation) 발생과 유사하다. 진화에서 예외 발생 즉, 돌연변이 발생은 상황에 따라서 치명적인 위험요소가 되기도 하지만 때로는 진화를 앞당기는 원동력이 되기도 한다. 디지털 게임에서 대부분의 예외 발생은 예측 불가능한 사용자의 플레이에서 시작된다. FPS 장르의 멀티플레이 가능성을 보여준 ‘퀘이크’는 정교한 물리엔진을 통해서 실제 물리 법칙을 기반으로 구축된 게임 세계를 사용자에게 제공한다. 물론 게임성을 극대화시키기

위해서 일정한 제한 사항을 두고 있다.

예를 들어, 게임 규칙에 의해 플레이어의 캐릭터가 로켓 발사기를 발사하면 폭발에 대한 데미지와 함께 폭발 주변의 사물 및 캐릭터들이 튕겨져 나가는 현상이 발생한다. 역시 게임 규칙에 의해서 캐릭터는 점프할 수 있는 높이의 한계를 가지고 있다. 하지만 폭발의 경우, 점프가 아니기 때문에 튕겨져 나가는 높이는 얼마나 폭발에 가까웠는가에 따라 그 정도가 결정된다. 이를 착안하여 플레이어들은 자신의 발밑에서 스스로 폭발을 일으켜 올라갈 수 없는 지역으로 점프하는 방법을 사용하기 시작한다.

이러한 현상은 기존의 게임 규칙들을 위협하는 모순 규칙으로 돌연변이처럼 발생한다. 게임 제작자는 갑작스럽게 태어난 돌연변이에 대해서 제거해야 할지 수정해야할지를 결정해야 한다. ‘퀘이크’의 경우에는 ‘로켓점프’라고 불리던 이 방법을 다음 시리즈에서 공식 법칙으로 만들었고 이 법칙을 고려하여 맵과 난이도 등을 수정하였다.

3.3. 디지털 게임 규칙의 진화

디지털 게임 규칙의 변화는 전형적인 생물의 진화 경로이다. 이러한 디지털 게임들은 기획으로부터 제작되어 사용자에게 의해서 플레이가 시작되면서부터 끊임없이 지속된다. 따라서 디지털 게임 규칙은 서비스가 지속되는 동안에 계속 진화하고 있다.

4. 결 론

게임은 시작부터 끝까지 규칙을 기반으로 하는 사용자의 행동으로 이루어진다. 게임 내에서 사용자의 모든 행동은 게임 규칙에 의해서 해석되고 실행된다. 이처럼 게임에서 규칙이란 게임을 해석하거나 이해하는데 있어서 가장 중요한 언어이다.

우리 주변의 모든 생명체는 진화한다. 이와 마찬가지로 디지털 게임에서 규칙도 항상 진화를 계속하고 있다. 처음 게임이 제작되고 사용자에게 서비스하는 동안 계속해서 게임 규칙은 변화하고 있다.

이 작은 변화들을 게임에서 사용되는 데이터에 대한 순간적인 수정으로 이루어진다. 하지만 이 변화들을 장기적으로 관찰하면 기술 발달, 문화적 관심, 사용자 요구 등에 의해서 이루어지고 있다는 것을 알 수 있다. 더 나아가 이제는 게임 규칙이 스스로 필요로 하는 요구에 의해서 변화하는 경우로 있다. 이를 단지 오류 수정만으로 보는 것이 적합한가에 대해서는 논의가 필요하다.

이 논문은 먼저 디지털 게임의 규칙을 새롭게 분류하고 정의한다. 그리고 디지털 게임의 규칙 변화에 대한 분석을 통해 게임 규칙이 스스로가 가진 오류와 문제점을 제거하고 점차 완벽한 형태로 변화하는 과정을 확인한다. 또한 이러한 변화 과정이 생물의 진화 과정과 유사함을 밝히고 게임 규칙의 진화론에 대해서 정의한다. 이 연구를 통해서 미래의 융합 매체로서 높은 가능성을 지닌 디지털 게임에 대한 연구의 당위성을 제시하고 더 나아가서 게임이 학문으로서 지평을 넓히는 계기가 되기 바란다.

참고문헌

- [1] Johan Huizinga, "Homo Ludens a study of the play element in culture", The Beacon Press, pp 1, 1955
- [2] 이정엽, "디지털 게임, 상상력의 새로운 영토", 살림출판사, pp18~22, 2005
- [3] Chris Crawford, "The Art of Computer Game Design", Books&People, pp73, 1982.
- [4] Manovich Lev, "The Language of New Media", MIT Press, pp 215~217, 2000.
- [5] Henry, Liz. "Group Narration: Power, Information and play in Role-playing game", 2003 <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/liz-paper->
- [6] Eskelinen Markku, "Towards Computer Game Studies", First Person, The MIT press, pp 36~44, 2004.
- [7] Aarseth Espen, "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation", First Person, The MIT press, pp 45~55, 2001
- [8] Andrew Rollings & Ernest Adams, "On Game

Design", New Riders, 2003



전 석(Suk Chon)

2006 숭실대학교 컴퓨터학과(공학사)

2006~ 현재 석박사 통합과정

관심분야 : 게임 이론, 매체미학, 미디어아트



윤준성(Joon-Sung Yoon)

1989 서강대학교 생명과학과(이학사)

1993 홍익대학교 산업미술대학원 산업디자인학과 (미술학 석사)

1996 New York University Dept, of Art & Art Professions (M.A.)

2001 New York University Dept, of Art & Art Professions (Ph.D.)

2002~ 현재 숭실대학교 미디어학부 교수

관심분야 : 게임이론, 매체미학, 미디어아트, 정보디자인