

유저 중심의 서사와 놀이에 의한 게임 구조에 대한 고찰

조일현

상명대학교 사진영상콘텐츠학과 강사

A Study on Game Structure by User-Centered Narrative and Play

Il-hyun, CHO

Lecturer, SangMyung University, Department of Photographic and Digital Contents

요 약 최근 미디어 환경과 게임 제작 기술의 급격한 발전으로 멀티 플랫폼 게임 환경이 일반화되면서 복합적인 융합 장르의 게임이 다수 제작되었고, 기존의 플랫폼에 의한 장르 구분은 그 경계가 모호해졌다. 게임 장르는 유저의 놀이적 참여로 인해 게임의 내용이 완성되는 유저 중심의 '서사와 놀이'라는 융합 콘텐츠이다. 본 논문에서는 게임에 대한 주체가 유저라는 본질적인 인식에 입각하여, 유저의 행위 유형에 따른 게임의 장르 구분을 제시하는 바이다. 유저의 행위는 각 장르마다 각기 다른 목표와 규칙체계 안에서 이루어지며, 이 때 상호작용은 게임 세계에 몰입하기 위한 중요한 행위가 된다. 그러므로 게임 장르별 유저의 행위 구분 및 인식은 게임 구조에 대한 파악에 있어 매우 중요한 요소가 되며, 게임 설계 및 제작 방향을 제시하고 해석할 수 있는 게임 구조의 재정립에 도움이 될 것으로 기대한다.

주제어 : 서사와 놀이, 유저 행위, 게임 구조, 게임 장르, 몰입

Abstract Recently, as multi-platform game environments become common, many games of convergence genre have been produced, and the boundaries of genre division by existing platforms have become blurred. The game genre is convergence content consisting of user-centered 'narrative and play'. In this paper, we propose a game genre classification according to the user's behavior type based on the essential recognition that the subject of the game is the user. The user's actions are done in different genres and goals and rules, and the interaction is an important act for immersion. Therefore, the user's behavioral classification and perception by the game genre are important and expected to help redefine the game structure.

Key Words : Narrative and Play, User Action, Game Structure, Game Genre, Flow

1. 서론

최근 미디어 환경과 게임 제작 기술이 급격한 속도로 발전하면서 멀티 플랫폼 게임 환경이 일반화되었으며, 성별, 연령 등에 따른 게임 유저층 또한 다양해지고 있다. 이에 따라 다양성을 고려한 게임 콘텐츠 개발이 활발히 이루어지면서 더 이상 기존의 플랫폼 기준 분류방식으로는 게임 장르를 구분할 수 없을 만큼 복합적인 융합 장르의 게임이 많이 생겨났다. 게임 장르는 디지털 미디어를

기반으로 하는 상호작용성이라는 행위적 특성이 강조된 분야로써 다른 장르와 차별성이 있다고 말할 수 있다. 따라서 게임 구조의 이해에 있어, 유저 자체를 고려하는 본질적인 접근이 필요하다고 사료되는 바이다. 게임 콘텐츠는 표면적으로 제시되는 내러티브 구조 안에서 유저의 행위라는 놀이적 참여로 인해 게임의 내용이 비로소 완성되고, 나아가 확장 및 변형되는 서사와 놀이라는 두 가지 개념을 동시에 내포하고 있다고 말할 수 있겠는데, 이는 디지털 미디어를 기반으로 한 상호작용이라는 게임의

*Corresponding Author : CHO, Il-hyun(7sheba@naver.com)

Received May 29, 2019
Accepted August 20, 2019

Revised July 1, 2019
Published August 28, 2019

매체적 속성에서 비롯된 특징이기도 하다[1]. 본 논문에서는 게임 콘텐츠가 유저의 행위 중심의 '서사와 놀이'라는 융합 구조로 진행된다는 인식을 바탕으로 게임의 구조를 이해하면서, 게임 구조가 유저의 행위 방식에 따라 다양한 양상을 보이는 만큼, '조작형, 체험형, 융합형, 창작형, 교육형'이라는 행위 유형에 따른 게임의 장르 구분을 제시한다. 아울러 게임 세계에서의 유저의 행위와 게임 몰입의 관계성에 대해 고찰해 봄으로써, 게임의 본질에 입각하여 게임 설계 및 제작 방향을 이끌고 해석할 수 있는 게임 구조의 정립에 도움이 되고자 한다.

