

## 위치기반게임의 이동성 반영 구조에 관한 문채적 접근: 〈패러렐 킹덤(Parallel Kingdom)〉을 중심으로

권보연

이화여자대학교 디지털미디어학부

bohkwon@nate.co.kr

### Characteristics of the Mobility with Figurative Approach in Location based Games

Boh-Youn Kwon

Ewha Womans University Dept. of Digital Media

#### 요 약

본고는 위치기반게임 〈패러렐 킹덤〉을 분석 대상으로 삼아 게임 텍스트에서 플레이어의 움직임, 즉 이동성을 반영하는 고유한 기표 배열 구조를 은유와 환유의 문채 특성으로 고찰한다. 이는 지금까지 공학적 기술을 중심으로 이해되어 온 모바일 게임의 이동성을 수사학적 기법으로 접근할 수 있는 새로운 경로를 제공하기 위한 시도이다. 시각 기호를 기반으로 계열적 장면 배열을 통해 통합적 의미를 생성하는 게임 텍스트의 구조를 고려하여, 게임과 유사한 속성을 지닌 영화 텍스트의 문채를 유형 분석한 크리스티앙 메츠의 이론을 적용했다. 분석 결과, 〈패러렐 킹덤〉은 실제 현실과 가상, 심층적 가상 세계를 총 5개의 복층 공간 텍스트로 구조화하고 있으며, 이러한 공간 특성이 문채작용의 구조적 토대로 기능함을 확인하였다. 특히 플레이어의 게임 외적 이동을 게임 내부로 반영하는 문채작용은 위치 기표 간의 대조와 유사에 의한 은유를 통해 이루어진다. 반면, 캐릭터의 게임 내부적 이동에 의한 증여적 이동성은 공간 기표의 인접성을 기준으로 성립되는 환유적 문채작용을 통해 발생한다.

#### ABSTRACT

This study analyzes location based game <Parallel Kingdom> focused on the figurative characteristics of mobility. The purpose of this analysis is to extend the understandings of game mobility from technical side toward rhetorical territory. Christian Metz's film theory is appropriate for analysis of the game which is visual and combinational text. According as research findings, <Parallel Kingdom> structuralize 5-layered spatial maps. And this kind of multi-layering structure generates figurative operations. Adaptive mobility by metaphor, it reflects player's real world movement into the virtual space. Metonymy brings given mobility, it reflects character's movement through all of the virtual maps.

**Keywords** : location based game, figure, metaphor, metonymy Christian Metz

Received: Mar. 12, 2015 Accepted: Apr. 06, 2015  
Corresponding Author: Boh-Youn Kwon (Ewha Womans Univ.)  
E-mail: bohkwon@nate.co.kr

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

## 1. 서론

본 논문의 목적은 이동성을 반영하는 위치기반 게임의 구조를 크리스티안 메츠(Metz, Christian)의 정신분석 기호학에 근거한 은유와 환유, 즉 문체(style) 관점에서 규명하는 것에 있다. 문체는 문체(style)와 함께 수사학의 주요 부분인 표현술을 구성하는 개념이며 언어의 일반 규범에 속하는 정보전달 목적과 별개로 담론에 생기를 불어 넣는 기능을 맡는다. 이 중 은유와 환유는 표현 대상인 언어인 경우에 해당하는 것으로 구문상의 문체, 형태상의 문체와 구분되는 의미상의 문체 영역에 속한다[1]. 이에 본 논문에서는 모바일, 특히 위치기반게임(location based games)이 플레이어의 이동을 기표작용에 의한 구조적 텍스트로 만들 때, 이동성은 어떤 유형의 문체로 생성되는지 분석적으로 논하고자 한다.

위치기반게임의 핵심 구성 요소인 위치인식 기술은 게임에 있어 통상적인 '이동성'(mobility) 개념 변화를 수반하고 있다. 위치인식기술이 적용되기 전, 이동성은 플레이어의 공간 변화로부터 게임 문맥 일관성을 '유지'하는 방향을 취하였다. 그러나 위치가 게임 공간 구성을 위한 새로운 정보가 됨으로써 이동성은 플레이어의 변화를 '반영'하는 상반된 개념을 향해 진화하고 있기 때문이다[2]. 이러한 맥락에서 위치기반게임이란 플레이어의 이동을 게임 텍스트에 적극적으로 반영하는 구조를 형성하며 위치인식기술과의 관련 속에서 성립된 고유한 이동성 개념이 적용된 장르이자, 공간 변화를 게임 플레이를 위한 역동적 기표작용 체계로 활용하는 게임 장르로 정의될 수 있다.

