Journal of Korea Game Society 2016 Apr; 16(2): 75-86
http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2016.16.2.75

게임 문화

디지털 게임의 능동서사와 즉흥연기

유희범*, 성정환**
숭실대학교 일반대학원*, 숭실대학교 글로벌미디어학과**
{cutyboyjin, artbysung}@crossdesignlab.com

Active Narrative of Digital Game and Improvisation

Hui-Beom Yu*, Jung-Hwan Sung**
Department of Media Graduate School Soongsil University*, Dept. of Global Media, Soong-sil University**

요 약

연극학을 통한 게임연구는 게임서사의 상호작용적 특성을 인문학적 배경에서 잘 설명해주었다. 이들 연구는 아리스토텔레스의 시학을 바탕으로 게임을 해석하고 있다. 하지만 사용자의 예측 불가능한 서사개입(능동서사)에 의해서 문제를 드러냈다. 본 논문에서는 능동서사가 아리스토텔레스적 모델에 어떠한 영향을 가져다주었는지를 파악하고자 하였다. 그 결과 능동서사는 드라마를 구성하는 질료간의 인과관계를 새롭게 구성한다는 것을 발견했다. 이것은 연극학적으로 보았을 때 '즉흥극'의 한 종류로 정의해 볼 수 있다. 하지만 그 발현의 형태는 행위의 질료와 방식에 의해 근본적인 차이가 있다. 게임의 환경에 특화된 게임 상 즉흥의 형태를 살펴보면 '자가 개성화','자가 진형화', '기행의 경합', '트롤링', '버그 플레이'등으로 정의해 볼 수 있었다. 마지막으로 게임상 즉흥의 유형들과 예시들을 통해서 게임의 즉흥이 가지는 특성과 이를 통한 발전된 인문학적 게임 해석 모델의 방향성을 제시해 보고자 한다.

ABSTRACT

Game studies of theatrical approach explained interactive property of game in humanistic background. Those studies analyze the game, and based on Aristoteles Poetic Attribute. But theatrical approach has a problem by user's unpredictable intervention in narrative (Active narrative). This paper intended to see in the glance of any impact on the Aristotelian model by active narrative. As a result of the active narrative remake the causality between materials of drama. Also, it can be seen to define a kind of the "Improvisation" in theatrical view. But it exposed a essential difference in the form an expression by substance and material of media. It was defined forms of improvisation in the gaming environment which are 'Self-generated Individuality', 'Self-definition Faction', 'Eccentric Behavior Contending', 'Trolling' and 'Bug Play'. Finally this paper proposes the characteristics of the improvisation of the game and the direction to be improved game analysis model in humanities through forms of improvisation in game environment.

Keywords : MMORPG (다중접속온라인 롤플레이게임), User Experience (사용자경험), Improvisation (즉흥연기), Character's Role (캐릭터 역할)

Received: Mar, 10, 2016 Revised: Apr, 1, 2016
Accepted: Apr, 14, 2016
Corresponding Author: Jung-Hwan Sung(Soong-sil University)
E-mail: artbysung@crossdesignlab.com

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.otg/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. 서 론

컴퓨터 게임의 상호작용적 경험과 연극적 경험의 유사성에 대한 연구는 '게임학'이 독자적인 담론을 형성하기 이전에 컴퓨터를 통한 스토리텔링연구라는 포괄적인 주제를 통해서 활발히 이루어 졌다. 브렌다 로럴(Brenda Laurel)은 HCI 환경을 일종의 극장으로 바라보면 연극과 게임의 유비관계에 대한 단초를 제공한다[1]. 자넷 머레이(Janet H. Murray)는 로럴의 연구를 발전시키는데 자넷 머레이는 롤 플레잉 게임을 가리켜 "전통적인 연극은 아니지만 스릴있는 연극의 형식을 취하고 있다"고 서술하였다.[2] 컴퓨터와 게임을 확장된 형태의 연극으로 간주 하며 새로운 형태의 극장과 연극의 형태를 제시한 것이다. 김경섭(2007)은 리처드 셰크너(Richard Schechner)의 '퍼포먼스 이론'에 근거하여 컴퓨터 게임도 연극학적 연구대상으로 삼을 수 있음을 밝혔다[3]. 쉐크너는 퍼포먼스란 "더욱 형식적인 제의 의식들, 공적인 회합들, 그리고 정보와 상품과 관습을 교환하는 다양한 수단들의 부분이거나 혹은 이것들과 이어진, 일종의 의사소통 행위이다."라고 정의한다[4]. 현대의 컴퓨터가 일상에 중요한 커뮤니케이션 도구로 자리하고 있으며 이를 통해 수많은 혜택을 누리는 컴퓨터게임은 자연히 셰크너가 정의하는 연극학의 연구대상에 포함시켜 볼 수 있다. 로렐, 머레이등의 초기 연극학적 게임 연구는 아리스토텔레스의 시학을 바탕으로 전통적인 극의 형태의 연장선상에 게임을 올려놓아 게임의 문화적 가치를 밝혀나가는데 주요한 역할을 해준다. 하지만 이러한 아리스토텔레스적 모델의 연구는 게임의 기획, 제작에 대한 연극학적 이론체계를 도입하는 등의 실천적인 영역으로 까지는 발전하지 못했다. 컴퓨터기반의 사용자 경험이 가지는 특징을 연극학적 관점에서 해석하는 선에서 연극학의 역할을 제한하고 있다. 결국 게임에 대한 연극학적 이론탐구는 현대의 고도화된 게임 환경과 스토리텔링 방식에 대해서는 적절한 해석의 틀이 돼 주지 못한다. 특히 인터넷환경을 바탕으로 다수의 사용자가 자신의 생각과 의사를 스토리텔링에 반영하는 능동서사에 대해서는 완전히 무방비 하다고 볼 수 있다.

본 논문은 컴퓨터 게임에 대한 연극적 관점에 대한 대표적인 사례가 되는 아리스토텔레스적 게임 모델이 현대의 게임 환경에 어떻게 적용될 수 있는 이론적 탐색을 시도한다. 특히 시학의 결정론적인 특징에 비롯하는 이론적 결점을 보완하여 능동서사바탕의 아릴스토텔레스적 게임 모델을 제안하고자 한다. 나아가 새롭게 정의된 모델을 바탕으로 능동서사의 특징을 연극학적 관점에서 해석해 보고자 한다.

