스마트폰 플랫폼 기반 SNS 농장경영게임의 공간성격분석

이영수
이화여대 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공 박사과정
lysoo01@hanmail.net

An Analysis on the Space Characteristics of SNS Farm Game Based on Smart Phone Platform

young-soo Lee
Dept. of Digital Media Contents, Ewha Womens University

요 약

본 연구는 소셜네트워크와 활발하게 연계되고 있는 스마트폰 플랫폼을 기반으로 한 농장경영게임의 특성을 파악하기 위하여, 게임 내의 소셜 네트워크 플레이 경험이 스마트폰 플랫폼에서 보여지는 농장경영게임의 공간과 어떻게 연관되는가를 분석하고자 하였다.

스마트폰 플랫폼을 기반으로 한 SNS 농장경영게임의 플레이 경험은 주로 세 개의 모듈, 경작 모듈, 환경 배치 모듈, 공간 확장 모듈을 중심으로 이루어진다. 본 연구에서는 농장경영게임의 특성을 분석하기 위하여 공간경험이론을 바탕으로 외적 투시공간, 내부조망 공간, 상징적 기획 공간으로 나누어 각 공간에서 일어나는 플레이 경험을 중심으로 살펴보았다. 농장경영게임에서 플레이어는 고정된 시점을 통해 공간을 인식하고, 모듈을 재해석하여 재배치하는 데 있어 자신의 공간을 소셜 네트워크의 기본단위로 삼게 된다. 이러한 과정에서 공간은 단순한 배경이 아닌, 소셜 네트워크 게임에서 필수적인 협력 플레이를 일으키도록 하는 주체적 역할을 수행한다.

ABSTRACT

To identify characteristics of social network farm game based on smart phone platform, this study analyzed how social network play experience connects with the space of farm game.

The play experience of social network farm game based on smart phone platform is mainly composed of three modules for cultivating, placing environment, extending space. This study categorized space for external perspective space, internal perspective space, symbolic design space according to space experience theory and researched play experience in these spaces. In farm game players perceive space by fixed point of view, and make their own space a standard unit for reinterpreting and rearranging modules. In this process the space played subjective role not only background to bring co-work play is essential in social network game.

Keywords : smart phone(스마트폰), social network game(소셜 네트워크 게임), farm game (농장게임), space(공간)

접수일자 : 2010년 10월 08일, 심사완료 : 2010년 11월 03일

1. 서 론

스마트폰은 운영체제를 탑재하고 개발자에게 표준화된 인터페이스를 제공하는 모바일 플랫폼이다. 아이폰을 비롯한 스마트폰 사용이 증가하면서 스마트폰 플랫폼을 기반으로 한 소셜 네트워크 게임이 이슈가 되고 있다. 이는 모바일이라는 기기이자 웹 사용이 자유로운 스마트폰의 특성을 활용하여 기존의 SNS(social network service)와 연동이 보다 쉽게 이루어질 수 있기 때문이다.

이러한 스마트폰 플랫폼을 사용한 소셜 네트워크 게임을 살펴보면, 농장경영게임이 주목을 받고 있다는 것을 알 수 있다. We rule(Ngmoco), Zombli farm(Playforge), Tap Jungle(BayView Labs)등의 농장경영게임은 2010년 5월 기준 게임 부문 25순위 안에 드는 농장경영게임이다. 농장경영게임은 PC에서도 페이스북 등을 기반으로 SNS 게임의 새로운 모델이 되고 있는데, 그중 대표적인 것은 개발사 Zinga가 출시한 Farm Ville이다. 2010년 현재(5월 기준) 8천만명의 사용자를 확보하고 있어 대표적인 농장경영게임으로 꼽히고 있으며, 이 팜빌과 유사한 Farm story(제작사 Teamlava)류의 농장경영게임 소셜 네트워크 게임이 지속적으로 스마트폰 어플리케이션으로 출시되고 있는 중이다.

그러나 지속적으로 출시되고 있는 팜빌과 유사한 컨셉들의 스마트폰 플랫폼 농장경영게임이 다른 점은, 팜빌이 기존의 SNS인 페이스북을 기반으로 하고 있는데 반해 이들은 기존의 SNS를 반드시 이용하고 있는 것은 아니라는 점이다. 일례로 We rule 의 경우, 직접입력을 통한 소셜 네트워크의 확장을 하고 있으며, 소셜 네트워크의 확장도 위치를 기반으로 일정 반경 내 스마트폰을 가지고 있는 플레이어와 친구를 맺는 등, 새로운 SNS 농장경영게임의 형태를 보여주고 있다.

