

## 디지털 게임의 반몰입적 특성과 전략에 관한 연구

이승제, 배상준

건국대학교 문화콘텐츠학과

rmflsdpfvm@naver.com, sjbae@konkuk.ac.kr

## A Study on Anti-immersive Strategy and Characteristics of Digital Games

Seung-Je Lee, Sang-Joon Bae

Dept. of Culture Contents, Konkuk University

## 요약

디지털 게임 경험에 있어 몰입은 가장 중요한 요인이다. 그러나 일부 게임은 다양한 방법으로 플레이어의 몰입을 흐트리고 이로 인한 심리적 거리감을 말미암아 성찰의 기회를 부여한다. 이러한 전략은 '낯설게 하기' 기법과 유사한 측면이 있다. 이에 본고는 디지털 게임의 반몰입 전략의 특성과 유형을 검토하고, 이를 '감각정보의 교란', '서사의 반전 및 장르의 전복', '경험의 제한' 세 가지로 제시하였다. 분석 결과, 시청각적 정보의 과잉, 축적된 정보나 장르 문법을 낯설게 하기, 특정한 선택과 경험의 강요는 반몰입 유발에 효과적인 것으로 나타났다. 해당 연구는 대안적 게임의 반몰입 전략을 정리하였다는 점에서 의의가 있다.

## ABSTRACT

Some games distract the player's immersion on purpose through the progression and direction of the game, thereby giving them an opportunity for rational awareness. In this paper, we tried to analyze the characteristics and types of alienation strategies of digital games. So we investigated the anti-immersive property of the game with the effect of Brecht's alienation and proposed three strategic types of digital games that cause the anti-immersive effect into 'disturbance of sensory information', 'reversal of narrative and overturning of genre' and 'limitation of experience'.

**Keywords** : 디지털 게임(Digital Game), 반몰입 전략(Anti-immersive Strategy), 낯설게 하기(Defamiliarization), 이상화(Estrangement), 실패의 수사학(Rhetoric of failure)

Received: Nov. 11. 2020. Revised: Dec. 16. 2020.

Accepted: Dec. 17. 2020.

Corresponding Author: Sang-Joon Bae(Konkuk Univ.)

E-mail: sjbae@konkuk.ac.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

몰입(immersion)은 디지털 게임 경험에 있어 가장 중요한 요인 중 하나이다. 이는 몰입이 플레이어의 탈자(脫自) 체험을 유발하기 위한 핵심적인 전제 조건이기 때문이다[1]. 플레이어는 가상 세계에 몰입함으로써 적극적으로 게임 세계를 탐험하고 창의적으로 게임을 유희한다. 이에 가니와 데시판드(Ghani & Deshpande)는 몰입이 디지털 기기와 인간 사이의 상호작용을 주재하고 이용자 만족에 지대한 영향을 미친다고 강조하기도 하였다[2]. 특히 디지털 게임은 다른 매체에 비해 상호작용성과 체험적 특성이 뛰어나기 때문에, 몰입의 정도나 파급력이 상당히 큰 편이다[3].

그러나 디지털 게임이 상업주의와 지나치게 결합할 때, 게임 몰입은 플레이어에게 부정적인 영향을 미칠 수도 있다. 이에 대한 대표적인 예시로는 게임 과몰입과 무비판적 동일시(Identifikation)를 들 수 있다. 무비판적 동일시란 플레이어가 게임 콘텐츠 내부의 메시지를 은연중에 수용하는 현상을 가리킨다[4]. 이는 곧 가상 세계에 몰두한 플레이어가 게임의 이데올로기적 메시지에 취약해질 수 있음을 의미한다. 이윤 추구에 대한 자본주의적 당위성과 게임의 여가적 기능을 참작한다고 하더라도, 게임 문화의 전반적 흐름이 상업주의의 요구에 부합하는 방향으로만 흐르는 것은 경계할 필요가 있다. 이와 관련하여 서성은은 오늘날 게임 콘텐츠에 대한 관심이 ‘상업적 가치와 활용’과 교육 및 훈련의 효용을 의미하는 ‘기능(function)’에 치중되어 있다고 비판하기도 하였다[5].

이에 따라 디지털 게임의 사회비판적 기능과 정치사회적 효용성을 증진하기 위한 노력이 이루어지고 있다. 가령 곤잘로 프라스카(Gonzalo Frasca)의 ‘억압받는 자들을 위한 게임’이나 이안 보고스트(Ian Bogost)의 ‘실패의 수사학’(Rhetoric of failure)과 같은 이론적 접근은 모두 이러한 맥락에서 이해될 수 있다. 이러한 노력은 이론적 탐색에 그치지 않으며 실제로 게임 콘텐츠에 반영되어 가

고 있다. 가령 일부 게임은 플레이어의 감정 몰입을 의도적으로 지연시킴으로써 플레이어가 디지털 게임과 자신 사이의 심리적 거리를 발견하도록 유도한다. 즉 ‘반몰입적 경험’이 새로운 의미의 발견에 영향을 미치게 되는 것이다. 이때 반몰입 전략의 핵심은 익숙한 세계를 붕괴시키고 그 사이에 낯선 감각을 투입시켜 객관적 재발견을 요청하게 만든다는 것에 있다. 이러한 점에서 게임의 반몰입 전략은 이상화(異常化, Estrangement) 내지는 낯설게 하기(Defamiliarization)와도 밀접한 관계를 맺고 있다고 할 수 있다.

그러나 여러 이론적 진전에도 불구하고 디지털 게임의 반몰입 전략을 유형화하고 자세히 살펴보는 시도는 다소 미비했다. 이에 본고는 두 가지의 연구 목적을 제시하고자 한다. 첫째, 게임의 몰입적 특성과 반몰입 전략의 기원을 분석하는 것이다. 이를 위해 먼저 게임 경험과 플레이어의 몰입에 관한 기존의 논의들을 간단하게 검토하고, 이에 대한 비판으로 등장한 여러 이론의 특성을 살펴보고자 한다. 이 과정을 통해 반몰입 전략의 이론적 기원이 브레히트(Bertolt Brecht)와 관련 있음을 지적하고자 한다. 둘째, 게임의 반몰입 전략을 정의하고 이를 유형화하는 것이다. 여기서 ‘반몰입 전략’이란 관객과 게임 사이의 심리적 거리감을 발생시키는 표현 양상을 의미한다. 이와 더불어 본 연구에서는 반몰입 전략의 양가적인 특성도 함께 논의하고자 한다. 예컨대 반몰입 전략은 특정 장르의 문법 속에서 오히려 몰입을 강화하는 기법으로 활용되는데 그칠 수 있다. 가령 반몰입 전략은 사회적 시뮬레이션 게임에서는 윤리적·사회적 의미를 발생시키기 위해 사용될 수 있지만, 호러 게임에서는 스릴감을 극대화하는 장치로 활용되기도 한다. 이에 본고에서는 ‘반몰입 전략’이 정치사회적 메시지를 전달하기 위한 기법으로 확대되기 위해서는 인문사회적 기획 아래에서 적절히 활용되어야 함을 지적하고자 한다.