2. 디지털 게임의 연극성

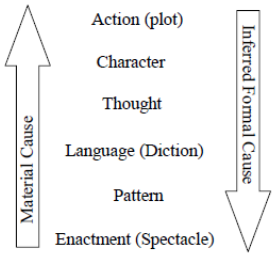
2.1 아리스토텔레스적 게임 연구 모델

연극학에서 출발하여 컴퓨터 게임에 대한 인문학적 연구를 시작한 브렌다 로렐은 아리스토텔레스의 시학을 컴퓨터 게임 제작에 대한 기본 문법으로 활용될 수 있다고 주장하였다. 로럴의 이러한 주장은 당시의 '서사학적(Narratology)' 게임연구의 추세와 노선을 달리하는 것이었다[5]. 문학적 내러티브와 게임의 유사성에 주목하는 서사학적 관점에 비하여 시학을 중심으로 전개되는 로럴의 관점은 사용자 행위라는 컴퓨터 매체의 특성을 고려하고 있다. 아리스토텔레스는 만물의 원리를 인과관계로 파악할 수 있다고 봤다. 연극에 있어서는 재현을 이루는 질료 간에는 절대적인 인과관계가 존재하고 그 흐름을 파악하면 관념적 형태의 질료를 현재에 완벽하게 재현해 낸다는 것이다. 로럴은 컴퓨터를 행위 디자인 매체로 바라보고 아리스토텔레스가 말하는 인과관계가 컴퓨터에서도 동일하게 적용할 수 있다고 본 것이다.

[Table 1] Causality of object and drama

인과관계	사물	연극
형식인	사물의 형태,모양	줄거리 작가가 재현하려는 전체 액션
물질인	사물의 구성 재료	퍼포먼스
동력인	제작자와 도구를 포함하는 사물이 만들어지는 방식	작가, 배우, 기술자, 기교, 장비, 기술
목적인	사물이 완성된 이후 사물의 역할	관객의 쾌감과 관객의 특별한 감정의 표출

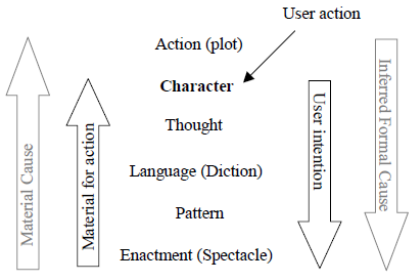
아리스토텔레스는 드라마의 질적요소를 6가지(액션, 성격, 색각, 언어, 멜로디(패턴), 광경(상연))로 정의하고 요소간의 관계를 '형식인'과 '물질인'등의 인과 관계로 설명한다.[1] 로럴은 질적요소의 인과관계를 위계적으로 파악하고 이를 다음의 모델로 정리한다. 각 요소는 '물질인'과 '형식인'의 관계로 이어져 계층을 이루고 있다.



[Fig. 1] Aristotelian Drama Model

로렐이 아리스토텔레스적 모델을 제안하는 이유는 첫째로 요소간 인과관계의 위계적 특성과 그 견고함을 근거로 이를 통해 드라마를 분석하면 작용해야 하는 방식 혹은 실패 원인을 밝혀 낼 수 있다는 것이며, 둘째로 이 모델을 통해서 작품을 구사하고 문제를 제거하는데 있어서의 설계 규칙을 제시한다는 것이다[1]. 즉 아리스토텔레스적 모델만으로 게임 플레이의 모든 흐름을 기획단계에서 완벽하게 시뮬레이션 하여 이상적인 게임을 만들어 낼 수 있다는 것이다. 로렐의 주장은 사용자가 드라마의 수행자이자 관객의 역할을 동시에 수행한다는 사실을 드러내지만 사용자를 결정론 적으로 작품이 전달하는 절대적인 메시지를 수용하는 역할로서 그 위치를 제한시키고 있다.

메티어스(Michael Mateas)는 로렐의 아리스토텔레스적 모델을 확장하여 컴퓨터 게임 고유의 미학적 경험인 '에이전시(Agency)'[2]를 융합시킨 '신-아리스토텔레스적 모델'을 완성하였다[6].



[Fig. 2] Neo-Aristotelian Drama Model

이 모델은 기존의 모델에 '사용자 행위'의 층위를 추가 하는 것으로 컴퓨터 매체의 '상호작용성'에 의해서 파상되는 새로운 인과과계를 추가하게 된다. 위 모델에 따라서 '사용자의 의도'는 네러티브 발생의 인과 작용의 원천에 가까운 요소가 되며 인과의 최종단계에서 스팩터클의 형태로 즉각 나타남으로써 '에이전시'를 발생시키게 된다. 하지만 매티어서의 모델은 로럴의 아리스토텔레스적 모델의 컴퓨터 매체에 대한 호환성을 더하여 확장한 것이기 때문에 그 역시 시학의 틀을 벗어나지 못하고 있다.

2.2 아리스토텔레스적 게임 모델의 한계

로럴-매티어스를 이어지는 논의의 끝에 다다르면 결과적으로 서사학적 게임연구와 맞닿아 있는 지점이 발견된다. 서사학적 게임연구도 아리스토텔

1) 예로 들어 사고는 언어의 '형식적 요인'이며 언어는 사고의 '물질적 요인'이 된다. 형상적요인은 작품의 작가와 관련된 영역으로 작가의 시선과 의도를 의미하며, 역으로 물질적 요인은 관객의 시점으로서 관객이 작품을 해석하는 과정과 유사하다.

2) 자넷 머레이(Janet H. Murray)는 컴퓨터 게임의 미학적 경험의 몰입(immersion)', '에이전시(agency)', '변형 (transforamtion)'등의 세가지 형태로로 정리하였다.

