

## 모바일 게임 컷신의 몽타주와 표현 양식 연구

박진옥

나사렛대학교 방송미디어학과

# A Study on Montage and Expression Styles in Cut-scenes of Mobile Game

Jin-Ok Park

Department of Character Design, Korea Nazarene University, Cheonan 31172, Korea

### [요 약]

본 연구의 배경은 고사양 스마트 기기를 기반으로 모바일 게임의 장르가 다양해지면서 컷신(cut-scene)의 활용도가 높아지고 있는데, 디지털 게임에서 컷신은 불필요한 존재로 인식되고 있어 이에 컷신의 기능과 활용 범위에 대한 제안을 하고자 한다. 본 연구의 범위는 상용화 되고 있는 모바일 게임의 장르별로 컷신의 활용범위를 분류하고 시각 표현에 대한 특징을 찾아 모바일 게임의 커뮤니케이션 양식의 틀을 만들기 위한 연구이다. 연구결과는 모바일 게임의 컷신의 활용은 기존 디지털 게임과 같이 게임의 장르에 따라 다르게 나타나고 있으며, 플랫폼의 형식에 맞게 진화하고 있지만 아직은 초기 디지털 게임의 컷신과 같이 다양한 시도가 이루어지지 못하고 있다. 향후 연구 과제는 모바일 게임 플랫폼의 특성에 맞는 커뮤니케이션 양식으로 새로운 플랫폼의 등장에 적용할 수 있는 모듈이 필요할 것이라 생각된다.

### [Abstract]

The background of this study is the trend in which the genres of mobile games are becoming diverse based on advanced smart devices. However, since cut-scenes are still being regarded as somewhat unnecessary elements in digital games, this study seeks to suggest the functions and range of uses of cut-scenes. The scope of this study is to make classifications for the range of uses of cut-scenes in commercialized mobile games according to the genre, and investigate the characteristics of visual expression to create a frame for communicative styles of mobile games. The result of study was that different styles were identified regarding the use of cut-scenes in mobile games just as in existing digital games, however diverse attempts are not yet being made as in early digital games. Future study needs to be carried out on communication styles that match the characteristics of mobile game platforms, in which a module that can be applied in the introduction of a new platform is required.

**Key word** : Mobile Game, Cut- scene, Visual Tactility, Immersion Montage

**색인어** : 모바일 게임, 컷신, 시각적 촉각성, 몰입, 몽타주

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2017.18.1.55>



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.

**Received** 25 January 2017 **Revised** 31 January 2017

**Accepted** 25 February 2017

**\*Corresponding Author; Jin-Ok Park**

**Tel:** +82-041-570-4148

**E-mail:** jin\_park@kornu.ac.kr

## 1. 서론

### 1-1 연구 배경 및 목적

디지털 시대의 미디어는 문화를 결정하는 커뮤니케이션의 양식으로 새로운 미디어는 새로운 감각이나 사고로 사회 전반적인 커뮤니케이션 양식의 변화를 가져온다. 디지털 게임의 커뮤니케이션 양식은 게임을 운영하는 플랫폼과 게임의 장르에 의해 다르게 나타난다. 디지털 게임의 플랫폼은 아케이드 기기에서 운영되는 단순하고 직관적인 게임을 시작으로 콘솔 게임, PC게임, 스마트 기기로 각각의 플랫폼의 변화에 따라 커뮤니케이션 양식에 맞는 게임의 장르가 개발되었던 것이, 디지털 기술의 발전으로 동일한 게임을 사용자의 취향에 따라 플랫폼을 선택 할 수 있는 멀티 플랫폼 게임(Multi-platform Game)방식으로 바뀌면서 플랫폼의 차이가 완화되었다. 게임의 장르에 따른 커뮤니케이션 양식의 차이는 초기 게임 모델인 아케이드 게임(arcade game)의 경우 단순하고 직관적인 조작으로 반응하는 것으로 게임의 세계관이 게임에 반영되지 않았다. 예를 들면 <테니스 포 투>(Tennis for Two)와 같이 초기 게임의 프레임 구성은 공 하나와 두 개의 바(bar)로 이루어져 시각적인 측면보다는 사용자의 움직임에 즉각적인 반응만이 존재하는 게임의 규칙이 우선시 되었다. 이후 게임의 장르가 다양해지면서 게임은 점차 내러티브를 갖추어 사용자에게 보다 ‘그럴듯한’ 세계관을 보여주게 되었다. 세계관에 대한 표현은 텍스트로 제시되던 시공간을 현실적인 이미지와 영상으로 표현하게 되었는데, 게임의 시작 또는 게임의 진행 사이에 게임의 세계관이나 게임의 설명을 위한 영상을 컷신(cut-scene)이라 한다. 컷신은 기존의 영화나 소설의 소통 방식을 재매개(remediation)한 것으로 애니메이션 또는 라이브액션으로 제작되면서 보다 정밀한 내러티브를 갖추게 되었다. 기존 영화를 재매개하는 게임의 컷신은 미디어를 향유하는 방법에 차이가 있다. 영화는 미디어 자체에 몰입되어 현전감(Presence)을 강화 시키려하고 게임의 몰입은 게임의 목표와 규칙, 상호작용[1]의 과정에서 이루어지며, 컷신은 게임에서 사용자의 동기부여와 목표 설정에 당위성을 부여한다. 즉 영화에서 게임으로 새로운 미디어의 등장은 새로운 감각이나 사고로 예술을 수용함에 있어서도 변화를 가져온다. 볼터와 그루신의 명제와 같이 뉴미디어가 기존의 미디어를 반영하고 변형, 개조하는 방식으로 모바일 게임은 기존의 게임에서 나타나는 게임의 형식을 재매개하여 새로운 플랫폼의 특징에 맞춰 사용자와 상호작용이 이루어진다. 기존의 미디어도 수용자의 태도에 따라 ‘해석’, ‘분석’으로 상호작용이 가능하나 이것은 기존의 텍스트의 변화를 가져올 수 없는 수동적인 행위이지만, 게임에서 사용자는 능동적인 상호작용으로 게임 텍스트의 변화를 가져온다.[2] 사용자가 게임의 공간에 머무르게 하는 몰입의 과정에 중요한 매체의 특징으로 보는 상호작용은 컷신의 무분별한 사용으로 게임의 흐름을 분절시키고 사용자의 능동적인 참여를 수동적으로 만든다는 부정적인 견해도 있다.