본 연구는 게임의 반몰입 전략을 크게 ‘감각 정보의 교란’과 ‘서사의 반전 및 장르의 전복’ 그리고

‘경험의 제한’ 세 가지 형태로 유형화하였다. 이후 효과적인 분석을 위해 본고에서는 <헬블레이드 : 세누아의 희생>(Hellblade:Senua's Sacrifice, 2017)(이하 <헬블레이드>), <스탠리 패러블>(The Stanley Parable, 2013), <디스 워 오브 마인>(This war of mine, 2014)과 같은 게임 콘텐츠를 활용하였다. 텍스트의 선정 배경은 다음과 같다. 먼저 <헬블레이드>는 조현병에 의한 고통을 생생하게 전달하기 위해 환각, 환청, 착시 등의 기법을 적극적으로 활용하고 있어 ‘감각 정보의 교란’을 분석하기에 적합하였다. <스탠리 패러블>은 싱글 어드벤처 게임의 일반 문법과 관례를 비틀어 게임 행위에 관한 비판적 성찰을 유발하는 것으로 알려져 있다. 해당 게임은 일반적인 게임 서사 전개와 장르 문법을 낮설게 만드는 전략을 구사한다는 점에서 ‘서사의 반전 및 장르 전복’의 특성을 띠고 있다고 볼 수 있다. 보스니아 내전의 참상을 전달하기 위해 만들어진 <디스 워 오브 마인>은 효과적인 주제 의식 전달을 위해 도덕적 딜레마와 실패 경험의 강요를 적극 차용하고 있다. 이러한 점을 감안할 때 해당 게임은 ‘경험의 제한’을 분석하는데 유효할 것으로 분석되었다.

## 2. 디지털 게임의 몰입과 반몰입 전략

### 2.1 디지털 게임 몰입의 특성과 비판

몰입은 디지털 게임 경험을 창출하는 핵심적인 요인 중 하나이다. 자넷 머레이(Janet Murray)에 따르면 가상 세계로의 몰입은 외부의 위협이나 강제 없이 가상적 재현 공간에 대해 스스로 이입하는 것, 곧 ‘불신의 자발적 유예’를 의미한다[6,7]. 이때 머레이는 몰입적 경험이 참여적 상호작용을 통해 강화된다고 주장하며 이러한 미학적 경험을 에이전시(Agency)라고 규정하였다. 한편 미첼 메티어스(Michael Mateas)는 몰입에 관한 머레이의 주장을 보완하여 ‘이용자의 의도’와 ‘이용자의 행동’을 중요하게 고려해야 한다고 주장하였다[8]. 메티어스에 따르면, 온전한 게임 경험은 기획자가 구상

한 이상적 서사와 플레이어의 체험이 상호 일치될 때에만 발생할 수 있다. 달리 말해 플레이어의 몰입은 게임의 형상적 요인과 적절한 이용자의 의도 사이의 균형을 통해 극대화된다. 이러한 맥락에서 본다면 플레이어의 의심과 불신을 차단하는 기술은 가상공간으로의 몰입을 유도하기 위한 필수불가결한 기획이라고 할 수 있다.

몰입에 관한 기존의 견해는 몇 가지 중요한 한계를 지니고 있다. 예를 들어 연극적 게임 이론은 이용자의 능동적이고 즉흥적인 연기 가능성을 부정적으로 평가한다[9]. 기존의 견해에 따르면, 디지털 게임은 게임 디자이너의 기획과 플레이어의 ‘적절한’ 행동이 균형을 이룰 때 가장 ‘완전하게’ 기능한다. 그러나 해당 주장은 플레이어의 능동적 게임이 자칫 ‘연극’을 망칠 수도 있다는 부정적인 인식을 전제로 하고 있다. 또한 무엇보다 게임 기획자에게 ‘완전한’ 게임 세계를 구상할 절대적 권력을 부여하는 것을 옹호한다. 이에 따르면 이상적인 플레이어는 게임 세계를 관찰하고 의심하는 ‘해석의 주체’라기보다 주어진 역할에 온전히 몰입하는 ‘배우’에 가까워진다. 결과적으로 플레이어는 게임의 규칙에 순응하고 기획된 배역에 몰입함으로써 주류 이데올로기를 은연중에 체득하게 되며, 나아가 디지털 게임에 녹아있는 현실사회 문제를 순응적으로 받아들여지게 된다[4,10]. 즉, 무비판적 동일시의 위험에 노출되게 되는 것이다.

### 2.2 게임의 정치사회적 가능성과 반몰입

#### 전략

한편, 연극적 몰입에 대한 반성으로 게임의 정치사회적 역할을 발굴하고 이를 확산하려는 움직임이 부상하기 시작하였다. 특히 게임의 고유한 매체적 특성을 활용해 정치사회적 가능성을 탐색하려는 시도가 활발하게 이루어졌다. 디지털 게임의 여러 특징 중에서도 특별히 주목해야 할 것이 바로 ‘시물레이션’ 특성이다. 시물레이션이란 ‘주어진 조건에 대한 플레이어의 조작, 즉 비디오게임이 부여한 초

기 조건을 특정한 시스템을 통해 개조하거나 변화시키는 플레이어들의 실천'을 의미한다[11]. 이는 게임 세계에 참여한 이용자들의 자율권을 부여(혹은 통제)한다는 점에서 가장 '게임'적인 특징 중 하나이다. 시뮬레이션을 이해하기 위해서는 먼저 게임이 내러티브와 존재론적으로 다르다는 점을 파악할 필요가 있다[12]. 게임은 이미지와 서사의 조합만으로는 규명되지 않으며, 이용자들의 참여로 인해 촉발되는 세계의 '변화 가능성'을 포함하고 있다. 가령 <젤다의 전설>(The Legend of Zelda)를 플레이한다는 것은 젤다의 스토리를 이해한다는 뜻이 아니라, 몬스터를 처치하거나 퍼즐을 풀어나가며 젤다의 세계를 구축해나가는 것을 가리킨다[11]. 이때 중요한 사실은 시뮬레이션 속의 행위 가능성이 이용자의 의식 변화에 직접 영향을 미칠 수 있다는 것이다. 이는 곧 이용자가 게임 세계를 구축해 나가는 과정에서 재현된 세계의 모순을 스스로 발견할 수 있다는 사실을 의미한다.

정치사회적 기능전환이라는 게임의 잠재력은 브레히트의 서사극 이론과도 밀접하게 관련되어 있다. 브레히트는 관객의 감정이입(Einfühlung)을 통해 작동하는 아리스토텔레스적 연극을 비판하며 '비아리스토텔레스적 연극론'을 제안한 바 있다[13]. 그에 따르면 아리스토텔레스적 연극은 진실다움(Verisimilitude)의 효과를 통해 관객으로 하여금 허구세계에 감정이입하도록 유도한다[14]. 이때 브레히트는 아리스토텔레스적 연극이 부정적인 효과, 말하자면 무비판적인 동일시와 미적 삼투 현상을 야기할 수 있음을 지적하였다. 즉 브레히트는 감정이입에 기반을 둔 연극이 더 이상 예술로 기능하지 않으며, 세련되고 현실감 있는 동일시 기법이 오히려 관객들로 하여금 연극의 비판을 견디지 못하게 만든다고 보았다[13]. 이러한 문제의식 아래 브레히트가 제안한 개념이 바로 소외 효과이다.