레스적 모델과 마찬가지로 완성된 형태의 서사를 플레이어에게 온전히 전달하는 방법에 대하여 이야기하고 있는 것이다. 즉 전달하고자 하는 서사의 완성도는 변형되지 않은 원형의 서사가 전달되어야 한다는 전재를 드러낸다. 게임에 있어서는 제작자가 구상하는 이상적인 경험(서사)와 플레이어의 경험이 완전히 일치하는 상황을 만들어 내는 것이며 이것이 로렐이 말하는 아리스토텔레스적 게임 모델의 궁극적 역할 일 것이다.

아리스토텔레스적 모델이 가지는 한계는 게임을 바라보는 플레이어의 입장에서 드러난다. 아리스토텔레스적 모델이 안정적인 인과 관계를 형성하려면 플레이어가 작가가 제한하는 룰의 영역 안에서 제작자의 의도에 협조적으로 따라야만 한다.[3] 사용자 의도가 작가가 전제하는 행동, 룰의 영역에서 벗어나며 인과의 결과는 작가가 원하는 형태와는 완전히 다른 무언가가 된다. 플레이어의 자의에 따른 서사의 변형 혹은 창조의 가능성에 대해서는 이론적으로 무방비하다고 볼 수 있다.[4] 아리스토텔레스적 모델에 비추어 보면 사용자의도의 개입은 요소간의 인과과계를 느슨하게 만들거나 완전히 파괴할 수 도 있다는 것이다. 결과적으로 작가의 본래 전달하고 싶었던 생각이나 관념과는 다른 무언가가 플레이어에게 전달되는 것이다.

아리스토텔레스적 모델의 한계가 이 모델의 무용론을 이어지는 것은 아니다. 게임의 장르나 형태에 따라서는 훌륭히 해석의 틀을 제공한다. 매티어스는 <퀘이크 Quake>를 예로 들어 게임의 '원-플롯(proto-plot)'이[5] 게임의 형상적 요인을 사용자 행동을 극적개연성을 가지는 방향으로 유도하고 있도록 제한하고 있으며 그 결과 강렬한 에이전시가 발생한다고 주장한다. 퀘이크의 성공 이후 현재에 이르기 까지 많은 수의 일인칭 액션 어드벤처 게임이 퀘이크와 유사한 워-플롯을 사용하고 있으며 여전히 대중의 사랑을 받고 있다. 아리스토텔레스적 모델이 현대의 게임에도 충분히 적용될 수 있음을 시사하고 있는 것이다. 문제가 되는 것은 사용자의 적극적인 서사 개입을 권장하는 게임에 있어서다. 오픈월드(OpenWorld)방식을 표방하는 게임들이 대표적인데 이러한 게임에서 사용자는 서사의 단서를 직접 찾아나가거나 조합하면서 결말로 이어지는 서사의 틀을 다양한 형태로 재창조한다. 결말자체도 멀티엔딩이나 열린 결말을 추구하는 경우가 있어 정형적인 서사의 비중은 극히 낮아진다. 특히MMORPG는 이러한 게임 스타일의 가장 극단적인 형태라고 할 수 있다. 사용자가 경험하기 이전에 게임 자체에 미리 준비되어 있는 정형적인 서사를 '기반서사'라 칭해볼 수 있으며 이에 반해 기반서사를 전복하여 사용자 스스로 서사의 형태를 창조하는 것을 '능동서사' 라 부르도록 한다.

2.3 점진적인 능동서사로의 탈출

아리스토텔레스적 게임 모델이 한계는 콘텐츠를 소비하는 시간과도 연관이 있다. 연극이나 공연의 경우 하나의 이야기가 시작해서 끝나는 데 까지 걸리는 시간이 길어야 수 시간 내외로 이야기는 막이 내려감으로써 완성이 된다. 하지만 게임의 경우 한번 플레이 하는데 시간이 연극보다 짧을 수는 있지만 이것을 수차례에 걸쳐 반복하게 되면서 결과적으로 수십 시간에 걸친 긴 시간을 할애하게 된다. 앞서 소개한 오픈월드방식의 게임에 경우 아예 그 끝이 정해져있지 않은 경우도 있다.[6] 이러한 장시간의 플레이가 지속될수록 사용자는 게임 환경에 적응하여 숙련된 상호작용을 수행하게 된다. 이

3) 메티어스도 이러한 모델의 한계를 인정하고 있지만 그 대안이나 보완에 대해서는 상세히 서술하지 못하고 있다.[참조]

4) 아리스토텔레스적 게임 모델에 대한 비판적 시각으로 프라스카(Gonzalo Frasca)의 이론은 유효한 지향점을 제시한다. 프라스카는 게임의 전유가능성에 대해서 <심시티>같은 게임을 사회비평 매체로 활용할 수 있다고 주장하였다.[7] 하지만 게임의 '기능전환'의 관점은 본 논문에서 다루고자 하는 내용과는 거리가 있다고 보이므로 본문에서 다루지 않는다.

5) 매티어스는 Quake의 원-플롯(proto-plot)으로 1. 움직이는 모든 것은 너를 죽이려 할 것이다. 2. 너는 모든 것을 죽여야만 한다. 3. 너는 가능한 많은 레벨들을 통과해 나가려 시도해야 한다. 등을 제시하였다. 사실상 대부분의 FPS 게임에 적용 가능한 형태라 할 수 있다.

6) 한국의 대표적인 MMORPG인 리니지(Lineage)는 1998년 정식 서비스를 시작하여 현재(2015)까지도 꾸준하게 서비스되고 있다.

렇게 숙련된 플레이어가 지루함을 느끼지 않도록 부가적인 시스템을 제공하거나 새로운 과제를 제공하는 것이 디자이너가 할 수 있는 대응이지만 이 역시 게임 환경 그 자체에 숙련된 플레이어에게는 충분하지 못하다. 이 때 플레이어는 자연스레 '일탈행동'을 시도하게 된다. 스스로 제약을 강제하거나 비상식적, 비생산적인 활동을 찾는 등 플레이 환경을 익숙하지 않은 낯선 환경을 만들어 새로운 경험을 생산해낸다.[7)]

류철균[9]은 <Blade&Soul>플레이어 레벨에 따른 플레이성향과 역할의 변화를 리처드 버틀의 MUD 게임 사용자 유형 체계[10]를 통해 설명하고 있다.

