

디지털 게임 플레이어의 시간성 연구

이동은

계원예술대학교 애니메이션과

delee@kaywon.ac.kr

A Study in the Temporality in Digital Gameplay

Dong-Eun Lee

Dept. of Animation, Kaywon School of Art & Design

요 약

본고는 디지털 게임을 플레이할 때 발생하는 시간의 여러 층위와 그 구조적 특성을 통해 모순적으로 보이는 게임 플레이어의 시간성이 서로 결합하는 양상과 그 결과로 만들어내는 리듬을 규명하는 것을 목적으로 한다. 디지털 게임 플레이어는 첫째, 연대기적으로 흐르는 불가역적 시간의 지배 속에서 언제든 시간을 정지시키고 변화시킬 수 있는 가역성을 동시에 추구한다. 둘째, 이런 이중적인 시간 체계가 공존할 수 있는 이유는 게임의 시간에 플레이어가 개입하기 때문이다. 마지막으로 이렇게 복잡해 보이는 다층적 시간 체계는 이미 진행되었던 게임 플레이를 다시 한 번 반복하는 식의 리플레이라는 특수한 게임 플레이 활동을 통해 리듬을 만들어낸다.

ABSTRACT

The purpose of this study is how to occur the temporality in Digital Gameplay. There is two types of time in Gameplay. One is Irreversibility time that goes passed through a game world like a chronology order. Another is Reversibility time that returns and renews the time. The time's duality is caused by player's intervene and experience. And the polychronic temporality in gameplay makes the rhythm as replay and eternal cyclic time.

Keywords : Gameplay(게임 플레이), temporality(시간성), reversibility(가역성), irreversibility(불가역성), replay(리플레이), rhythm(리듬)

Received: Mar. 26, 2013 Accepted: Apr. 16, 2013
Corresponding Author: Dong-Eun Lee
(Kaywon School of Art&Design)
Email: delee@kaywon.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© 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.

1. 서론

본고는 디지털 게임을 플레이할 때 발생하는 시간의 여러 층위와 그 구조적 특성을 통해 모순적으로 보이는 게임 플레이어의 시간성이 서로 결합하는 양상과 그 결과로 만들어내는 리듬을 규명하는 것을 목적으로 한다.

디지털 게임은 플레이어에게 새로운 시간을 창조할 기회를 부여한다. 현실의 삶 속에서 역사적으로 흐르는 시간을 폐기하고 새로운 시간을 생성시킨다는 것은 사실상 불가능한 일이다. 시간은 끊어짐이 없는 연속적인 성질의 것이고, 과거-현재-미래와 같이 정해진 질서 속에서 한 방향을 고수하면서 흐르는 성질을 가지고 있기 때문이다.

그럼에도 불구하고 디지털 게임에서 플레이어들은 현실과는 다른 시간을 경험하고 심지어 새로운 시간을 생성하는 경험을 하고 있다. 이는 디지털 게임 플레이가 게임 세계를 지배하고 있는 역사적 시간을 중단하게 하고 세계의 창시가 이루어진 최초의 시간으로 되돌아가게 하는 힘을 갖고 있기 때문이다. 마치 신화적 모델들이 그러했던 것처럼 말이다. 물론 이 때 플레이어가 귀환하는 최초의 시간은 역사적으로 선행했던 ‘그 때 그 시간’이 아니라 새롭게 시작하는 새로운 층위의 시간이다. 심지어 이러한 창조적 시간의 갱신은 일회적으로만 유효한 것이 아니라 게임에 접속할 때마다 혹은 게임 플레이를 진행하는 와중에도 반복적으로 나타난다. 뿐만 아니라 디지털 게임에서의 시간은 플레이어들에게 공통적으로 진행되는 공유의 시간과 플레이어 개개인에게 결속되어 있는 개인 고유의 시간들로 다층적인 구조를 이루고 있다.

따라서 본고에서는 디지털 게임을 플레이할 때 나타나는 시간의 여러 층위와 시간성의 구현 방식을 체계화하고자 한다. 게임 플레이어의 시간성을 규명하고자 하는 이유는 바로 시간성(temporalite)이라는 개념 자체가 인간의 경험을 매개하고 있기 때문이다. 시간을 의식하는 주체도 인간이며 시간을 경험하는 주체도 바로 인간이다. 따라서 게임에

서 시간과 밀접한 관계를 맺고 있는 것은 플레이하는 상황 그 자체이다. 김영민(1994)은 시간을 전통적이고 물리적인 입장에서 이해해야 할 즉자적인 대상이 아니라 어떤 방법이든 인간의 삶이나 경험과 연관을 맺는 무엇으로 다루어야 한다고 지적하고, 권민석(2007)은 시간의 존재론적인 질문과 답은 무의미하며 시간을 인간이 어떻게 경험하고 어떻게 그 시간을 하나의 통일된 전체로 인지하는가에 대한 질문과 답으로 인식의 전환을 할 필요성이 있다고 말한다[1,2].

따라서 게임 플레이를 통해 발현되는 시간성을 규명하기 위해 본고에서는 우선 시간에 대한 일반적인 논의들을 정리하고 디지털 게임의 플레이어가 인식하고 경험하는 시간의 층위와 그것들이 어떻게 구조화되었는지를 기존 논의를 통해 정리, 기존 연구의 문제점과 한계를 규명하고자 한다. 그리고 게임 플레이에서 나타나는 이중적인 시간성을 구체적인 사례를 통해 살펴보고 반복적 플레이를 통해 시간의 리듬이 어떻게 발현되고 있는지를 살펴보고 하겠다.

이와 같은 연구는 시간이 시각적 매체들을 규정하는 인자이며 인간의 경험을 매개하고 축적시킨다는 점에서 게임 플레이어를 더 깊이 있게 이해할 수 있는 가능성을 열어줄 수 있을 뿐 아니라 게임 플레이를 기술적인 의미에서의 상호작용이 아니라 상태의 변화를 겪는 의미있는 사건으로 조망할 수 있는 기회 또한 제공한다. 뿐만 아니라 시작과 중간, 끝이라는 시간성이 총체적으로 조망될 때 게임 플레이가 갖는 스토리텔링의 본질을 해명할 수 있을 것이다[3].