2. 본론

2.1 게임의 구조에 대한 이해

2.1.1 유동적 내러티브 구조

전통적 문학이나 연극, 영화, 애니메이션 장르의 유저는, 스토리 시간(story time)에 따라 사건이 나열되는 리니어구조의 내러티브를 현재라는 시간에서 텍스트로 받아들이고 해석하며 반응하게 된다. 그러나 게임 장르는 상호작용에 의해 유동성을 갖는 내러티브 구조가 존재한다[2]. 게임의 논리니어적 특성에 관심을 보인 제넷 머리(Janet Murray)는 디지털 미디어의 과정, 참여, 공간, 사전적인 속성을 언급하면서 유저의 능동적 참여에 의한 게임의 상호작용적이며 논리니어적 구조를 설명했다[3]. 그런데, 상호작용이라는 것이 외부입력 장치와 다양한 정보요소가 담긴 인터페이스라는 복잡한 환경 안에서 선택과 체형 및 조작이라는 행위를 넘어, 게임 커스터마이징, 게임모드(MOD)에 의한 새로운 게임 창작과 조형적 행위까지 게임 플레이의 연장선상에서 이루어지고 있다는 점을 고려할 때, 게임은 Fig. 1과 같이 중층적인 논리니어 구조의 프레임을 지닌다고 말할 수 있겠다[4].

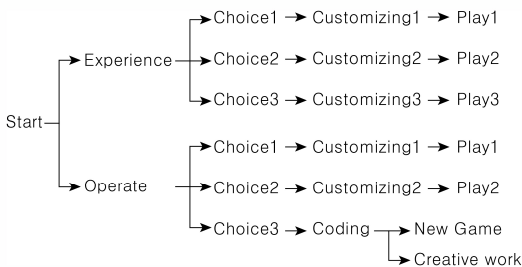


Fig. 1. non-linear structure by multiple layers

2.1.2 유저의 행위 중심 구조

게임은 제시되는 스토리 구조가 존재하지만, 유저의 참여 없이 스토리는 진행되지 않으며, 특히 시뮬레이션 게임과 같이 명확한 목표가 없는 장르의 경우는, Fig. 2와 같이 유저가 자발적으로 목표를 설정하고 행위(Action)를 일으키는 순간, 현재진행형 담화시간(discourse time)이 작동되고 게임의 스토리 또한 비로소 진행되기 때문에 서사론적 텍스트에 의한 내러티브는 약화될 수밖에 없다[5]. 그런가하면, 에스펜 올셋(Espen Aarseth)은 게임의 구성요소를 '규칙'과 '물작기호적 체계'와 '게임 플레이'라는 세 가지로 분류하고, '좋은 스토리' 보다 '좋은 경험'을 제시하는 게임에 대한 중요성을 언급했다[6]. 이러한 견해는 유저 자체를 게임 설계의 중심으로 두는 놀이 문화에서 비롯된 게임의 본질적 차원에서의 접근이라고 사료되며, 게임의 설계자와 해석자에 있어 공히 우선 순위의 문제에 대한 가치 있는 논점이 될 수 있겠다.