[Table 2] The user experience design in 〈Blade&Soul〉

Player type	Socializer	Explorer	Achiever	Killer
Level of Player	3	11	15	18-20
The name of the Quest	'The inheritance of the lunatic'	'Gathering &Crafting'	(after the free trial period expired)	'The 8 Elite's Test'
The aspects of game play	Interaction, Trade, Play in group	Explore the Regions	Get max level, Become famous in game	Individual or group battle

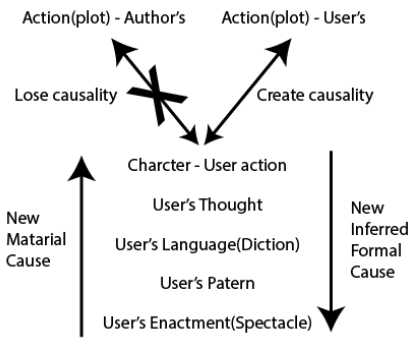
플레이어의 레벨은 게임을 플레이한 시간과 선형관계에 놓여 있는 속성으로 류철균은 플레이어는 처음에는 기반서사의 흐름에 준하여 수동적인 자세로 플레이를 진행해 나가지만(Socializer, Explorer) 이후 레벨이 쌓여나가면서 숙련된 플레이를 바탕으로 능동적으로 스스로 목표를 설정하고(Achiever)나아가 다른 사용자의 경험에까지 영향을 주는 존재(Killer)로 거듭난다고 하였다. 또한 플레이어 성향의 변주는 플레이어 숙련될수록 더욱 복잡하고 다양한 형태로 나타난다고 말하고 있다. 여기서 기반서사를 사용자 경험의 기초로 삼는 사교형(Socializer), 탐험형(Explorer)의 플레이어는 아리스토텔레스적 모델에 따른다고 볼 수 있다. 반면 기반서사에 얽매이지 않고 플레이어 스스로 자신의 목표와 설정하고 기반서사의 진행에 강제적인 변주를 가져오는 킬러형(Killer), 성취형(Achiever)의 사용자 경험은 아리스토텔레스적 모델의 영역을 벗어나고 있다. 기반서사의 영역을 벗어나 사용자 스스로 서사의 흐름을 관장하는 형태를 능동서사라 칭할 수 있으며 능동서사로의 전환은 분명 보편적인 현상이라고 할 수 있다. MMORPG와 같이 플레이 타임이 길고 방대한 콘텐츠를 가지는 게임일수록 능동서사의 활성화는 콘텐츠의 성패를 가르는 중요한 덕목이라 할 것이다.

2.4 능동서사의 연극적학적 해석

본디 메티어스의 신-아리스토텔레스적 게임 모델에서 능동서사는 지양되어야 하는 행위로 적용이 불가능한 것이다. 메티어스의 주장에 따르면 무제한적인 사용자 개입은 에이전시를 방해하는 요인이 된다고 하지만 현실에선 반대로 능동서사에 의해서 보다 깊이 있는 몰입과 에이전시가 발현되는 경우가 있음을 확인할 수 있다. 아리스토텔레스적 모델의 근간이 되는 '질적요소간에 인과과계'가 여전히 존재한다한다면 사용자행위 층위의 물질인으로써의 인과관계를 상실한 '원래의 행위(플롯)'는 원-플롯에서 독립된 새로운 플롯이 되어야 한다. 그리고 사용자 행동을 결정짓는 것은 사용자의 순수한 상상력에 기반을 두기 때문에 이 새로운 플롯은 '사용자 플롯'이 된다. 마찬가지로 사용자행위는 형상적 요인으로 발전하여 사상, 언어, 패턴. 상연(스팩터클)의 요소를 바꿔 나가게 되는 것이다. 결과적으로 능동서사상 사용자 행위는 모델 자체를 부정하다기 보다는 독립적이고 새로운 인과관계를 형성

7) Douglas Wilson and Miguel Sicart은 스스로 플레이에 제약을 더하는 플레이어 상태를 'Power Play'라고 설명한다. [8]게임세계의 표준적인 제약의 범주를 넘어선 제약을 감당할 정도로 플레이어의 숙련도 캐릭터의 성능이 뛰어남을 나타낸다. 이후 설명할 리처드 버틀의 MUD 게임 사용자 유형안에서 성취형(Archiver)플레이어에 해당한다고도 볼 수 있다.

하고 있다고 본다. 서사의 전달자로서의 작가라는 존재가 배재되면 자연스러운 인과관계가 형성되는 것이다.



[Fig. 3] Aristotelian Drama Model on Active Narrative

다시 말해 능동서사는 작가가 예상하지 못하는 형태의 사용자행위에 의해 발생하는 드라마적 인과관계의 발현인 것이다. 이런 현상을 연극학적인 관점으로 보면 '즉흥(Improv)'내지 '즉흥연기(Improvisation)'가 해당한다. 즉흥연기는 연기법의 한가지로 연극 그 자체를 대변하는 용어가 아니다. 하지만 '상연'의 주체인 배우스스로 주어진 질료를 활용하여 독창적인 인과관계를 성형해 낸다는 것은 앞서 살펴본 게임의 능동서사의 경우와 매우 흡사하기 때문에 능동서사의 연극학적 관점을 대변하기에 합당하다.

3. 즉흥연기와 게임

3.1 즉흥연기

게임에 있어서의 즉흥은 알아보기 이전에 먼저 즉흥에 대한 연극학적 고찰이 이루어져야 할 것이다. 즉흥연기란 연기자가 연기행위를 하는 도중 미리 준비되지 않은, 계획이 없는 뜻밖의 연기를 수행하는 것을 가리킨다. 16세기부터 18세기에 걸쳐서 이탈리아에서 발달한 가벼운 희극인 '코메디아 델라르테(Commedia dell'arte)'는 극작가와 희곡의 부재현상 속에서 생겨난 배우중심의 연극 형태로 하나의 플롯에 의거해서 연기자 스스로 즉흥적으로 이야기를 꾸며 나가는 방식을 취했다[11]. 한국의 마당극 배우들의 무대행위도 '코메디아 델라르테'에서와 같이 유연성을 갖고 있으며, 배우의 즉흥 연기술은 마당극의 제한적이거나 확정적이지 않은 플롯 구성에 중요한 보충적 역할을 담당하고 있다.[12] 1947년 설립되어 1970년까지 활동하였던 미국의 리빙시어터(The Living Theatre)는 급진적이고 개혁적인 주제의 실험극을 주로 제작해 고정관념 같은 관습과 권위에 맞섰다. 이때 즉흥성은 전형적 극의 형태나 표현기법을 파괴하는 주요한 장치로 활용되었다[13]. 이처럼 즉흥은 과거로부터 현재에 이르기까지 다양한 공연형태와 결합하며 연극사적 자취를 남기고 있었다.