2. 이론적 고찰

시간에 대한 연구는 인간 존재에 대한 의미 탐구만큼이나 오래되었다. 실제로 고대인들은 인류 존재의 의미를 ‘파루시아’(임재) 또는 ‘우시아’(현재)로 규정하며 시간에서 인류 존재의 의미를 이해

하고자 하였다[4].

기본적으로 시간은 인류가 존재하는 한 무한히 지속되는 연속성을 가지고 있다. 뿐만 아니라 시간은 에드워드 홀(Edward T. Hall)의 분류처럼 한 가지(singular)로 규정될 수 없다. 에드워드 홀은 다양한 종류의 시간을 분류해낸다. 그는 명확히 기술할 수 있는 실존적 시간인 생물학적인 시간과 물리학적인 시간부터 철학적이면서도 의식적인 시간의 영역에 해당하는 형이상학적 시간과 성스러운 시간, 상황적 문화에 해당하는 속된 시간과 미시적 시간, 마지막으로 무의식적으로 나타나는 시간인 개인적 시간과 동시적 시간 등으로 시간을 맵핑(mapping)한다[5]. 특히 그는 이 모든 유형의 시간들과 상호 관계를 맺으면서 그 전체를 포괄하는 메타 시간(meta-time)이 있음을 주장한다. 메타 시간은 실제로 경험할 수 있는 시간이라기보다는 여러 시간적 사건으로부터 발발하는 추상적인 시간의 유형이라 할 수 있다.

그의 연구가 디지털 게임 플레이의 시간성을 규명하는데 있어 유의미한 이유는 단순히 다양한 시간의 층위를 정리했다는데 있는 것이 아니라 다층적으로 존재하는 시간의 양상들이 독자적인 운용을 넘어 기본적인 템포와 리듬을 가지고 인간의 경험과 밀접한 관련을 지니고 있음을 지적했다는데 있다. 즉 시간은 하나의 문화가 발달하는 방식뿐만 아니라 그 문화에 속한 사람들이 세계를 경험하는 방식과도 밀접한 관련이 있으며 디지털 게임의 경우 플레이어의 개입이라 할 수 있는 게임 플레이를 통해 시간이 드러나는 방식과 직접적인 관계가 있다.

디지털 게임의 시간성에 대한 대표적인 이론은 야스퍼 울(Jesper Juul)이 정립했다. 그는 디지털 게임에 나타나는 시간의 층위를 플레이 타임(play time)과 이벤트 타임(event time)이라는 이중적 시간의 두 층위로 설명한다[6]. 게임 플레이가 갖는 이중성이란 게임 플레이를 하는 현실의 인간이 존재하고 있으면서 게임 속에서는 캐릭터를 가지고 게임 세계관에 맞는 인물로서의 역할을 수행해야

하는 이중적 존재를 플레이하는 것을 의미한다. 이 이중성 때문에 플레이어가 현실 세계의 존재로서 게임을 시작하고 끝낼 때까지 경과하는 시간의 흐름을 갖는 것을 플레이 타임이라 하고, 플레이어가 게임 속 캐릭터의 역할로 게임 세계를 경험하게 되는 시간을 이벤트 타임이라고 한다는 것이다. 울은 대부분의 플레이 타임이 이벤트 타임에 ‘매핑된다’고 말한다. 매핑이란 플레이어의 생각과 행동이 게임 세계 내부로 투사되는 과정을 말하는데, 이때 플레이어는 현실의 정체성과 시간에서 벗어나서 게임 내 사건을 현재(now)라는 감각으로 받아들이게 된다[7].

그러므로 매핑된 이벤트 타임은 플레이어의 현실적이며 세속적인 시간이 소멸하고 게임의 새로운 시간이 시작되는 것을 의미한다. 울의 연구는 이제까지 게임 연구에서 등안시 되었던 시간에 대한 관심을 불러일으켰다는 것만으로도 충분한 의의가 있다. 그러나 그의 연구는 플레이어를 매개로 게임 밖에서 게임을 주시하면서 두 층위로 나누어진 시간의 상호 작용에만 초점을 맞췄는데 그 한계가 있다. 이 한계는 현실과 게임의 관계를 규명하는 기준으로서의 시간성만을 연구했기 때문에 비롯된 한계이다.

게임을 플레이하는 과정 중에 발생하는 시간성에 대한 연구는 마이클 히친스(Michael Hitchens)에 의해서 보충된다. 마이클 히친스는 울의 논의를 한층 발전시켜 ‘게임 진행 시간(game progress time)’이라는 개념을 추가한다[8]. 게임 진행 시간이란 게임 내에서 어떤 발전적인 상태 변화를 측정하는 시간이다. 이것은 게임 스토리가 여러 분기를 가지고 선택되어지고 진행되기 때문이 발생하는 시간이다. 플레이어는 자신이 선택한 분기의 시간 흐름을 쫓아가다가 특정 상황에서 죽게 될 경우 플레이어는 게임의 저장 지점(save point)으로 되돌아가 다시 분기를 선택할 수 있다. 히친스는 연대기적으로 흐르는 게임 시간 속에서 플레이 행위를 통해 발생하는 비선형적 시간의 구조를 발견했다는 점에서 의의가 있다.

마이클 니체(Michael Nitsche)에 이르러 디지털 게임의 시간성 연구는 게임 플레이 중심으로 보다 더 집중된다. 니체는 심지어 율의 선행 연구를 형식주의적인 접근(formalist approach)이라고 비판하면서 디지털 게임에서의 시간은 플레이어에 의해 ‘경험된 시간(experienced time)’으로 연구되어야 한다고 주장한다[9]. 이런 관점에서 그는 게임에서 플레이 상태를 저장하고 재시작하는 것은 단순한 현상이 아니라 그 이상의 표상으로 이해해야 한다고 말한다. 이른바 플레이어는 저장 기능을 통해 시간을 되돌리고 같은 시간을 반복적으로 경험할 수 있는 기회를 부여받게 되었다는 것이다. 니체의 연구가 의미있는 것은 지금까지의 기존 연구들이 시간이 가지고 있는 두 가지 양상 중 하나인 카이로스적인 시간(kairos)만을 염두하고, 크로노스적 시간(choronos) 표상까지 접근하지 못했다는 한계를 뛰어넘었기 때문이다.