그러나 컷신은 내러티브를 가진 게임 안에서 커뮤니케이션 양식으로 주도적인 플롯의 역할과 함께 사용자에게 게임 내에서 정보와 단서를 제공하면서 게임과 사용자간의 심리적 상호작용이 가능해진다. 또한 컷신은 게임에서 시각적으로 제한된 디제시스(diegesis) 공간에 대한 믿음을 제시하고 내러티브를 주도하는 등 다양하게 활용 되고 있음에도 불구하고 학문적 연구가 미흡하다. 컷신의 연구는 스토리텔링과 서사구조에 대한 연구 외에 영상미학적 연구가 이루어지지 못했다. 또한 기존의 디지털 게임에서는 컷신의 활용이 다양하게 이루어지고 있지만, 아직 모바일 기기에서 컷신의 활용은 점차 확대되고 있는 시기로 플랫폼의 성격에 맞는 영상의 표현에 대한 연구가 필요할 것이라 본다. 이에 모바일 게임의 컷신의 경향을 분석하여 차후 제작되는 모바일 게임에서 컷신이 효율적으로 사용 할 수 있도록 하고자 한다.

### 1-2 연구범위 및 방법

본 연구는 모바일 게임의 컷신에 나타난 몽타주를 기반으로 컷신의 표현 방법에 대한 분석을 하고자 하는 것으로 모바일 게임에서 상용되는 게임으로 범위를 제한한다. 그러나 모바일 게임도 기존의 디지털 게임의 형식을 반영하기 때문에 일반적인 디지털 게임의 사례로 들어 설명할 것이다. 분석에 들어가기 전 연구에 대한 이론적 배경으로 게임에서 모바일 미디어와 모바일 게임 공간에 대한 특징을 살펴본다. 이것은 모바일 미디어가 일반적인 미디어와 어떠한 차이점이 있는지 살펴보고자 한 것이다. 또한 몽타주에 의한 시각적 촉각성이 어떠한 의미이고 영상 제작에 어떠한 역할을 하는지 살펴본다. 게임에는 사용자가 오랫동안 게임에 집중할 수 있는 몰입이라는 요소가 있는데, 이러한 시각적 촉각성이 반영된 영상이 게임의 몰입에 어떠한 영향을 주는지 컷신의 기능과 함께 논의하고 분석 한다.

## II. 이론적 고찰

### 2-1 모바일 미디어와 모바일 게임의 공간

초기의 모바일 게임은 기기의 성능이나 데이터의 정보량 등에 제한으로 간단한 보드 게임 형태로 제작 되었지만, 모바일 기기의 성능이 빠르게 발전하면서 게임 시장도 변화를 겪고 있다. 모바일 미디어는 인터넷의 접속에 제한 없이 사용 가능하기 때문에 시간과 공간의 제약도 없다. 또한 휴대가 편한 개인 미디어로 휴대성과 접근성이 높아 게임을 지속적으로 게임을 즐길 수 있게 되었고 이로 인하여 모바일 게임 시장이 확대 되었다.[3] 모바일 게임은 전용 게임기기를 필요로 하지 않고 앱을 다운받아 플레이하는 형식으로 실시간으로 새로운 게임 콘텐츠를 즐길 수 있는 편리함이 있다. 또한 플랫폼 별 게임의 조작 형태로 봤을 때 모바일 기기는 간단한 조작으로 쉽게 사용자가 접근 할 수 있기 때문에 나이, 성별

에 영향을 받지 않아 대중성이 높기 때문에 지속적으로 시장이 확대 될 것이다. 최근 전 세계적으로 모바일 게임은 지속적인 성장률을 보이며, 시장의 규모가 커지고 있는데 지속적인 발전을 위해서는 다양한 장르의 개발과 함께 커뮤니케이션 양식에 대한 분석이 필요하다. 한국콘텐츠진흥원 자료에 따르면, 우리나라 2016년 게임 시장의 규모는 전년 대비 5.6% 상승으로 11조 3,194 억 원의 중 모바일 게임 시장은 3조 9000억 원에 이르며 지속적으로 증가하고 있다.[4] 이러한 성장의 과정에는 모바일 기기의 고사양화로 인해, 퍼즐 게임이나 액션 게임이 주를 이루는 모바일 게임 시장의 양적인 확대와 질적인 성장으로 게임 타이틀의 장르를 다양화 시켰다. [5] 즉 기존의 PC 게임이나 콘솔 게임의 전유물이던 RPG(Role Playing Game) 게임, MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) 게임, 전략 시뮬레이션 게임이 모바일 게임으로 상용화되면서 사용자의 게임의 패턴도 변화하게 되었다. 사용자는 더 이상 짧은 시간 잠시 즐기는 게임이 아니라 지속적으로 게임에 몰입할 수 있는 콘텐츠를 요구하게 된 것이다. 또한 기존의 인지도 있는 <메이플스토리M>, <모바일 스톤에이지>와 같은 PC 게임이 모바일 게임으로 출시되는 등 캐주얼 게임에 비해 게임의 구조가 복잡해 진 미드코어(mid-core game) 게임으로 지속적인 업데이트와 관리로 모바일 게임의 흥행 기간이 길어졌다.[6] 미드코어 게임의 경우 사용자의 몰입을 높이기 위한 방법으로 기존 게임에서와 같이 내러티브가 강화되었고, 이에 대한 연출로 컷신의 사용이 증가하고 있다. 영화에서 편집에 의한 연출이 내러티브의 공간을 만들어 낸다면 디지털 환경에서는 디지털 기술에 의한 하이퍼리얼리티(hyperreality)의 공간으로 가상의 환상을 보다 적극적으로 현실화시킨다. 피에르 레비가 설명한 것과 같이 가상의 공간은 일정한 시간과 공간에 대한 좌표로 위치시킬 수 없지만, 그 가상의 공간은 사용자의 조작과 반응에 따라 현실적으로 반영되어[7]시간과 공간의 제약 없이 접근이 가능하기 때문에 사용자에 의한 상호작용이 가능하다. 이러한 게임의 공간은 사용자에 의해 매개되고 사용자를 현실과 가상의 공간 사이에서 존재하게 하는 게임의 환상성은 영화나 애니메이션의 리얼한 재현방식과 더불어 사용자와의 상호작용으로 소통하면서 현실화된다. 즉 게임에서 상호작용의 과정은 게임 속 가상의 공간에 존재하는 사용자와 내부에 존재하는 규칙 안에서 서로 영향을 주며 당위성 있는 가상 세계를 만들게 되는 것이다.

