

디지털 우연놀이의 미학체계 연구

임해량*, 이동은**

가톨릭대학교 디지털미디어학과*, 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과**

magic910@naver.com*, delee@catholic.ac.kr**

Study on Aesthetic Framework of Digital Alea

Hae-Ryang Lim*, Dong-Eun Lee**

Catholic Univ. Dept. of Digital Media*,

Catholic Univ. Dept of Media Technology Contents**

요 약

본 연구의 목적은 도박을 중점으로 부정적 담론에 놓여진 우연놀이의 미학적 가치에 대해 조명하는 것에 있다. 우연놀이는 병리학적 해석을 중심으로 본연의 가치를 온당히 평가받지 못하고 있다. 따라서 본 연구는 우연놀이의 미학적 가치에 대해 객관적으로 조명하기 위해 디지털이라는 미디어의 변화 관점에서 우연놀이를 조망하고 도박과 분별되는 의의를 탐구하고자 한다. 디지털 우연놀이에서 무작위성을 발생시키는 RNG 메커니즘이 아날로그 메커니즘과 가지는 차이가 무엇인지 살피고 이로 인해 우연놀이 미학체계에 어떠한 변화가 발생하는지 규명하고자 한다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the aesthetic value of alea, which is placed in negative discourse with a focus on gambling. Alea has not been properly evaluated for its value based on pathological interpretation. Therefore, in order to objectively examine the aesthetic value of alea, This study attempts to look at alea from the perspective of digital remediation and explore the significance which can be distinguished from gambling. The purpose of this study is to examine the difference between RNG mechanism and the analog mechanism, and to find out what changes occur in the aesthetic framework of alea.

Keywords : Alea(알레아), Game of Chance(우연놀이), MDA Framework(MDA 프레임워크), Aesthetic(미학)

Received: Nov. 28. 2020. Revised: Jan. 15. 2021.

Accepted: Jan. 28. 2021.

Corresponding Author: Dong-Eun Lee

(The Catholic University of Korea)

E-mail: delee@catholic.ac.kr

※ 본 논문은 2020년 게임문화포럼 운영 사업의 일환으로 수행된 공모전의 우수 논문을 수정 보완하였습니다.

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.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.

1. 서론

디지털 게임 연구에서 우연놀이는 도박이라는 사행적 의미로 평가 절하되는 경향성을 가진다. 신의 뜻을 엿보기 위해 뺏조각을 굴리던 아날로그 우연놀이의 주술적 미학이 디지털 게임 연구에서 지속되고 있는 것이다.

우연놀이에 대한 비판과 편견은 오래된 역사를 가지고 있다. 모든 현상이 곧 신의 의지라 믿었던 중세의 종교적 가치관에서 우연놀이가 표방하는 무작위성은 불경한 것이었으며[1] 인간 의지의 실천이 중시되는 근대적 가치관에서 우연놀이의 수동성은 노동의 가치를 훼손시키는 비윤리적 행위로 일컬어진다. 이러한 관점에서 카이와는 놀이의 4분면을 정의하면서 우연놀이를 경쟁놀이의 보조적 수단이나 주변적 존재로 일축한다. 우연놀이가 미학적 가치를 가질지언정 결국 그 가치는 경쟁놀이에 비해 하찮은 것이며[2], 때에 따라서는 터부시되어야 하는 대상으로 규정하는 것이다.

우연놀이의 개념을 도박과 동일시하는 태도는 플레이어가 우연놀이에 참여하는 과정에서 드러나는 수동성과 중독적 양상에 주목한다. 즉 디지털 게임 학계에서 우연놀이와 도박을 개념적으로 분리하지 않음으로써 우연놀이에 관한 연구는 사행적 랜덤박스나 온라인 카지노, e-sport 베팅 사례를 중심으로 한 병리학적 해석이 주를 차지하게 된다.

문제는 이와 같은 우연놀이의 비판적 담론이 우연놀이가 가진 복합적 특성을 간과한 채 지속적으로 부정적 담론을 재생산하는데 있다. 도박에 대한 병리학적 논의가 주를 차지하는 학계 내에서 우연놀이를 도박이라 통용하는 태도는 결국 우연놀이라는 용어에서 순수한 놀이적 유희를 연상시키기보다 병리학적 문제를 암시하기 때문이다[3].

우연놀이는 플레이어가 의지를 일부 포기한 채 무작위성을 통해 승패의 불확실성을 구현하는 놀이 양식이다. 플레이어가 돈을 통해 리스크를 지고 긴장감을 극대화하는 도박은 우연놀이가 본연의 기능을 수행하는 하나의 방식에 불과하다. 이러한 연유

에서 서튼 스미스, 케이티 살렌과 에릭 짐머만 등의 학자들은 우연놀이의 의의를 도박과 수동성에 한정시키는 카이와의 주장을 비판한다. 이들은 우연놀이의 메커니즘은 플레이어에게 불확실성을 제공함으로써 플레이어의 선택을 의미 있게 만들며[4], 운명을 통제한다는 놀이적 환상을 제공함으로써 인간 존재의 무력감에 대한 위안을 제공해주는 역할을 수행한다고 주장한다[5]. 이들은 돈을 놀이 토큰으로 활용하는 우연놀이를 사회문화적 배경을 통해 형성된 부산물로 이해하며[6], 우연놀이의 무작위 메커니즘이 실제로는 경쟁놀이와 같은 능동적인 다이내믹을 형성함에 주목한다[7,8].