이렇듯, 위치기반게임에서 이동성에 기반 하는 창발적 기표작용은 게임의 핵심적 작동원리를 구성하므로 이동성에 의한 게임 시스템 변화 영향을 탐색하는 것은 위치기반게임과 플레이어의 심리적, 해석적 관계 이해에 필요한 필수 논제를 형성한다. 그러나 이러한 중요성에도 불구하고, 위치기반게임에서 이동성과 기표작용에 관한 연구는 위치인식기

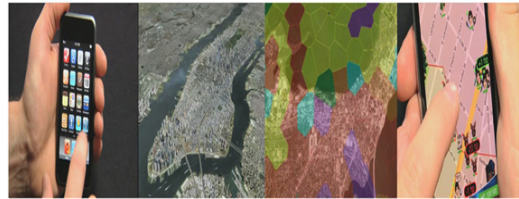
술 외적 영역에서는 민감한 사안으로 다루어지지 못했다. 공간이동에 따른 게임의 기표작용에 관한 연구는 거의 전무하며, 이동성 관련 논의는 기술 분야에 편중되는 경향을 보인다[3,4].

현재 게임 논의에서 모바일은 핵심 주체어로 고려되고 있지만 위치기반 게임과 고유한 이동성-기표 작용에 관한 관심이 전반적으로 미흡한 가운데 [5,6], 모바일 게임의 서사 경험을 규명한 전경란(2008)의 연구는 주목을 요한다[7]. 그는 장소 정보를 유입시키는 캐릭터, 이동 정보를 반영하는 맵, 특정 장소에 한정된 아이템 획득 등을 통해 플레이어의 이동성이 모바일 게임 고유의 스토리텔링을 생성한다고 밝혔다. 이 연구는 이동성을 텍스트 형성 변인으로 인식함으로써 본 논문의 문제의식에 영향을 미쳤다. 이에 본 논문은 전경란의 연구를 출발점으로 삼아 위치인식기술과의 의미 연관 하에서 이동성 개념을 정의 하고 플레이어의 공간 이동이 게임의 가상세계에 개입하는 방식을 텍스트 표현 층위의 은유와 환유 작용을 중심으로 규명하고자 한다. 이는 텍스트 배열과 그 지시대상에 개입하는 이동성의 구조적 영향과 원리 해명에 초점을 맞춘 분석 과정이 될 것이다.

본 논의의 이론적 토대는 크리스티안 메츠의 영화 정신분석-기호학이다[8]. 게임 논의에 메츠의 영화이론이 적합하게 활용될 수 있는 근거는 다음과 같다. 첫째, 메츠는 이미지 편집에 의해 시각 기표의 지배를 받는 영화의 기호 체계를 해명하기 위하여 기호학과 정신분석학을 결합한 고유 이론을 제시한다[9,10]. 이에 메츠의 정신분석-기호학은 영화와 마찬가지로 텍스트 중심 기호 한정성을 벗어나 시각 이미지에 의해 판독되어야 하는 게임 기표 분석에 합당하다[11]. 둘째, 메츠 이론은 라캉의 영향력 하에서 기표 배열과 결합이 기표에 선행한다는 기표 중심주의에 입각하고 있으며 구조의 함의를 정신분석적 무의식 영역에 까지 이르게 한다 [12]. 이는 환상적 허구를 플레이어가 마주대하는 스크린을 통해 상징화하는 게임 구조를 심층 독해하는데 적합하다. 마지막으로 메츠 이론은 영화의

기표 작용을 역동적인 랭가주로 인식한다[13]. 이러한 기표 활동의 동적 추동을 해명하기 위해 메츠는 계열체와 통합체, 은유와 환유 조합을 통한 문체(Figure)분석을 시도한다. 그는 로만 야콥슨의 영향을 받아, 지시 대상에 관한 은유의 유사성과 환유의 인접성이 담화의 형식을 결정짓는 두 유형, 즉 계열체와 통합체와 짝을 이루는 요소임을 통찰하였으며, 동시에 이들의 관계를 은유=계열체, 환유=통합체로 동일 시 하는 수사법의 축소 해석을 비판하였다. 이에 메츠가 제시하는 4가지 문체 유형은 담화 구조와 지시 대상의 관계로 구조화된 계열체적 은유, 통합체적 환유, 계열체적 환유, 통합체적 은유로 구분된다[9]. 이와 같은 원리에 의하여 메츠의 영화 이론은 역동적이며 시각적 매체인 게임의 구조 분석에 타당한 근거를 제공한다. 따라서 본 논문은 메츠 이론에 근거하여 이동성에 의한 위치 기반 게임의 기표 작용과 그 상징적 의미를 은유와 환유, 통합체와 계열체의 문체 구조를 통해 해명하고자 하는 것이다.