**2-2 몽타주와 시각적 촉각성**

디지털 매체의 발전과 더불어 다양한 시각적 현상을 보이는 예술은 수용자의 미적 체험 태도에 있어서도 지각 방식에 변화를 보이게 된다. 이러한 현상을 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 고대 예술작품의 수용방식과 사진, 영화의 예술의



그림 1. 루미에르 형제 <열차의 도착>  
 Fig. 1. Lumiere Brothers <L'Arrivee dun train a la Ciotat>

수용에 대한 차이를 들어 설명한다. 그는 고대부터 중세 시대까지 예술작품은 주술적 의미로 유일무이한 존재성과 권위에 대한 근거로 '아우라'를 가지고 있으나 기술 재생산 시대의 예술 작품은 무한한 복제와 재생산으로 인한 유일성과 권위를 획득하지 못했고 말한다.[8] 예술은 수용자의 수용태도와 평가에 따라 예술적 가치를 갖게 되며, 새로운 매체가 등장하면 그 매체는 기존의 매체의 가치와 기능에 변화를 갖고 오는 것뿐 아니라 수용자의 수용 태도에도 변화를 가져오는 것으로 단순히 시각을 통해 예술을 평가 할 수 없게 되었다고 보았다. 즉 벤야민이 말하는 사진 기술 이후의 예술작품은 매개와 복제의 새로운 시스템 안에서 이미지들의 분리와 조합, 병치를 통해서 이미지들의 개념을 만들어 내는 새로운 미학의 형식들이 강화되었다. 이러한 영화의 움직임은 이미지에 대한 새로운 형식은 수용자에게 신체 접촉에 의해서 발생하는 촉각성이 시각 이미지들의 수용 과정에서 시각 이외의 감각을 반응하게 하는 것으로 시각적 촉각성(Visual Tactility)은 시각적 이미지가 촉각적 체험으로 인지하게 되는 것을 말한다. 시각적 체험이 다른 감각으로 체험 되는 영화는 실제적인 시간에서 편집 과정을 거쳐 시간이 압축되거나 확장 되는데, 이러한 결과로 사진과 영화에서는 서로 다른 두 가지 개념의 몽타주를 정립하게 된다.[9] 1895년 루미에르 형제가 고정된 카메라로 촬영한 <열차의 도착>을 처음 관람한 관객은 자신들을 향해 움직이는 기차의 모습에 뛰쳐나가는 일화를 남겼지만 관객은 곧 흥미를 잃게 되었다. 이러한 이유로 새로운 매체가 새로운 예술의 형식으로 시간을 압축하거나 확장하고 편집의 순서를 조정하면서 몽타주의 개념을 정립하게 된다. 몽타주는 크게 두 가지 유형으로 나누어 설명할 수 있다. 첫 번째는 '점프 컷'을 지양하고 편집이 눈의 띄지 않도록 하는 '벽돌쌓기'식의 연속성을 중심으로 연출하는 콜레쇼프(Lev Kuleshov)와 푸도프킨(V. I Pudovkin)의 연결의 몽타주이다. 수용자의 시선으로 편집은 눈에 띄게 드러나지 않고 연출가가 정해 놓은 시선과 흐름을 따라 가게 된다. 두 번째는 각각의 이미지와 의미들의 충돌로 새로운 의미를 창조하는 세르게이 에이젠슈테인(Sergei Eisenstein)의 충돌의 몽타주이다. 충돌의 몽

타주는 의미가 다른 이미지들의 나열로 새로운 의미를 창출하는 과정으로 프레임 안의 구성 요소들을 대비 시키면서 의미를 만든다. 예를 들어 정적이 움직임과 동적인 움직임의 대비, 수평, 수직, 대각선 구도의 대비, 화면의 크기에 의한 대비, 조명을 통한 충돌로 시각적 이미지는 촉각적으로 지각하게 된다. 몽타주를 반영한 컷신은 사용자와 제작자 사이의 언어적 표현으로 MUD(Multi user dungeon) 게임에서 텍스트로 구성되었던 내러티브가 그래픽 기술의 발전으로 영상 이미지로 재현하게 되면서 같은 영상 언어로 표현하는 영화적 연출 방법을 차용하게 된다.