3. 게임 플레이의 시간성

3.1 불가역적 시간과 가역적 시간의 공존

디지털 게임에서 시간은 신화의 시간 구조처럼 불가역적 시간과 가역적 시간이라는 이중구조로 스토리텔링 되어 있다.

불가역(不可逆)적 시간이란 일상성을 표방하는 시간의 체계를 말한다. 이 시간은 연대기적으로 흘러가는 것으로 역사라는 이름하에 직선적인 흐름을 지향한다. 역사는 누적되고 축적되기 마련이므로 불가역적 시간 역시 지속성(持續性, durability)과 방향성이라는 성질을 갖는다. 과거-현재-미래와 같은 시간의 순서와 방향을 유지하는 불가역적 시간은 그래서 한번 진행되고 나면 결코 이전 혹은 본래의 상태로 돌아갈 수 없는 성질을 지니고 있다. 이른바 회귀성이 존재하지 않는 선형적 구조의 체계이다.

반면 가역(可逆)적 시간이란 신화적 사고에만 존재하는 특수한 시간 개념이다. 성스러운 시간으

로 일정한 사건이 잠재되어 있는 시간이며 주기를 지니고 있어 반복 체험할 수 있는 순환적 구조를 가지고 있다. 이 시간은 언제든 회귀할 수 있는 가능성을 지니고 있기 때문에 가역적 시간에 벌어지는 사건을 체험하는 순간 우리는 일상적 시간에서 신화적 사건이 벌어졌던 태초의 시간으로 되돌아가는 신성한 종교적 합일의 순간을 맞이하게 된다. 가역적이라는 말은 물건 상태가 한번 바뀐 다음에 다시 본래의 상태로 돌아갈 수 있는 것을 말한다. 때문에 가역적 시간과 불가역적 시간은 서로 이율배반적이다. 그럼에도 불구하고 게임 플레이에는 신화가 그러하듯 역사적이고 일상적인 방향적 흐름을 갖는 불가역적 시간의 흐름 속에 특정 사건 발생을 가능하게 하는 가역적 시간성이 공존하고 있음을 확인할 수 있다.

디지털 게임에 나타나는 불가역적이면서도 가역적인 시간의 특성은 영속성과 휘발성이라는 대립되는 개념을 만들어낸다. 사실 게임은 기본적으로 영속적이다. 특정 플레이어가 접속해있지 않아도 게임의 세계는 지속적으로 흘러가고 유지되기 때문이다. 플레이어가 허구의 세계인 디지털 게임을 진짜 세계라고 믿는 이유도 바로 이 영속성에서 비롯된다. 세계가 지속된다는 믿음은 플레이어로 하여금 언제든 다시 디지털 게임에 접속할 수 있게 하는 동기를 제공한다.

반면 영속적인 게임의 세계를 공유하는 플레이어가 다수일 경우 게임은 휘발성이라는 속성을 동시에 갖는다. 휘발성이란 한번 존재했다가 사라지는 성질이다. 사실 게임 세계를 구성하고 있는 캐릭터, 아이템, 환경들이 언제 사라질지 모른다는 상황은 플레이어에게는 세계에 대한 믿음을 깨는 결과를 가져오기 때문에 배제되어야 한다. 특히 온라인 게임들은 서버를 내려버리는 상황에 처하게 되면 게임 세계의 모든 것이 사라져버리게 되므로 플레이어는 게임 세계에 대해 극도로 불안정한 감정을 갖게 된다. 인지적이고 논리적인 관점에서 설명이 불가능함에도 불구하고 다수의 플레이어가 접속하는 디지털 게임 세계는 휘발성이라는 특징을

오히려 지향하며 게임의 시간을 가역적인 상태로 흐를 수 있도록 만든다.

예를 들어 <월드 오브 워크래프트>의 ‘공격 신호’ 퀘스트를 들어 설명해볼 수 있다. <월드 오브 워크래프트>에서 노스랜드가 처음 열렸던 2010년, 71레벨이 된 플레이어들은 북풍의 땅에서 ‘공격 신호’라는 퀘스트를 부여받게 된다. 이 퀘스트는 마력의 탑 북서쪽 입구에서 섬광탄을 사용하면 케리스트라자가 나타나 사라고사의 시체를 태우고 이는 말리고스라는 용을 도발하는 상황으로 연결된다. 말리고스가 모습을 드러내면 플레이어는 케리스트라자의 등에 올라타서 말리고스가 있는 곳까지 이동하면 퀘스트가 완료되는 구조로 되어 있다. 문제는 이 퀘스트를 수행하기 위해서 플레이어에게 필요한 아이템인 섬광탄, 케리스트라자, 말리고스가 모두 단일하게 존재한다는 데 있다. 아이템이 복수라면 퀘스트 스토리는 달라져야 하고 플레이어가 인식하는 게임의 세계관 또한 달라져야 한다. 게임의 스토리텔링을 방해하지 않으면서 다수의 플레이어가 퀘스트를 수행할 수 있도록 게임은 아이템을 휘발시킨다. 한 플레이어가 아이템을 경험하는 동안 다른 플레이어는 일정한 시간 간격을 두고 해당 아이템이 다시 게임 세계에 모습을 드러내는 것을 기다려야 한다. 이런 현상을 게임에서는 ‘리젠(regen)’, 혹은 ‘젠(gen)’이라 말한다. 리젠은 갱생과 부활이라는 뜻의 ‘regeneration’의 약어이다. 때로 플레이어들 간에 퀘스트를 먼저 수행하기 위해 아이템 차지를 위한 플레이어들 간의 전투가 일어나곤 한다. 앞서 말한 ‘공격 신호’ 퀘스트 역시 초기에 상대진영인 얼라이언스와 호드 간의 전투가 벌어지곤 했는데, 어느 순간부터인가 이 퀘스트를 효율적으로 진행하기 위해서 플레이어들은 줄을 서서 자기 순번을 기다리는 질서를 만들어냈다. 영속적인 게임 세계를 유지하기 위해 휘발성을 일부 적용한 사례이다.

