Journal of Korea Game Society 2016 Jun; 16(3): 27-34
http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2016.16.3.27

게임 기획 및 디자인

자동 전투 시스템을 통해 본 스마트폰 게임 시스템의 진화

조은하
강원대학교 영상문화학과
story@kangwon.ac.kr

The Evolution of Smartphone Game System through Auto Play System

Eun-Ha Cho
Dept. of Visual Culture, Kangwon National University

요 약

한국 스마트폰 게임의 빠른 성장과 함께 새로운 게임 시스템 등이 등장했다. 특히 인기 있는 장르인 RPG에 도입된 자동 전투 시스템은 기존 컴퓨터 게임의 이해에 큰 변화를 가져왔다. 이 변화를 이해하기 위해서는 어떤 환경이 자동 전투 시스템을 등장하도록 했는가에 대해 살펴볼 필요가 있다. 여기에서 중요한 것은 스마트폰 게임의 존재를 규정하는 기술적 장치, 즉 스마트폰과 이 스마트폰의 사용 양식이다. 기술적 장치와 그것의 사용 양식은 게임을 플레이하는 유저의 활동 방식에 영향을 미치고, 게임 개발자는 이 활동 방식에 맞춰 게임 시스템을 만들어 내는 것이다. 자동 전투 시스템의 이런 등장과 성장의 과정을 살펴봄으로써 우리는 게임 시스템의 미시적 변화가 컴퓨터 게임의 존재 양식의 변화를 반영한다는 점을 확인할 수 있다. 이런 사실은 컴퓨터 게임의 역사를 이해하는 폭을 넓혀줄 것이다.

ABSTRACT

New game systems have emerged with the rapid growth of Korea smartphone game industry. Especially auto battle system introduced in RPG which is the most popular genre, which has brought a significant change in the understanding of the computer games. To understand this change, it is necessary to look at what circumstances did emerge auto battle system. What is important here is the smart phone as the technical apparatus which defines the presence of a smart phone game, and the use pattern of the smart phone. the technical device and Its use pattern are affecting the activity of the user how to play the game, game developers are to create the game system according to this play style. By examining the appearance and growth of this auto battle system, we can confirm that the micro changes in the game system, reflect changes in the present form of a computer game. This fact will widen the understanding of the history of computer games.

Keywords : Smartphone Game(스마트폰 게임), Game System(게임 시스템), Auto Play System (자동 전투 시스템)

Received: Apr, 02, 2016 Revised: May, 20, 2016
Accepted: Jun, 17, 2016
Corresponding Author: Eun-Ha Cho(Kangwon National University)
E-mail: story@kangwon.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.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

최근 컴퓨터 게임이 문화나 산업적으로 대중문화의 한 영역으로 인정받게 되면서 컴퓨터 게임 관련 연구도 다양한 분야에서 활발하게 이뤄지고 있다. 일련의 연구 주제 및 범위도, '게임'의 본질에 대한 존재론적 층위에서 시작되어, 컴퓨터 게임의 각론들로 확장되는 등 폭넓은 영역에서 다양한 방식으로 다뤄지는 추세다. 그리고 이러한 연구의 확장이 컴퓨터 게임의 역사와 함께 하게 되면서 점차 게임의 사적 맥락 자체도 중요한 연구 대상이 되기도 한다. 초기에는 특정시대를 대표하는 표제로서의 게임들에 대한 일종의 연대기적 기술 이 주도한 반면[1,2,3], 이후에는 특정 장르의 발흥과 변천에 대한 각론 성격의 연구서들이 등장하고 [4,5], 최근에는 게임에 대한 특정한 요소들, 예를 들면 게임 속 공간 표현의 역사와 같은 특정 주제에 대한 심도 있는 연구들도 활발하게 펼쳐진다 [6,7,8].

이처럼 게임의 사적 맥락을 살펴보는 일련의 연구 작업들에는 공통적인 기술 방식이 발견되는데, 그것은 컴퓨터 게임을 게임 내적인 표현의 확장 과정 속에서 바라본다는 것이다. 컴퓨터 게임의 변화는 게임 내용의 자기 확장 혹은 자기 변화일 수 있으며, 그로 인해 컴퓨터 게임은 동질적인 대상으로 분류된다. 자동 연산 기능이라고 번역되는 '컴퓨팅 기술'에 의존하여, 놀이의 상대 혹은 대상을 다양한 형태의 스크린에 펼쳐내고, 이에 대한 게이머의 응답을 받아 변화를 만들어내는 컴퓨터 게임의 기본 속성 자체는 정의에 관한 문제로 달라질 리는 없다. 이러한 측면에서의 동질성은 당연히 유지될 것이다.