기존의 스마트폰 어플리케이션 연구는 주로 게임 개발을 위한 동향 연구에 그친 바 있다.[1] 본 연구는 소셜네트워크와 활발하게 연계되고 있는 농장경영게임의 특성을 파악하기 위하여, 게임 내의 소셜 네트워크 플레이 경험이 스마트폰 플랫폼에서 보여지는 농장경영게임의 공간과 어떻게 연관되는가를 분석함으로써, 추후 스마트폰 플랫폼을 기반으로 한 소셜네트워크 게임의 연구에 도움이 되고자 한다.

2. 농장경영게임의 플레이 모듈과 공간

2.1 SNS로서의 플레이 경험모듈

농장경영게임이란 온라인을 통한 실제 농장 경영 시스템을 가진 게임을 말한다. 이는 특정 작물을 경작하기 위해 소정 면적으로 구획 처리된 섹터를 포함하는 실제 농장과 섹터를 플레이어에게 분양하고 분양된 섹터에서 재배할 작물을 플레이어에게 선택하도록 처리하는 분양 모듈, 작물 경작에 필요한 경작 정보를 각 작물 별로 플레이어에게 제공하는 경영정보 제공모듈, 각 작물 별로 특정 시나리오에서 게임을 진행할 수 있도록 하는 인터페이스를 제공하는 시나리오 설정부, 상기 시나리오를 따라 플레이어를 주인공으로 하여 플레이어 조작 방식으로 게임을 진행하는 시나리오 진행부, 게임 진행 도중 상기 경작정보를 제공하면서 경작에 필요한 특정 행위를 과제로서 제시하는 과제 제공부 및, 상기 과제에 대해 플레이어로부터 특정 조작 행위를 입력받는 입력부, 상기 입력부를 통해 입력된 정보를 경작 명령 정보로 저장하는 저장처리부를 포함하여, 게임 인터페이스 환경을 통해 플레이어로부터 경작에 필요한 경작 명령 정보를 입력받는 게임 컨트롤 모듈 등으로 나뉜다.[2]

이를 기반으로 SNS를 기반으로 한 농장경영게임에서 플레이어의 플레이에 필요한 모듈을 크게 나누면 첫째, 경작에 필요한 모듈을 들 수 있다.

1) 오규환, 「아이폰 어플리케이션 개발동향 AR기반 및 게임어플리케이션을 중심으로」, 한국게임학회 2009년 12월호
2) 김선중, 「온라인을 통한 실제 농장 경영 시스템」, 한국특허정보원, 2008

플레이어는 게임에 입력된 시나리오에 따라 경작물을 재배, 수확하면서 농장으로 주어진 공간을 경영하게 된다. 두 번째 필요한 모듈은 농장을 꾸미는 공간 재배치의 모듈이다. 플레이어는 경작 모듈을 통하여 획득한 자원을 바탕으로 자신의 공간을 재배치한다. 세 번째는 네트워크로 연계된 보다 광범위한 공간을 보여주는 공간 확장 모듈로, 이를 통하여 플레이어는 타인의 공간과 소통하며 동시에 자신의 네트워크를 시각적으로 확인하게 된다. 즉 농장경영게임은 공간 경영, 배치, 확장의 성격을 가지게 된다. 이러한 성격들은 농장경영게임의 특징적 성격을 가져온다.

SNS(social network service)게임으로서의 농장경영게임에서는 소셜 네트워크가 이러한 게임에서의 플레이모듈에 영향을 미치게 된다. 영향을 미치는 대표적인 플레이 경험은 co-work플레이로, 이는 대개 경작 모듈 단위에서 일어난다. Co-work를 통해 플레이어는 보다 수월하게 경작 플레이 모듈의 임무, 자원 획득을 수행하며, 협력행위를 하지 않은 타 플레이어에 비하여 효율적인 플레이 경험을 하게 된다. 따라서 플레이어는 Co-work를 위한 소셜 네트워크를 동원하게 되는데, 이러한 게임 수행방식은 스마트폰 플랫폼에서뿐 아니라 기존의 페이스북 등의 SNS를 기반으로 한 PC농장경영게임 팜빌에서도 나타난다.

따라서 스마트폰 플랫폼의 SNS농장경영게임의 특성을 알기 위해서는 경작모듈에서의 플레이 경험을 보다 다른 각도로 분석할 필요가 있다. 플레이어가 플레이를 수행하는 입장에서 그 경험의 질을 분석하기 위하여, 본 연구에서는 공간에서의 경험을 바탕으로 이를 알아보기로 한다.