소외 효과란 무대 위에 재현된 세계를 '생경'한 것으로 묘사함으로써, 관객이 관찰자의 입장에서 연극을 조망하도록 유도하는 기법을 의미한다. 이에 따르면 관객은 연극과 배우 그 어느 것에도 감

정적으로 몰입해서는 안 된다. 연극이 구성하고 있는 허구적 가상 세계, 즉 '연극적 매직서클' 내에 진입하게 되는 순간 관객은 배우의 시각 혹은 연극의 메시지에 종속될 우려가 있기 때문이다. 따라서 브레히트는 극작가와, 감독, 그리고 배우와 관객 사이의 경계를 견고하게 구분 지을 필요가 있다고 보았으며, 특정 인물의 입장에 종속되지 않으므로써 연극의 모순을 더 객관적으로 인지할 수 있다고 보았다[15]. 말하자면 특정 인물에 동화되고자 하는 관객의 시도를 의도적으로 방해하는 것이다. 이러한 관점 아래 브레히트는 소외 효과를 유발할 수 있는 여러 효과적인 연극적 장치와 기법을 제안했다. 여기에는 관객이 객관적으로 지각할 수 있는 형태의 에피소드 차용, 춤과 노래, 최소화된 무대배경, 조명을 켜 채 진행되는 연극, 줄거리가 쓰인 영사막 제공, 관객에게 갑자기 말하는 배우 등의 사례가 포함될 수 있다[16].

전술한 바 있듯 소외 효과의 핵심은 "지적인 이해의 대상을 '평범하고 친숙한 것'에서 '무언가 특별하고 놀랍고 예상 밖의 것'으로 전환함으로써, 관객으로 하여금 탐구와 비평(an attitude of inquiry and criticism)의 태도를 취하도록 만드는 것"이다[14]. 이때 '거리두기'와 '낯설게 하기'는 소외화를 유발하기 위한 핵심적인 기법 중 하나이다[17]. 먼저 '거리두기'는 연극의 사건이 현실과 대비되는 허구라는 사실을 환기시킴으로써 관객의 몰입을 저지하는 전략을 가리킨다. 반면 '낯설게 하기'는 익숙한 관습이나 패턴, 정형화된 사건이나 인물 등을 변용하여 놀라움을 자아내는 것을 의미한다. 이 두 가지 원리는 관람자의 수월한 몰입을 방해하는 것에 그치지 않고 새로운 인식의 개입을 촉구한다는 점에서 공통점을 갖는다.

연극과 마찬가지로 게임도 스스로의 지상과제인 '플레이어의 몰입'을 거부함으로써 비판적 성찰을 위한 도구로 발돋움할 수 있다. 예컨대 프라스카는 이른바 '억압받는 자를 위한 게임'라는 기획을 통해 게임의 정치사회적 가능성을 탐색한 바 있다. 프라스카의 논의에 따르면 플레이어는 게임 내에서 최

적의 선택을 모색하는 과정을 통해 현실 사회의 모순을 지각할 수 있어야 한다. 게임 <9월 12일>(September 12th, 2003)은 이에 대한 모범적인 예시 중 하나이다. 플레이어는 민간인 속에 섞여 있는 테러리스트를 제거하도록 요구받는데, 이를 위해 미사일을 날릴 때마다 민간인 희생자가 함께 발생한다는 사실을 깨닫게 된다. 그리고 민간인 희생에 격분한 시민들이 끊임없이 테러 단체에 자원함으로써 '모든 테러리스트를 제거하라'는 미션이 불가능한 임무라는 사실을 깨닫게 된다. 이와 관련하여 서성은은 <9월 12일>이 부조리한 미션을 제시함으로써 플레이어의 몰입을 자발적으로 중지하는 전략을 구사하고 있다고 지적하였다[5].

한편 보고스트는 게임이 게이머를 설득하기 위한 효과적인 매체라는 사실을 강조하며 게임이 플레이어에게 영향력을 미치는 과정을 연구하였다[18,19]. 보고스트의 논의에 따르면 게임의 설득 효과는 시뮬레이션된 게임의 구조를 이해하고 목도하는 과정에서 발생한다. 다시 말해 게임에서의 인지적 각성과 의미 전이는 특정한 단어나 정보에 기대어 이루어지지 않으며, 오로지 게임의 전체적인 구조와 맥락 속에서 후회적으로 달성되는 것이다[19]. '실패의 수사학'은 보고스트의 논의를 대변하는 기법 중 하나이다. '실패의 수사학'에 따르면, 플레이어는 의도적으로 도달하기 어렵게 만들어진 목표를 이행하는 과정에서 실패를 맛보게 되며, 실패의 반복은 점차 게임 세계와 플레이어 사이에 심리적인 거리감을 발생시킨다.

이렇듯 정치사회적 비판과 성찰을 위한 게임은 '거리두기', '낯설게 하기' 개념과 깊은 관련을 맺고 있다. 가령 '거리두기'와 '낯설게 하기' 개념은 디지털 게임의 반몰입 전략이 세련화 되는데 기여하였으며, 브레히트가 시도했던 연극 장치와 기법들은 디지털 게임의 문법에 맞게 각색되어 유사하게 적용되었다. 비록 모든 반몰입 전략이 브레히트의 전복적 사상에 동의하는 것은 아니지만, 적어도 몰입의 와해를 통한 이성적 성찰이라는 점에서 반몰입 전략과 브레히트의 기법 사이의 관련성을 지적할

수 있을 것이다.

### 2.3 디지털 게임의 반몰입 전략

디지털 게임 속 플레이어는 재현된 세계를 지켜보는 관객인 동시에 무엇보다 '배우'이기도 하다. 가령 플레이어는 정치화면, 설정창 또는 컷씬에서는 관객으로 참여하지만 직접 게임을 플레이하거나 퍼즐을 푸는 동안에는 배우로서 세계에 참가한다. 따라서 일반적으로 플레이어는 스스로를 수동적인 관객이 아닌 배우로 인식하며 직접 사건에 개입하고 참여하길 원한다. 즉 게임은 '보거나 읽는' 매체가 아니라 '하는' 매체인 것이다[11].

따라서 게임의 소외 효과는 규정된 역할에 포함된 플레이어를 몰입된 세계로부터 떼어놓으면서 발생한다고 볼 수 있다. 그리고 반몰입 전략은 이러한 효과를 실현하기 위한 하나의 방법론이라고 할 수 있다. 이때 본고는 반몰입 전략을 '게임의 구조나 장면을 낯설게 만들고 생경한 체험을 강요함으로써 플레이어의 몰입 강도에 개입하는 일련의 실천 방법'으로 정의하고자 한다. 반몰입 전략을 통해 생성된 심리적 거리감은 플레이어의 이성적 성찰을 위한 토대가 되며 때로 새로운 감각과 인식을 발견하는 계기로 작용하기도 한다.

반몰입 전략은 다른 여러 실천 방법과 비교할 때 몇 가지 장점이 있다. 첫째, 플레이어의 이성적 지각을 필요로 하는 게임이라면 어디에나 두루 적용될 수 있다. 가령 정치적 메시지를 담은 일부 가능성 게임은 게임의 정치사회적 가능성을 확대한다는 점에서 높게 평가받을 수 있으나 목적성에 지나치게 매몰될 수 있다는 한계를 지닌다. 이러한 게임의 구조는 교조적 메시지의 전달이나 사회 문제의 지적 탐구에 최적화되어 있기 때문에, 다양한 게임 장르에 보편적으로 적용하기 어렵다. 그리고 무엇보다 대중적 파급력이 떨어질 수밖에 없다. 반면 메시지 생성보다는 몰입의 조절 자체에 초점을 맞춘 반몰입 전략은 퍼즐, 경영, 액션 등 다양한 장르에 부담 없이 적용될 수 있다. 둘째, 반몰입 전략은 이성적 지각을 유발하는 시기와 규모를 상

대적으로 자유롭게 통제할 수 있다. 소외효과를 유발하기 위한 또 다른 방법인 MOD나 창발적 유희의 장려는 철저히 플레이어의 행위 가능성에 기대기 마련이며, 그 결과가 항상 비판적 의식 각성이라는 형태로 나타난다는 보장이 없다. 이에 반해 반몰입 전략은 기획자가 소외 효과의 강도를 비교적 자유롭게 통제할 수 있다는 이점을 갖는다.