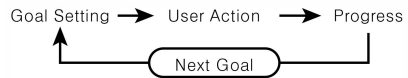


Fig. 2. User Action Pattern

2.1.3 게임의 구조와 장르

게임 장르는 게임에 대한 가장 중요한 주체가 유저라는 본질적인 인식이 필요한 분야로써 매체의 주된 속성으로 상호작용성을 지니고 있다. 상호작용성은 게임 유저의 결단에 따른 행위가 비로소 게임을 완성시키게 되는 구조적 모호함과 유동적 내러티브의 원인이 된다. 다시 말해서 게임 장르의 서사는 유저의 참여 유형에 따라 결말이 달라질 수 있는 개방적이자 임시적인 구조로써 유저의 행위는 '조작형, 체험형, 융합형, 창작형, 교육형' 장르마다 각기 다른 목표와 규칙체계 안에서 이루어지게 되며, 장르별 유저의 행위 구분 및 인식은 게임 구조를 재정립 하는데 있어 매우 중요한 요소가 된다고 할 수 있다.

2.2 게임의 장르 이해

2.2.1 게임의 장르 구분

디지털 미디어와 게임 제작 기술의 급속한 발전으로 인해 게임 콘텐츠 내용 및 구성이 다양하게 변화를 거듭하였고, 복합장르 특성을 지닌 융합형 게임 콘텐츠 또한 다수 제작되고 있다. 게임의 장르 구분에 있어 일반적으로 거론되는 구분 방식은 컴퓨터 관련 기술과 보조를 맞

준 플랫폼 기준의 분류 방식이었다. 그러나 플랫폼의 빠른 성장과 함께 멀티 플랫폼 게임에 의한 통합적 환경이 일반화 되면서 플랫폼에 의한 장르 구분은 그 경계가 모호해졌다. 물론 다른 어떠한 기준을 정해도 완벽하게 장르를 구분하는 것은 어렵다[7]. 그럼에도 불구하고 게임의 구조를 이해하기 위해서는 장르별 다양한 특성을 이해하는 것이 매우 중요한 만큼 게임의 장르를 구분하여 정리할 필요성이 있다고 판단된다. 게임의 본질에 집중하여 유저를 중심에 두고 접근했을 때, 게임 속 행위가 장르 구분의 기준이 될 수 있다는 점을 제안하는 바이다. 유저는 게임을 시작하는 순간 목표를 세우고, 목표달성을 위한 행위를 반드시 하게 된다. 또한, 특정한 목표가 없는 게임이라도 게임을 즐기는 목적이 있고, 그에 부합하는 행위를 일으킨다. 그러한 유저의 주도적 행위를 기준으로 게임 장르를 ‘조작형, 체험형, 융합형, 창작형, 교육형’으로 분류할 수 있다고 생각했다. 특히 융합형 구조의 게임에 있어서는 체험적 조작형, 조작적 체험형 등으로 보다 세분화 될 수 있겠다. Table 1은 유저의 행위 유형별 게임 종류를 정리한 것이다[8].

Table 1. Genre based on user action

genre	Game type
Operational	FPS, Action, Sports, Flight Simulation
Experience	RPG, RTS, Adventure, Life simulation
Convergence	ARPG, Action Adventure
Creation	Sandbox
Education	Serious

2.3 게임 장르와 유저의 행위

2.3.1 조작형 장르

게임 스토리의 전개나 체험보다 외부입력 장치를 조작하면서 행위 위주로 진행되는 게임을 말한다. 다양한 정보 요소를 보여주는 인터페이스 안에서 게임 미션에 대한 심층적인 내용과 구조를 신속하게 해석하고 의사결정의 조작 행위를 하게 된다. 스포츠, 퍼즐, 액션, 슈팅 등의 캐주얼 게임류가 주로 이에 속하며 비행 및 건설 시뮬레이션 게임도 조작형 장르로 구분될 수 있겠다[9]. Fig. 3는 조작이 간편한 IP기반 레이싱 게임인 ‘프렌즈 레이싱’게임의 스크린샷이다[10].



Fig. 3. Screenshot of Cacao Friends

2.3.2 체험형 장르

게임 유저가 스토리 전개에 능동적으로 개입하여 문제 해결, 역할수행 등 게임 내 환경적 물음을 통해 즐거움을 경험하는 게임을 말한다. 게임 속에 머물면서 게임구성 및 구조를 지각하고 참여하는 과정 또한 행위라고 볼 수 있겠다. 진행방식에 따라 어드벤처, RPG, RTS, 생활 및 운영 시뮬레이션 게임이 체험형 장르로 구분될 수 있다. Fig. 4는 어드벤처 게임을 대표하는 ‘원숭이 섬의 비밀 5’의 스크린 샷으로, 게임의 주된 목적은 스토리 진행이다[11].