## 2-2 컷신의 기능과 모바일 게임의 몰입

게임의 연구에서 몰입은 콘텐츠를 소비하는 사용자 입장에서 게임의 공간에 머무르게 하는 중요한 개념 중 하나로 연구가 진행되어 왔다. 이러한 몰입은 환상의 세계를 리얼하게 재현한 가상의 공간을 현실적으로 인지하게 되는 몰입(immersion)과 미하이 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)의 개념으로 완전한 집중이 되는 심리적 최적의 상태를 말하는 몰입(flow)로 나누어 설명할 수 있다.[10] 몰입(immersion)은 디지털 기술로 재현된 현장감 있는 공간으로 매체와 사용자 사이의 거리를 소멸시키고, 몰입(flow)은 사용자의 의식의 흐름을 주관하는 최적의 상태로 만든다. 즉 의식의 흐름을 주관하게 하는 것은 게임의 규칙과 난이도의 조절로 사용자가 지속적인 도전이 가능해져 역동적 몰입을 가져오게 되는 것이다. 이러한 몰입의 과정을 영상 미학적 개념에서 지각반응을 다루는 필수 요소로 시각적 자극만으로 이루어지는 것이 아니라 화면의 크기, 색, 조명, 움직임, 공간, 방향, 음향 등의 구성 요소들이 대비, 반복, 강조되면서 새로운 의미를 만드는 과정에서 분위기 연출로 몰입이 강조된다. 이 두 가지의 몰입(immersion, flow)은 사용자가 게임을 소비하는 데 큰 영향을 미치며 게임의 영상미와 내러티브를 주도하는 컷신의 제작에도 고려되어야 한다. 예를 들어 게임은 사용자와 매체의 대전 방식으로 진행되었던 것이 MMORPG 게임에서는 사용자 간의 역할 수행으로 게임의 세계를 사용자가 직접 구현하게 되는데, 사용자들이 게임의 공간에 대한 공감과 현실적 동의에 컷신이 중요한 역할을 한다. 초기 컷신은 남코에서 제작한 게임 <팩맨>(Pac-man)에서와 같이 스테이지 사이를 이어주는 역할로 로딩 시간에 간단한 에피소드를 연출하는 것[11]을 시작으로 오프닝 동영상으로 제작되어 게임의 배경 시나리오와 게임의 목표를 설정해 주는 역할을 하게 되었다. 점차영상 편집이 강화되어 내러티브의 구성이 정교해지면서 1983년에는 인터랙티브 무비로 장르가 구분된 <드래곤즈 레어>(Dragon's Lair)가 아케이드 게임기에서 구현되었다. 이 영상은 완성도 높은 애니메이션으로 제작[12]되어 사용자들에게 새로운 형식의 콘텐츠로 흥미를 이끌었으며 이후 제작되는 컷신의 내러티브 구성에 많은 영향을 주게 된다. 이 시기 컷신은 디지털 기술과 그래픽 제작 기술은 게임 그래픽을 활용해서 완성도

높은 영상으로 표현이 어려웠기 때문에, 애니메이션이나 라이브액션으로 기존의 영화의 편집 기술이나 카메라 앵글로 영상의 언어를 담아냈다. 이렇게 제작된 컷신은 게임 그래픽과 완성도 면에서 차이가 있어, 컷신에서 제시하는 공간과 실제 사용자가 플레이하는 게임의 공간의 차이로 몰입이 힘들고, 상호작용을 방해한다는 논란이 있었지만 게임이 갖고 있는 고유한 이야기를 사용자에게 효과적으로 전달 할 수 있다는 것에 큰 의미가 있다. 이후 컷신은 내러티브의 구성 외에 그래픽 기술이 정교해지고 시스템이 안정화 되면서 기능이 다양해진다. 제임스 뉴먼(James Newman)은 컷신이 게임의 브레이크 상황을 자연스럽게 조절하고, 배경과 분위기를 전달하며 사용자에게 서사적인 연결성을 갖는 플랫폼으로 현실 공간에서 가상의 게임 공간으로 자연스럽게 참여할 수 있도록 한다고 말한다. 또한 컷신은 게임 진행에 있어서 중요한 정보를 전달하는 기능을 하며, 목표 달성에 대한 보상으로 진행되어 사용자에게 긴장감을 풀어주고 새로운 목표를 설정할 수 있도록 한다고 설명한다.[13] 컷신은 MMORPG 게임과 같이 정해진 스토리에 대한 연출이 아닌 사용자에게 의해서 끊임없이 새로운 세계가 만들어지는 게임에서도 지속적으로 게임의 분위기를 환기시키면서 배경 스토리의 흐름을 이어가게 한다. 이러한 컷신의 연출은 사용자에게는 시각적인 리얼한 재현으로 갖게 되는 현실감 외에 심리적인 몰입으로 매체와 융합되어 가상과 현실의 경계가 모호해져 지속적으로 게임의 공간에 머무르게 되는 요소로 작용하게 되는 것이다.