그럼에도 불구하고 이러한 반몰입 전략은 신중히 활용될 필요가 있다. 부적절하게 남용된 반몰입 전략은 몰입을 전제로 하는 게임의 정체성 자체를 거부한다는 지적을 피할 수 없다[20]. 그렇기에 반몰입 전략은 게임의 플레이 과정 전체를 지배한다기보다 이성적 지각을 효과적으로 이끌어내는 적재적소의 장면에서 선택적으로 적용될 필요가 있다.

다음 장에서는 <헬블레이드:세누아의 희생>, <스탠리 패러블>, <디스 워 오브 마인>에서 찾아볼 수 있는 반몰입 전략을 구체적으로 분석하고자 한다. 효율적인 분석을 위해 본 연구는 반몰입 전략의 세부 표현 양상을 세 가지로, 즉 ‘감각정보의 교란’, ‘서사의 반전 및 장르의 전복’, ‘경험의 제한’로 나누었다. 각각의 양상은 시청각적 정보에 혼선을 일으키고, 서사나 게임 규칙의 패턴을 전복시키며, 플레이어의 자율권이나 경험을 직간접적으로 통제하는 실천방식이다.

### 3. 반몰입 전략의 세 가지 유형

#### 3.1 감각 정보의 교란

첫 번째로 살펴볼 반몰입 전략의 유형은 ‘감각 정보의 교란’이다. 해당 전략은 시청각적 정보의 과잉이나 혼선을 통해 플레이어의 정서적 몰입을 의도적으로 훼손하는 방식을 의미한다. 일부 게임 학자들은 감각적 자극의 통제를 통한 인지적 각성에 회의적인 입장을 취하는데, 이는 디지털 게임의 소외 효과가 시각적 수사학(visual rhetoric)보다 절차적 수사학(Procedural Rhetoric)에 기댈 때 가장 이상적이라는 생각에 기인한다[19]. 특히 이들은 컷신을 비롯한 비상호작용적 연출 장치가 플레

이어의 참여적 역할을 박탈함으로써 오히려 게임 경험 전체를 훼손시킨다고 비판하기도 한다[21]. 물론 이미지나 사운드와 같은 요인들은 그 자체만 놓고 본다면 ‘게임적’이지 않을 수 있다. 그러나 조작적 재미만큼이나 연출의 완성도에 따른 시청각적 만족도가 강조되는 오늘날의 게임 현실을 고려한다면, 그러한 주장은 재고의 소지가 있다. 세련된 이미지 연출과 적절한 감각 자극은 명료한 메시지의 전달과 게임 경험의 구체화에 의미 있는 기여를 할 수 있기 때문이다. 특히 컷씬이나 전투 장면에서 적절하게 응용된 ‘시각적 과잉(visual excess)’은 게임의 미적 자기주장의 실현과 지배적 이데올로기의 해체에 긍정적인 효과를 미친다고 볼 수 있다[22].

감각 정보의 교란은 게임의 조작적 재미나 서사 몰입을 방해하는 여러 이미지와 소음들을 충돌시킴으로써 발생한다. 빛의 산란을 통한 시각적 과잉이나, 초현실주의적인 이미지들의 혼용 그리고 환청을 이용한 청각, 감각의 정보 불일치 등이 이에 해당할 수 있다. 이러한 반몰입 전략은 플레이어의 몰입에 직접적이고도 즉각적으로 영향을 미친다는 측면에서 유용하게 활용될 수 있다. 그러나 다른 한편으로는 ‘결정적인 순간’을 어떻게 구현하느냐에 따라 그 효과의 강도가 결정되기 때문에 신중한 활용이 요구되기도 한다. 만약 감각 정보의 교란을 무분별하게 남용한다면 사실적 재현에 친숙한 일반 플레이어는 게임을 계속 이용하는 것을 거부할 수도 있다.

‘Ninja Theory’ 사(社)에서 제작된 <헬블레이드>은 감각 정보의 교란을 적극적으로 활용한 대표적인 사례다. <헬블레이드>는 조현병 환자들이 겪는 고통을 생생히 전달하고 이에 대한 사회적 인식을 개선하고자 하는 목적 아래 제작된 것으로 알려져 있다. 발매 이후 해당 게임은 기술적 성취와 주제의식을 인정받아 British Academy of Film and Television Arts(BAFTA) 게임 파트에서 5개 부문을 수상하기도 하였다[23]. <헬블레이드>는 고대 잉글랜드의 픽트족 여전사인 ‘세누아’

가 흥미하던 연인인 ‘달리온’을 부활시키기 위해 북유럽 신화의 신인 ‘헬라’가 다스리는 사후세계로 모험을 떠난다는 줄거리를 갖고 있다. 그러나 이 북유럽풍의 영웅담은 게임 진행 과정에서 점차 새 국면으로 접어들게 된다. 사후세계를 향한 모험이 사실 연인의 죽음을 건지지 못하고 정신적으로 무너지고 만 세누아의 환상이었음이 밝혀지기 때문이다. 결국 <헬블레이드>는 여전사의 영웅담이라고 보다는 현실과 환상 사이에서 정신적 고통을 겪는 한 여인의 투병기인 셈이다[24].

<헬블레이드>는 세누아에 감정적으로 이입하고자 하는 플레이어의 욕망을 적극적으로 견제한다. 이를 위해 게임은 색채의 과잉, 빛의 산란과 눈부심, 주체를 알 수 없는 환경 등 감각 정보를 교란하는 전략을 채택하고 있다. 이때 시청각적 정보의 과잉은 게임 경험 축적을 의도적으로 지연시키는 동시에 플레이어의 심리적 불안감을 자극하는 효과를 이끌어낸다. 또한 서로 다른 제안을 하는 환경과 신기루처럼 나타났다가 사라지는 시각 정보들은 인물이나 서사적 단서에 관한 판단을 유보시키는 효과를 낳는다. 이러한 시각적 과잉은 비단 컷씬 뿐만 아니라 액션이나 퍼즐 파트에도 동일하게 나타난다. 가령 전투 과정에서 나타나는 과편화된 이미지와 비현실적인 시청각적 정보는 적성(敵性) 캐릭터를 식별하거나 공격 패턴을 지각하는 것을 방해한다[24]. 다시 말해 전투 과정에서 제시되는 초현실적 이미지와 과장된 감각 정보는 인물의 심리적 혼란을 묘사할 뿐만 아니라 플레이어의 전투 몰입을 지연하기도 한다.