메를로 퐁티(Ponty, Merleau)는 기존의 공간 개념을 비판하고 구체적인 삶의 경험과 밀착된 실존론적 입장에서 공간론을 제기하였다. 그는 공간의 지각이란 신체-주체가 세계 사이의 역동적인 관계에서 기인하는 것으로 본다. 여기서 대상들의 공간성은 근원적으로 작용-실천의 공간성이며 상황의 공간성으로서, 신체-주관의 운동성에 의해서 그 공간의 의미가 생성된다고 말한다.[3] 그의 공간성 고찰은 '공간에 대한 경험'을 문제로 삼고 있다.

이 경험을 바탕으로 한 공간의 실제적인 구조는 주로 이미지의 구체성에 의해 좌우된다. 노베르그 슐츠(Schulz, C. N.)는 『실존·공간·건축』에서 인간은 스스로의 세계구조를 현실의 세계상(世界像)으로 표현하기 위하여 공간을 창조하여 온 것이다라고 설명한다. 슐츠는 인간이 자신을 표현하기 위해 공간을 창조해낸다는 사실을 제시한다.[4]

경험의 관점에서 공간을 파악하는 이푸투안은 인간의 경험과 감각을 공간 이해의 본질로 삼는다. 그는 인간이 공간적 특질을 이해하는 것은 운동지각, 시각, 촉각을 통해서이며 인간은 직접적으로든 간접적으로든 다양한 경험을 하는데, 이러한 경험을 통하여 미지의 공간은 친밀한 장소로 바뀐다고 말한다.[5]

본 연구에서는 이러한 이론들에 따라 농장경영게임의 플레이어 플레이 경험을 플레이 모듈공간을 중심으로 분석하고자 한다. 농장경영게임에서 플레이어는 공간을 경영하면서 그 의미를 생성하게 되며, 자신을 표현하기 위해 구체적 이미지를 가지고 공간을 재배치한다. 그리고 이러한 경험을 통하여 공간을 그에게 친숙한 장소로 바꾸게 된다.

바슐라르의 공간론은 현상학적으로 체험된 실존적 공간을 기반으로 하고 있다. 그의 『공간의 시학』에서는 행복한 공간, 즉 소유되는 공간, 적대적인 힘에서 방어되는 공간, 사랑받는 공간 이미지를 검토한다. 여기에서 그는 수평과 수직으로의 분절을 공간의 기본적인 단위로 설정함으로써 주거공간의 체계를 상/하의 수직축과 내/외의 수평축으로 이분하여 각각의 의미작용을 생성한다. 그에 의하

3) Zaner,R.M(1971), 최경호 역, 『신체의 현상학』, 인간사랑, 1994, 296p.

4) "어떤 의미에서는 정착하고 생활하기 위하여 자기에게 주어진 환경 속에서 하나의 장소를 선택하는 사람은 누구나 표현적 공간의 창조자인 것이다. 이때 그는 환경을 자기의 목적에 동화시킴과 동시에 환경으로부터 주어진 여러 가지 조건을 조절함으로써 자기의 환경에 의미를 부여한다."-Schulz C. N.(2002), 김광현 역, 『실존·공간·건축』 산업도서출판공사, 2002, 15쪽.

5) Tuan, Yi-Fu, 구동희, 심승희 역, 『공간과 장소』, 서울: 대윤, 1999.

면, 우리들의 공간은 상상력에 의해 파악된 공간을 사는(경험하는)것이며, 이는 공간의 실제성에서 사는 것이 아니라 우리들 상상력의 모든 편파성을 가지고 사는 것이다.[6] 인간의 상상력에 근거한 공간의 미학을 제시하는 바슐라르의 공간 개념은 공간을 스스로 창조하고 재배치하는 농장경영 게임의 공간을 논의함에 있어 기본적 토대가 될 수 있다.

바슐라르는 수직축의 공간의 특성을 층계에 둔다. 이는 오르락내리락 하는 몸의 행위로 높이를 경험하는 공간의 성격이다.[7] 농장경영게임의 세계에서 플레이어는 높이를 가진 건물을 배치함으로써 그 공간에 수직축을 더하게 되지만, 이는 공간을 수직으로 인지하는 것과는 차이가 있다. 따라서 본 연구에서는 수직축의 공간이 아닌, 수평축의 공간을 인지하는 바슐라르의 내/외의 기준을 농장경영게임의 공간을 분석하는 기반으로 하고자 한다.