러시아의 연극이론가 스타니슬라프스키 (K. Stanislavskii)의 '시스템'이라 불리는 연기 훈련법에서 즉흥은 매우 중요한 의미를 가진다. 즉흥연기가 연기자의 상상력과 표현력을 보다 유연하고 과감하게 전개될 수 있도록 돕는다는 것이다. 스타니슬라프스키가 말하는 '즉흥'은 대본에도 존재하지 않는 새로운 양식을 만들어 내는 것을 가리키는 것이 아니라 '잘 짜인 계획'안에서의 신선한 자극을 위한 창조적 즉흥이다[14]. 배우 극중 캐릭터에 대해 주어진 정서의 농도를 유지할 수 있도록 하는 훈련의 방편으로써 '증흑연기'를 활용하고 있는 것이다. 스타니슬라프스키가 즉흥연기를 캐릭터에 충실한 연기를 위한 연기자 훈련도구로 봤다면 키스 존스톤(Keith Johnstone)은 즉흥의 과정 자체가 가지는 정서적, 예술적 가치에 주목하고 즉흥극 하나의 완성된 작품으로 완성시켰다[15]. 키스존스톤은 현대 교육에 대하여 상상력을 말살시키고 비창조적이 되도록 부추긴다고 평하면서 놀이기반의 즉흥연기 워크샵을 통해서 그 문제점을 반성적으로 짚어냈다. 그는 "연극 기계 Theatre Machine"라는 즉흥연기 그룹을 만들어 많은 나라를 돌아다니며 공연을 하였다.

게임에 있어서 즉흥적 사용자 행위는 목적을 염

두에 두지 않는 그 자체로 완성된 하나의 결과에 해당한다. 게임을 놀이의 한가지로 보았을 때 놀이 안에서 발생하는 행동에 대해서 외적인 목적을 두게 되면 놀이는 더 이상 놀이가 될 수 없게 되기 때문이다.[16] 이에 따라서 놀이의 한 가지 발현이라 할 수 있는 즉흥적 사용자 행위는 그 자체로 완성되는 '즉흥극'이라고 할 수 있다. 즉흥연기를 예술적으로 완성된 재현을 위한 도구로 사용한 스타니슬라프스키 보다는 '즉흥극'으로 완성시키는 키스존스톤의 입장에 가깝다고 볼 수 있다.

3.2 즉흥극으로서의 게임

일반적인 서사의 흐름에 반하여 사용자 스스로의 상상력을 바탕으로 서사를 이끌어 나가는 것을 능동서사라 할 것이고 그 안에 즉흥적 사용자 행위가 위치할 것이다. 하지만 이두가지를 완전히 동일시 할 수는 없다. 즉흥은 충동에 가까운 판단에 의한 사용자 행위로 즉시성의 특징을 가지는데 모든 능동서사가 즉시적인 특성을 가질 수는 없다. 본 논문에서 다루고자 하는 즉흥적인 사용자 행위는 기반서사의 탈출을 꾀하여 일탈적이면서도 즉시적인 판단과 충동에 의한 사용자 행위를 가리킨다. 때문에 Save/Load 가 가능하여 앞서의 행동을 반성적으로 되짚어가면서 경험의 완성도를 더하는 개인사용자를 대상으로 하는 게임의 사용자행위는 제외시켜야 한다. 어떠한 상황에 대한 반응이 치밀한 사고와 경험을 바탕으로 얻어지는 경우에 이것을 즉흥적이라 할 수 없을 것이다. 이것은 리허설을 통해서 재현의 완성도를 더하는 정형적인 연극의 상연과 동일한 것이라 볼 수 있다. 즉 반복적이라 할지라도 그 즉시의 상황과 경험이 일회적인 특징을 가지는 온라인 게임의 사용자 경험에서 즉흥의 형태를 찾아볼 수 있는 것이다.

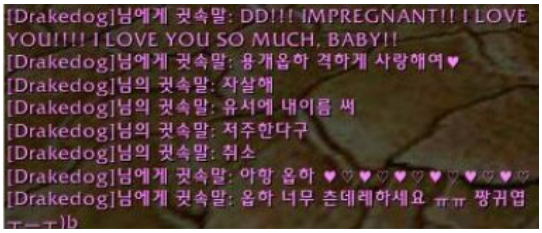
게임안의 즉흥적 사용자 행위는 행위자가 주체적인 시점에서 이야기를 만들어 낸다는 점은 동일하지만 그 형태는 완전히 차별된다. 현실의 즉흥극에서 연기자에게 주어지는 질료의 대부분은 무형의 개념이나 단순한 소품 그리고 상대되는 연기자 정도가 된다. 하지만 이 빈약한 질료만으로도 연기자의 상상력에 따라서 얼마든지 자유로운 연기가 가능하다. 육성과 행동으로 만들어 내는 표현의 자유는 질료의 빈약함에 구애받지 않기 때문이다. 반면에 게임의 경우, 사용자에게 상황을 제시해 주는 질료는 매우 구체적이고 풍부하지만 표현의 수단은 제한적이다. 컴퓨터를 통해 해석되어야 하는 표현의 수단들은 표본화 되어 그 형태가 정형화되기 쉽기 때문이다. 음성중계나 채팅으로 의사를 구체적으로 전달 할 수 도 있겠지만 간접적이라 할 수 있으며, 행동에 있어서는 특정 명령어를 통해서 몇 가지 정해진 동작을 재생하는 수준이다.[8] 그렇기 때문에 게임에서의 즉흥은 가상공간상에서만 통용되는 독특한 설정과 현상에 기반을 둔다. 다음으로 게임에 있어서의 즉흥을 다섯 가지 유형으로 정의하고 정리하는데 이들 모두 게임이라는 환경을 배경으로 했을 때에만 존재 할 수 있는 즉흥의 형태라 하겠다.