이와 함께 <헬블레이드> 전반에 나타나는 가상적 음향 효과는 플레이어의 심리적 불안을 자극하고 몰입을 분산시키는 결정적 요소 중 하나이다. 가상적 음향효과란 일상적으로 들을 수 있는 소음을 왜곡하거나 비사실적인 특성을 섞어 비현실적인 분위기를 전달하는 기법을 의미한다[25]. <헬블레이드>의 가상적 음향효과는 현실적 음향효과와 충돌하거나 시각적 과잉과 병용됨으로써 세계의 불확실성을 가중시킨다[24]. 특히 세누아의 광증이 심

해질수록 음향의 왜곡과 환청도 증폭되는데, 이는 캐릭터를 향한 감정이입을 차단하는 반몰입 요인으로 작용한다.

이렇듯 <헬블레이드>의 시청각적 연출은 캐릭터와 세계에 감정적으로 이입하고자 하는 플레이어의 욕망을 적극적으로 저지함으로써 거리두기 효과를 낳고 있다. 중요한 사실은 반몰입 전략이 단순히 플레이어의 몰입 방해에 그치는 것이 아니라 게임의 기획에 조용하도록 치밀하게 배치되어 있다는 것이다. 반몰입 전략에 노출된 플레이어는 사건 또는 인물에 대해 어떤 확언도 할 수 없는 상황에서 생경하고도 불안한 세계를 탐험하도록 요구받는다. 이에 따라 플레이어는 사후세계로의 여정이 왜이토록 어려운지, 욕망의 성취를 방해하는 환경과 환경의 정체가 무엇인지 고민할 기회를 얻게 된다. 다시 말하자면, 심리적 긴장감의 원인을 성찰하게 되는 것이다. 여기서 플레이어는 <헬블레이드> 속 진짜 여정이 광증과 현실 사이의 기로에 선 세누아의 ‘현실’ 극복이라는 사실을 깨닫게 된다.

### 3.2 서사적 반전과 장르의 전복

두 번째로 살펴볼 반몰입 전략은 서사적 반전과 장르의 전복이다. 게임 서사는 허구적 세계에 생동감을 불어넣어 플레이어의 수월한 게임 몰입을 돕는 역할을 한다. 여기서 중요한 것은 대부분의 게임 서사가 플레이어의 판단과 선택에 따라 전개된다는 점이다. 게임 서사의 상호작용적 특징은 플레이어가 게임 진행 과정 내내 긴장을 유지하도록 도울 뿐만 아니라 적극적으로 게임 세계에 참여하도록 독려한다[26].

서사의 반전은 게임을 더욱 매력적으로 만드는 기법 중 하나이다[27]. 반전이란 ‘상호 텍스트적으로 이해할 수 있는 일반적인 서사의 틀을 뒤집거나, 혹은 예기치 않은 결과로 인해 수용자에게 놀라움을 주는 것이 중요하게 작용하는 경우’를 의미한다[28]. 서사적 반전은 수용자가 스토리, 캐릭터 등을 어느 정도 예측할 수 있을 만큼 충분히 콘텐츠에 익숙해졌을 때 비로소 활용 가능하다[27]. 이

는 서사의 반전이 수용자의 서사적 지식과 이에 따른 기대치를 전복시킴으로써 발생하기 때문이다. 이때 주목해야할 점은, 게임 속 서사적 반전의 대상에는 허구적 세계나 캐릭터뿐만 아니라 플레이어 까지도 포함된다는 사실이다. 가령 ‘A가 사실 B였다’는 식의 반전은 관찰자에게 특정 사건이나 캐릭터를 새롭게 해석할 것을 요구할 뿐이다. 그러나 ‘게임 서사’의 반전은 이때까지 서사를 주도해온 플레이어에게 결과의 책임을 되묻는 효과까지 동반한다. 따라서 서사적 반전에 놓인 플레이어는 게임 세계로의 몰입을 중단하고, 자신의 어떤 선택이 왜 이러한 결과를 낳았는지 혹은 자신이 간과한 어떤 정보가 반전을 야기했는지 되돌아보도록 요청받는다. 그리고 서사적 진실 혹은 기획자의 저의가 명료히 드러나게 될 때, 플레이어는 거리를 두고 게임 세계 전반을 비판적으로 재해석할 기회를 얻는다.

매체 특성상 게임 장르를 명확하게 규정하는 것은 어려운 일이다. 왜냐하면 게임 장르는 소재나 텍스트의 화제, 게임-플레이어 사이의 역학관계, 게임에 적용된 기술 혹은 플랫폼의 특성 등에 따라 내용적, 수학적, 형태적 측면에서 제각기 다르게 유형화될 수 있기 때문이다[29]. 간소화의 위험을 무릅쓰고 말하자면, 게임 장르는 ‘플레이어의 특정 기대를 충족하고 게임 세계로의 원활한 몰입을 촉진하는 정형화된 패턴과 양식’ 정도로 정의할 수 있을 것이다.

게임 장르의 전복은 정형화된 패턴과 양식을 전용함으로써 발생한다. 달리 말해 장르 전복은 플레이어와 개발사 사이의 암묵적인 약속 곧 ‘장르계약’을 파기하는 기법이다. 장르 전복의 핵심은 작품과 수용자 사이에 심리적 긴장을 유발시키고 이를 통해 새로운 의미를 이끌어내는 것에 있다. 즉, 고의적으로 ‘장르실망’을 유발함으로써[30] 플레이어의 몰입을 분산시키고 작품과 수용자 사이에 심리적 거리를 형성하는 것이다. 그리고 정형화된 패턴의 파격적 전복에 말미암아 플레이어는 그동안 익숙하게 여겼던 게임 세계를 다른 시각으로 지각할 기

회를 얻게 된다.

Galactic Cafe에서 개발한 <스탠리 패러블>은 서사의 반전과 장르의 전복을 적극적으로 활용한 대표적인 게임이다. 현실과 게임의 경계를 가로지르는 메타픽션(Metafiction)이라는 독특한 구성으로 인해 이 게임은 학술적으로도 많은 주목을 받은 바 있다[31,32] <스탠리 패러블>은 427번으로 불리는 회사원 ‘스탠리’를 조작하여 회사에 생긴 수상한 변화를 찾아내도록 구성되어 있다. 상부의 지시를 묵묵히 따르는 평범한 회사원인 스탠리는 어느 순간부터 상부지침이 내려오지 않는다는 사실을 깨닫고 자리에서 일어난다. 이때 플레이어에게 한 남성의 목소리가 내레이션처럼 들리기 시작한다. 이 내레이션은 스탠리의 심리와 사건 정황을 서술하며 플레이어가 나가야 할 길을 제시해준다. 이때 플레이어는 내레이션의 권고에 따라 게임을 진행할 수도 있고, 아니면 이를 거부하고 자신만의 선택에 따라 진행할 수도 있다.

대부분의 게임에서 내레이션은 플레이어의 수월한 몰입을 돕거나 조작 방식을 안내할 목적으로 ‘도움말’ 혹은 ‘튜토리얼’ 기능을 수행한다. 그리고 이 목적의 효과적 달성을 위해 내레이션 기능은 철저히 플레이어에게 유익한 사실을 전달하도록 구성된다. 즉 내레이션이라는 게임의 외적 지시 기능은 플레이어만을 위한 지시등으로 기능한다.