2.2 서사 역학 공간과 플레이 공간

수평축의 공간을 인지하는 내적 시점과 외적 시점에 관하여, 슈탄첼은 서사체의 시점 논항 가운데 지각문제와 관련해 서사형상 공간의 표현기제를 설명하면서 시각화를 상정한 바 있다. 시각화는 회화의 투시법에 부합하며, 그에 따르면 시각화는 투시주의와 역투시주의로 나뉘는데, 투시주의는 인식자나 서술자가 대상세계 밖에서 대상을 투시하여 서술하는 것이다. 이는 시점의 일관성을 가짐으로써 객관적 공간 형상을 보장하려고 하는 의도이다.[8]

본 연구에서는 슈탄첼의 서사형상 공간의 표현기제를 설명하는 시각화 공간을 인식하는 태도와 지각 방향에 따라 서사세계의 공간 형상을 세 가지 공간 구도로 나누도록 한다. 이는 '외적 투시공간', '내적 조망 공간', '상징적 기획 공간'이다.

슈탄첼은 시각의 두 국면으로 외적 투시와 내적 조망을 이야기하는데, 투시는 작가서술상황에, 조망은 인물 서술상황에 대응된다.[9] '외적 투시공간'은 슈탄첼이 이러한 지각과 서술의 양상을 작가 서술상황에 관련하여 제시한 외적 투시 개념을 응용한 공간 개념으로, 대상 공간의 실재성이 투영된 공간 형상을 드러내는 경우를 말한다. 대상공간의 외부에서 전체를 관망하거나 그 내부를 투시할 때에는 구상적인 실감을 지각하기보다 총체적 실재를 인식할 수밖에 없다. 지각 위치와 방향에 따라 달리 보일 수 있는 공간의 다면은 이러한 투시과정을 통해 상쇄되어 총체로 환원된다.

'내적 조망공간'은 인물 서술상황과 관련하여 제시된 '내적 조망'개념을 응용한 공간 술어로, 본래는 문학적으로 변용된 공간 형상을 드러내는 서사체를 아우른다. 이는 공간 지각의 이미지로서, 독자의 역할이 부각되는 공간이다.

'상징적 기획공간'은 대상 공간의 형상이 완전히 역투시된 양상으로, 인물의 의식 작용으로서 공간 형상이 재해석되고 새롭게 창출되는 양상에 적용될 수 있다. 서술에서는 서술자의 영역이 축소되고 독자의 영역이 단적으로 확장된 양상이 빚어지면서, 나아가 독자가 점한 해석 공간이 별도의 층위에 구성되어야 하는 상황을 의미한다.

플레이어가 게임 세계의 공간을 인지하고 경험하는 과정은 독자가 서사세계의 공간 형상을 인식하는 것과 유사한 과정을 거친다. 독자는 작가가 대상공간을 텍스트에 영상화하는 것을 그대로 인지하는 것이 아니라, 텍스트에 형상된 공간을 해석함으로써 공간을 창출한다. 서사체에서도 공간은 작가가 일방적으로 그려낸 공간이 아니라, 독자의 의식 작용을 거쳐 재구성되는 것이다. 이러한 서사역학 공간을 통하여 독자는 의미의 구성을 하게 된다.[10]

이러한 과정은 플레이어가 먼저 그려진 대상공간을 게임 세계의 공간으로 인지하고, 그 텍스트의 공간이 어떠한 방식으로 경험되어야 하는가를 이해

6) Bachelard, Gaston, 곽광수 역, 『공간의 시학』, 민음사, 1990. 107~108p.
7) Bachelard, Gaston, 곽광수 역, 『공간의 시학』, 민음사, 1990. 106p.
8) 장일구, 「서사공간과 소설의 역학」, 전남대학교 출판부, 2009. 41p.
9) Stanzel, Franz K, 안삼환 역, 『소설형식의 기본유형』, 서울: 탐구당, 1982.
10) 장일구, 「서사공간과 소설의 역학」, 전남대학교 출판부, 2009. 32p.

하여 해석하는 과정을 거침으로써 자신만의 해석적 공간을 창출하는 과정과 유사하다.

따라서 본 연구에서는 대상공간의 외부에서 전체를 관망하여 투시하는 외적 투시공간, 플레이어가 이 공간을 텍스트로 인지, 해석하게 되는 내부조망공간, 플레이어가 점한 해석 공간이 별도의 층위에 구성하는 상징적 기획공간 이 세 개의 공간 구도로 플레이어가 경험하는 농장경영게임의 공간을 분석하고자 한다.