그림 2. '드래곤즈 레어'의 컷신  
Fig. 2. Cut-scene of 'Dragon's Lair'

## III. 모바일 게임의 컷신의 기능에 따른 시각 표현 분석

### 3-1 게임의 내러티브를 전달하는 컷신의 표현 분석

기존의 모바일 게임이 아케이드 형식에서 MMORPG 게임, RPG 게임과 같이 어드벤처 형식을 갖게 되는 것은 기술적으로 구현이 가능해진 이유도 있지만, 아케이드 게임이나 보드 게임의 소비가 단기적이고 중장기적으로 이어지지 않는다는

단점과 코어게임에 익숙한 사용자의 요구에 의한 것이라 할 수 있다. 초기 모바일 게임의 컷신은 내러티브의 구성보다는 이벤트적인 역할을 했으나, 스마트 기기의 고사양화를 기반으로 내러티브 중심의 게임이 제작되면서 컷신의 활용 범위가 넓어지고 있다. 컷신의 기능이 높아지면서 가장 많은 변화를 겪고 있는 부분이 내러티브 전달하기 위한 컷신 일 것이다. 내러티브를 전달하는 컷신은 선형적인 편집에서 비선형적인 편집과 시각적 충동을 통한 다른 감각기관의 확장으로 분위기를 만들며 시공간의 확장과 함께 사용자가 내러티브의 주체가 되는 ‘상호작용 시네마’의 역할을 하게 된다. 즉 컷신의 다양한 몽타주를 통한 연출은 감각적 연출이 가능하며 사용자가 직접 내러티브를 이끌어가는 주인공의 역할을 경험하게 되는 것이다.[14] 컷신도 일반적인 영상의 경우와 같이 연결의 몽타주와 충돌의 몽타주의 표현이 적절히 사용된다. 연결의 몽타주의 경우 내러티브를 전달하는 목적으로 인트로 컷신에서 자주 사용되었다. 인트로 컷신은 게임이 시작되기 전 게임에 대한 배경 시나리오와 캐릭터에 대한 설명과 가상 세계에 대한 재현으로 사용자에게 게임의 목적을 제시함으로 사용자에게 동기를 부여한다. 게임 제작 초기에 가장 많은 게임에서 시도 되었고, 자막과 스틸 이미지로 시작되어 애니메이션과 라이브 액션 영상으로 대체 되어 빠른 시간 동안 많은 정보를 사용자에게 전달해 줌으로서 사용자가 게임 공간에 대한 이해와 게임 구성원으로서 게임에 참여할 수 있도록 했다. 충돌의 몽타주의 경우 비선형적 편집과 분할화면의 구성으로 시공간의 조합, 분리, 강조, 확장으로 수용자의 시선의 위치를 조절하고 연출된 의도대로 장면에 대한 감정을 전달한다. 이러한 구성은 카메라 크기와 움직임 속도, 캐릭터의 움직임 속도와 위치, 색채, 조명들에 대해 역동적으로 시각적 충동을 만들어낸다. 컷신에서 시각적 충동은 움직임의 속도의 변화를 크게 해서 나타나는 이펙트의 사용, 이미지의 중첩, 분할 화면으로 이미지와 의미의 충돌을 만든다. 분할 화면의 경우 연출 의도에 따라 화면의 크기와 나뉘는 위치에 따라 중요도를 결정할 수 있다. 또한 같은 화면에 다른 공간의 배치로 같은 시간에 다른 공간에 대한 설명이 가능하여 복합적인 상황 설명이 가능하고, 움직임의 속도나 프레임의 크기로 사용자의 시선을 결정하면서 자연스러운 리듬감을 만든다. 모바일 게임에서는 컷신이 모바일 기기의 제한적 용량으로 컷신이 슬라이드 형식으로 제작 된 경우를 종종 찾아 볼 수 있다. 이 경우 풀 프레임 영상으로 제작된 컷신보다 다소 역동적이진 않았지만 원경, 중경, 근경 등으로 레이어를 나누고 각 레이어의 움직임 속도를 다르게 하여 이미지들 사이의 시간 차이로 공간이 분리되어 새로운 공간을 만들고 이 공간들 사이의 거리감을 강조하게 된다. 모바일 게임에서도 기존 디지털 게임과 같이 내러티브를 구성하는 컷신은 프롤로그나 엔딩으로 활용되면서 점차 스토리 모드를 진행하는 방식에 컷신이 사용되기 시작했다. 스토리모드의 진행 방식을 두고 있는 게임 <윈드소울>(Wind Soul)은 조이맥스에서 개발한 게임으로 <윈드러너>(Wind runner)의 세계관을 바탕으로 제작한 모바

일 RPG게임이다. <윈드러너>가 사용자의 빠른 판단력과 순발력으로 직관적인 움직임을 갖는 게임이라면 <윈드소울>은 스토리를 이어가는 탐험 모드로 전략을 세워 미션을 완수하는 RPG 게임이다. 이러한 RPG 게임의 요소를 강화하기 위해 매 스테이지 마다 컷신을 적절히 사용하게 된다. 게임의 상황에 맞는 카메라의 움직임으로 시선을 집중 시키고 내러티브를 효과적으로 전달한다. 또한 컷신이 플레이 되는 중에도 사용자의 상호작용을 제한하지 않기 위해 지속적으로 사용자의 참여를 유도하는 이벤트가 작동된다. 이렇게 진행되는 컷신으로 사용자는 심리적인 상호작용이 가능해지고 가상의 공간에 존재하는 능동적인 사용자로 게임의 공간에 머무르게 하는 중요한 역할을 한다.



그림 3. '윈드 소울'의 컷신  
Fig. 3. Cut-scene of 'Wind Soul'

### 3-2 스테이지 연결을 위한 컷신의 표현 분석

모바일 게임 중 장면 연결을 위한 컷신이 빈번히 사용되는 게임의 장르는 스테이지의 변화가 많은 보드 게임, 액션 게임, 캐주얼 게임 등에서 찾아 볼 수 있다. 이 게임들은 경우 복잡한 내러티브 보다 직관적인 움직임과 순발력이 필요하며, 새로운 스테이지 사이의 시간이 짧아 게임의 난이도의 변화를 자연스럽게 연결하기 위해 사용되기도 한다. 즉 사용자의 행위에 대한 반응이나 이벤트적 움직임으로 게임의 진행을 원활히 한다. 턴 방식으로 진행 되는 컷신의 경우 다른 사용자의 진행 사항들을 확인 할 수 있도록 짧은 에피소드 형식으로 상황을 설명한다. 그림 4는 2013년 카카오게임 어플로 출시된 보드게임 <모두의 마블>(Everybody's Marble)의 컷신이다. 최대 인원 4명이 주사위를 굴러 진행하는 방식으로 <Blue Marble>을 모티브로 제작되었다.