다만 컴퓨터 게임의 각 단계들, 즉 아케이드 게임 형태에서 가정용 게임기를 이용한 게임, 나아가서 PC 기반의 게임과 네트워크에 기반한 게임 등으로 변화해 나간 게임의 각 단계들에서 앞서 말한 '컴퓨팅 기술에 의존한 놀이 형식'이라는 진술만으로는 그 구체성을 담보하기 어렵다. 뿐만 아니라 구체성에 대한 진술이 부정되지는 않으면서 공교롭게도 그 의미가 생략된 지금까지의 게임사 연구에서는 중요한 장면들에서의 구체적 변화가 가지는 의의 역시 드러날 수 없으며, 때문에 컴퓨터 게임의 역사는 동질적 양상의 자기 확장 과정으로만 이해되는 한계를 노정한 것이다.

이런 식의 접근 중에서 가장 극단적인 주장은 게임의 존재론적 층위와 역사적 층위를 구분하지 않고, 존재적 자기 확장의 과정을 역사적 발전 과정과 등치시키는 것이다[9]. 그런데 이러한 견해는 컴퓨터 게임의 초기 형성 과정에 대한 이해에서는 일면 타당할 수 있겠으나, 다양한 기술적 변화에 따라 컴퓨터 게임이 변화해 나가는 구체적 양상을 이해하기에는 문제가 있다.

여기서 중요한 전환점이 발생하게 되는데, 그것은 바로 스마트폰의 등장이다. 기술 발전과 콘텐츠 발전이 궤를 같이 하는 최근 디지털 테크놀로지의 추세에 따라, 그 당연한 귀결로 스마트폰 게임이 등장하였고, 급기야 컴퓨터 게임 산업과 대중적인 컴퓨터 게임 소비에서 지배적 영향력을 행사하게 된다. 그런데 스마트폰 게임의 등장은 앞에서 지적한 '동질적 이해'에 대해 일정한 의문을 만들어 낸다. 예를 들면, 스마트폰 게임에서 유용하게 자리잡은 일련의 시스템, 즉 자동전투나 연속전투, 섬멸권 등의 개념은 컴퓨터 게임의 본질이라 여겨지던 '스스로 즐기는 경험으로서의 게임'에 대한 발본적 회의를 던진다.

심지어 이런 현상에 대해 기존 콘솔이나 PC 기반의 게임 개발자들 중 일부는 스마트폰 게임의 게임성 자체를 부정하는 양상까지 보인다[10,11]. 심지어 이런 방식의 변화를 수용하는 게임은 더 이상 게임이 아니라, '파칭코(パチンコ)'와 같은 사행성 도박 장르라고 폄하는 게임연구자들도 있다. 그러나 놀이는 그 소비주체에게 인식되는 상태로 존재할 뿐, 놀이에 대한 개념적 접근이나 이론적 규정과는 구분될 필요가 있다. 이는 컴퓨터 게임은 순수한 의미에서 '놀이'일 수 없다고 예외시하는 아동심리학자들의 비판과 다르지 않은 맥락이다.

오히려 게임 연구에서 필요한 것은 스마트폰 게임으로 인해 촉발된, 게임 플랫폼에 따른 이러한 대립 상황을 어떻게 컴퓨터 게임의 발전 과정 안으로 포함시킬 수 있을까. 이를 위해서는 동질성의 관점에서 획일적으로 바라보던 지금까지의 방식에 구체성을 규정하는 새로운 규정성, 즉 컴퓨터 게임이 실현되는 기술적 장치들과 장치에 대한 게이머의 사용 양식까지를 포함시킬 필요가 있다.

모든 콘텐츠는 경험되기 위해 특정한 장치들, 가령 구술자가 이야기를 펼치는 무대나 문자를 새긴 인쇄물, 텔레비전이나 컴퓨터 등을 필요로 한다. 그리고 장치들은 대중의 일상에 어떻게 도입되는가에 따라 사용 방식이 결정 된다. 컴퓨터 게임 역시 콘텐츠로서 앞서 언급한 장치와 사용 양식까지를 포함시킬 필요가 있다.