뿐만 아니라 디지털 게임에서 플레이어는 동일한 사건을 몇 번이고 반복 체험할 수 있는 가능성도 부여받는다. 때문에 가역성과 불가역성이 공존

하는 이중적 시간 체계는 플레이어 개개인의 입장에서 관찰하면 더욱 다층적이고 공시적으로 얽혀진 형태를 확인할 수 있다. 조제 자갈(José P. Zagal)과 마이클 마티아스(Michael Mateas)는 디지털 게임에 나타나는 이런 시간 프레임의 특질을 연속적이면서도(sequentially) 서로 겹쳐지고(overlap), 그리고 서로 공존하는(coexist) 성질로 내다보고 이런 성질은 디지털 게임의 시간들이 서로를 간섭하는(embedded) 성질 때문에 발생한다고 말한다[10]. 더욱 흥미로운 것은 디지털 게임의 시간들 간에 발생하는 간섭은 플레이어라는 존재의 게임 플레이 활동 때문이라는 사실이다. 대부분의 게임들은 플레이어가 게임의 시간을 조종하는(manipulate) 것을 허용한다. 순수하게 연대기적으로 흐르는 게임의 시간과 플레이어가 얼마나 캐릭터를 능숙하게 다루는가 혹은 게임 규칙에 얼마나 익숙한가에 따라 게임의 속도는 달라진다. 동일한 퀘스트나 동일한 미션이더라도 플레이어의 플레이 양상에 따라 짧은 시간에 경험할 수도 있으며 반대로 긴 시간 동안 플레이를 진행할 수도 있는 것이다[10]. 시간을 조종하는 행위는 엄밀히 말하면 플레이어의 질서를 파괴하는 행위이다. 그러나 게임에서의 질서 파괴는 새로운 창조를 위해 선행되어야 하는 필수적인 과정이기 때문에 이 파괴는 긍정적이다.

3.2 게임 플레이를 통한 시간의 간섭

디지털 게임에서 시간의 간섭은 게임 플레이어라는 특정 상황과 맞물려 발생한다. 주로 싱글 플레이어에서는 소극적으로, 멀티플레이어에서는 보다 적극적인 형태로 간섭이 일어난다. 가장 기본적인 시간 간섭은 게임을 시작(start)하거나 일정 시간 멈추거나(pause) 그만두거나(stop) 하는 활동에 의해서 발생한다. 예를 들어, <테트리스>는 기본적으로 블록이 떨어지는 시간이 정해져있으며 매우 규칙적이다. 진행되는 시간의 규칙 때문에 플레이어는 맵의 상단부에서 블록이 있는 하단부까지 내려오는 시간을 미리 예상하고 그 시간 크기에 맞춰 블록을 좌에서 우로, 우에서 좌로, 그리고 적합한 모양

으로 변환하는 과정을 진행한다. 만일 블록이 내려오는 시간이 고정적이지 않다면 플레이어는 제 시간 내에 블록을 끼워 맞추지 못할 것이다. 그런데 플레이어는 순차적이고 규칙적으로 흐르는 게임의 시간에 대한 속도를 조절할 수 있는 권한을 가지고 있다. 내려오는 블록의 속도를 조절함으로써 진행 시간을 단축시킬 수 있는 것이다. 때로 하단부에 쌓인 블록의 빈 칸들을 채우지 못해 해당 스테이지를 제대로 클리어(clear)할 수 없다고 느끼는 플레이어는 아래 방향의 화살표를 눌러 블록으로 화면을 빨리 채우고 'fail'이라는 판정을 받아 게임을 끝낼 수 있도록 시간을 조절하기도 한다.

<슈퍼 마리오 브라더스>와 같은 캐주얼 게임에서도 플레이어는 게임의 시간에 소극적으로 간섭한다. 게임 규칙에 따라 '마리오'는 버섯이나 거북이와 부딪히면 죽게 되고 플레이어는 게임을 끝내야 한다. 그러나 플레이어가 '마리오'의 생명을 보유하고 있으면 플레이어는 죽었음에도 불구하고 다시 한번 게임 세계를 살아갈 기회를 부여받게 된다. 뿐만 아니라 일정 구간에서 플레이어는 99개의 생명을 얻을 수도 있고, 치트 키(cheat key)와 버그(bug)를 이용하여 무한의 생명을 획득할 수도 있다. 게임 세계에서의 시간을 플레이어가 늘려버리는 사례라 볼 수 있다. 이 외에도 컷 씬을 뛰어넘거나(skip) 액션을 통해 게임의 시간을 조절하는 사례는 다수 확인할 수 있다.

보다 적극적인 시간 조종은 싱글게임보다 2인 이상의 멀티게임에서 잘 드러난다. 멀티 플레이어에서는 앞서 간략히 언급했던 것처럼 여러 시간이 교차하기 때문이다. 게임은 모든 플레이어가 공유하는 연대기적이며 역사적인 게임 시간과 플레이어 개개인이 경험하는 개인의 시간이 여러 층위로 결합하면서 흐른다. 특히 다수의 플레이어가 던전에 들어가 보스몹을 잡게 되거나 레이드를 하게 될 때 그들 사이에서 일어나는 시간은 보다 다양한 층위에서 나타난다. <블레이드 앤 소울>의 4대 인던 중 하나인 홍돈족 소굴은 최상급의 방어 보패를 얻을 수 있는 상급 던전이다. 플레이어는 4인

이상의 파티원을 모집하고 43레벨의 보스 족장 홍돈이를 물리치러 소굴로 들어간다. 네임드 몹인 홍돈이는 어그로 개념이 없는 몹이어서 공략법을 잘 모르는 플레이어는 쉽게 죽기 마련이다. 파티플레이를 진행하다가 한 플레이어가 죽을 경우, 죽은 플레이어는 리스폰(respawn) 될 때까지의 시간을 기다려야 한다. 죽은 플레이어에게는 플레이 시간이 멈춰져 있는 것이지만, 죽지 않고 홍돈이를 공격하던 다른 파티원들에게 플레이 시간은 지속적인 것이 된다. 물론 홍돈족 소굴 플레이를 함께 하고 있는 파티원들은 죽었던 죽지 않았든 동일한 현실의 시간을 소요하고 있으면서 말이다. 죽었던 플레이어가 다시 리스폰 되었을 그 순간에 때마침 다른 플레이어들에 의해 홍돈이 공격에 성공했다고 한다면 죽었거나 죽지 않았거나 파티원들은 모두 동일한 던전을 클리어한 경험을 얻게 된다. 비록 그들이 게임 월드 내에서 플레이를 하던 시간은 다른 양상으로 흘러갔지만 말이다.