3. 농장경영게임의 공간 분석

3.1 경작 모듈의 외적 투시공간

경작 모듈에는 특정 작물을 경작하기 위해 소정 면적으로 구획 처리된 섹터를 포함하는 실제 농장과 섹터를 플레이어에게 분양하고 분양된 섹터에서 재배할 작물을 플레이어에게 선택하도록 처리하는 분양 모듈, 작물 경작에 필요한 경작 정보를 각 작물 별로 플레이어에게 제공하는 경영정보 제공모듈이 속한다.

즉, 경작에 필요한 모듈이 경작 모듈이라 할 수 있다. 플레이어는 게임에 입력된 시나리오에 따라 경작물을 재배, 수확하면서 농장으로 주어진 공간을 경영하게 된다.

이때 경작 모듈을 인지하기 위해서는 플레이어가 자신에게 주어진 공간을 외부 시점으로 인지하여야 한다. 외적 투시공간은 이야기의 배경이 될 공간에 대한 지각 정도와 관련된다. 즉 지각의 주체가 전제된 가운데 공간 지각의 이미지들이 채용되어 기술되어야 하므로, 주체의 지각 방향을 밝혀주는 시점이 전제되어야 공간을 실감하게 할 수 있다.

게임에 있어 플레이어가 외부에서 게임의 공간을 인지하는 시점, 즉 게임의 시점이란 게임사용자가 게임을 진행할 때 화면이 어떻게 보여줄 것인가 하는 화면 연출기법이며, 화면상의 시점 형태에 따라 성격이 전혀 다른 게임이 창출된다.[11] 게임 내에서 게임 사용자와의 공간적 배치는 게임사용자의 상호작용성 경험에 영향을 미칠 것. 게임 사용자는 의도된 자아와 게임 속에서 경험된 자아 사이에 존재하는 불일치를 극복하기 위한 방법을 가지고 있어야 하는데, 여기에 시점과 인칭 또한 중요한 역할을 한다. 각각의 시점들은 모두 고유한 장단점을 지니고 있으며, 개별적으로 특정 형태의 게임에 적합하다는 것이 입증된 상태이다.

하동원은 시점을 인식의 틀로 보면서 콘텐츠와 사용자간의 시점을 맥락인지적 시점과 시각적 시점으로 분류한 바 있다.[12] 그러나 사용자가 제공받는 플레이 경험을 중심으로 나누어보면, 기존의 온라인 게임에서는 화면 상의 게임플레이 투시기법으로 1인칭, 3인칭, Top-down 시점, Side view 시점, Quater view 시점 등이 사용되었다고 말할 수 있다. 1인칭은 게임사용자 투시기법 시점으로 캐릭터의 시각을 통하여 플레이 환경을 제공하며, 3인칭은 캐릭터가 직접 화면에 등장시켜 게임을 진행시키는 투시형태를 말한다. Top-down은 카메라를 하늘에 설치하여 지상을 비추는 것과 같은 상태이며 한번의 관찰로 상황을 조사할 수 있다. 이 중에서 Quater view 투시기법은 3/4 정도로 비스듬하게 기울여 화면시점을 표현하는 기법으로 3D효과를 나타낸다. 온라인 게임에서는 이러한 시점들이 주로 3인칭으로 수렴되는 현상을 보여왔다.[13] 그러나 농장경영게임은 소멸되었던 Quater view 시점을 주로 사용하고 있다. [그림 1]은 이를 보여준다.

[그림 1] Zombie farm, Tap farm, We rule의 경작모듈공간 예시

11) Markus Friedl, 염태선 역, 『온라인 게임 기획 & 인터랙티비티』, 서울: 정보문화사, 2003.
12) 하동원, 「사용자 시점에 준거한 디지털콘텐츠 인식의 틀 연구」 한국게임학회, 2009 12월호.
13) 윤영인, 「다사용자온라인게임 인터페이스의 내용분석연구」 이화여대 디지털미디어학부 대학원 석사학위청구논문, 2006.

스마트폰을 플랫폼으로 한 게임들이 Top-down 시점, side view시점, 3인칭 시점등을 자유롭게 사용하고 있는데 반해 농장 경영게임은 쿼터뷰 시점으로 일관되어있는 것을 볼 수 있다. 이러한 농장 경영게임에서의 일관된 쿼터뷰 시점은 투시주의 시점에 대응한다.