모든 콘텐츠는 경험되기 위해 특정한 장치들, 가령 구술자가 이야기를 펼치는 무대나 문자를 새긴 인쇄물, 텔레비전이나 컴퓨터 등을 필요로 한다. 그리고 장치들은 대중의 일상에 어떻게 도입되는가에 따라 사용 방식이 결정된다[12]. 컴퓨터 게임 역시 콘텐츠로서 앞서 언급한 장치와 사용 방식에 의해 규정될 수밖에 없다. 이런 규정성에 대한 연구야말로, 스마트폰 게임의 등장 이후 발생한 게임의 본질에 대한 회의와 대립 양상에 대한 대안을 제시할 수 있을 것이다. 이에 따라 기존 컴퓨터 게임과 스마트폰 게임을 가장 첨예하게 구분하는 자동전투 시스템의 발생과 수용 과정을 살펴보고자 한다.

2. 자동 전투 시스템의 등장

롤 플레잉 게임(Role Playing Game, 이하 RPG)은 컴퓨터 게임의 다양한 장르 중에서 꾸준히 사랑 받고 있는 대표적 장르다. RPG의 핵심적 게임 시스템은 크게 전투와 성장으로, 게임 속 가상의 적과 싸워 승리하거나 주어진 과제를 해결할 때마다 일정한 경험치를 획득하게 되고, 이렇게 획득한 경험치로 레벨이 상승하게 되는 시스템이다. 레벨이 상승할수록 기본 체력과 기술이 강해지고 더 강력한 장비를 얻을 수 있게 됨으로써, 또 다시 한 단계 높은 전투와 한 단계 높은 성장으로의 선순환을 이끈다. 이처럼 RPG에서 게이머가 대부분의 시간을 전투에 할애하는 만큼, 게임 개발자들은 전투 시스템에 심혈을 기울일 수밖에 없다.

전투 시스템은 실시간 조작과 턴(turn) 조작 방식이 대표적이다. 실시간 조작은 말 그대로 게이머가 실시간으로 입력한 다양한 명령에 따라 전투를 수행하는 방식이다. 이에 비해 턴 조작 방식은, 마치 장기와 바둑처럼, 게이머가 한 번 명령을 내리고, 결과가 나온 후에 이에 따라 상대방이 행동하는 방식이다. 이 두 가지 방식을 양극으로 그 사이에 액티브 배틀 시스템이나 세미 턴 방식 시스템 등 다양한 변형 방식이 존재한다.

한국 스마트폰 게임 시장이 빠르게 성장한 2013년 이후, 역시 RPG는 가장 성공적인 장르 중 하나로 자리잡는다. 특히 당시 대중적 인기를 얻은 <헬로 히어로>(Fincon, 2013)의 영향으로 한국 스마트폰 RPG에는 특별한 전투 시스템이 등장한다. 즉, 기존 RPG에서 사용되던 턴 전투 방식에 자동전투를 결합시키는 시스템이 그것이다. 자동 전투는 전투를 자동으로 진행하는 방식으로, 게이머의 명령이 실시간이든 턴 방식이든 구분할 필요가 없다. 물론 자동 전투 상태에서 게이머가 스킬 버튼을 눌러 전투에 개입할 수도 있으며, 필요시 자동전투 옵션을 해제할 수도 있다. 여하튼 자동 전투 시스템의 도입으로 더 이상 게이머는 전투에 대부분의 시간을 할애할 필요가 없게 되었다.

물론 자동 전투 시스템이 스마트폰 게임에서 처음 등장한 것은 아니다. 자동 전투 시스템은 주로 '워 게임(War Game)' 장르에서 활용되었는데, 전략 게임 시리즈 <워로드(Warlords)>(SSG, 1989)가 대표적 사례다. <워로드>에서 전투는 단순하게 양 진영의 병력에서 감소하는 숫자로 표현될 뿐이지만, 전략 게임에서 가장 중요한 게임 시스템이 병력의 생산과 적절한 이동인 만큼 병력들이 직접

부딪히는 과정의 변수는 중요하지 않았고, 따라서 게임에서도 그것은 결과로만 표현된다. 이에 비해 '실시간 전략 게임(Realtime Strategy Game)' 장르는, 전쟁보다는 전투에서 각 전투 단위의 행동이 중요하게 표현하고, 이를 위한 조작에 초점을 맞춤으로써 '워 게임'에서 시작된 전략 게임 장르의 흐름을 크게 변화시켰다.