이렇듯 디지털 게임에서 플레이어들은 주관적이고 독자적인 플레이 경험을 통해 게임의 시간을 조절하고 생성해가면서 게임 세계를 관통하는 객관적 시간인 연대기적 시간으로 '모였다', '흩어졌다'를 반복한다. 이런 게임의 시간성은 여러 층위에서 발생하는 개인의 시간이 모여져 결합하는 패러다임 때문에 매우 불규칙한 것처럼 보일 수도 있다. 그러나 연대기적 시간을 중심으로 그 저변에는 일정한 규칙이 있음을 확인할 수 있으며 그것은 디지털 게임 세계만의 게임 플레이 리듬을 만들어낸다.

3.3 리플레이를 통한 시간의 리듬

앞서 살펴본 것처럼 게임 플레이에 나타나는 시간성은 매우 다층적이다. 그렇기에 그것은 매우 불규칙적인 것처럼 보일 수 있으나 실제로 플레이를 진행하다보면 복잡한 구조 속에서 일정한 규칙이 존재하고 있음을 확인할 수 있다. 이를 본고에서는 게임 플레이에 나타나는 시간의 리듬으로 규정하고 리듬이 발생하게 되는 배경과 리듬의 매커니즘 그리고 리듬있는 게임 플레이가 갖는 의미를 고찰해

보고자 한다.

들뢰즈(Gilles Deleuze)는 카오스에 어떤 질서를 부여하면 리듬이 발생하게 된다고 말한다. 그는 또한 하나의 환경에서 다른 환경으로의 이동이 일어나거나 또는 몇몇 환경이 서로 소통해 서로 다른 시간-공간이 운동할 때 생겨나는 것이 리듬이라고 말한다[11]. 달리 말하면 주어진 것 속에서 리듬을 포착한다는 것은 주기적으로 반복되어 돌아오는 어떤 규칙을 포착하는 것이고, 그 안에서 매번 달라지는 변화 또한 놓치지 않을 수 있게 되었다는 것을 의미한다.

리듬은 반복이 만들어낸다. 게임 플레이를 유지시켜주는 역사적 시간의 흐름 가운데 리듬이 존재할 수 있다는 것은 플레이 시간이 연속적이면서 동시에 단절되었다가 다시 흐르는 과정을 반복하고 있기 때문이다. 즉, 디지털 게임의 시간이 리듬을 갖는다는 것은 기본적으로 시간이 끊어질 수 있다는 가능성을 보여준다. 원래 시간은 연속적으로 흐르고 있는 성질의 것이다. 때문에 연속적으로 흐르는 시간을 절단하기 위해서는 어떤 특별한 이유 혹은 필연적인 근거가 있어야한다.

시간의 단절과 지속은 크게 두 가지 양태로 진행된다. 하나는 정지된 시간에 이어서 다시 최초의 시간이 연결되는 경우이고, 다른 하나는 정지된 시간 위로 또 다른 시간이 중첩되는 경우이다. 정지된 시간에 이어서 또 다른 최초의 시간이 연결되는 경우에는 두 시간 사이에는 경계적 시간이 생기기 마련인데, 디지털 게임에서 이 경계적 시간은 들뢰즈 식으로 말하면, 순간적인 상태 변화를 경험하는 ‘사건’이 된다. 반면, 후자의 경우인 정지된 시간 위로 또 다른 최초의 시간이 중첩되는 경우는 리플레이라는 특별한 게임 플레이를 만들어낸다. 이 두 양상 모두 단 한 차례의 순환이 아니라 최소 몇 차례의 반복이 발생할 때 시간의 리듬을 획득한다고 말할 수 있다.

우선, 정지된 시간 뒤로 다시 최초의 시간이 연결되는 시간적 리듬은 디지털 게임 플레이에서 나타나는 성장과 성숙 매커니즘을 통해 대표적으로

발견되어진다. 성장과 성숙의 최초 대상은 플레이어가 자신의 캐릭터이며, 2차적 대상은 플레이어 캐릭터가 마주하는 각종 오브젝트들이다. 플레이어가 게임 내에서 자기 자신의 캐릭터와 오브젝트들을 성장시키는 역할은 신화적 사고에서 연금술사들이 하던 행위와 유사하다. 연금술사는 스스로를 성숙시키기 위해 진력(盡力)하는 동시에 자연의 작업을 맡아 완성시킨다[12]. 즉 연금술사가 된 플레이어는 최초의 대상인 플레이어 캐릭터의 성장과 성숙을 도모하고 이후 그와 연관된 오브젝트들의 성장을 촉진시키는 일을 수행한다.

기본적으로 플레이어는 게임에 최초 접속할 경우 아직 성장을 시작하지 않은 1레벨의 캐릭터를 부여받는다. 플레이어가 선택한 캐릭터는 완전히 비어있는 상태이다. 플레이어는 캐릭터에게 이름도 부여하고 기본적인 특질을 부여한다. 튜토리얼 과정을 통해 플레이어 캐릭터는 낯선 게임 세계를 배워나간다. 게임 세계의 규칙을 인지하게 되고 당장 해야 하는 일을 실행하다보면 캐릭터는 일정량의 경험치를 쌓을 수 있게 된다. 뿐만 아니라 캐릭터가 이동할 수 있는 영역도 넓어지고, 할 수 있는 일도 많아지면서 캐릭터는 레벨 업(level-up)이라는 성장을 경험하게 된다. 일정한 시간의 흐름을 통해 성장이라는 순간을 경험하게 된 것이다. 이때 진행되는 레벨 업의 시간은 순간적이고 그렇기에 ‘사건’이 된다. 전통철학에서 ‘사건’이란, 기본적으로 ‘덧없는 것’으로 표상되어 존재론적-가치론적으로 낮은 위상을 부여받았다[13]. 플라톤에게 ‘사건’이란 ‘순간적인 것’이었으며 때문에 비실재적인, 즉 ‘환각(phantasma)’이었다. 반면 스토아학파가 언급했던 사건이란 물체의 ‘표면효과’이며 ‘말로 표현되는 것’이었다.