하지만 <스탠리 패러블>은 이러한 장르관습에 강한 의문을 제기한다. 게임이 시작되면 플레이어는 어느 문을 열고 들어갈지, 어떤 버튼을 눌러야 할지, 무엇을 해야 할지를 하나하나 지시해주는 ‘친절한’ 내레이션 음성을 듣게 된다. 일반적인 게임 관행에 친숙한 플레이어는 ‘스탠리는 사장실로 올라가는 계단을 찾기로 했습니다.’와 같은 내레이션의 지시에 충실하게 따르게 마련이다. 내레이션의 지시대로 임무를 모두 수행한다면, 플레이어는 사원들을 세뇌하려는 회사의 음모를 저지하고 바깥세상으로 탈출한다는 ‘해피엔딩’을 맞보게 된다. 그러나 플레이어가 서술자의 지시를 거부하고 스스로의 판단대로 행동하면, 게임은 새로운 국면으로 접어



들게 된다. 내레이션을 서술자는 지시에 따르지 않고 멋대로 행동하는 플레이어를 회유하기도 하고 옥박지르기도 하며 심지어 게임 오버시키기도 한다. 이러한 경험의 누적을 통해 플레이어는 <스탠리 패러블>의 외적 지시가 게임의 일반적인 관습과 다르게, 오히려 자신에게 적대적으로 작동한다는 사실을 깨닫게 된다. 생소화된 내레이션은 플레이어의 무비판적인 몰입을 저지하며 다른 시각에서 게임 세계를 관찰하도록 요청한다. 즉 플레이어는 외적 지시에 대한 불신을 말미암아 ‘해피엔딩’의 경험과 내레이션의 거짓된 지시 그리고 스탠리가 처한 상황을 객관적인 시각에서 새롭게 조망할 수 있게 된다. 이 과정을 통해 플레이어는 결국 자유의지를 뺏으려는 회사의 음모란 애초에 존재하지 않았다는 사실을 깨닫게 된다. ‘자유의 몸이 되어 회사로부터 탈출했다’라는 엔딩 자체가 사실 플레이어의 ‘자유의지’(에이전시)를 통제하기 위한 서사적인 기만에 불과하기 때문이다. 결과적으로 이 게임은 ‘스탠리 우화’가 아닌 ‘플레이어 우화’를 제시하고 있는 것이며, 해당 메시지는 내레이션 관행에 대한 낯설게 하기와 반전을 통해 구체화된다.

### 3.3 경험의 제한 전략

세 번째로 살펴볼 반몰입 전략은 경험의 제한이다. 경험의 제한은 ‘규칙을 통해 플레이어의 자율권(에이전시) 및 관습적 권한을 제한하거나, 실패와 같은 특정 경험을 강요하는 기법’이라고 할 수 있다. 게임의 규칙이나 수용자의 체험을 통제한다는 점에서, 이 기법은 가장 게임다운 반몰입 전략이기도 하다. 구체적으로 경험의 제한은 승리, 실패, 이용 중지와 같은 특정 체험을 강요하거나, 플레이어의 선택 가능성과 권한을 의도적으로 제한함으로써 구현된다.

이러한 맥락에서 본다면, 보고스트의 ‘실패의 수사학’은 ‘경험의 제한’의 한 유형이라고 볼 수 있다. ‘실패의 수사학’ 역시 플레이어에게 달성하기 불가능한 목표를 제시하고, 플레이어가 이를 실행에 옮기는 과정에서 스스로 게임 서사의 구조적 모순을

깨닫게 하는 기법이기 때문이다. 실패의 수사학의 핵심은 결국 경험의 의도적 제한이다. 서성은은 <맥도날드 게임>(McDonald game)의 예시를 통해 실패의 수사학이 ‘몰입의 자발적 중단’을 이끌어내는 과정을 자세히 소개한 바 있다[5]. 게임이 시작되면 플레이어는 패스트푸드 회사 운영의 임무를 맡게 되고, 이에 품질 좋은 재료를 통해 최대한 많은 수익을 내고자 노력한다. 그러나 플레이어는 환경호르몬 사용 등 비윤리적 방식을 활용하지 않으면 회사의 이윤을 낼 수 없다는 사실을 깨닫게 된다. 모순에 직면한 플레이어는 비윤리적 방식을 사용해서라도 계속 이윤을 추구할 것인지 혹은 게임을 종료할 것인지 선택에 직면하게 된다. 실패에 대한 압력이 플레이어의 자발적인 몰입 중단에 영향을 미치고 있는 것이다.

플레이어의 자율권을 제한하는 방식은 게임 콘텐츠의 특징에 따라 여러 형태로 구현될 수 있다. <스탠리 패러블>의 일부 장면처럼 플레이어의 이동 경로를 차단하는 경우도 있지만, 행동에 패널티를 부과함으로써 자율적 선택을 제한하는 전략도 존재한다. <디스 워 오브 마인>(This war of mine, 2014)의 게임 규칙은 플레이어의 선택지에 패널티를 부과함으로써 경험의 제한을 구현한 대표적인 사례이다. 보스니아 내전을 모티브로 만들어진 이 게임은 전쟁으로 엉망이 된 도시에서 특정 기간 동안 살아남는 것을 목표로 제시한다. 해당 게임은 플레이어를 도덕적 딜레마의 상황에 몰아넣고 모든 선택지에 패널티를 부여하고 있다. 가령 친구의 질병을 치료하기 위해 어쩔 수 없이 타인을 죽여야 하는 상황에서 플레이어는 두 가지 선택에 직면하게 된다. 만약 타인을 죽이면 플레이어블 캐릭터의 죄책감이 증가하고 게임 진행에 중요한 패러미터인 사기가 큰 폭으로 꺾인다. 그러나 타인을 죽이지 않으면 친구 생존자는 죽음에 이르게 된다. 결과적으로 플레이어가 어떤 선택을 하더라도 피해를 감수할 수밖에 없는 구조인 것이다.

플레이어가 원하는 시점에 진행 상황을 저장할 수 없다는 점 또한 실패에 대한 압력을 높이는 요

인으로 작용한다. 결국 플레이어는 생존을 위한 선택에도 불구하고, 점점 자신의 상황이 악화되는 과정을 지켜볼 수밖에 없다. 이렇듯 각종 규칙에 의해 자율권이 제한된 상황에서 플레이어는 어떠한 선택도 쉽사리 내릴 수 없게 된다. 이러한 상황에서 플레이어는 극도로 예민해지게 되며, 이에 따른 인지적 스트레스는 플레이어의 감정적 몰입을 분산시키는 결과를 낳는다. 결국 플레이어는 최선의 결과를 도출해내기 위해서 극 중 상황에 감정적으로 몰입하기보다는 재현된 게임 세계의 본질을 차분히 뒤돌아 볼 필요가 있음을 깨닫게 된다. 이에 따라 플레이어는 어떤 선택을 하든 악화될 수밖에 없는 서사적 상황에 직박하기보다 불합리한 것처럼 보이는 게임의 구조와 숨겨진 의미에 관심을 갖게 된다. 그리고 이 과정을 통해 플레이어는 붕괴된 가상 도시에 가해진 거대한 폭력들을 객관적으로 관찰할 기회를 얻게 된다. 이러한 소외효과를 통해 <디스 워 오브 마인>은 서바이벌 게임에서 윤리적 가치가 말소된 전쟁의 참상을 체험하는 시뮬레이션 게임으로 탈바꿈하게 된다.