3.2.1 자가 개성화(탁월한 캐릭터)

온라인 RPG 게임에서 플레이어의 캐릭터는 시스템에서 제안하는 직업에 따른 유형으로 일차적으로 제시된다. 즉흥을 통해 얻어진 사용자의 캐릭터는 이러한 직업 기반의 캐릭터와는 전형 상관없는 별개의 것으로 발현된다. 이것은 플레이어의 성향과 연결되어 게임 내 커뮤니티의 형성에 큰 영향을 주게 되는데 그중에는 탁월한 캐릭터를 만들어 다른 플레이어의 주목을 사거나 때로는 선망의 대상이 되는 경우도 있다. 게임내의 NPC(Non-Play Character)와 같이 극화된 개성이 도드라지게 특화된 캐릭터의 플레이어는 경우에 따라서 게임외적으로도 지위를 획득하는 경우도 있다. <World of Warcraft>(이하 Wow)의 "DrakeDog"가 그런 경

8) 사용자의 동작을 표현하기 위한 수단으로 Kinect 와 같은 모션캡처 장비가 게임에 적용되기는 하지만 이것인 온라인 게임에 있어서의 제어장치로 채용된 적이 없으며, 최근의 AR(Argument Reality) 기술의 도입에 의해서 새로운 가능성이 제시되고 있지만 본 논문이 서술하는 시점에서는 이러한 가능성은 배제하는 것이 현실적이라고 판단한다.

우이다. 이 유저는 본래 뛰어난 PVP 실력으로 이름을 알렸지만 상식적인 틀을 벗어난 언행이나 플레이를 캐릭터화 시켜 주목을 받았다. 이후 오랜 기간 탁월한 안티히어로(Anti-Hero) 캐릭터를 연기하면서 현재는 Wow가 담아내는 하나의 아이콘이 되었다. 다수의 플레이어가 “DrakeDog”와의 플레이 경험을 기반서사의 틀에서 벗어난 별도의 서사로 받아들여 이것을 기록하고 공유하면서 “DrakeDog”를 둘러싼 새로운 드라마를 형성하였다.



[Fig. 4] Dialog record of Nomal user with 'Drakedog'

3.2.2 자가 진형화(Field PVP)

여러 MMO게임이 진영 간 경합을 응용한 PVP(Player Vs Player) 콘텐츠를 주요한 게임콘텐츠로 내세우고 있다. PVP 콘텐츠 환경 자체는 제작자가 준비한 기반서사사적 환경이라 할 수 있지만 그렇다고 모든 플레이어가 이러한 환경에 종속되어 행동하지 않는 것이 현실이다. Wow 의 필드 PVP는 종종 ‘쟁’이라는 표현과 함께 매우 활성화 되는 경우가 많은데 쟁에 참여하는 플레이어들의 활동은 종종 단순한 ‘적 플레이어를 게임상에서 죽인다’라는 원-플롯의 의미를 확장한다. 적 플레이어들이 모이는 진영의 입구를 봉쇄하고 시위 행동을 하거나 적 진영의 주요 NPC를 처치하고 이를 자랑하는 등의 활동은 분명하게 PVP 콘텐츠에 자리한 플롯의 범주를 넘어서는 것이다. 결국 이러한 상태에서의 필드 PVP는 굉장히 복잡한 양상을 띠게 되며 집단이 즉흥적으로 정한 목적(상대 진영을 감정적으로 도발하는)을 이루기 위해 상상력을 동원하여 진영의 입장에서 자신이 행 할 수 있는 행동을 즉석에서 만들어 나가게 된다. 흥미로운 것은 필드PVP를 자발적으로 거부하고 상대가 자신을 죽일 수도 있는 상황에서 화해의 자세를 취하거나 이를 중재하고자 하는 활동을 펼치는 등에 원-플롯을 거부하는 플레이어가 등장하기도 한다는 것이다. 여러 제작자들이 말하는 PVP콘텐츠의 가치가 이러한 능동서사의 발생에 두고 있다고는 하지만 그 전개양상의 면면에는 제작자의 의도를 뛰어넘는 상상력을 발견하게 된다. 결과적으로 게임의 환경에 정의 되어 있는 진영의 구분이나 피아 구분에 구애 받지 않고 자유로이 자신만의 가치관에 준하여 진형을 구분하는 것이다.

3.2.3 기행의 경합(점프 신드롬)

온라인상의 친구를 기다리거나, 전투 시작전 캐릭터 상태를 점검하는 등 어느 게임에서나 유휴시간이 발생하는 시점이 있다. 이때 ‘점프’나 ‘춤’, ‘웃기’등 특정 모션을 연발하거나 가지고 있는 장비를 착용 해제하고 맨몸으로 활보하는 등 목적 없는 기행을 집단적으로 행하는 경우가 있다. 여러 게임에서 점프 모션이 제공경우가 많고 임의의 집단이 가상공간에 모일 경우 빈번히 발생한다는 점에서 본 논문에서는 이러한 현상을 ‘점프 신드롬’이라고 칭하겠다. 점프 신도롬과 같이 현실에 행해질 수 없는 기행을 집단적으로 행하는 이러한 기행의 경합은 플레이어 각자가 단순히 기행을 따라 하는 것이 아니라 기발한 발상을 더하면서 더욱 가열된다. 한번 유행한 기행은 여러 플레이어들에게 공유되고 경우에 따라서 플레이어 간에 암묵적인 룰이 발생하는 하나의 이벤트와 같은 형태로 발전하기 한다.