본 논문의 구체적 분석 대상은 퍼블루(PerBlue)사의 <패러렐 킹덤>시리즈, 네 번째 이야기<패러렐 킹덤-에이지 오브 트로운> (Parallel Kingdom of throne/ 이하 PK)이다[14]. <PK>는 게임의 기반 환경을 구글 맵(google map)으로 채택하는 스마트폰 위치기반게임으로 플레이어는 구글 맵과 어드벤처 맵이 이중 인화된 게임 공간에서 중세 세계관적 어드벤처 게임을 펼친다. 이 게임은 위치기반게임으로써 본 논문의 분석 장르에 부합할 뿐 아니라 이동성과 게임 랭가주 관계를 지도 표상을 중심으로 판독할 수 있게 함으로써 게임의 의미 표현을 공간 구조를 중심으로 분석하기 위한 텍스트로 적합하다.



[Fig. 1] Trailer of <Parallel Kingdom>

본 논문의 구성은 다음과 같다. 2장은 모바일 게임에 있어 위치인식기술 적용에 따른 이동성 개념을 살펴보고 이를 토대로 위치기반게임 고유의 이동성 특성을 관별한다. 3장은 2장의 논의를 통해 규명된 <PK> 고유 이동성이 게임 텍스트 배열에 개입하는 형식을 계열체와 통합체, 은유와 환유 조합인 메츠의 4가지 문체 유형을 통해 분석한다. 이것은 곧 이동성에 근거한 위치 기반 게임의 문체 (figure) 고찰이라 할 것이다. 결론으로서 4장은 연구를 요약하고 후속 연구 계획을 밝히며 맺는다.

## 2. 모바일 게임의 이동성 유형과 크리스티안 메츠의 문체 4유형

### 2.1 모바일 게임의 이동성 유형

위치기반게임 <PK>와 이동성 관계의 고유성을 논의는 비교 가능한 다른 이동성의 특징 하에서 차이를 식별하며 출발해야 할 것이다. 앞서 언급한 바와 같이, 모바일 게임에서 이동성 의미는 위치인식기술의 도입을 계기로 변화하고 있으며, <PK>의 구조적 특성은 다양한 이동성 개념 가운데 특정 유형에 속하고 있을 것이기 때문이다.

이동성과 관련된 일차 분류는 게임 외부에서 발생하는 플레이어의 이동이 게임 내적 텍스트 변인으로 작용하는가의 여부에 따라 구분된다. 먼저, 플레이어의 게임 외적 위치 변화로부터 영향을 받지 않는, 게임 내적 환경의 유지를 목표하는 ‘평행적 이동성’(parallel mobility)는 통상 위치인식기술이 적용되지 않은 모바일 게임에서 발견할 수 있

다. 평행적 이동성과 대조적인 이동성 유형이 ‘적응적 이동성’(adaptive mobility)이다. 적응적 이동성은 게임 외적 이동을 게임 내적 텍스트 문맥 형성에 반영하는 게임으로 위치인식기술을 활용하는 모바일 게임이 이 유형에 속한다.

위 조건에 비추어 위치기반게임 장르는 플레이어의 현실 세계 위치 정보를 게임 텍스트 형성 원리로 채택하며, 이에 장르의 특징으로 평행적 이동성이 아닌 적응적 이동성이 적용되고 있음을 식별할 수 있다. <PK> 또한 위치기반게임으로서 ‘적응적 이동성’ 장르 공통의 특징으로 적용되어 나타난다. <PK>의 게임 환경은 현실 세계 지도인 구글 맵(google maps)을 기반으로 설정되며 플레이어는 구글 맵에 표시된 현재 위치를 기준으로 게임 내부의 가상 세계에서 이동 가능한 공간을 설정한다. 이와 같은 게임 텍스트 문맥 형성 과정은 <PK>의 기술적 공간 작동원리이다. <PK>는 플레이어의 위치가 변경될 때 마다 위치 인식 기술을 기반으로 이를 재추적하여 새로운 게임 공간을 수립하기 때문이다.

이동성 분화의 두 번째 분류 조건은 게임외부에서 내부로 진입한 이동 정보의 이차적 지시 방향과 관련된 것으로 적응적 이동성의 하위분류를 이룬다. 이차적 방향성에 의한 이동성 유형은 게임의 실행 원리에 있어 게임 내적 공간을 변화시킨 이동 정보가 필수적으로 게임 외적인 이동을 요구하는가에 따라 ‘교환적 이동성’(exchanged mobility)과 ‘증여적 이동성’(given mobility)으로 구분된다.

‘교환적 이동성’은 게임 외적 이동 정보에 의한 게임 내적 환경 변화가 플레이어로 하여금 반드시 게임 외적인 이동을 다시 지시하는 원리를 갖는 게임에서 발견된다. 이러한 유형의 이동성이 적용된 게임에서 게임 내부와 외부의 이동 정보는 상호 교환적이며 순환적인 인과 관계에 놓인다. ‘교환적 이동성’의 게임들은 게임 플레이의 중심 공간을 가상세계 대비 현실세계로 상정하는 경향이 강하다. 게임의 가상공간은 현실공간의 이동 상황을 반영하는 정보채널과 같은 보조적 역할을 맡는다.