그림 4. '모두의 마블'의 컷신  
Fig. 4. Cut-scene of 'Everybody's Marble'

<모두의 마블>은 사용자들이 랜덤매칭으로 정해진 순서에 따라 턴 방식으로 진행되며, 컷신은 사용자의 행위에 대한 반응으로 주사위를 굴렸을 때 캐릭터의 이동 상황이나 감정의 상태를 보여준다. 이 컷신의 경우 게임의 흐름을 자연스럽게 연결시켜 주는 것으로 사용자가 주사위 던지는 동작으로 화면을 터치하면 동시에 컷신이 플레이되며 사용자의 행위에 대한 결과를 보여준다. 컷신의 플레이 시간은 5초 이내이며, 샷의 크기 변화 없이 캐릭터의 이동과 함께 주사위의 상태가 반영되는 에피소드 형식으로 진행된다. 보드 게임의 경우 컷신은 내러티브를 구성하는 역할보다는 사용자의 행위에 대한 반응, 순간적으로 발생하는 카메라의 움직임과 함께 나타나는 이펙트 효과는 시각적으로 충격을 통한 촉각적인 감각을 만들어내면서 사용자에게 극적인 감정의 표현으로 게임에 몰입하게 한다. 이 경우 컷신은 게임의 공간에 그대로 위치하며, 다른 캐릭터나 상황에 대한 움직임이 절제 되어 있는 가운데 대조적인 화면의 움직임으로 사용자의 시선을 집중 시킨다. 또한 기존의 공간에 움직이는 영상 즉 컷신이 중첩되는 방식으로 프레임이 직접적으로 나뉘지는 않지만 분할 화면에서 볼 수 있는 효과를 볼 수 있다. 분할화면 효과는 2016년 출시된 <놀러와 마이홈>에서 그 예를 찾을 수 있다. 이 게임은 주어진 퀘스트에 따라 사용자가 업적을 달성하면서 공간을 확장해 가는 게임으로 사용자가 퀘스트를 진행 할 때, 게임의 공간과 사용자의 행위에 대한 반응을 중첩시켜 컷신이 진행된다. 이 컷신이 앞의 컷신과 다른 점은 배경의 공간을 저체도로 구성해 더욱 컷신에 집중할 수 있도록 했다는 것이다. 일반적인 영상에서 프레임이 나누어 분할 화면을 연출하지만 모바일 게임은 자체의 화면이 작아 프레임으로 나누지 않고, 원경과 근경의 분할 효과로 공간을 이중구조로 확장시킨다. 이 컷신의 내용은 대부분 사용자가 지정한 행위에 대한 반응이 애니메이션의 동작으로 실현되는 것으로 즉각적으로 반응되는 것보다 사용자는 자신의 행위에 대해서 결과를 확인하면서 감정적인 공감을 하게 된다.



그림 5. '놀러와 마이홈'의 컷신  
Fig. 5. Cut-scene of 'Myhome'

이 외에 스테이지 연결을 위해 사용자의 행위와 관계없이 진행 되는 경우도 있으나 사용자의 몰입에 방해 되지 않기 위해서는 시간 조절이 필요하다.

### 3-3 게임의 시간과 현실의 시간의 공존을 위한 컷신 표현 분석

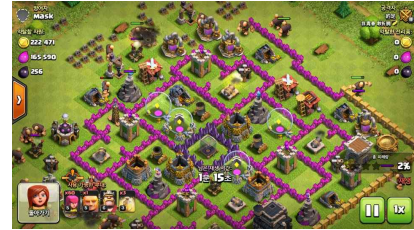


그림 6. '클래시 오브 클랜'의 컷신  
Fig. 6. Cut-scene of 'Clash of clans'

일반적으로 게임의 시간은 사용자가 게임에 위치되었을 때를 기준으로 반영되며, MMORPG와 같이 사용자의 존재 유무에 관계없이 소비되는 경우도 있다. 게임의 시간과 현실의 시간의 공존이 가능한 것은 모바일 기기가 개인적으로 휴대가 가능하고 실시간 알림 시스템으로 인한 것이며, 사용자가 게임 공간에 존재하지 않는 상황에도 게임의 상황이 변화되는 것에 대한 근거를 제시하여 상화에 대한 당위성을 마련한다. 시뮬레이션 게임의 경우 사용자의 행위를 다시 플레이하는 방식으로 컷신이 진행되는데, <클래시 오브 클랜>(Clash of clans)에서 컷신으로 인한 게임 시간과 현실 시간의 공존의 예를 찾아 볼 수 있다. <클래시 오브 클랜>의 사용자는 자신의 마을을 확장시키기 위해 자원을 모으거나 다른 사용자의 마을과 클랜을 공격하여 약탈한 자원으로 자신의 마을을 확장시키는 게임이다. 대부분의 게임이 사용자가 게임을 플레이하는 경우에만 이벤트가 일어나는 반면 멀티플레이로 이루어지는 이 게임의 경우 사용자가 게임의 공간에 머무르지 않는 경우에도 다른 사용자의 반응으로 이벤트가 발생한다. 이것은 게임의 시간과 사용자의 시간이 동일하게 반응하는 실시간으로 게임이 진행되기 때문에 가능한 것이다. <클래시 오브 클랜>의 컷신은 사용자가 다른 마을을 공격했을 때, 또는 공격 받았던 것에 대한 영상이 저장되어 사용자의 선택에 따라 플레이되는 방식으로 자신의 공격과 방어에 대한 문제점을 성찰할 수 있는 역할을 한다. 그림 6과 같이 컷신은 컷을 나누어 편집이 이루어지지 않지만 사용자의 선택을 빠르게 재생하여 시간 조절이 가능하다. 이 컷신의 경우 쿼터뷰(QuartView) 방식으로 기존 인터페이스를 유지하면 화면의 뷰를 일치시킨다. 컷신의 화면의 이동은 게임 플레이 화면과 같이 Zoom-in, Zoom-out과 약간의 Pan으로 카메라가 이동하는 것 외에는 가능하지 않다. <클래시 오브 클랜>에서 컷신은 상황에 대한 당위성만을 주장하는 것이 아니라 가상의 공간과 현실의 시간의 연결되어 있는 상황에 대한 근거를 마련한다.