디지털 게임에서 나타나는 레벨 업의 순간 또한 이전 레벨에서 이후 레벨로 넘어가는 경계선 상에 있는 상태를 의미하며, 이 순간은 이전과 이후의 상태를 단절시키지만 또한 하나의 연속체로 연결시켜 주는 기능을 수행한다. 그러나 연결시킨다고 해서 레벨 업 이전의 상태를 지속하는 것은 아니다.

다른 의미를 갖는 플레이어 캐릭터로 재탄생하게 된 것이다. 레벨 업은 최초 캐릭터에게 부여된 기본 능력치 자체를 높여준다. 뿐만 아니라 전투를 하거나 먼 거리로 이동을 하는 상황에서 소모되었던 체력(혹은 마나)을 가득 채우기도 한다. 처음 태어났을 때 캐릭터의 상태(status)가 100%였고, 경험치가 0이었음을 고려한다면, 플레이 도중에 상태는 점점 낮아지고, 경험치는 높아지는 상태를 경험했다가 레벨 업 하는 순간을 경계로 상태는 다시 100%가 되고 경험치는 0이 되는 초기화를 경험한다고 말할 수 있다. 레벨 업이라는 순간을 통해 캐릭터는 지속시키던 자신의 시간을 멈추고 다시 초기화된 새로운 시간을 맞이하는 것이다. 그리고 이 과정의 반복이 플레이어 캐릭터에게 시간적 리듬을 만들어낸다. 헨리 허버트(Henri Hurbert)는 “연속적인 시간을 임의적으로 나누는 것을 리듬은 앞과 뒤 어느 시간에도 속하지 않는 독립적인 시간(critical date)이 필요하다[14]”고 말한 바 있는데, 디지털 게임에서 레벨업의 순간이 바로 사건을 만드는 독립적인 시간임을 확인할 수 있다.

두 번째 시간적 리듬을 만들어내는 양상은 바로 정지된 시간 위로 또 다른 최초의 시간이 중첩되는 경우이다. 이런 매커니즘은 디지털 게임 플레이에서 리플레이라는 특수한 플레이에서 만날 수 있다. 리플레이는 다시 두 가지 플레이 양태로 전개되어지는데 하나는 플레이어 본인이 스스로의 플레이를 재연하면서 발생하는 경우이고, 다른 하나는 플레이어가 다른 플레이어의 플레이를 모방하면서 발생하는 경우이다. 전자를 자기모방, 혹은 자기-리플레이(self-replay), 후자를 메타-리플레이(meta-replay)라고 명명할 수 있다.

우선 플레이어가 자신의 플레이 경험을 반복적으로 리플레이하는 경우에 시간적 리듬이 어떻게 형성되는지를 규명하도록 하겠다. 기본적으로 디지털 게임은 플레이어로 하여금 한번 경험한 플레이를 반복적으로 플레이 하도록 유도하고 있다. 예를 들어 게임 텍스트의 시작과 끝이라는 전체적 맥락을 놓고 보더라도 플레이어는 게임 플레이가 끝난

후에도 다시 처음의 상태로 돌아가 이미 경험했던 공간을 탐색하고 지나갔던 시간을 재경험하는 반복적 플레이를 지향한다. 스테이지를 단위로 게임 플레이 구간을 잘라서 보더라도 하나의 스테이지를 끝낸 플레이어는 다른 스테이지로 나아갈 수도 있지만 이미 지나온 스테이지를 다시 플레이하기도 한다. 만일 퀘스트 단위라면, 플레이어는 이미 했던 퀘스트를 다시 플레이하기도 한다.

<블레이드 앤 소울>에서는 일일퀘스트라는 시스템으로 퀘스트의 반복을 구체화시켰다. 하루에 한 번씩 동일한 퀘스트를 반복적으로 플레이하는 이유는 첫째, 플레이어 입장에서 보면 적 몬스터가 어느 위치에 몇 명이나 배치되어 있으며 어떤 공격 패턴으로 물리칠 수 있는지에 대한 사전 정보를 잘 안다는 장점 때문이다. 플레이어는 미지의 악령에 대한 두려움 없이 속속들이 알고 있는 적 몬스터를 만나 시간을 효과적으로 활용하면서 동일한 경험치를 축적, 레벨 업을 빠르게 할 수 있다. 둘째, 일일 퀘스트를 클리어 할 때 얻게 되는 보상 때문이다. 대부분 일일 퀘스트의 보상은 여러 종류이며 플레이어는 랜덤하게 보상을 받게 된다. 원하는 보상 아이템이 있거나 일일 퀘스트를 통해서 배출되는 아이템 모두가 필요한 경우가 이에 해당한다.

<블레이드 앤 소울>에서 일일퀘스트를 부여하는 NPC(Quest Giver NPC)의 경우, 플레이어 캐릭터와 반복된 인터랙션을 할 때마다 이전의 퀘스트 수행 상황을 기억하고 플레이어의 경험을 토대로 그와 관련된 이야기를 전해준다. 예를 들어 레벨 14의 ‘애완괴물’ 퀘스트는 제룡림(녹명촌)의 NPC 궁무결에게서 받을 수 있다. 그는 호수 저장고에 있는 귀염꼬리를 처치해달라고 플레이어에게 요구한다. 플레이어가 귀염꼬리를 처치하고 나면 제룡영웅패와 최상급 보패를 보상으로 받을 수 있다. 24시간이 지난 후 플레이어는 동일한 퀘스트를 다시 부여받을 수 있는데 이때 퀘스트 기버 NPC인 궁무결은 귀염꼬리가 ‘또’ 나타났다면서 어제 플레이어가 이미 귀염꼬리를 처치했던 경험을 기억하고 있음을 알려준다. 플레이어가 다시 귀염꼬리를

처치하고 공무결에게 그 사실을 보고하면, 공무결은 고맙다는 인사와 함께 언제 ‘또’ 나타날지 모르겠다는 말을 전한다. 이런 대사는 동일한 퀘스트가 앞으로도 나타날 수 있음을 사전에 예고하고 있음을 나타낸다.