현실세계에 숨겨진 술래, 또는 보물의 위치정보를 게임 내적 공간의 텍스트로 표시하고 플레이어가 표시 위치를 참조하여 이를 추적하는 <팩맨하탄(pacmanhattan)>, <캔유씨미나우(Can you See me now)> 등 어반 퍼베이시브 게임(urban pervasive games) 들은 교환적 이동성이 적용된 게임으로 분류된다[15].

‘증여적 이동성’은 게임 내적으로 수용된 위치 정보를 게임 외적 재이동의 필수조건이 아닌 게임 내적 이동을 위한 출발점으로 인식한다. 증여적 이동성이 적용된 게임에서 게임 내부로 진입한 게임 외적 위치정보는 가상 세계 내부의 게임 경계를 설정하지만 플레이어로 하여금 이에 대한 게임 외적 이동을 필수적으로 요구하지 않는다. ‘증여적 이동성’을 채택하는 게임은 교환적 이동성과 달리, 게임 실행 공간의 무게 중심을 현실 세계가 아닌 가상 세계 내부에 둔다. <PK>는 중세 판타지 배경의 가상공간인 어드벤처 맵에서 몬스터 사냥, 영토 확장, 아이템 획득 및 생산이라는 게임 플레이를 펼친다. 이때 게임 외부에서 수용된 위치 정보는 게임 내적 이동을 발생시키는 일종의 증여조건으로 간주된다. 플레이어는 자신의 활동 영역 확장을 위해 현실 위치를 변화시킬 수 있지만 이는 게임의 필수 조건이 아닌 선택적 성격을 갖는다.

이상의 분석을 요약하여 위치기반게임인 <PK>의 이동성은 ‘적응적’ 이고 ‘증여적’ 유형에 속하고 있음을 확인한다. 따라서 이동성 관점에서 <PK>를 살펴본다는 것은 적응적이고 증여적 성격을 지닌 고유한 이동성의 특성을 판독하는 것이라 할 것이다. 이를 근거로 이어지는 논의는 <PK> 고유의 이동성이 게임의 표현 층위에서 텍스트 배열과 구조에 개입하는 원리를 규명하고자 한다.

## 2.2 은유와 환유, 통합체와 계열체의 문체 조합 4유형

메츠는 시각적 약호로 구성된 영화 텍스트에서 은유와 환유의 작용과 같은 문체 연구가 관객과 기호 연구를 포함할 수 있는 공통 근원이 될 수

있다고 판단했다. 그는 로만 야콥슨의 영향 하에서, 수사법의 하위분류 체계였던 은유와 환유가 언어학적 체계인 계열체와 통합체와 쌍을 이룰 수 있는 공통 요소를 발굴하고 이들 간의 서로 다른 대응과 조합 관계를 통해 중화될 수 없는 기호 해석을 발생시킬 수 있음을 증명하였다. 메츠와 야콥슨은 모두 유사성과 인접성의 원칙이 위치의 축과 의미의 축에 기대어 성립한다는데 동의하고 있다[8].

메츠는 이를 보다 명확히 규정하기 위하여 위치를 담화의 축에, 의미를 지시대상의 축에 배치시켜 수정하였다. 메츠는 야콥슨의 유사성 개념은 담음과 대조를 함께 포함한다는 점에 주목하고 선택적 측면을 강조하기 위한 ‘비교가능성’을 보다 바람직한 용어로 제안한 바 있다[8]. 이에 은유와 환유, 계열체와 통합체의 조합 관계로 구성되는 메츠의 4개 문체유형은 제 1유형인 ‘통합체속의 은유’, 제 2유형에 해당하는 ‘계열체 속의 은유’, 제3 유형으로서 ‘계열체 속의 환유’, 마지막 제4 유형인 ‘통합체속의 환유’로 구분된다.

[Table 1] Met's Schema of the discourse and referent The Status of Dept. of Game

Category	Similarity	Contiguity
in the discourse	paradigm	Syntagm
in the referent	Metaphor	Metonymy

먼저, 제1 유형으로 ‘통합체속의 은유’는 지시대상의 비교가능성과 담화적 인접성으로 구성된다. 이 유형에는 담음 또는 대조 관계에 있는 두 가지 기표가 연쇄 속에 동시에 등장한다. 예를 들어, 영화 찰리 채플린의 <모던타임즈> 도입부에서 양떼 이미지와 지하철역 군중 이미지의 병치가 이에 해당될 수 있다[8].