외적 투시 공간이란 특정 공간을 지각함에 있어 주체의 지각 방향이 명확하게 전제된 것으로, 농장 경영게임에서 플레이어는 고정된 시점을 통해 대상 공간의 외부에서 전체를 관망하거나 그 내부를 투시함으로써 총체적 실재를 인식하게 된다. 외부에서 바라보는 시선은 농장의 공간을 원근법적 공간 구도로 바라보게 만들며, 실재성을 부여받은 현실 세계의 모형으로 여기게 한다. 플레이어는 그 현실 세계의 모형에서 Co-work를 위하여 소셜 네트워크를 사용하게 된다.

3.2 환경 배치 모듈의 내부조망 공간

'내적 조망공간'은 인물 서술상황과 관련하여 제시된 '내적 조망'개념을 응용한 공간 술어로, 본래는 문학적으로 변용된 공간 형상을 드러내는 서사체를 아우른다. 이는 공간 지각의 이미지로서, 독자의 역할이 부각되는 공간인만큼 여기에서는 플레이어가 이 공간을 인지, 해석하는 시점과 연관된다.

플레이어는 독자로서 독자적인 해석활동을 하는 것과 유사한 활동을 하게 되는데, 투시를 통하여 제공받은 고정된 장소, 농장의 내부를 조망하면서 현실 공간이 투영된 공간 양상을 겪게 된다. 농장을 경영하는 경작 모듈을 이해하는 과정은 튜토리얼 단계의 경험을 통해 일어나는데, 시간에 따른 경작 모듈의 작동은 다분히 현실 공간이 투영되어 있다.

플레이어가 경작의 결과로 얻을 수 있는 것은 크게 나누어보면 새로운 경작을 위한 씨앗 등을 포함한 경작물의 재배치 권한과, 건물 및 그 건물에 따른 장식물, 조형물 등의 재배치 권한이다. 내부조망공간의 실감 형상이란 실제 세계의 장소가 투영된 서사공간이 대조적인 공간 형상으로 그려진 것을 말하는데, 플레이어는 현재 자신에게 제공된 공간과 대조적인, 재배치권한이 극대화된 형태의 대조적인 공간을 바라볼 수 있도록 제안받음으로써 자신의 역할이 무엇인지를 실감하게 된다. 예를 들어 Tap Jungle의 경우 이웃 방문하기를 통하여 이미 재배치가 완성된 형태의 공간을 방문하게끔 유도하는데, 이때의 이웃은 실제 자신의 오프라인 인맥과는 관련없는 프로그램 상에서 제안하는 이웃 공간, 배치가 완결된 형태의 공간이다. We Rule의 경우 이 이웃의 역할을 레벨업 후에 자신이 앞으로 살 수 있는 성의 크기로 구체화하여 보여주는데, 이 성은 재배치 권한이 플레이어에게 주어지지 않은 핵심적인 건물로 역시 이미 배치가 완결된 형태의 공간을 보여주는 한 예이다.

이 대조적인 공간을 통해 플레이어는 자신에게 배정된 역할, '왕'(We rule), '농장경영자' (Farm story), '정글개척자'(Tap Jungle)등의 역할을 실감하고 인지하게 된다. 그 역할의 핵심은 조형물의 획득과 배치의 권한이다.

이 인지하는 과정은 서사의 공간을 독자가 해석하는 과정과 유사한데, 튜토리얼 (Tutorial)단계에서 플레이어는 주어진 공간을 인지하면서 먼저 주어진 공간을 재배치하도록 요구받는다. 플레이어의 해석과정에서 해석체는 오로지 처음에 주어진 농장 공간 뿐이다. 경작 모듈 인터페이스의 인지와 공간의 재배치를 학습하는 매 단계마다 플레이어는 자신의 역할을 스스로 해석해야만 하며, 이때 이미 제공받은 대조적인 공간이 목표를 제공하게 된다.

주된활동인 경작과 그로 인해 얻게된 공간 재배치의 자유는 경험의 자유로 나타난다. 공간배치가 두 번째로 주요 활동이 될 때, 즉 기하학적 패턴들을 분별하고 추상적 공간을 마음속에 만든 뒤, 그것을 구체화하는 과정에서 조각공간과 건축공간 계획도시가 나타난다. 이는 물상화하는 것이며 장소화하는 것이다. 이는 공간을 정의하고 공간에 기하학적 속성을 부여한다.[14] 농장경영게임에서 쿼터뷰 시점은 모서리를 인식하도록 하는 역할을 하여, 기

14) Tuan, Yi-Fu, 구동희, 심승희 역, 『공간과 장소』, 서울: 대윤, 1999.