### 3-4 사용자 행위에 대한 보상의 기능의 컷신 표현 분석

게임에서 사용자는 지속적인 긴장 상태에서 오랫동안 게임의 공간에 머무르기 어렵기 때문에 게임의 중간에 긴장감을 풀어 줄 수 있는 휴식 시간이 필요하다. 이러한 휴식 시간은 사용자가 그 임무를 완수 했을 때, 또는 레벨 업이 되었을 때, 그에 적절한 보상으로 이어져 사용자는 지속적인 동기부여의 기회를 갖게 된다. 사용자는 이러한 보상적 차원의 컷신에서 순간의 긴장감의 해소하고 목표를 재설정 할 수 있는 시간을 갖게 된다. 또한 액션 게임에서 중요한 장면을 다시 보여주거나 시뮬레이션 게임에서 경기 직후 사용자의 플레이 상황을 재생하는 것은 보상의 차원과 함께 사용자는 자신의 전략과 전술을 분석 할 수 있는 성찰의 시간을 갖게 된다. 보상의 기능의 컷신은 화려한 이펙트를 사용하는 경우가 많으며, 그 외에 게임 이펙트의 사용은 사용자의 행위에 대한 반응으로 타격감이라는 시각적 즐거움과 촉각적 반응을 만든다.



그림 7. '블레이드'의 컷신  
Fig. 7. Cut-scene of 'Blade'

## IV. 분석 결과

모바일 게임에서 컷신은 기존의 디지털 게임에서 나타나는 형식을 많은 부분 의존 하고 있었다. 디지털 게임의 컷신이 게임에서 능동적인 참여를 방해하고 사용자를 수동적인 참여자로 만든다는 부정적인 견해가 많았음에도 불구하고 지속적으로 제작되어지는 것은 컷신의 적절한 사용은 사용자는 게임을 플레이 하는 과정에서 자신의 목표에 대한 지속적인 인지의 과정으로 공간에 대한 신뢰를 확보 할 수 있는 것이다.

모바일 게임의 컷신에서 기존의 컷신의 표현양식이 많은 부분 반영이 된 것은 내러티브를 전달하는 컷신의 양식이었는데, 이것은 기존의 영상의 문법을 반영하여 연결의 몽타주의 사용으로 정보의 전달력을 강화했기 때문이다. 이러한 것은 컷신의 기능 중 게임의 배경 시나리오, 게임의 규칙, 등장인물의 성격을 설명하는 것에서 한 단계 더 나아가 인물간의 감정적인 교류가 가능한 입체적 인물로 만들게 된다.

스테이지 연결을 위한 컷신은 액션게임, 보드게임, 캐주얼 게임과 같이 규칙과 조작이 간단한 게임에서 다음 스테이지로 진행되는 흐름을 자연스럽게 연결해 주는 역할을 한다. 기

존의 디지털 게임과 다른 점이 있다면 모바일 게임의 보드 게임, 시뮬레이션 게임의 경우 이미지의 중첩으로 진행 상황을 강조해서 분할화면 효과를 만든다.

게임의 시간과 현실의 시간의 공존을 위한 컷신의 표현의 경우 기존의 디지털 게임에서 컷신이 진행되는 동안 게임의 시간이 멈춘다는 시간적 논의와는 다르게 이 경우 현실의 시간과 게임의 시간은 서로 영향을 주고 받는다. 이 컷신은 시간을 압축하거나 확장시키는 편집이 포함되지 않았지만, 이 또한 사용자의 선택에 의해서 압축 가능하다. 이 분석에서 중요한 요소는 가상공간에 지속적인 이벤트가 발생하는데, 이 이벤트는 게임을 같이 공유하는 다른 사용자들에 의해서 발생하기 때문에 시간이 이중적으로 구성되면서 절대적 시간의 구조를 갖는다.

보상의 컷신은 인트로 영상이나 로딩 시 진행되는 컷신과 함께 자주 사용되는 컷신의 형태이다. 액션 시뮬레이션 게임의 경우는 가장 결정적인 장면을 컷신으로 사용함으로 극적인 효과를 만들고, 보드 게임에서는 간단한 움직임과 이펙트 효과로 컷신 제시하기도 한다. 게임 이펙트는 이미지와 이미지의 대조를 주어 시각적 자극으로 감각을 확장 시키는 것과 같이 이펙트에 의한 시각 표현의 강렬함은 리듬감과 운율을 만들어 촉각적 감각을 체험하게 한다.

모바일 게임의 컷신은 영화의 몽타주를 반영하면서 단서서사적인 맥락을 제시하고 분위기 연출을 위한 시각적 몰입의 과정보도 중요하지만 사용자에게 의해 비선형적인 사유의 과정들 속에서 가상의 공간과 현실의 공간에 대한 연속성을 만들어 주는 것이 필요하다.