제 2유형인 ‘계열체 속의 은유’는 지시대상의 비교가능성과 담화적 비교가능성으로 구성된다. 이 유형의 결합방식은 담음과 대조를 사용한다는 점에서 제1유형과 유사하나, 제 2유형 고유의 변별적

특성은 담화에 있어 선택의 문제가 개입하게 된다는 것이다. 즉 두 요소가 유형 1과 같이 동시에 병치되는 것이 아니라 한 요소가 다른 요소를 대체하게 되며 선택된 한 가지만 기표로서 등장한다. 영화적 이미지 표현에서 연인 간의 사랑을 나누는 직접적 장면대신 불꽃놀이를 보여주는 장면 대체가 이에 해당한다[8].

제 3유형은 ‘계열체 속의 환유’로 지시대상의 인접성과 담화적 비교가능성으로 구성된다. 담화에 있어 비교 가능한 대상 선택이 발생하는 까닭에, 이 유형에서도 시각 기표의 한 요소가 선택되면 다른 대상은 등장할 수 없다. 단, 그와 같은 선택 상황에서 배열의 원칙은 담음과 대조가 아닌 지시대상의 의미 인접성으로 인해 결합되는 것이 특징이다. 메츠는 이에 관한 예시로 프리츠 랑(Lang, Fritz)의 영화 <M>을 사례로 들었다[8]. 영화에서 사내 M은 풍선을 가지고 놀던 소녀를 강간, 살해한다. 영화는 사건 현장을 보여주는 대신, 소녀가 가지고 놀던 공이 혼자 땅바닥에 굴러가고, 소녀의 풍선이 하늘로 날아가다 전기 줄에 걸려 흔들거리는 장면을 비교 가능한 대상 사이에서 선택하여 보여준다. 이는 계열체적 담화구성의 특징이다. 관객은 소녀가 공을 가지고 놀고 있었고 풍선을 선물 받은 후 M을 따라간 것을 이미 알고 있기 때문에, 공과 풍선은 소녀와 의미적 인접성을 형성하는 환유의 문체를 이루는 것이다.

제4유형에 해당하는 ‘통합체 속의 환유’는 지시대상의 인접성과 담화적 인접성으로 구성된다. 유형 4와 3은 동일한 환유적 결합 방식을 따른다. 그러나 시각적 기표는 다른 요소를 배제하며 등장하는 것이 아니라, 병치되거나 동시에 나타나는 것이 특징이다. 예컨대, M에서 관객은 소녀가 풍선을 선물 받는 장면을 보게 된다[8]. 이 장면에서 소녀와 풍선은 동시에 등장하는 기표이다. 이 이미지는 이후에도 풍선이 등장하는 또 다른 장면에서 소녀를 상징하는 의미를 전달할 수 있다. 풍선과 소녀의 동시 등장은 통합체적이며 풍선이 소녀의 것이라는 것을 보여주고 있기 때문에 환유적 이다.

지금까지 메츠의 문체 4유형을 살펴보았다. 각각의 예시와 정의를 통해 파악할 수 있는 것은 은유와 환유, 통합체와 계열체는 공통 요소와 고유 요소의 조합을 통해 상이한 기표 배열을 만들어내며 이는 기호 해석을 다변화 시키는 원리로 작용한다는 것이다. 또한 동일한 영화, 즉 하나의 연쇄적 시각 텍스트에서도 각 장면 간 조합 상황에 따라 복수의 문체 유형이 활용될 수 있음을 확인한다. 이상의 논의에 근거하여 <PK>의 기표 배열을 3장을 통해 구체적으로 살펴본다.

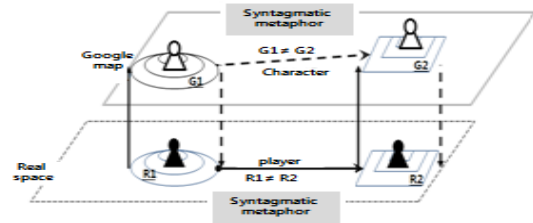
### 3. 이동성에 의한 <PK>의 기표 배열

#### 3.1 적응적 이동성에 의한 은유

본 장에서는 2장의 논의를 심화하여 위치기반게임 <PK> 고유의 이동성이 게임에 개입하는 형식 원리를 은유와 환유의 텍스트 배열, 즉 문체 유형을 통해 살펴본다. 첫 번째 특성인 적응적 이동성은 플레이어의 외적 이동이 게임 내부 환경에 수용되는 과정을 통해 표현된다.

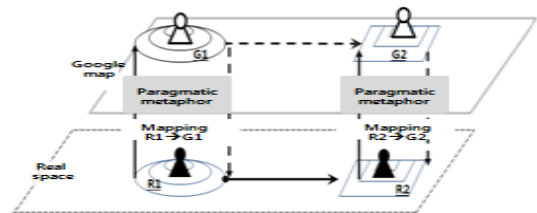
위치기반게임 <PK>에서 현실위치 'R' (이하, 현실R)에서 연속된 이동이 게임의 기반 환경인 구글 맵 'G' (이하, 기반 맵 G)의 텍스트 배열에 개입하는 과정을 살펴보자. <PK>는 플레이어의 게임 외적 공간 현실 R을 위치인식기능을 통해 게임 내부 기반 환경인 맵G에 대응시킨다.