하학적 속성이 부여된 공간은 대상과 장소의 안정성을 획득하게끔 한다. 그러한 안정성을 획득한 장소에서 플레이어는 각 건물과 경작물을 자신에게 배정된 역할, '왕', '농장경영자', '정글개척자'등의 역할들에 따라 재배치한다. 해석은 재배치로 나타나며, 플레이어는 재배치를 통해 그 공간을 자신의 게임 환경, 자신만의 '왕국'으로 변형시키게 된다.

플레이어는 그렇게 재배치한 자신의 공간을 소셜 네트워크의 기본단위로 삼게 된다.

재배치 과정에서 역할의 서사를 위한 해석체로는 경작물의 종류와 조형물의 종류만이 주어지고 있는 것처럼 보이나, 이 특성을 변형시키는 것은 소셜 네트워크이다.

농장경영게임에서 타 공간을 방문한 플레이어는 타 공간의 재배치를 해석체로 하여 자신의 플레이 경험을 재규정하게 된다. 이때 타 공간의 방문 경험을 플레이어에게 어떠한 방식으로 인지하게 하느냐가 공간 확장 모듈의 역할이 된다.

3.3 공간 확장 모듈의 상징적 기획공간

'상징적 기획공간'은 대상 공간의 형상이 완전히 역투시된 양상으로, 인물의 의식 작용으로서 공간 형상이 재해석되고 새롭게 창출되는 양상에 적용될 수 있다. 서술에서는 서술자의 영역이 축소되고 독자의 영역이 단적으로 확장된 양상이 빚어지면서, 나아가 독자가 점한 해석 공간이 별도의 층위에 구성되어야 하는 상황을 의미한다.

게임에서는 플레이어가 공간을 기획하는 공간의 형상으로 이해될 수 있다. 내적 조망공간 구도를 통해 플레이어는 이 게임에서 자신의 역할과 경험의 종류를 이해한 뒤, 그 경험을 확장시킨다. 확장의 경험 역시 공간을 통해 이루어진다.

이 공간 확장 모듈에 별도의 층위를 제공하는 <We rule>의 경우, 오프라인의 사회적 관계는 로그인 전면에 각 왕국끼리 연결된 숲길을 통하여 시각화되고 있다.

이러한 측면이 기존의 네트워크를 활용한 PC기반 SNS농장경영게임과 달라지는 지점이다. 기존의 SNS 네트워크인 페이스북을 사용하고 있는 팜빌은 페이스북의 인터페이스를 활용하고 있다. 즉 페이스북의 친구 목록에 팜빌의 경작모듈 공간이 표시되게 함으로써 공간확장모듈을 제공한다. 팜빌 내에 있는 아바타 표시 목록은 페이스북과 유사한 친구의 목록으로서 인지된다.

<We rule>등의 스마트폰 플랫폼을 사용한 게임에서는 플레이어가 자신의 모바일안의 공간을 자신의 '왕국', '정글', '농장'으로 인지하고, 타 플레이어의 공간을 방문하는 경험을 공간과 공간을 이어 확장한 것으로서 인지하게 된다. 이러한 네트워크 확장은 게임 이전에 속했던 기존의 SNS, 페이스북을 사용하는 경우라고 해도 그 페이스북 내의 네트워크 사용자를 게임 안으로 불러들여 공간확장의 하나로 경험하게 한다. 또한 기존의 네트워크가 아닌, 모바일을 사용한 위치기반으로 지정된 반경 내 같은 어플리케이션을 사용하고 있는 플레이어를 추가할 경우에도 같은 공간확장 경험 중 하나로 인식하게 한다. 이는 PC기반에서 기존의 네트워크를 사용한 농장경영게임의 경우 SNG의 네트워크가 기존의 네트워크에 포함되는 반면, 모바일을 사용한 농장경영게임은 단순히 Co-work를 위해서만 친구를 추가할 수 있다는 점에 기반한다.

상징적 기획공간에서는 공간 형상이 재해석되고 새롭게 창출되는 경험의 양상이 보여져야 한다. 단순한 Co-work 플레이를 위한 네트워크의 확장은 상징적 기획공간의 경험으로 인지되기 어렵다. 그러한 면에서 스마트폰 플랫폼의 농장경영게임에서는 플레이어가 공간 확장을 인지한 이후 그 형상을 새롭게 재해석할 수 있는 경험을 하는데 한계를 보인다. 타 공간의 방문 경험이 네트워크 확장의 경험으로 인지되기 위해서는 추가된 네트워크 일원이 내부조망공간의 해석체로서만이 아니라 상징적 기획공간의 요소로서 인지되어야 한다.