'워 게임'에서의 자동 전투가 덜 중요한 시스템의 간소화 과정에서 요구되는 방식이었다면, 메인 시스템으로서 자동 전투가 나타난 것은 '다중 접속 온라인 게임(Massive Multiplayer Online Game, 이하 MMORPG)'에서다. MMORPG는 지속적 세계(persistence world)를 기반으로 전개된다. 기존 게임이 게이머가 게임을 멈추는 순간, 더 이상 진행되지 않고 정지되는 세계 위에 구축되는 반면, MMORPG에서는 특정 게이머의 이탈과 상관 없이 게임은 내적 시간에 따라 흘러간다. 심지어 MMORPG 속의 모든 게이머가 동시에 게임을 멈춤으로써 게임 속 세계에 그 누구도 참여하지 않아도 마찬가지다. 또한 MMORPG는 기본적으로 RPG 문법에 기반하는 만큼, 역시 중요한 것은 전투와 성장이다. 다만, 다중 접속이기 때문에 누가 더 빨리 성장하는가의 경쟁이 관건이 된다. 따라서 게이머는 보다 빠른 성장을 위해 시간과 노력을 투자한다. 지속적 세계는 말 그대로 24시간 열려 있는 세계이고, 게이머가 이 24시간 중 어느 정도를 게임에 투자할 수 있는가에 따라 성장 속도가 결정된다.

이런 MMORPG의 속성에서 기존 게임에서는 없던 새로운 두 가지 양상이 등장한다. 하나는 '아이템 현금거래(Real Money Trade, 이하 RTM)'고, 다른 하나는 '오토 플레이(Auto Play)'다. RMT는 말 그대로 게임에서 획득한 재화, 특히 장비를 다른 게이머가 현금을 통해 구입하는 행위를 말한다. 게임 내에서 획득한 재화에는 그것을 획득하기 위해 들였던 노력과 시간이 반영되어 있기 때문에, RMT는 결국 보다 많은 시간을 들일 수 있었던 게이머의 성과를 현금화하는 과정으로 볼 수 있다[13,14]. RMT가 유저간의 거래라는 방식을 통해서 성장을 둘러싼 경쟁에서 조건의 다양성에 기반해 조정해 나가는 과정이라고 본다면, 오토 플레이는 이와는 달리 자신이 사용할 수 있는 시간을 복수화(複數化)하는 과정이라 볼 수 있다. 즉, 오토 플레이는 일련의 행동을 반복 수행하도록 하는 매크로 프로그램으로, 게이머는 24시간이라는 한정된 시간 자원에서 본인이 필요한 일상적 업무를 수행하면서도, PC를 통해 24시간 전체를 사용하는 결과를 얻을 수 있는 셈이다. MMORPG를 서비스하는 게임 회사는 이런 RMT와 오토 플레이 모두가 유저간의 정당한 경쟁에 기반한 플레이 경험을 방해한다는 입장에서 부정적인 태도를 취한 바 있다. 다만 RMT에 대해서는 유보적인 그레이존의 상태를 유지하는 반면, 오토 플레이의 개발, 판매에 대해서는 강력히 제제하는 경향을 보인다.

게이머들에 의해 시작된 이러한 새로운 양상들을 중국 중심의 '웹 RPG'는 개발사 차원에서 게임 시스템에 수용한다. 웹 RPG는 MMORPG의 하위 장르로서, 별도의 설치 없이 인터넷에 연결된 모든 웹 브라우저에서 실행 가능한 RPG다. 초기의 웹 RPG는 게이머들이 주력으로 플레이 하는 게임을 잠시 중단했을 때, 대안으로 플레이 하는 가벼운 '서브 게임' 형태로 시장에 자리잡는다. 그 결과 RPG로서의 성장 시스템은 유지하되, 짧은 플레이 타임이라는 한계 조건을 극복할 방법으로서 자동 전투 시스템을 적극적으로 수용한다. 덕분에 웹 RPG는 명맥을 유지하게 된다.

이처럼 자동 전투 시스템은 게이머의 플레이 과정에서 전투가 차지하는 비중이 적은 장르나, 웹 RPG처럼 특이한 소비 패턴을 지니는 하위 장르에서 주로 활용되던 시스템이다. 그런데 스마트폰 RPG는 기본적으로 전투 비중이 높을 뿐만 아니라, 대개 스마트폰 게이머가 주력으로 플레이하는 장르인 만큼, 다른 스마트폰 게임장르에 비해 플레이 시간이 훨씬 긴 편이다[15]. 그렇다면 스마트폰 게임 환경에서 RPG는 어떤 방식으로 자동 전투 시스템을 수용하게 되었을까. 이를 위해서는 스마트폰의

기기적 특성과 사용 양식을 살펴볼 필요가 있다.