현실 R에서 위치 변화 R1-R2-R3는 각각 기반 맵 G1-G2-G3의 맵 표상으로 텍스트에 반영된다. 이것은 게임 외부에서 발생하는 연속 이동을 반영하는 텍스트 배열에 해당하며 담화적 차원에서 인접성을 갖는 통합체를 구성한다. 게임 외부의 위치를 반영하는 맵G는 달라진 위치 정보에 따라 대체되며 각각의 지시대상은 비교 가능성에 있어  $G1 \neq G2 \neq G3$ 의 '대조' 관계에 의한 은유를 형성한다.



[Fig. 2] Adaptive mobility in <PK> physical space mobility based syntagm-metaphor

이렇듯, 적응적 이동성에 있어 <PK>는 플레이어가 외부에서 발생시키는 연속 이동의 결과를 연쇄 속에 등장한 두 가지 요소를 대조의 비교 가능성으로 결합시킨 '통합체적 은유'의 문체 유형으로 표현하고 있는 것이다.



[Fig. 3] Adaptive mobility in <PK> physical space mobility based paradigm-metaphor

현실 R과 기반 맵G의 관계는 현실 위치와 구글 맵이 짝을 이룬 관계로서 맵R1-G1, 맵R2-G2 간 담화 비교 구조를 형성한다. 즉 계열체적 차원에서 <PK>의 기표 작용은 현실위치 R의 지리적 좌표를 축소 재현하는 구글 지도 맵G의 정보와 대응을 이름으로써 지시대상 간 유사관계에 따른 비교 가능성을 바탕으로 '계열체적 은유'의 텍스트 배열을 발생시킨다.

이렇듯 위치 기반 게임 <PK>에서 현실 R의 이동과 위치 정보가 게임의 기반 맵G에 개입하는 적응적 이동성의 기표 작용 원리는 통합체적 관점과 계열체적 관점 모두에서 '은유적' 표현 형식을 가지고 있음을 확인한다. 적응적 이동성의 은유적 문체는 변화하는 환경을 표현하는 형식으로 연속 관계에 있어서는 이질적 차이를 나타내는 대조의 의미

를 강화하고, 가상과 현실의 접점 대응에 있어서는 답음에 집중할 수 있는 유사의 의미를 강조하는 텍스트 결합을 이룬다.

### 3.2 증여적 이동성에 의한 환유

<PK>의 증여적 이동성은 은유 작용을 통해 게임 내부로 진입한 플레이어의 외적 위치 정보가 발생 시키는 게임 내부 구조에서의 이차적 텍스트 배열과 관련된다. 위치기반게임이자 동시에 어드벤처 게임인 <PK>의 통합적 게임 환경은 맵G만의 단층구조가 아니며, 플레이어의 현실위치와 게임의 기반환경인 맵G를 포함, 어드벤처 공간인 맵A, 게임 공간 내 이동 허용 공간인 맵M, 게임 세계의 심층 공간인 맵D 등 총 5개의 중층구조를 이룬다. 각 층위의 맵 구성과 특징은 [Table 2]와 같다.

[Table 2] Spatial map layer of <PK>

Map	Space Feature
Real R	Physical space /Real world
Map G	Ground game space for <PK> Using Google Map
Map A	Fantasy adventure game space for <PK> Composition with various fantasy objects for gaming
Map M	Limited playing space for <PK> characters player character is available to move only in limited dotted line which name is 'mobility circle'
Map D	Inner space with fictional gaming objects for <PK>

현실공간을 포함하여 중층적인 가상공간을 총 5개의 복합 층위로 구축하고 있는 <PK>의 공간 구조 하에서 증여적 이동성은 각 층위별 텍스트 배열을 통해 게임 내부 환경에서 발생하는 이차적 이동성을 기표화 한다. 먼저 게임 내부의 위치 이동을 반영하는 <PK>의 텍스트 배열이 게임세계를 구성하는 각각의 맵에서 어떠한 이동성을 보여

주는지 살펴보자. <PK> 플레이어가 제어하는 캐릭터의 움직임은 점선으로 표시된 원형 공간인 '모빌리티 써클(mobility circle)', 즉 맵M의 내부로 제한된다.



[Fig. 4] Given mobility in <PK>:  
Character mobility in Map M(mobility circle)

예를 들어, 플레이어의 위치가 현실R1에 위치한 상태라면 <PK>은 G1-A1-M1의 맵으로 구성을 갖게 된다. 이와 같이 일정한 위치 범주에 고정된 게임 맵은 담화구조의 비교가능성에 의한 '계열체적' 텍스트를 이룬다. 또한 특정한 게임 맵 설정 상태에서 플레이어가 맵M1에서 캐릭터의 위치를 M1'-M1" 으로 이동하는 경우 캐릭터 위치 이동에 의해 표시되는 지시 대상의 관계는 동일한 맵 내부에서 위치적 '인접성'에 근거하는 바, 텍스트 배열은 '계열체적 환유'를 통해 나타나는 원리다.