플레이어가 이미 수행했던 게임 플레이를 다시 되풀이한다고 해서 플레이어가 동일한 경험을 그대로 반복하고 있다는 것을 의미하지는 않는다. 앞서 언급했다시피 플레이어가 최초로 경험하는 퀘스트와 두 번째로 경험하게 되는 동일한 퀘스트는 퀘스트를 부여하는 이유에서부터 플레이 방식, 그리고 얻게 되는 보상까지 다르기 때문이다. 또한 게임은 리플레이를 위해 게임 곳곳에 플레이어로 하여금 새롭게 발견할만한 무언가를 숨겨놓는다. 스토리를 따라 게임을 진행하느라 둘러보지 못했던 변두리 지역에 플레이를 좀 더 원활하게 해줄 히든 아이템(hidden item)을 숨겨놓기도 하고, 플레이를 반복했을 때에만 발견할 수 있는 새로운 지형이 열리기도 한다. 그럼에도 불구하고 리플레이 자체가 완전히 다른 경험을 유발시키는 것 또한 아니다. 몬스터가 위치하고 있는 공간이나 물리쳐야 하는 대상, 심지어 몬스터의 공격 스킬 또한 동일하고, 지형·지물 역시 유사하기 때문이다. 결국 플레이어들이 완전히 같지도 완전히 다르지도 않은 플레이를 반복하는 이유를 설명하는 일이 중요해진다. 이 이유는 플레이어가 자신이 플레이를 모방하는 리플레이 영역을 벗어나 다른 플레이어의 플레이를 모방하는 이유를 규명하다보면 보다 선명히 드러난다.

플레이어는 자신의 플레이 경험을 넘어 다른 플레이어의 플레이를 모방한다. 일반적으로 플레이어들이 모방하는 플레이어를 ‘네임드 플레이어(named player)’라고 부른다. <리그 오브 레전드(League Of Legends)>에서 플레이어 ‘다이러스(Dyrus)’는 바로 ‘블라디미르(Vladimir)’ 챔피언을 선택한 플레이어들에게는 명성이 높은 네임드 플레이어이다. 그는 ‘블라디미르’를 선택해서 플레이를 진행할 경우 어떤 경로로 전투를 운영해야하는지에

대해 자세한 가이드를 제시한다. 이 가이드에는 블라디미르가 대부분의 다른 챔피언들에게는 강하지만 소수의 챔피언들을 상대로는 어떤 약점을 가지고 있는지, 게임이 초반에서 후반으로 진행되면서 블라디미르는 어떤 플레이 성격을 가지고 있는지 등에 대한 전반적인 설명부터 챔피언의 능력치(Statistics), 룬(Runes)의 셋팅, 그리고 마스터리(Mastery)를 어떻게 찍고 스킬 빌드는 어떻게 세워야하는지에 대한 부분까지 설명되어 있다. 심지어 최초로 구입해야 하는 아이템은 무엇이며 진장에서 승리하기 위해 필수적으로 맞춰야 하는 아이템 빌드까지도 알려준다. 다이러스와 같은 네임드 플레이어가 게임 운영에 대해 텍스트와 동영상 등의 기록을 남기기까지 네임드 플레이어는 수많은 게임 경험과 실패를 반복했다. 그 실패의 경험들 중에서 게임의 목표에 달성하기 위한 가장 효과적이며 완전한 플레이라고 생각되는 게임 플레이를 정리하고 웹 등을 통해 다른 플레이어에게 공개한 것이다. 그리고 다른 플레이어들은 다이러스와 같은 네임드 플레이어가 가이드대로 자신의 게임 플레이를 시도한다.

사실 다른 플레이어의 플레이를 모방하여 게임을 진행한다는 것은 당혹스러운 일이다. 게임은 플레이어가 직접 경험하고 부딪히면서 실패를 거듭하고, 그 결과로 숨겨진 알고리즘을 밝혀나가길 바라는 본질을 가지고 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 다수의 플레이어들은 스스로 게임의 논리를 찾아내는 대신에 다른 네임드 플레이어들의 플레이를 보고 따라하는 식의 게임 플레이를 진행하는 것이 사실이다. 뿐만 아니라 플레이어들은 적극적으로 ‘공략’을 찾기도 한다. 때로는 게임 개발사에서 아예 ‘공략집’을 출간하기도 한다. 공략집이나 네임드 플레이어의 플레이를 플레이어가 찾는 까닭은 그것이 게임을 승리로 이끄는 본보기가 되기 때문이다. 본보기가 되는 플레이를 모방하는 것은 모방된 플레이가 빚어내는 결과적인 측면 때문이다.

본보기가 되는 모델은 총체적 완전성을 추구하는 범례(範例)적 가치를 가지고 있다. 탁월한 전형

으로 이미 인정받았기 때문에 플레이어들은 더 빠른 시간 내에 만족스러운 게임 플레이를 진행할 수 있다는 기대감을 갖는다. 그렇기에 효과적 게임 플레이를 지향하는 대부분의 플레이어들은 원형적 모델이 되는 게임 플레이를 모방한다. 완전한 게임 플레이를 지향하는 것은 모든 플레이어의 욕망이며, 그렇기에 플레이어들은 원형이 되는 플레이를 반복하고 원형을 플레이한 플레이어에게 ‘신킨(신의 컨트롤)’이라는 명성을 부여한다.

사실 특정한 행위에 대한 반복은 그 행위가 의미 있음을 증명하는 단초가 된다. 엘리야데는 인간 행위의 반복에 대해 다음과 같이 말한다. “원시인 혹은 고대의 인간에게는 의식적인 행동의 아주 작은 부분까지도, 그 이전에 이미 인간이 아닌 어떤 타자에 의해서 행해지고 경험되지 않은 행위란 없다. 그가 행하는 것은 이미 행해진 적이 있는 것이다. 그의 삶은 타자들에 의해 창시된 행위들의 끊임없는 반복이다[15].” 엘리야데의 이 말에서 ‘인간이 아닌 어떤 타자’는 신과 같은 존재를 지칭한다. 신에 의해서 창조된 순간부터 인간이 되풀이하는 모든 행위는 신들이 행했던 행위의 반복인 것이다. 디지털 게임에서 플레이어가 행하는 행위인 게임 플레이에 이를 그대로 적용해본다면, 현재의 플레이어가 행하는 모든 게임 플레이는 사실은 이미 이전에 다른 플레이어에 의해서 행해진 바 있는 행위이고, 최초의 플레이어 이전에는 신과 같은 존재인 개발자에 의해서 이미 행해진 바 있는 게임 플레이라는 것이다. 이러한 게임 플레이의 반복은 반복을 하기 때문에 의미와 가치를 발현하며, 그렇기에 의미있는 행위로 자리매김 된다.