Fig. 4. A Scene of The Secret of Monkey Island5

2.3.3 융합형 장르

융합형 장르는 조작형 및 체험형 장르의 여러 게임 요소가 혼재된 구성 유형으로, 유저의 행위에 있어서도 체험적인 조작, 조작에 의한 체험 등 장르간의 결합에 의한 융합 구조를 이루는 게임이다. 게임 제작 기술의 발전과 함께 다양한 융합형 게임이 출시되었고, 앞으로도 계속 새로운 시도에 의한 게임 개발이 이루어질 것으로 생각된다. Fig. 5은 액션어드벤처 게임을 대표하는 ‘툼레이더’의 스크린샷인데, 강인한 전사의 생존과 모험의 여정을 담고 있다[12].



Fig. 5. Screenshot of Tomb Raider

2.3.4 창작형 장르

변형 및 창조를 통한 유저의 게임개입 행위가 중요하다. 게임요소 및 플레이 패턴 변형, 게임 자체에 대한 변형 및 창작 등의 행위와 이를 공유하는 커뮤니티 활동이 게임 몰입의 원동력이 된다. 높은 자율성을 표방하는 샌드박스형 게임들이 창작형 장르로 구분된다[13]. Fig. 6은 도시를 자유롭게 설계하는 건설시뮬레이션 게임 ‘심시티’의 스크린샷이다[14].



Fig. 6. Screenshot of Tomb Raider

2.3.5 교육형 장르

조작과 체험 및 창작 행위를 통해 군사, 의학, 경영, 외국어 등 다양한 분야에 있어 지식과 정보의 습득이라는 교육적 효과의 도출을 위한 게임으로써, 진지한 목표 지향성 속성 때문에 시리우스 게임이라고도 칭하며, 교육과 놀이의 융합 개념으로 에듀테인먼트 게임으로도 불린다[15]. Fig. 7은 ‘오디션 잉글리시’의 스크린샷인데, 영어 회화 교육을 위한 학습법을 제시하고 있다[16].



Fig. 7. Screenshot of Audition English

3.1 게임의 몰입

가상 세계에 있어 몰입에 대한 설명으로 가장 많이 언급되는 것이 플로(flow)개념이다. 칙센트미하이(M. Csikszentmihalyi)는 플로(flow)가 어떠한 행위에 깊이 집중된 상태에서 느끼는 의식의 상태라고 설명했다[17]. 다시 말해서, 플로(flow)는 주어진 환경과 인간 내면의 의식이 최적으로 집중된 상호작용을 할 때 경험될 수 있는 것이라는 설명이 된다. 이는 게임세계와 유저간의 상호작용 행위가 몰입에 있어 매우 중요하다고 판단되는 부분이다. 상호작용에 있어 몰입 발생 전과 후를 구별해 보면, 몰입 발생 조건과 몰입 경험 지속이라는 개념으로 이해할 수 있겠다. 먼저 몰입 발생 전, 몰입 조건에 있어서는 명확한 목표와 규칙 체계, 적합한 게임 레벨의 난이도, 적절하고 즉각적인 피드백이 필요하다. 분명한 목표와 규칙 체계가 갖춰지면 유저는 무슨 행위를 어떤 방법으로 처리해야 하는지 고민하지 않게 될 것이고, 유저의 실력과 게임 레벨의 난이도가 균형을 이룰 때 플레이 행위에 있어 집중력이 발휘될 것이며, 적절한 피드백이 즉각적으로 주어지는 가운데 유저는 몰입하기 시작할 것이다. 몰입 발생 후, 몰입 경험 지속에 있어서는 유저와 아바타와의 일체감, 미션해결에 대한 보상 체계가 필요하다. 아바타와 일체감을 느낄 때 가상 세계가 현실처럼 여겨질 것이고, 미션 해결에 대한 내외적 보상을 통해 내면적으로 충족되는 성취감과 자신감이 몰입 경험을 유지시킬 수 있을 것이다. 이와 같은 몰입 발생 조건과 몰입 경험 지속을 충족시키는 최적의 상호작용을 통해 유저는 즐거움이라는 게임의 궁극적인 기능을 접하게 될 것이다. Fig. 8은 몰입 과정과 행위를 도식화 한 것이다[18].