이어 게임의 심층공간인 맵D에서의 텍스트 배열을 살펴보자. 심층공간 맵D의 문체 유형은 맵 G-A-M에서 출발하지만 플레이어가 속한 심층공간의 게임 맵이 게임의 표층 공간 맵과 의미적 인과성을 토대로 배열되는 것이 특징이다. 따라서 <PK>의 심층공간 내 이동성은 지금까지 참조해 온 게임 맵의 기표가 병치, 동시적으로 연결되는 통합체적 텍스트로 판독될 수 있다.

<PK> 플레이어는 지형물 또는 건축물을 소유하고 있는 플레이어의 허락을 받거나 그에 상응하는 자원 또는 스킬이 확보되어 있는 경우, 혹은 자신이 건축한 건축물로서 권한이 설정되어 있는 등 심층공간 진입에 필요한 조건이 충족된 경우에 한하여 맵 D로 이동 가능하다. 이는 맵 G-A-M에서

맵 D로의 텍스트 배열 변경은 담화적 인과성에 의해 형성되는 것임을 의미하는 것이다. 또한 지시대상 차원에서 심층 공간은 표층 공간에서 선택한 건축물, 자연물의 내부인 바, 이들 간의 관계는 앞쪽의 표층 맵에서 선택한 원인에 의한 결과적 공간이동의 인과성에 근거한 결합이다. 즉 <PK>에 있어 심층공간으로 진행되는 증여적 이동성은 텍스트의 각 요소들이 현실과 허구 공간 모두에서 인과관계에 의한 의미 인접성으로 인해 결합되는 ‘통합체적 환유’임의 표현 형식임을 확인한다.



[Fig. 5] Given mobility in <PK>:  
Player character mobility in Map D(inner space)

위치기반게임 <PK> 내부공간에 나타난 증여적 이동성의 텍스트 배열 분석 결과, 맵G-A-M의 게임 표층과 맵 D의 게임 심층 간의 표현 형식은 통합체적, 계열체적 관점 모두에서 ‘환유적’임을 확인하였다. 이것은 적응적 이동성을 게임의 표현 형식에 반영하는 <PK>의 텍스트 배열은 환유적 문체를 이루며, 게임의 환상환경이 게임의 표층과 심층 모두에서 인과관계의 논리로 반영됨을 뜻한다.

#### 4. 결론

지금까지 위치기반게임 <PK>에 나타난 이동성 반영 구조를 은유와 환유의 기표 작용을 중심으로 살펴보았다. 위치기반게임은 모바일 기술의 고도화에 힘입어 창조된 이차적 콘텐츠임에 분명하다. 그러나 이동성을 혼재 환경을 형성하는 기술적 가능

성으로 단순화 시켜 이해한다면 플레이어들이 위치기반 게임에 반응하는 다양한 원인과 차이를 식별할 수 없을 것이다. 그러나 하나의 게임은 서로 다른 이동성을 조합함으로써 새로운 문체작용을 발생시킬 수 있음을 인정하고, 이를 활용한 섬세한 게임 기획을 시도한다면 이동성을 핵심 작동 원리로 삼는 보다 다양한 게임의 출현이 가능할 뿐 아니라, 동일한 게임 내부에서도 플레이어가 이동성을 통해 경험할 수 있는 게임 환경을 다변화 시키는 효과를 기대할 수 있다.

본 연구 결과는 위치기반 게임에서 이동성은 플레이어의 위치를 인식하고 이를 게임세계에 반영한다와 같은 기술적 실행 원리일 뿐 아니라, 플레이어가 이동성을 활용하는 게임세계에서 기표작용을 통해 자신이 속한 현실세계와 게임세계를 통합하는 공간적 의미 적응 경험과 증여된 이동 조건을 활용한 창조적 의미 생성 경험의 생성 원리임을 보여주고 있다. 결과적으로 위치기반게임은 플레이어가 속한 현실세계의 공간 조건이 무한하게 변화한다는 전제 하에서 이동성에 의한 역동적 의미 작용 구조를 통해 플레이어들이 주기 반복적 게임 플레이를 수행하면서도 언제나 새로운 플레이 환경을 경험하는 토대로 기능하고 있는 것이다.

메츠의 4가지 문체 유형에 근거한 분석을 통해 위치기반 게임에서 이동성 개념은 위치 인식이라는 기술적 키워드와 결합하면서 평행적, 적응적, 증여적, 교환적 유형으로 분화하고 있음이 결과로서 도출되었다. 그리고 이 가운데 적응적, 증여적 이동성을 특징으로 하는 위치기반게임 <PK>는 게임의 안과 밖에서 이동하는 플레이어의 모습을 적응적 이동성을 활용한 계열체적 은유와 증여적 이동성에 기반 하는 통합체적 환유의 텍스트 배열을 통해 게임의 기표로 투영하고 있음을 확인하였다.