카이와를 비롯한 다수의 학자들이 우연놀이를 도박의 연장선에서 논할 때 자주 간과되는 것은 윗놀이나 모노폴리, 사교적 포커 등과 같이 사행적 규칙 없이 플레이어의 적극적 참여를 끌어내는 사례들이다. 이들은 이와 같은 능동적 우연놀이들을 경쟁놀이의 일부로 파악하며 그 미학적 가치를 공유하기를 거부한다.

그러나 경쟁놀이와의 교집합적 성격을 지닌 우연놀이들은 무작위 메커니즘을 통해 플레이어들에게 선택지를 제공할 뿐, 거시적으로 우연에 의해 승패가 결정된다는 점에서 이들은 우연놀이임이 명백하다. 이러한 능동적 우연놀이에서의 플레이어들은 플레이어가 무작위적 결과를 온전히 수동적인 상태에서 기다리지 않는다. 플레이어들은 발생된 무작위적 결과를 두고 경우의 수를 셈하고 승률을 높이기 위한 전략을 세우는 등 우연적 확률이 지시하는 운명을 저항하고자 하는 능동적 자세를 보인다.

디지털 게임 연구에서 우연놀이에 대한 논의들은 도박이 아닌 이러한 우연놀이의 능동적 성격에 대해 주목할 필요가 있다. 플레이어의 주체성이 강조되는 디지털 게임의 특성상 수동적인 성격의 우연놀이는 쇠락하게 되었으며, 도박의 형태와 유사한 사행적 랜덤박스의 사례들은 디지털 게임 플레이어의 외부 영역에 머물기에 놀이학적 논의 보다 경제·법리학적 논의가 요구된다.

따라서 본고는 도박 사례에 편중되어 있는 우연 놀이 연구 경향에 벗어나 우연놀이의 미학적 가치에 대한 객관적 도해를 제시하기 위해 디지털 우연놀이의 미학체계의 기틀을 마련하고자 한다. 본 논문은 디지털 우연놀이에서 아날로그적 도박과 명백히 분리되는 구조적 성질을 가지고 있다 판단하며, 따라서 아날로그 놀이 규칙을 그대로 디지털에 이식한 온라인 카지노 등의 사례들을 제외한 채 우연놀이의 능동적 미학이 디지털로 재매개되는 과정에서 발생한 변화에 대해 관찰하고자 한다.

본고는 최종적으로 디지털 우연놀이의 미학이 아날로그와 다른 궤에 위치함을 주장하기 위해 마크 르블랑의 MDA 프레임워크를 방법론으로 사용하고 있다. MDA 프레임워크는 디지털 게임의 미학(Aesthetic)과 플레이 다이내믹(Dynamic), 메커니즘(Mechanism) 세 층위의 유기적 관계를 관찰하는 도구로[9], 게임의 메커니즘이 변화가 발생시키는 미학적 차이를 파악하는데 유용하다. 다시 말해 디지털 우연놀이에서 무작위성을 발현시키는 메커니즘이 아날로그와는 다른 방식을 가지고 있으며, 그로 인해 기존의 주술적 미학과는 다른 양상의 즐거움을 디지털 우연놀이가 제공하고 있음을 밝히고자 한다.

2. RNG 메커니즘의 인식론적 무작위성

결과가 무작위적이라는 것은 쉽게 말해 예측될 수 없는 패턴을 가졌다는 의미로 이해할 수 있다. 예컨대 우리가 동전을 던지는 행위는 무작위적이다. 동전을 던지는 손의 힘과, 미세한 바람, 습도, 지면의 기울기 등 사람이 통제할 수 없는 수많은 변인들의 연속적 작용에 의해 예측될 수 없는 성질을 지닌다. 그러나 디지털 미디어는 이진법 알고리즘을 통해 특정한 기능을 반복적으로 수행하는 제한된 입출력 시스템이기에 필연적으로 패턴화된 결과를 발생시킨다. 디지털 미디어에서 a라는 값을 투입하였을 때 언제나 b라는 값이 도출된다. 디지털 알고리즘이 결정론적 성질을 가지고 있기 때문

에 무작위적 결과를 발생시키는 것이 본질적으로 불가능한 것이다.

디지털 알고리즘을 통해 b라는 결과가 아닌 c, d, e 등의 예측될 수 없는 결과를 만들기 위해서는 알고리즘 패턴을 복잡화하거나 입력값을 변경하는 수밖에 없다. 그리고 이것이 RNG 메커니즘을 통해 구현되는 디지털 무작위성의 정체이다.

RNG(무작위 난수 생성: Random Number Generator)는 시드를 변수 값으로 활용해 난수를 생성하는 알고리즘이다. 여기서 난수는 패턴을 복잡화하는 기능을 수행하고 시드는 입력값을 가변적으로 만드는 기능을 수행한다.