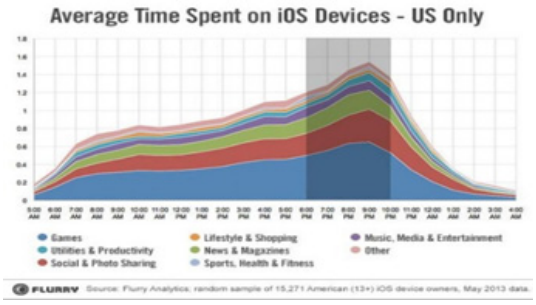
3. 플랫폼과 전투 시스템

지난 2014년 '대한민국 게임대상'의 대상작은 이례적이었다. 지금까지 세계관이나 투자규모 등 모든 부분에서 스케일이 큰 온라인 게임이 주로 대상작으로 선정되는 암묵적인 동의가 있었다면, 2014년 대상작은 스마트폰 액션RPG <블레이드>(액션스퀘어, 2014)였다. 작품성에 대한 호평뿐만 아니라 연간 매출 1000억을 돌파함으로써 대중적 인지도를 확인한 게임이기도 하다[16]. 이 게임을 개발한 김재영 대표는 한 매체와의 인터뷰에서 <블레이드>의 플레이타임에 대해 지하철 한 정거장 이동시간, 주문한 음식을 기다리는 시간 등을 플레이타임의 기준점으로 설계했다고 밝힌다[17].

이를 통해 스마트폰의 사용 양식이 일반 콘솔이나 PC의 그것과 상이하다는 것을 개발자가 충분히 인식하고 있을 뿐만 아니라, 성공의 비법으로 언급한 점에 주목할 필요가 있다. 스마트폰은 휴대용 장치로서 언제 어디서나 들고 다닐 수 있을 뿐만 아니라, 기존 PC의 주요 기능을 수행할 수 있다. 또한 네트워크에 있어서도 오히려 PC나 노트북 보다 환경적 제약을 덜 받는다. 따라서 PC의 주요 기능을 시공간의 제약 없이 수행할 수 있다. 물론 스마트폰의 일차적 규정성은 커뮤니케이션 장치로서의 기능에 있다. 실제 스마트폰 사용자들이 가장 많이 이용하는 어플리케이션은 대개 SNS(Social Network Service) 관련 상품들로, 이를 통해 사용자들이 스마트폰을 다양한 커뮤니케이션을 위한 장치로 인식한다는 것을 알 수 있다.

결국 스마트폰 게임을 개발할 때 가장 우선으로 고려해야 할 점은 바로 이러한 스마트폰의 일차적 규정성이다. 즉, 대부분의 스마트폰 게임은 '폰'으로서의 주요 활동과 병렬적으로 일어날 수밖에 없는 만큼, 주목적으로서의 통화나 SNS를 이용한 소통 등 커뮤니케이션 장치로서의 기능에 방해가 되어서는 안 된다는 점이다. 앞에서 언급한 <블레이드>는 바로 이러한 스마트폰의 일차적 규정성을 염두에 두고 개발 초기단계부터 적극적으로 수용, 플레이 타임에 효과적으로 반영함으로써 긍정적인 결과를 만들어 냈다. 이처럼 스마트폰의 장치적 성격과 사용 양식은 스마트폰 게임의 시스템 디자인에 반영될 수밖에 없으며, 그 반영 정도에 따라 성패가 좌우된다고 해도 과언이 아니다.

그렇다면 스마트폰 사용 양식과 자동 전투 시스템은 어떤 상관관계가 있을까. 이를 위해 우선스마트폰 게임의 일일 사용 시간에 대해 살펴볼 필요가 있다. 미국에서의 스마트폰 게임 일일 사용 시간과 한국에서의 경우는 다음과 같다. [Fig. 1]은 미국의 스마트폰 게임 일일 사용 시간, [Fig. 2]는 한국의 스마트폰 게임 일일 사용 시간이다.