리플레이는 무엇보다 게임의 시간을 갱신시킨다. 플레이어가 리플레이를 하는 순간 기존에 진행되던 시간은 정지되고 새로운 시간이 시작된다. 새롭게 시작되는 시간은 사실상 다른 플레이어들에 의해서 이미 여러 차례 반복적으로 지나왔던 시간이다. 그러나 특정 플레이어 입장에서 본다면 게임 플레이의 반복은 사실상 원초적 게임 플레이의 신화를 재현하는 일이 되고 이는 ‘현재’ 일어나는, ‘현재’

새롭게 생성되는 시간을 의미한다. 즉 리플레이를 진행한 플레이어는 기존의 선형적이고 역사적인 시간을 폐기하고 플레이어를 중심으로 하는 새로운 시간을 시작하게 되는 것이다. 역사적 시간을 멈추고 실재성이 획득되는 시간을 경험할 때 플레이어는 자신만의 새로운 역사를 시작하게 된다. 이른바 새로운 신화가 쓰여지는 순간이다. 특히 메타-리플레이에서 나타나는 시간의 갱신은 기존 시간의 멈춤과 새로운 시간의 재창조가 병렬적으로 연결된 형태가 아니라 게임 전체를 지배하는 역사적 시간 위에 플레이어마다 각자의 시간 층위를 가지면서 오버랩(overlap)되는 형태를 만들면서 독자적인 리듬을 만들어낸다. 뿐만 아니라 리플레이 자체가 단 한 번에 그치지 않고 주기적으로 반복되므로 시간의 갱신이 전제하고 있는 새로운 창조와 반복성 또한 리듬을 가지고 재현된다.

4. 결 론

디지털 게임 플레이는 첫째, 연대기적으로 흐르는 불가역적 시간의 지배 속에서 언제나 시간을 정지시키고 변화시킬 수 있는 가역성을 동시에 추구한다. 둘째, 이런 이중적인 시간 체계가 공존할 수 있는 이유는 게임의 시간에 플레이어가 개입하기 때문이다. 플레이어는 주관적인 체험을 통해 고정적으로 흐르는 시간의 순서와 방향을 다원화시키면서 다층적 차원의 시간을 만들어낸다. 마지막으로 이렇게 복잡해 보이는 다층적 시간 체계는 이미 진행되었던 게임 플레이를 다시 한 번 반복하는 식의 리플레이를 통해 리듬을 만들어내고 그것은 디지털 게임 플레이를 지탱하는 고유한 질서가 된다.

디지털 게임의 시작과 끝은 분명 존재하지만 게임 플레이에서 그것은 중요한 개념이 아니다. 게임 플레이는 열린 시간성 속에서 반복적이고 순환적인 시간을 경험하게 하는 성질을 내재하고 있기 때문이다. 과정을 모두 수행하지 않고 항상 완성해야하

는 어떤 것을 남겨두는 게임의 이런 태도는 기본적으로 분명하게 시작하거나 끝마치는 일에 별 관심이 없는 신화의 시간성과 닮아있다. 게임 플레이어의 시간성은 다방향성을 지닌 생성체이고 끊임없이 서로를 개입하는 상호보완적이며 플레이어 지향적인 ‘폴리크로닉(polychronic, 다원적인, 다색의)[15]’한 시간성을 지향한다.

REFERENCES

- [1] Kim Young-Min, Phenomenology and Time, Kkachi, 1994.
- [2] Kwon Min-Seok, A Study on the Temoirality of Digital Games through Comparative Analysis based on the Texts of <The Lord of the Rings>, Dept. of Visual Communication The Graduate School of Communication & Arts, Yonsei University, p.7, 2007.
- [3] Lyou Chul-Gyun, “A Study in the Temporality in Interactive Storytelling”, The Korean Language and Literature, Vol.93, p.384, 2006.
- [4] Martun Heidegger, translated by Jeon Yang-Bum, Being and Time, Dongsuh Press, p.39, 2009.
- [5] Edward T. Hall, translated by Choi Hyo-Sun, The Dance of Life: The Other Dimension of Time, Hangilsa Corp., p.39, p.79, 2009.
- [6] Jesper Juul, Half-real: Video games between real rules and fictional worlds, MIT Press, 2005.
- [7] Jesper Juul, Introduction to Game Time, FirstPerson, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts London, England, p.134, 2004.
- [8] Hitchens, M. Time and computer games or “No, That’s not What Happened.” In K. K. Wong, L. C. C. Fung & Y. Pisan (Eds.), CGIE Conference 2006. Perth, Western Australia: Murdoch University. pp. 44-51, 2006.
- [9] Michael Nitsche, Mapping time in video games, Authors & Digital Games Research Association(DiFRA), p.145, 2007.
- [10] José P. Zagal and Michael Mateas, Time in Video Games: A Survey and Analysis, Simulation & Gaming published online 5 August, pp.7-11, 2010.
- [11] Gilles Deleuze, Felix Guattari, translated by Kim Jea-In, A Thousand e Plateaus, Saemulgyul Press, pp.593-594, 2003.
- [12] Mircea Eliade, translated by Lee Jae-Sil, Forgerons et Alchimistes, Munhakdongne Publishing Corp., p.51, 1999.
- [13] Lee Jung-Woo, Philosophy of Accident, Academy of Philosophy, p.23, 2003.
- [14] Henri Hubert, Essay on time, Durkheim Press Ltd, pp.51-53, 1999.
- [15] Mircea Eliade, translated by Sim Jae-Jung, The Myth of the Eternal Return, Ehaksa Press, p.15, 2009.



이동은 (Lee, Dong Eun)

1999-2005년 ㈜씨즈엔터테인먼트 프로듀서
2007-2009년 ㈜바른손게임즈 세라사업팀 과장
2009.09-2013.02 계원예술대학교 디지털콘텐츠군 조교수
2013.03-현재 계원예술대학교 애니메이션과 조교수

관심분야 : 디지털게임, 애니메이션, 디지털스토리텔링,
인터랙티브 스토리텔링