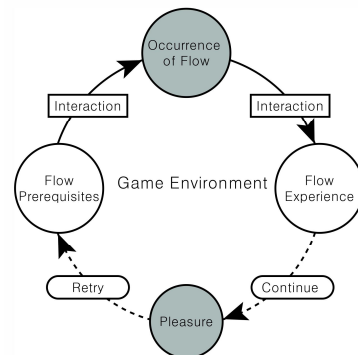


Fig. 8. The process and interaction of flow

3.3 게임의 행위

게임 장르는 유저의 행위 중심의 ‘서사와 놀이’라는 용

합 구조를 지니며, 매체의 주된 속성으로 상호작용성을 지니고 있다. 때문에 게임의 서사는 결말을 처음부터 한정 지을 수 없는 열린 구조의 유형을 지니며, 유저의 행위 결정에 따라 다양한 결말을 도출하게 된다. 그리고 이때 상호작용은 게임 유저가 게임 세계에 몰입하기 위한 매우 중요한 행위가 된다. 그런데, 유저는 몰입과 상호작용에 따라 다양한 행위의 방식을 표출하게 된다. 그러므로 행위 주체에 대한 본질적 접근에 의해 장르를 구분하고, 각 장르별 행위 유형을 고려한 게임 설계 방식이 필요하다라고 사료되는 바이다.

4. 결론

미디어 환경의 발달과 게임 기술의 발전이 공존해 온 만큼 게임의 장르를 플랫폼 기준으로 구분하는 것이 일반적이었다. 그러나 복합적 구조의 융합 장르의 게임 콘텐츠가 많아지면서 더 이상 플랫폼에 의한 장르 구분 방식은 어려워졌다. 게임 장르는 유저의 행위 중심의 ‘서사와 놀이’라는 융합 구조 안에서 상호작용성이라는 행위가 강조된 분야로써, 유저 자체에 의한 장르 구분이 요구된다고 말할 수 있겠다. 이에 게임의 본질적인 구조를 고찰하여 게임의 주체가 되는 유저의 행위를 중심으로 ‘조작형, 체험형, 융합형, 창작형, 교육형’이라는 행위 유형에 따라 게임 장르 구분 방식을 고찰해 보았다. 유저의 행위는 ‘조작형, 체험형, 융합형, 창작형, 교육형’ 장르마다 각기 다른 목표와 규칙체계 안에서 이루어지게 되며, 유저의 게임에의 몰입은 목표를 위한 조작적이거나 체험적 행위를 하면서 완전히 집중된 심리적 상태로 나타나고, 게임 세계를 현실로 느끼게 되는 경험과 체험적 감정은 장르마다 다른 상태로 유지된다. 그러므로 게임 장르별 유저의 행위 구분 및 인식은 게임 구조에 대한 파악에 있어 매우 중요한 요소가 된다고 말할 수 있겠다. 그런가 하면, 유저의 게임 환경에의 몰입을 위한 기술적 연구와 시도가 거듭되어 왔고, 그러한 노력은 가상현실에 대한 연구로 이어지고 있다. 이 부분에 있어서는 360도 공간 속에서 구조적 모호함을 갖는 게임 스토리 시간(story time)이 현재진행형 담론 시간(discourse time)으로 연결되는 시공간의 융통성에 집중하여 보다 심층적인 연구가 필요하다고 사료된다. 그러나 결국 게임을 즐기는 유저가 게임에의 몰입과 플레이 진행여부에 대한 키(Key)를 쥐고 있는 만큼, 유저에게 집중된 연구가 중요하다는 본질적인 접근으로 되돌아 갈 수밖에 없다[19].