[Fig. 1] Average Time Spent of iOS Devices – US Only[18]

[Fig. 2] Average Time Spent – "Blade for Kakao" Only[19]

위의 그래프를 비교하면 주목할 만한 세 가지 차이점을 발견할 수 있다. 첫째, 출퇴근 혹은 등하교 시간에 해당하는 오전 8~9시와 오후 6~7시의

사용 시간이다. 미국의 경우, 해당 시간의 게임 사용이 다른 시간대와 유사한 반면, 한국에서는 해당 시간대에 급격한 상승을 보인다. 이것은 해당 시간대의 이동 방식과 관련이 있는데, 미국은 대개 자동차를 이용하는 반면, 한국의 경우 주로 대중교통을 이용하기 때문이다. 즉 미국에서는 이동 시간 동안 스마트폰 게임의 사용이 특별하게 증가할 이유가 없지만, 한국에서는 해당 시간대에 게임 사용자가 급증할 수 있다.

둘째, 점심시간을 기준으로 미국은 게임 사용 시간이 오전과 오후 큰 차이가 발견되지 않는 반면, 한국에서는 점심 시간에 급격하게 증가한 이후, 오전에 비해 오후의 게임 사용량이 증가한다. 이는 점심시간을 이용해서 게임을 하는 유저가 많을 뿐만 아니라, 오후 들어 수업이나 업무의 집중도가 떨어지는 환경에서 스마트폰 게임을 플레이하는 유저가 많다는 것이다. 셋째, 하루 중 게임을 가장 많이 하는 시간대를 보면, 미국은 오후 8~9시, 한국은 오후 10~11시다. 이것은 미국과 한국의 퇴근 시간의 차이, 하교 이후 학원 등 사교육으로 인한 한국 학생들의 귀가 시간의 차이 등에 기인한다.

이러한 차이들을 통해 주목할 만한 것은 한국의 스마트폰 사용자들은 대개 출퇴근 혹은 등하교 이동 시간과 점심 시간 등 제한적 상황에서 게임을 한다는 사실이다. 그런데 문제는 이러한 제한적 상황의 질적 특징이다. 한국 대중 교통 환경에서 원활한 게임 플레이는 사실 쉽지 않다. 특히 적극적으로 유저의 조작을 유도하는 게임의 경우에는 조작 오류가 발생하기 쉽기에 안정적으로 기대하는 플레이를 하기 어렵다. 점심 시간의 경우도 식사와 병행하거나 게임을 위한 별도의 시간을 확보해야 하는 만큼, 두 경우 모두 결과적으로 게임에서 원하는 즐거움을 얻기 어렵다. 스마트폰의 가장 중요한 기능 중에 하나인 '자이로 센서'를 활용하여 성공한 <활 for Kakao>(4:33, 2013) 이후, 현재까지 상업적 성공을 한 작품이 없다는 사실이 이를 반증한다.

사실 이동 시간이나 점심 시간대는 사용자의 선택에 따라 활용 가능한 시간대인 만큼, 남는 시간을 활용해 여가를 즐긴다고 볼 수도 있는 반면, 업무나 학업 시간에 해당하는 점심 시간 이후 오후 시간대의 게임 사용 증가는 고민해야 할 부분이다. 업무를 진행하면서 게임을 직접 조작한다는 것은 업무의 효율성을 떨어뜨릴 뿐만 아니라, 주어진 역할에 따라 근태 불량으로 문제의 소지가 있다. 따라서 스마트폰 게임 개발자에게는 제한된 환경에서 가능한 게임 플레이 방식과 멀티테스킹이 가능한 시간의 복수화는 선택이 아니라 필수가 된다. 바로 이 지점에서 자동 전투 시스템이 대두된다.

그런데 전통적으로 RPG 유저들이 가장 많은 시간을 소비하면서 공을 들이는 전투 부분을 자동으로 처리한다면, 과연 게이머의 '즐기는 경험'은 어디에서 얻을 수 있을까. 스마트폰 RPG의 즐거움을 전투 이외의 것으로 돌리기 위해 게임 개발사들은 다양한 모델들을 개발하고 있다. 우선 '발상의 전환' 방식으로, 지금까지 내려오던 특정 게임 장르가 제공하는 경험 대신 다른 경험을 제공하는 방식이다. 스마트폰 RPG에서는 전투가 제공할 수 있는 조작의 즐거움을 다른 즐거움으로 대체하기 위해 직접 조작대신 간접 시청 혹은 관람의 즐거움을 주기 위해 주력한다.