[Fig. 5] The Mammoth parade of Dalaran in 'World of warcraft'

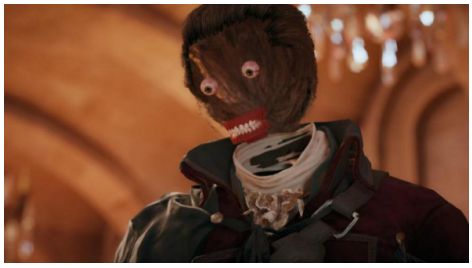
위 사진은 Wow의 '달라란'이란 지역에서 빈번히 행해지는 '메머드 행진'의 모습이다. '달라란'이란 지역은 주요 NPC들이 자리한 지역으로 다수의 플레이어가 필수적으로 들르게 되고 자연스럽게 커뮤니티 활동의 주무대가 되는 지역이다.[9] 여기서 일부 플레이어가 '메머드'라는 탈 것을 타고 느리게 지역을 활보하는데 이 때 다른 플레이어들이 하나둘 그 뒤를 이어 하나의 대열을 갖추고 행진을 하는 것이다. 게임 내에서 탈 것이란 빠른 이동을 위한 운송 수단이지 행진을 위한 요소가 아닐 뿐더러 행진의 시작과 참여 등의 전 과정은 모두 플레이어간의 즉흥에 의해서 이루어진다. 나아가 간혹 행진을 방해하는 목적의 행동을 하는 유저들이 등장하는데 이것을 행진을 관람하는 다른 유저가 적극적으로 저지하기도 모습도 보여준다.

3.2.4 트롤링 (Trolling)

트롤링이란 고의적인 플레이 방위 행위를 통칭하는 말이다. 이러한 행위는 매우 광범위하고 다양한 형태로 발현되는데 대체적으로 협력이 필요한 플레이의 형태의 게임에서 고의적으로 협력을 방행하고 역으로 상대에게 도움이 되는 행동을 하는 방식으로 행해진다. 일련의 방해행위 뿐만 아니라 채팅을 통해서 다른 플레이어들에게 불쾌감을 주는 등으로 행위도 포함된다. 이러한 트롤링은 온라인 게임에서 당연히 지양되어야 할 행위이다. 그럼에도 트롤링을 행하는 플레이어의 상태는 지극히 즉흥적인 상태라 할 수 있다. 협동을 통한 목표달성이라는 기반서사의 기본방향에 정반대의 행동을 취하고 있으며, 이들 플레이어들의 행동은 대부분 무계획적이고 충동적이기 때문이다. 역설적으로 트롤링에 피해자가 되는 플레이어의 입장에서 이러한 트롤링을 행하는 플레이어의 방해를 극복하고 원래의 목표를 달성할 경우 일련의 서사는 기반서사를 뛰어넘는 새로운 능동서사로 발전하게 된다.

3.2.5 버그(Bug) 플레이

어느 게임이든 버그 없는 완전한 게임은 없을 것이다. 버그는 프로그램 개발자의 입장에서 발견 즉시 수정되어야 하고 없어져야 할 존재다. 만약 그 버그가 게임플레이를 방해한다거나 플레이어에게 불쾌감을 준다면 그것은 게임 콘텐츠의 재미를 떠나서 문제 있는 상품을 팔아 치운 것과 같다. 하지만 이러한 버그도 스토리텔링의 요소로도 사용될 경우가 있다. 흔히 글리치(Glich)버그로 불리는 현상이 있는데 일반적으로 소프트웨어적이 문제로 인한 그래픽적인 오작동 상태를 통칭한다. 3D 게임 엔진이 보급되면서 이러한 글리치 버그는 빈번히 발생한다. 공중에서 헤엄을 치거나 몸이 기형적으로 뒤틀린 캐릭터가 친절히 말을 걸어온다든가 하는 글리치 상태의 게임 플레이는 경우에 따라서는 특이한 콘텐츠로 받아들여진다.



[Fig. 6] Vanishing texture bug in 'Assaisin Creed : Unity'

[Fig. 7] The players using 'wall claiming' bug to enter boss stage without clear a passage

9) 플레이어 집중지역은 매 대규모 업데이트를 통해서 변경되기도 한다. 하지만 달라란 지역은 '호드'와 '얼라이언스'라는 두 개의 진형으로 나뉘어 있는 wow에서 분쟁 금지규칙이 적용되는 집중직역이라는 것이다. wow에서 적진영에 대한 의사소통이 불가능한데(적진영 플레이어에 대한 채팅 불가능) 그럼에도 불구하고 두진형의 플레이어가 자연스럽게 협력하는 달라란의 '메머드 행진'은 즉흥의 힘을 잘 보여주는 예라 할 수 있다.

흔히 '벽타기'라고 칭해지는 버그는 직접적으로 게임 플레이에 관련된 버그로 기본적으로 이동이 불가능한 지역이나 기물에 캐릭터를 위치시키는 변칙적인 버그 플레이다. 이를 통해서 본래 진행해야 하는 플레이 순서를 뛰어넘어 진행을 앞당긴다거나 본래 존재하지 않는 구역에 진입하는 등의 모험을 즐기는 경우도 있다. 이처럼 버그는 말 그대로 제작자의 의도에서 완전히 벗어난 상태로써 이러한 버그의 발견은 즉흥적인 상황과 행동에서 이루어지는 경우가 대부분이다. 버그 플레이는 발견되어 전파되는 시점에서 이미 양식화된 하나의 팁에 불과하겠지만 발견의 시점에서는 모두 즉흥의 형태라 볼 수 있다.

3.3 게임상 즉흥의 특징

게임상 즉흥은 대체제적을 온라인 기반의 게임에서 그 경우를 찾아볼 수 있었다. 다수의 플레이어가 동시 상호작용하는 MMO 계열의 게임에서 즉흥 상황이 보다 활발히 발생한다. 플레이어 유형을 통해 살펴본 바와 같이 게임에서 즉흥 상황을 이끌어 내는 유저는 대체적으로 시스템에 대한 이해와 숙련도가 높은 유저들이다. 이는 게임 콘텐츠에 대한 익숙함이 지루함의 수준으로 발전하여 스스로 새로운 콘텐츠를 만들어 나간다고 해석할 수 있으며 즉흥이란 그 게임 속 환경, 시스템의 이해의 수준이 일정이상 충족해야 한다는 즉흥의 필요조건을 말해주는 부분이라고 볼 수 있다.