게임은 영화와 마찬가지로 다양한 시각 기호를 활용하는 상징적 텍스트이다. 그리고 새로운 기술 혁신을 통해 게임이 만들어 내는 상징들은 더욱 다양한 기법으로 분화될 것이 자명하다. 관련하여 인간의 이동이 자유로워질수록 ‘여기에 있는 나는



누구인가’, ‘내가 여기 있다는 것은 어떻게 표현될 수 있는가’에 관한 답을 구하는 인간의 욕망은 더욱 강화될 것이며 게임은 이동성을 활용한 다양한 상징을 통해 더 효과적인 표현 기법을 창안해야 하는 필요를 인식한다. 이에 새로운 장르를 구축해 나가고 있는 위치기반게임은 끊임없이 자신이 속한 공간을 변화시키고 있는 인간의 욕망을 투사할 수 있는 새로운 게임이며, 이동성을 표현할 수 있는 기술의 변화에 따라 또 다시 새로운 유형의 의미 생성 체계를 탄생시킬 수 있는 창조적 실험의 장이 될 것이다.

본 연구는 위치기반게임의 이동성 개념을 유형화하고 이를 기표 작용의 문체 특성에 따라 분석할 수 있는 기준을 제안하였다는데 의미가 있다. 그러나 메츠의 논의가 문체 효과에 따른 정신분석적 함의에 이를 수 있는 심층적 논제를 제안하고 있다는 점에서 본 논문은 이론을 통해 도달 가능한 전 범위를 수용하지 못했다는 한계가 있다. 이에 이동성의 문체 특성을 정신분석적 함의로 해석하는 후속 연구를 전개하여 관련 논의를 발전시키고자 한다.

## REFERENCES

- [1] Sung Chang, Park, “Rhetoric”, Moonji publishing, pp.101-113, 2000.
- [2] Bohyoun, Kwon, “The Study on the gamification of SNS”, doctoral thesis, Dep. of digital media, Ewha Womans university, pp. 90-99, 2015.
- [3] Jongwan, Kim, Heon Sik, Joo, “Spatial Object Compression Scheme for Fast Target Retrieval in Location-Based Games”, The journal of Korean society of computer game, Vol.23, pp.41-47, 2010.
- [4] Sung-Ho, Yu, “Methods for the Revitalization about LBS Mobile Games -Comparative Analysis between Internal and Overseas Case Study”, Journal of the Korea Contents Society, Vol.8, No.11, pp. 74-84, 2008.
- [5] Dae-Hee, Kim, “A study on the promotion of LBS Mobile Games”, Journal of Korea Game Society, Vol.4 No.3, pp.3-10, 2004.
- [6] Gyu-Hwan Oh, Jae-Won Kim, Kyoung-Woo Bae, “A Location-based Service on Smartphone Combining with Mirror World”, The journal of Korean society of computer game, Vol.3 No.1, pp. 47-58, 2011.
- [7] Gyong-ran, Jeon, “A Study on the Mobile Game Storytelling”, Journal of Korea Humanities Content, Vol. 12, pp.29-45, 2008.
- [8] Metz, Christian, “The imaginary signifier: Psychoanalysis and the cinema”, translated by Su Jin, Lee, Moonji publishing, pp. 193-268, 2009.
- [9] See Moo, Kim, “A Study of the Structuralist Semiotics of Film -Differences between the Semiotics of the Cinema by Metz and Wollen”, Journal of the film studies association of Korea, No.22, pp. 35-81, 2003.
- [10] Hyung Yup, Oh, Psychoanalytic Poetics and Rhetoric - Laying stress on metaphor and metonymy, The society of Korean language and literature, Vol.53, pp.239-265, 2006.
- [11] Myung Soo, Seo, “Metonymie et Metaphore dans le Cinema”, Semiotic Inquiry, Korea association for semiotic studies, pp. 205-237, 1999.
- [12] Yoon Young, Lee ed. & translation, “Film in thoughts”, Literature and intelligence, pp. 197-220, pp. 239-265, 2011.
- [13] Stam, Robert, ed., translated by S.K, Lee, “New Vocabularies of Film Semiotics”, p.67, visual and language, 2003.
- [14] www.parallelkingdom.com
- [15] Von Borries, Friedrich, Steffen P. Walz, and Matthias Böttger, “Space Time Play”, Brinkäuser, pp. 258-263, 2007.



권 보 연(Kwon, Boh Youn)

이화여자대학교 디지털미디어학부 연구교수

관심분야 : 디지털 게임, 게이미피케이션, 스토리텔링

---