#### 4. 결론

본 연구의 목적은 디지털 게임의 정치사회적 가능성을 확인하고, 심리적 거리두기를 유발하는 반몰입 전략을 정의 및 유형화하는 것에 있었다. 먼저 반몰입 전략이란 ‘게임의 구조를 낮설게 만들거나 생경한 체험을 강요함으로써 플레이어의 몰입 강도에 직접적으로 관여하는 전략’이라고 정의할 수 있다. 본고에서는 게임의 핵심적 장면에서 적용할 수 있는 반몰입 전략을 크게 ‘감각 정보의 교란’, ‘서사의 반전과 장르의 전복’, ‘경험의 제한’ 세 가지로 제시하였다.

첫 번째, 감각 정보의 교란은 시청각적 정보의 과잉이나 혼선 유발을 통해 플레이어의 정서적 몰입을 방해하는 것을 가리킨다. 해당 전략은 주로 컷씬과 시청각적 연출 또는 인터페이스 등의 영역에서 나타나며 환청 효과, 초현실적인 미장센, 빛

의 산란, 감각 정보 차단 등 다양한 형태로 구체화된다. 이러한 전략은 특정 인물이나 장면에 대한 판단을 유보하거나 반복하게 만들고, 심리적 불안감을 자극하여 감정적 몰입을 지연하는 효과를 낳는다. 또한 빛번짐 등을 통해 전투, 모험과 같은 게임 경험을 훼손함으로써 게임 몰입을 물리적으로 방해하기도 한다. 두 번째, 서사적 반전과 장르의 전복은 플레이어에게 익숙한 정보, 평가, 규칙들을 낮설게 만들으로써 소외 효과를 야기하는 전략이다. 이 전략은 원점에서 게임 세계를 되돌아보도록 만든다는 점에서 잠재력이 크다. 다만 이 전략은 플레이어가 서사적 단서를 충분히 축적하고 있거나 게임 관습 또는 장르문법에 익숙해야 한다는 전제가 충족되어야 한다는 단점을 갖고 있다. 따라서 특정 장면에서 유연하게 적용하기 어려우며 철저한 기획 아래 게임 전반에 걸쳐 이루어지는 경우가 많다. 세 번째는 경험의 제한이다. 경험의 제한이란 플레이어의 자율권을 제한하거나, 실패나 성공 혹은 특정한 선택을 반복적으로 체험하도록 구조화된 압력을 의미한다. 기술한바 있듯 중요한 장면에서 실패 또는 손실이 강요될 때 플레이어의 인지적 스트레스는 증가하게 된다. 이 때 플레이어는 반복되는 부정적 경험을 재해석함으로써 불합리한 게임 규칙 뒤에 숨겨진 진실을 발견할 기회를 얻게 된다. 해당 전략은 결정적 장면에서 딜레마를 갖는 선택 강요, 특별한 규칙 정용 등의 형태로 유연하게 적용될 수 있다는 장점을 지닌다. 다만 문체의식의 결여나 설득력 없는 맥락에서의 남용은 역효과를 불러일으킬 수 있다. 반몰입 전략을 표로 간단히 정리하면 다음 장의 [Table 1]과 같다.

[Table 1] Anti-immersive Strategy

Term	Characteristics
Disturbance of sensory information	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Interfering with the player's emotional immersion through an excess of audiovisual information and deception</li> <li>· Hallucinations, surreal mise-en-scene, scattering of light, sensory information blocking, auditory hallucination</li> </ul>
Reversal of narrative and overturning of genre	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Induce critical reflection by making the provided information, narrative clues, evaluation, game conventions, and genre grammar unfamiliar</li> <li>· Plot twist, genre subversion, code breaking</li> </ul>
Limitation of experience	<ul style="list-style-type: none"> <li>· To restrict the rights of the player through the rules and the penalty or impose experiences such as failure or detained for the player.</li> <li>· The rhetoric of failure, internment, ethical dilemma</li> </ul>

하지만 반몰입 전략을 구분별하게 사용하는 것은 자칫 플레이어가 게임 진행 자체를 포기하게 만드는 결과를 불러일으킬 수 있다. 또한 일부 게임 장르에서는 독자적인 장르 특성과 맞물려 오히려 플레이어의 몰입을 부추기는 결과를 낳을 수 있다. 이를 바탕으로 반몰입 전략의 두 가지 특징을 제안하면 다음과 같다.

첫째, 게임의 반몰입 전략은 정치사회적 비판 의식과 맥락 안에서 기능해야 한다. 반몰입 전략의 궁극적인 목적은 플레이어의 몰입 강도를 조절함으로써 재현된 게임 세계에 대한 새로운 시각과 통찰을 제공하는 것이다. 그러나 플레이어의 몰입 자체는 게임 매체의 정체성을 구성하는 핵심 요인이기 때문에 조심스럽게 다루질 필요가 있다. 예컨대 반몰입 전략의 남용은 자칫 게임의 전체적 구성을

산만하게 만들 수 있으며 플레이어의 진행 의욕을 떨어뜨릴 수도 있다.

둘째, 반몰입 전략이 비판적 맥락 안에서 기능하지 않는다면 오히려 플레이어의 무비판적 몰입을 부추기는 결과를 낳을 수도 있다. 실제로 후자의 사례는 주류 게임에서도 쉽게 관찰할 수 있다. 예를 들어 시청각적 정보의 교란은 호러 게임에서 섬뜩하고 기이한 느낌을 전달하기 위해 의도적으로 활용되기도 한다. 이와 유사하게 '서사의 반전과 장르 전복'도 유의미한 단서나 적절한 피드백을 동반하지 않는다면 그저 신선한 변용 정도에 머무를 수 있다. 결국 해당 유형이 반몰입 전략으로 기능하기 위해서는, 서사적 반전과 규칙의 전복이 비판적 성찰 가능성의 증대에 의미 있는 기여를 할 수 있어야 한다. 한편 '경험의 제한'은 플레이어의 산만한 게임 진행을 사전에 차단하거나 도전 욕구를 자극하기 위해 일반적인 상업 게임에서 차용되기도 한다. 가령 적정 수준 이상의 높은 난이도는 상업적 관심을 불러 모으기 위한 수단으로 활용되기도 한다. <Getting Over it>(2017)나 다크 소울(Dark Souls) 시리즈는 극악의 난이도로 게이머들의 관심을 불러일으킨 대표적인 사례이다. 그러나 해당 사례는 정치사회적인 맥락이 부재할 뿐만 아니라 실패의 경험을 통해 부각되는 체험도 전무하다. 따라서 해당 유형의 게임은 대안적 게임이 추구하는 반몰입 전략을 활용하고 있다고 평가하기 어렵다.

반몰입 전략의 세부 유형들은 서로에게서 완전히 분리되지 않으며 유기적으로 상호작용한다. 이는 해당 유형들이 이론적으로 구별될 수 있더라도, 실제 콘텐츠에서는 상호복합적인 형태로 드러날 수 있음을 의미한다. 예를 들어 감각 정보의 교란 전략은 때로 경험의 제한을 야기하기도 한다. 특히 높은 집중력과 세심한 컨트롤이 요구되는 상황에서, 시청각적 정보의 과잉과 교란은 장애물 극복을 어렵게 만들며 게임 경험에 대한 통제 요인으로 기능할 수 있다. 결과적으로 각각의 전략은 뚜렷한 비판 의식과 일관된 맥락 속에서 활용되어야 하며, 플레이어의 게임 경험을 예측·기획하는 과정에서도

인문사회적 시각을 견지할 필요가 있다.