점프 신드롬은 즉흥의 전염성을 잘 보여주는 유형이다. '매머드행진'의 예로부터 알 수 있듯이 게임상 즉흥은 매우 쉽게 임의의 플레이어에게 전달되며 어느 순간 폭발적적으로 확장된다. 즉흥의 발생은 누구도 예상할 수 없이 돌발적이며 그 끝도 예측할 수 없는 시점에서 순식간에 사라진다. 이러한 즉흥의 현상은 의식적으로 전파하거나 체계적인 발생 양식을 가지는 것도 아니기 때문에 불지식간에 전파되는 전염병과 같은 전염성을 가진다고 볼 우 있다.

4. 결 론

아리스토텔레스의 시학을 통해서 게임의 이상적인 서사 양식을 제하였던 로럴과 메티어스의 연구는 분명 컴퓨터 게임의 일반 문법을 완성해 나가는데 주요한 토대를 마련해주고 있다. 하지만 사용자 경험의 다양성 그리고 서사의 개입 수준이 높아질수록 아리스토텔레스적 모델의 한계가 드러남을 확인할 수 있었다. 사용자의 서사 개입의 정도를 일반적으로 '자유도'라고 표현하는데[17] 현재의 게임에 있어서 이 자유도의 높음은 게임을 평가하는 하나의 잣대로 활용될 정도로 여러 개발자가 지향하는 목표 중에 하나이다. 이 수준에 다다른 게임의 사용자 경험을 연극학적인 관점에서 바라보면 '즉흥'의 특징을 발견 할 수 있었다. 연극학에서 즉흥은 연기훈련과정에 있어서의 하나의 도구적 측면으로 활용되지만 게임에서의 즉흥은 그 자체가 목적이 되고 하나의 완성된 이야기를 만들어 내는 '즉흥극'의 한가지로 발견된다. 이후 즉흥에 대한 인문학적 관점을 게임에 보다 적극적으로 대입하여 게임상의 즉흥을 보다 활성화 시키는 요인과 방법론을 찾아보는 것은 게임에 대한 연극학적 탐구의 한 가지 방향성을 제시할 수 있을 것으로 기대한다. 특히 인도의 '라사미학'에서 말하는 라사적인 공연의 형태와 그 즐거움은 게임의 즉흥과 유비적 관계로 해석할 수 있는 여지가 많다. 아리스토텔레스 적 모델과 더불어 라사미학을 통한 즉흥의 모델을 완성한다면 현대의 게임을 보다 포괄적으로 해석해 줄 수 있는 새로운 모델을 완성해 볼 수 있을 것으로 기대된다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2014S1A5A2A01014898)

Reference

[1] Brenda Laurel, “Computers as Theatre”, New York, 1993

[2] Janet H. Murray, Hamlet on the Holodeck - The Future of Narrative in Cyberspace, Mit Press, 1997

[3] Kyoum Sup Kim, "Interaktives Drama im Zeitalter von "New Media" -Das theatralische Modell der aristotelischen Computerspiele", Bertolt Brecht und das moderne Theater, Vol.16, No.-, pp489-514, 2007

[4] Schechner, Richard, "Performance studies: An introduction", Routledge, 2013.

[5] WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat. "First person: New media as story, performance, and game". Mit Press, 2004.

[6] Mateas. M. "A neo-aristotelian theory of interactive drama". Working notes of the AI and Interactive Entertainment Symposium. 2000.

[7] Frasca, G, “Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate”, Georgia Institute of Technology, 2001.

[8] Wilson, D., & Sicart, M, “Now it's personal: on abusive game design.”, In Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology, pp. 40-47, ACM, 2010

[9] Chul Gyun Lyou, "A Study on the Storytelling in Realm vs. Realm Combats of MMORPG", The Korean Society for Computer Game, Vol.27, No.4, pp101-110, 2014.

[10] Richard Bartle, “"Hearts, Clubs, DIamonds, Spades:Players Who Suit MUDs"”, Journal of MUD Research, Vol.1 No.1, 1996.

[11] Lee, Chagn-Gu, “Study On Commedia dell'arte”, Dept. of Drama and Cinema, Chong-ju Univ, 1997

[12] Lee, Won-hyeon, “Die experimentellen Strategien des europäischen Theaters im koreanischen 〈Madang〉 - Theater“, The Journal of Korean Drama and Theatre, Vol.20, No.-, pp151-184, 2005

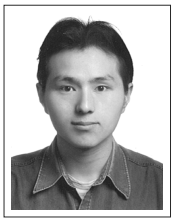
[13] Kim, Jung-hyo, “The Living Theatre: A History Study of Its Birth and Death”, Journal of Korean Theatre studies Association, Vol.40 No.-, pp207-237, 2010.

[14] Youngjae, Choi, “A Study A Study On The Use Of Improvisation Improvisation Improvisation In Play Direction Direction”, Department of Theatre and Film , The Graduate School of Dankook University, 2007.

[15] Keith Johnstone, "IMPRO Improvisation and the Theartre", Routledge, 2012.

[16] Huizinga, J, "Homo Ludens: A Study of the Play-element in Cult", Beacon Press, 1955.

[17] Kim, Myoung-Ho, “A study on the Degree of user's Freedom in the SandboxGame”, Department of Media Graduate School Soongsil University, 2015.



유 희 범(Yu, HuiBeom)

2007 숭실대학교 미디어학과(학사)
2010 숭실대학교 일반대학원 콘텐츠공학(석사)
2010-2012 KoIAN 문화기술연구소 선임연구원
2013- 숭실대학교 일반대학원 박사과정

관심분야 : 인터렉티브 콘텐츠 기획, 무대 기술, VR 콘텐츠, 게임 기획, 게임 스토리텔링

성 정 환(Sung, Jung Hwan)

1997 한양대학교 경영학과 경영학전공 (학사)
2000 Pratt Institute M.F.A
2000-2003 CWN,Inc. MMORPG Game Lead Design
2004-2006 (주)덴쏘 대표이사
2014 중앙대학교 첨단영상대학원 예술공학전공 (박사)
2006- 숭실대학교 글로벌미디어학과 교수

관심분야 : 매체 미학, 3D 그래픽스, 게임 예술