이는 이미 콘솔 게임의 발전과정에서 목도한 현상으로, 게임 장치가 표현할 수 있는 그래픽의 질이 높아지면서 시각적 효과의 중요성이 커질 수밖에 없다. 콘솔 게임기의 그래픽 표현 능력이 현저하게 높아진 90년대 후반부터는 게이머의 간단한 조작에도 그보다 훨씬 다양한 애니메이션이 표현되는 형태로 액션 표현 방식이 진화한 바 있다. 스마트폰 게임에서도 이러한 콘솔 게임의 진화과정을 수용하여 게이머의 조작을 최소화하면서도 '슈퍼 플레이'를 경험할 수 있도록 시각적 연출에 중점을 두는 방식을 시도하고 있다. 게임에서 슈퍼 플레이의 중요성은 최근 게임 방송의 확대와 함께 일반화된다. 직접 플레이하지 않는 게이머들에게는 영상에서 발견되는 시각적 즐거움이 중요하고, 그를 위해서는 영상 내에서 조작하는 게이머에 의한 슈퍼 플레이가 연출될 필요가 있다. <League of

Legends>(Riot Games, 2009)의 성공 요인으로 지적되는 '한타 싸움', 즉 많은 캐릭터들이 한 순간에 모여 화려한 전투를 하고, 한 순간에 승패가 변동되는 형태의 전투 시스템 디자인은 슈퍼 플레이를 가능하게 하여 시청용 게임으로서도 큰 성공을 거두었다.

다음으로 '모드 선택' 방식이 있다. 자동 전투의 인공지능을 수동 전투보다 낮게 책정하여, 비록 차선책으로서 자동 전투를 선택하지만, 결정적 순간에는 수동 전투의 가능성을 경험하게 함으로써 참여를 유도하는 방식이다. 즉 지루한 플레이 과정은 자동 전투로 해소하고, 게이머는 중요한 난관에서만 조작에 개입함으로써 특별한 즐거움을 경험하게 한다. 이처럼 게임의 즐거움을 감소시키는 모순적 시스템으로 등장한 자동 전투 시스템은, 스마트폰 게임 환경에서 투자를 최소화하면서 효과를 최대화하기 위한 게이머의 선택의 폭을 넓혀주는 대안적 시스템으로 기능하게 된다. 이는 결과만을 신속하게 확보하려는, 또 다른 의미에서의 투자최소화 욕구와 일맥상통한다.

여기서 선택의 폭이란, 게이머가 게임에 투여할 수 있는 자산을 어떻게 관리할 것인가에 대한 선택에 있어서의 폭을 말한다. 기존의 게임이 '노력'이라는 자원을 강제화하였다면, 자동 전투 시스템은 이 '노력'을 투자할 수 없는 상황에서도 게임에 대한 지속적 플레이를 가능하게 해주는 역할을 한다. 외국의 게임사들이, 대표적으로 <Clash of Clans>(Supercell, 2012) 등의 비즈니스 모델이 짧은 플레이 타임과 긴 대기 시간이라는 형태를 기본으로 하여 이 대기 시간을 과금과 교환하는 모델을 취하는 반면, 국내의 경우에는 주로 이 '노력'을 대신하는 요소를 과금과 결합하게 된 것은 이런 자동 전투 시스템과 밀접하게 결합되어 있다.

4. 결 론

지금까지 한국 스마트폰 게임, 특히 RPG에서 2013년 본격적으로 도입되기 시작하여 현재 일반적으로 사용되고 있는 자동 전투 시스템의 의미를 살펴보았다. 이러한 검토를 통해 확인하고자 했던 것은 기존의 컴퓨터 게임이 제공하는 즐거움의 관점과 특정 장르의 일반적인 이해 방식과 충돌하는 시스템이 등장한 계기와 연혁에 있다.

여기에는 스마트폰이라는 새로운 기술적 장치가 가지는 라이프 스타일의 측면과 사용 양식이 결과적으로 게임 개발자로 하여금 새로운 시스템을 도입하도록 견인했음을 알 수 있다. 또한 이렇게 도입된 시스템은 이질적 상태로 남아 있는 것이 아니라, 그 이질성에서 나타나는 새로운 문제들을 해결하기 위해 또 다른 게임 시스템을 변화시키고, 나아가 장르가 제공하는 기본적인 즐거움에 대한 발상의 전환까지 야기할 수 있음을 알 수 있다. 자동 전투 시스템의 도입과 이에 따른 스마트폰 RPG 장르의 경험 변화가 이를 대변한다.