따라서 대안적 게임 기획자는 정치사회적 비판 메시지가 투사될 수 있는 핵심적인 지점들을 설정하고 반몰입 전략을 적절히 배분함으로써, 상업적 위험 부담을 줄이는 동시에 플레이어의 이성적 지각이라는 소기의 성과를 달성할 수 있을 것이다. 본 연구에서 실시된 반몰입 전략의 유형과 특징에 관한 분석은 차후 게임의 미장센 분석이나 이용자 경험을 예측하는 과정에서도 유용하게 활용될 수 있으며, 차후 디지털 게임의 인문비평에 있어서도 참고 자료로 활용될 수 있을 것으로 예상된다. 다만 본 연구는 브레히트의 사상과 소격화의 개념을 치밀하게 비교분석하여 논증하는 것까지는 나아가지 못했다는 한계를 갖는다. 따라서 차후에는 반몰입 전략과 유사한 매체·문학적 개념을 치밀하게 비교 검증하는 것으로 연구가 확장될 필요가 있다.

## REFERENCES

- [1] Gi-do Jeong, "Game, engagement and Selfless" Information Society & Media, No. 2, pp.88 - 106, 2000.
- [2] Ghani Jawaid, Deshpande Satish, "Task Characteristics and the Experience of Optimal Flow in Human-Computer Interaction", The Journal of Psychology, Vol.128, No.4, pp.381 - 391, 1994.
- [3] Hae-Young Lee & Won-Hyung Lee, "The Digital game art considerative to flow element of game", Journal of Korea Design Knowledge, Vol.26, pp.231 - 238, 2013.
- [4] Kyoum-Sup Kim, "Der Computerspiel als Drama fur die soziale Kritik und Erkenntnis", Deutsche Sprach-und Literaturwissenschaft, Vol.51, pp.1-25, 2010.
- [5] Seong-eun Seo, "Study on Verfremdungseffekt of Serious Game -centered the failure of rhetoric", Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol24, No.4, pp.217 - 226, 2011.
- [6] Kyoum-Sup Kim, "Das Computerspiel, Performance im Digitalen Zeitalter", Deutsche Sprach-und Literaturwissenschaft, Vol.19, No.2, pp.1-20, 2011.
- [7] Janet Murray, "Hamlet on the Holodeck : the Future of Narrative in Cyberspace", MIT Press, 2017.
- [8] Mateas. M, "A Neo-Aristotelian theory of interactive drama" Working notes of the AI and Interactive Entertainment Symposium, pp.56-61, 2000.
- [9] Hui-beom Yu and Jung-Hwan Sung, "Active Narrative of Digital Game and Improvisation", Journal of Korea Game Society, Vol.16, No.2, pp.75 - 86, 2016
- [10] Frasca Gonzalo, "Video games of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate" Doctoral thesis, Georgia Institute of Technology, 2001.
- [11] Keun-Seo Park, "Play and Narrative in Videogame Park", Journal of Communication Science, Vol.9, No.4, pp.208-242, 2009.
- [12] Frasca Gonzalo, "The Video Games of the Oppressed", Trans. Kyoum-sup Kim, "CommunicationBooks, Inc", 2008 .
- [13] Bertolt Brecht, "Grosse Kmmmentiete Berliner und Frankfurter Ausgabe", Trans. Yun-Yeop Song et al., Yeongeukgwa Ingan, 2017
- [14] Yongsu Kim, "Epic Theatre Reexamined from the Viewpoint of Cognitive Science", Journal of Korean Theatre Studies Association, Vol.49, pp.133 - 169, 2013.
- [15] Pötzsck, H, "Playing Games with Shklovsky, Brecht, and Boal: Ostranenie, V-Effect, and Spect-Actors as Analytical Tools for Game Studie", The International Journal of Computer Game Research, Vol.17, No.2, pp.1-26, 2017.
- [16] Busoon, park, "Creating a Monster : Fucking A Read in Brecht's Theory of Epic Theatre", The Journal of Mirae English Language and Literature, Vol.23, No.1, pp.99-118, 2018.
- [17] Taekwan Kim. "Bertolt Brecht's Epic Theater and Music", Journal of the Musicological Society of Korea, Vol.9, No.1, 117 - 136, 2006.
- [18] Ian Bogost, "Persuasive Games : The Expressive Power of Video Games", Cambridge: The MIT Press, 2007.
- [19] Jung-Yeop, Lee, "A Study on Persuasive Games by Ian Bogost", Journal of Popular Narrative, Vol.23, No.3, pp.489 - 520, 2017.
- [20] Kay-Youn Ahn, Tack Woo, "A Study on

Moral Functionalities of Digital Game as an Art Form”, Journal of Korea Game Society, Vol.11, No.6, pp.159 - 170, 2011.

- [21] Newman James, “Video games”, trans. Keun-Seo Park et al. CommunicationBooks”, 2008.
- [22] Sang Joon Bae , “Mise-en-scene”, CommunicationBooks, 2016.
- [23] Hellblade, “Hellblade Wins 5 BAFTA Awards” <http://www.hellblade.com/hellblade-wins-5-bafta-awards/>, 2018
- [24] Sung Je Lee, Sang-Joon Bae, “Study on Surrealistic Direction in <Hellblade: senua's sacrifice> ”, Korean Association For Visual Culture, No.34, pp.239-275, 2019.
- [25] Sang-yoon Lee, “Mise-en-scène in Film and the Significance of Virtual Sound Effects - Focused on the Film ‘Stoker’”, Journal of Music Education Science, Vol.17, pp.243 - 265, 2013.
- [26] You-Joong Kim, “Reasons for Tension and Absorption - Why people are absorbed into the games-”, Digital Storytelling Studies, Vol.1, No.1, pp.1 - 14, 2006.
- [27] Sang-Soon Guahk, “A Narrative Reversion and A Paradox of a Desire -Choi in-ho's Alcoholic and Oh jung-hee's Night Game” Korean Language and Literature in International Context, Vol.34, pp.231-253, 2005.
- [28] Moo Kyu Kim, “Principles and Meanings of ‘Twisted Film.’”, The Journal of Literature and Film, Vol.9, No.3, pp.557 - 585, 2008.
- [29] Dong-Eun Lee, “A Study of Digital Game Grammar”, Journal of Korea Game Society, Vol.15, No.2, pp.7 - 18, 2015.
- [30] Sang Joon Bae, Genre movie, “CommunicationBooks”, 2016
- [31] Jung-Yeop Lee, “A Ludological Study with Views of Cognitive Narratology”, Hanminjok Emunhak, Vol.71, 511 - 536, 2015.
- [32] Hye-Won Han, Su-Jin. Kim. “Analysis of Parody Game as Tragicomedy”, Journal of Korea Game Society, Vol.16, No.2, 97 - 110, 2016.



이 승 제 (Lee, Sung Je)

약 력 : 2020 건국대학교 문학 박사  
2020-현재 건국대학교 산학협력단 연구원

관심분야 : 게임 비평, 게임 기획

---



배 상 준 (Bae, Sang-Joon)

약 력 : 2004 마부룩 필립스대학교 영화학 박사  
2006-2016 성신여대 미디어커뮤니케이션학과 교수  
2016-현재 건국대학교 문화콘텐츠학과 교수

관심분야 : 영화, 디지털 게임

---