## V. 결론

모바일 게임에서 컷신이 사용되는 경우는 기존의 디지털 게임에서와 같이 인트로 영상과 엔딩 영상이 주를 이루고 있고, 보드 게임의 경우 사용자의 행위에 대한 반응을 짧은 에피소드 영상으로 제작 된다. 최근에 PC온라인 게임이 모바일 게임으로 서비스되면서 모바일 게임도 장르가 확대되어 RPG 게임의 성향이 강해지고 있다. 이러한 모바일 시장의 변화는 사용자의 요구에 따라 미드코어 게임이 활발히 제작되어 스토리 모드가 제작되면서 보다 적극적으로 컷신이 사용되고 있다. 기존의 디지털 게임과 모바일 컷신의 다른 점은 게임의 시간과 현실의 시간의 공존을 위한 컷신의 표현과 같이 게임의 시간과 현실의 시간이 같은 주기로 진행되면서, 상황의 변화를 제공하는 역할을 하는 것과 프레임 크기가 작아 줌인, 줌아웃 기능을 적극적으로 활용하여 상황설명과 함께 분할화면을 하게 되는 것 등이 있다. 아직은 시스템적인 문제로 이벤트적인 요소나 스테이지 사이의 이동 과정에서 간단한 에피소드 형식으로 제작이 되는 형식이 대부분 이었고, 최근에 RPG 게임, MMORPG 게임에서 내러티브를 구성하기 위해 컷

신이 사용되지만, 아직은 초기 디지털 게임과 같이 다양한 시도가 이루어지지 못하고 있다. 모바일 게임의 컷신이 기존의 디지털 게임의 컷신에 비해 컷신이 플레이 되는 시간이 짧았다. 이는 아직 PC 온라인 게임에 비해 스케일이 작은 영향도 있겠지만, 모바일 기기를 사용하는 공간에 대한 환경적 영향이 클 것이라 본다. 모바일 기기 이전의 게임은 게임을 플레이하는 장소의 이동이 자유롭지 못했으나 모바일 기기는 공간적 제약을 받지 않고 이동 중에도 게임이 가능하다는 장점이 있다. 그러나 모바일 게임을 즐기는 사용자의 환경은 게임에만 집중 할 수 있는 환경이 아니라 오픈된 공간일 수도 있고 많은 사람이 함께 있는 공간 일 수 있기 때문에 잠깐의 지루함이 사용자를 게임의 공간에서 떠나게 할 수도 있다. 그렇기 때문에 모바일 게임의 컷신은 짧은 시간동안 효율적으로 사용할 수 있도록 하고 다양한 시도가 필요한 것이다. 또한 현재 모바일 게임의 시장은 전 세계적으로 성장세에 있으며, 기존 코어 게임 사용자의 눈높이를 맞추기 위해서는 다양한 커뮤니케이션 양식의 개발이 필요하다. 본 논문에서는 모바일 게임의 컷신의 기능에 따른 표현에 대해 연구해 보았고, 향후 연구 과제는 모바일 게임 플랫폼의 특성에 맞는 커뮤니케이션 양식으로 새로운 플랫폼의 등장에 적용할 수 있는 모듈이 필요할 것이라 본다. 또한 이러한 연구 결과를 뒷받침 할 수 있도록 모바일 게임의 컷신의 호감도에 대한 연구가 진행된다면 차후 컷신의 제작과 효율적으로 기능에 맞는 컷신이 적용 될 것이다.

### 감사의 글

본 연구는 2016년도 나사렛대학교 학술연구비 지원에 의하여 이루어진 연구로서, 관계부처에 감사드립니다.



박진옥(Jin-Ok Park)

2008년 : 중앙대학교 첨단영상대학원 (애니메이션제작석사)  
2016년 : 중앙대학교 첨단영상대학원 (영상예술학박사-애니메이션이론)

2011년~현 재: 나사렛대학교 방송미디어학과 교수  
※관심분야 : 게임 그래픽, 애니메이션, 가상환경(VR)

### 참고문헌

- [1] D. E. Lee, "Transmedia Storytelling of Game and Film", *The Journal of Digital Contents Society*, Vol. 8, No. 4, pp. 305-306, Sept. 2016.
- [2] C. K. Son, "Impact on Genre Structures of the Game Text by Changes in Platform", Master of Arts, Catholic University of Korea in Partial, p.64, 2013.
- [3] P. Song, J. H. Lee, and B. M. Jung, "A Study on the Influence of Flow, User Satisfaction and Loyalty by the Smart Phone Games' Attributes", *The e-business studies*, Vol.15, No.1, p.13, 2014.
- [4] White Paper on Korea Games, Korea Creative Content Agency, p. 6, 2016.
- [5] S. K. Song, *Global Game Industry Trend*, Korea Creative Content Agency, p. 9, 2015.
- [6] S. K. Song, *Global Game Industry Trend*, Korea Creative Content Agency, p. 13, 2015.
- [7] P. Levy, *Cyberculture*, Moonye Publishing co, P. 89, 2000.
- [8] H. R. Shim, *The Media Philosophy of the 20th Century*, Greenbee, pp. 56-72, 2015.
- [9] A. Darley, *Visual digital culture*, hyunsilbook, pp.172-173, 2003.
- [10] T. J. Yun, *Digital Game Culture Research*, Communication books, pp. 49-50, 2015.
- [11] [http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=2885&contents\\_id=13541](http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=2885&contents_id=13541)
- [12] <https://namu.wiki/w/Dragon's%20Lair>
- [13] J. Newman, *Videogame*, Communicationbooks, p. 131, 2007.
- [14] J. O. Park, "A Study on Visual Expression in 3D Digital Game Cutscenes", Ph.D. dissertation, Chung-Ang University, Seoul, Korea, p. 108, 2016.