공간 확장 모듈이 상징적 기획 공간이 되기 위해서는 네트워크 확장 경험을 포함하게 하는 공간 확장 모듈로 변화해야 할 필요성이 있다. 이를 위한 해결점은 아직 나오지 않은 실정이다. 공간 확

장의 시각화 이외에 메세징 등 네트워크 확장을 위한 플레이가 필요한 시점이다.

4. 결 론

스마트폰 플랫폼을 기반으로 한 SNS 농장경영 게임의 플레이 경험은 주로 세 개의 모듈, 경작 모듈, 환경 배치 모듈, 공간 확장 모듈을 중심으로 이루어진다. 본 연구에서는 농장경영게임의 특성을 분석하기 위하여 공간경험이론을 바탕으로 외적 투시공간, 내부조망 공간, 상징적 기획공간으로 나누어 각 공간에서 일어나는 플레이 경험을 중심으로 살펴보았다.

그 결과 외적 투시 경험과 내부조망경험이 타 플랫폼의 농장경영게임과도 유사한 경험을 하게 한다는 점, 즉 소셜 네트워크 게임에 적합한 co-work플레이를 통하여 이 두 개의 경험을 할 수 있게 된다는 점을 알게 되었다. 상징적 기획공간의 공간 확장 경험측면에서는 스마트폰 플랫폼의 농장경영게임이 시각화 이외에는 네트워크 확장 경험을 포함하지 못하고 있다는 한계점이 있어, 상징적 기획 경험으로서는 부족한 점이 있으나, 공간의 성격은 분명하게 드러나고 있다.

농장경영게임에서 플레이어는 고정된 시점을 통해 대상 공간의 외부에서 전체를 관망하거나 그 내부를 투시함으로써 총체적 실재를 인식하고, 모듈을 재해석하여 재배치하는 과정에서 자신의 공간을 소셜 네트워크의 기본단위로 삼게 된다. 농장경영게임에서 타 공간을 방문한 플레이어는 타 공간의 재배치를 해석체로 하여 자신의 플레이 경험을 재규정하게 된다.

이러한 과정에서 공간은 단순한 배경이 아닌, 소셜 네트워크 게임에서 필수적인 협력 플레이를 일으키도록 하는 주체적 역할을 수행한다.

앞으로는 각 플레이 경험의 특성을 공간요소 별로 분석하여 공간의 주체적 역할을 보다 상세히 밝히고자 한다.

참고문헌

[1] 오규환, 「아이폰 어플리케이션 개발동향 AR기반 및 게임어플리케이션을 중심으로」, 한국게임학회 2009년 12월호

[2] 김선중, 「온라인을 통한 실제 농장 경영 시스템」, 한국특허정보원, 2008

[3] Zaner,R.M(1971), 최경호 역, 『신체의 현상학』, 인간사랑, 1994

[4] Schulz C. N.(2002), 김광현 역, 『실존·공간·건축』 산업도서출판공사, 2002

[5] Tuan, Yi-Fu, 구동희, 심승희 역, 『공간과 장소』, 서울: 대윤, 1999.

[6] Bachelard, Gaston, 곽광수 역, 『공간의 시학』, 민음사, 1990.

[7] 장일구, 「서사공간과 소설의 역학」, 전남대학교 출판부, 2009.

[8] Stanzel, Franz K, 안삼환 역, 『소설형식의 기본유형』, 서울: 탐구당, 1982.

[9] Markus Friedl, 염태선 역, 『온라인 게임 기획 & 인터랙티비티』, 서울: 정보문화사, 2003

[10] 하동원, 「사용자 시점에 준거한 디지털콘텐츠 인식의 틀 연구」 한국게임학회, 2009 12월호

[11] 윤영인, 「다사용자온라인게임 인터페이스의 내용분석연구」 이화여대 디지털미디어학부 대학원 석사학위청구논문, 2006

이 영 수 (Lee, Youngsoo)

이화여대 디지털미디어학부 영상콘텐츠 석사 졸
이화여대 디지털미디어학부 영상콘텐츠 박사과정 재학 중
성결대학교 멀티미디어학부 강사 재직 중

관심분야 : 스토리텔링, 트랜스미디어