결론적으로 자동 전투 시스템과 같은 개별 게임에서 발견되는 시스템의 미시적 변화들은 해당 장르의 성격과 경험을 변화시킬 뿐만 아니라, 나아가 컴퓨터 게임이 존재하는 방식 혹은 컴퓨터 게임에서 게이머들이 얻고자 하는 거시적 경험 자체까지 변화시킬 수 있다. 동시에 특정한 기기와 기술에 기반한 게임에 대한 규정들이 단속적(斷續的)으로 변화할 수 밖에 없을 것이다. 그렇다면 지금까지 게임 연구, 특히 게임사에서 동질성의 지평으로 바라보던 관점을 변화할 필요가 있지 않을까 조심스럽게 제안해 본다.

즉, 아케이드 게임기, TV와 연결된 가정용 게임기, 게임을 위한 전용 휴대용 게임기, 그리고 PC, 나아가서는 네트워크라는 새로운 장치들이 등장한 배경과 이런 장치들이 가지는 라이프 스타일의 의미들에 대해 일종의 '디지털 생태계'로서 살펴볼 필요가 있다. 특히 게임이나 IT 관련 연구에서 간과하기 쉬운 라이프 스타일의 문제는 실상 다양한 디지털 기기들의 사용 양식을 규정하고 있는 만큼, 특정 게임 장르나 게임 시스템의 등장과 성장, 그리고 콘텐츠 산업의 주요 변수로서 주목할 필요가

있다. 그리고 이를 통해 게임사 연구의 또 다른 지평을 확보할 수 있을 것이다.

REFERENCES

[1] Kent, S. L. (2001). The Ultimate History of Video Games. Prima Publishing.

[2] Burnham, Van. (2001). Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984. The MIT Press.

[3] Wolf, M. J. (Ed.). (2008). The Video Game Explosion. Greenwood Press.

[4] Barton, M. (2008). Dungeons and Desktops. A.K.Peters, Ltd.

[5] 加藤裕康. ゲームセンター文化論. 新泉社, 2011.

[6] Lejade, O., & Triclot, M. (Eds.). (2013). La Fabrique des Jeux Vidéo. Éditions de La Martinière.

[7] Brathwaite, B. (2007). Sex in Video Games. Charles River Media.

[8] Borries, F. v., Walz, S. P., & Bottger, M. (2007). Space, Time, Play. Birkhäuser.

[9] 박상우, 컴퓨터 게임의 일반 문법, 서울: 커뮤니케이션 북스, 2009.

[10] The Guardian. (2013). "Time for some perspective in the free-to-play games debate", The Guardian. Retrieved 4 2, 2016, from http://www.theguardian.com/technology/appsblog/2013/mar/18/free-to-play-games-perspective.

[11] Yvray, D. (2015). "Mobile F2P games are not evil." Retrieved from www.gamasutra.com: http://www.gamasutra.com/blogs/DamienYvray/20150630/247347/Mobile_F2P_games_are_not_evil.php.

[12] Avron, D., 섬광세계: 텔레비전 현상에 대한 에세이, 주형일 역, 파주: 한울아카데미, 2005.

[13] 박상우. "MMORPG에서 나타나는 경제 현상의 성격", 박상우 편, 한국 온라인 게임 산업 연구, KIPA, pp.18~31, 2004.

[14] 허준석, "아이템 현금 거래의 경제적 논리를 찾아서", 박상우 편, 한국 온라인 게임 산업 연구, KIPA, pp.32~49. 2004.

[15] Srivastava, B. (2014, 5 26). "Mobile Gaming Market 2014", Retrieved 4 2, 2016, from http://dazeinfo.com/2014/05/26/mobile-gaming- market-2014-adventure-games-popular-americans-prefer-puzzle-games

[16] 정광연. "1000억 성공 신화? 액션스퀘어의 전성기는 이제 시작", 아주경제, 2015.1.27. http://www.ajunews.com/view/20150126145831939

[17] 홍재의. "권준모 의장 작품, '활'이어 또 일낸다", 머니투데이, 2014.4.20. http://news.mt.co.kr/newsPrint.html?no=2014041718591312740&type=1&gubn=undefined

[18] Khalaf, S. "A Day in the Life of a Mobile Consumer", Retrieved 4 2, 2016, from Flurry Insights: http://flurrymobile.tumblr.com/post/115189471585/a-day-in-the-life-of-a-mobile-consumer

[19] Average Time Spent- <블레이드 for Kakao> (4:33, 2014) Only, 2014.5.12

조 은 하(Cho, Eun Ha)

1997 고려대학교 대학원 국어국문학과 (문학석사)

2006 고려대학교 대학원 국어국문학과 (문학박사)

2010- 강원대학교 영상문화학과 교수

관심분야 : 게임 기획, 게임 문화, 디지털 리터러시