이렇듯 게임 구조와 장르에 있어 유저가 중심이 되는 ‘서사와 놀이’라는 본질적인 접근 과정이 다양한 장르의 게임 콘텐츠가 혼재하는 게임 분야에 있어 보다 효율적인 게임 설계 및 제작 방향을 제시하고, 나아가 해석할 수 있는 게임 구조의 재정립에 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

REFERENCES

- [1] Wikipedia. (2019). Game studies. SDPM(Online). https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_theory
- [2] M. J. Byun. (2010). Contents Design, Seoul : Communicationbooks, 39.
- [3] S. Y. Jung. (2010). A Study on Space Storytelling in Educational Virtual World: Focusing on Space Production Theory. Master Dissertation. Ewha Womans University, Seoul.
- [4] H. Y. Yun. (2016). A Study on Problem Based Storytelling of Digital Game Modification. *Journal of Korea Game Society*, 16(3), 65-76.
- [5] B. Y. Kwon. (2017). Engagement, Motivation. SDPM(Online). <https://brunch.co.kr/@bohkwon/13>
- [6] H. Y. Yoon. (2017). MOD of digital game. p.32. Seoul : Communicationbooks
- [7] K. R. Jun. (2014). What is Digital Games. p.4. Seoul : Communicationbooks
- [8] T. J. Yoon. (2010). Digital Game Culture Research. p.30. Seoul : Communicationbooks.
- [9] Y. G. Kim & G. H. Lee. (2018). *History of video games*. p.72. Seoul : Communicationbooks.
- [10] H. Tak. (2018). Kakao Friends! Friends Racing Launch Play Review. SDPM(Online). https://blog.naver.com/ha_tak/221383701163
- [11] D. M. Seo. (2011). Adventure Game. SDPM(On-line). <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3572502&categoryId=59088&categoryId=59096>
- [12] H. G. Kim. (2012). Tomb Raider releases new screenshots at ‘Gamescom 2012’. SDPM(Online). <http://game.donga.com/63236>
- [13] M. H. Kim. (2013). A Study on the Degree of User’s Freedom in the Sandbox Game. Master Dissertation. Soongsil University, Seoul.
- [14] J. J. Lee. (2013). Sand Box. SDPM(Online). <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2028633&categoryId=42914&categoryId=42915>
- [15] TTA. (2016). serious game. SDPM(Online). <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2028633&ci>

d=42914&categoryId=42915

- [16] GG Game. (2011). *The more interesting 'Audition English'*. SDPM(Online).
http://www.ggemguide.com/news_view.htm?uid=142559
- [17] W. S. Kim, J. S. Yoon, C. L. & B. C. Min (2010). An Analysis of The Repetitive Sound Effects Influencing on Game User's Flow. *The Journal of the Korea Contents Association, 10 (3)*, 149-156.
- [18] M. Csikszentmihalyi. (2018). *Finding Flow*, 45. Seoul : hainaim Publishing Co.
- [19] D. H. Kim. (2019). *A Study on Narrative Characteristics of Digital Interactive Videos - Focusing on 'Narrator-I' and Narrating Agent*. Doctoral dissertation. Chung-ang University, Seoul.

조 일 현(II-Hyun CHO)

장학원



- 1998년 3월 : 일본 큐슈산업대학교 사진학과(예술학사)
- 2000년 3월 : 일본 큐슈예술공과대학교 예술공학과 (예술공학석사)
- 2003년 3월 : 일본 큐슈예술공과대학교 예술공학과(박사과정 수료)
- 2013년 3월 ~ 현재 : 상명대학교 사

진영상콘텐츠학과 강사

- 관심분야 : VR, 3D, GAME, 스토리텔링
- E-Mail : 7sheba@naver.com