예를 들어 동전의 앞뒤를 결정하는 무작위 메커니즘에서 RNG는 다음과 같이 작동한다. RNG는 동전의 결과로 치환되는 난수를 생성한다. 가령 “1001011”이라는 난수에서 1이 동전의 앞면에 대응하고 0이 동전의 뒷면에 대응한다고 생각했을 때 이 알고리즘은 “앞뒤뒤앞뒤앞앞”이라는 패턴을 반복적으로 수행한다. 이 패턴의 주기가 길수록 플레이어들은 결과를 예측하는 것이 어려워지고 그 결과를 실제로 무작위적이라고 착각하게 된다.

그러나 패턴의 주기를 단순히 길게 만드는 것만으로는 충분하지 않다. 고정된 난수는 플레이어의 반복적 경험을 통해 패턴을 유추하는 것이 가능하며 한 번이라도 패턴이 파헤쳐지는 순간 그 메커니즘은 우연놀이로써 성립할 수 없게 되기 때문이다. RNG 메커니즘에서 이를 보완하는 역할을 수행하는 것이 바로 시드(seed)이다. 시드는 난수의 패턴을 다양하기 위해 투입되는 가변적 변수 값이다. 물론 디지털 컴퓨터는 자체적으로 가변적 데이터를 생성할 수 없기에 디지털 게임은 일반적으로 시드 값으로 컴퓨터 내부의 시간 데이터를 사용한다. RNG 메커니즘은 플레이어가 결과값을 요청하는 순간 시간 데이터를 알고리즘에 투입해 매번 다른 난수 패턴을 생성해내는 것이다.

결과적으로 RNG를 통해 디지털 우연놀이는 아날로그와 유사한 놀이 경험을 제공하지만 그 기저에서 플레이어가 상호작용하는 무작위 메커니즘의

성질은 아날로그와 명백한 차이를 가진다. 절대적으로 결과를 예측하는 것이 불가능한 아날로그 메커니즘에 비해 디지털 우연놀이는 단순히 예측을 어렵게 만드는데 그친다.

그라바르시크는 이러한 차이를 인식론적 무작위성과 존재론적 무작위성이라고 정의 내린다[10]. 인식론적 무작위성이 관찰자가 무지에 의해 어떤 현상의 패턴을 파악하지 못하는 상태를 말한다면, 존재론적 무작위성은 관찰자의 인식과 무관하게 복잡한 인과관계의 상호작용으로 인해 현상의 패턴을 규명하는 것이 실질적으로 불가능한 상태를 말한다. 전자가 디지털 우연놀이의 무작위성을 의미한다면 후자는 아날로그에서의 무작위성을 의미한다.

다시 말해 RNG 메커니즘을 통해 모사된 무작위성은 인식론적인 상태에 머물기에 근본적으로 플레이어의 능력과 시도에 의해 예측될 수 있는 성질을 지니는 것이다.

3. 아날로그적 다이내믹의 붕괴

RNG 메커니즘이 예측가능한 성질을 지니게 되면서 디지털 우연놀이는 플레이어의 능동적 자세를 자극한다. 그러나 이는 포커에서와 같이 플레이어가 주어진 무작위적 결과를 바탕으로 최선의 수를 모색하는 능동성과는 다른 결을 지닌다. 포커의 능동성이 여전히 주술적 놀이 세계 안에 위치한 채 불리한 운명을 극복하고자 하는 투쟁이라고 이해한다면 디지털 우연놀이는 경쟁적 놀이 세계에서 암호화된 패턴을 정복하고자 하는 전략적 다이내믹에 가깝다.

미국에서 방영한 TV쇼 <Press your luck>는 디지털 우연놀이와 아날로그 우연놀이의 다이내믹 차이를 단편적으로 드러내는 사례이다. <Press your luck>의 규칙은 간단하다. 플레이어들에게는 디지털 룰렛과 버튼이 주어지고 플레이어들은 제한된 기회를 가지고 팡(Whammy)을 피해 버튼을 눌러 상금을 획득해야 한다. 디지털 룰렛에서 팡에 걸리는 순간 플레이어는 획득한 상금을 모두 잃어

버리게 되기에 플레이어들은 일정 수준의 상금을 확보할 때 게임을 포기해야 했다. 결과적으로 제작사들이 확률적으로 계산한 최대 수령액 25,000 달러에 못 미치는 평균 14,000 달러의 수령액을 참가자들은 가져갔다[11].

그러나 1984년 마이클 라슨이라는 한 참가자가 제작사의 예측을 크게 상회하는 110,237 달러를 획득하게 되는 사건이 발생한다. 제작자들은 마이클 라슨의 부정행위를 확신하였고 상금 지급을 취소하기 위한 조사를 진행하지만 놀랍게도 그가 어떠한 규칙도 위반하지 않은 채 전략적 계획을 통해 상금을 획득하였다는 사실이 밝혀진다. 디지털 알고리즘에 기반하고 있던 <Press your luck>의 룰렛은 사실 반복되는 패턴을 가지고 있었고, 마이클 라슨은 이를 알아채 팡을 피해 확정적으로 상금을 받을 수 있는 타이밍을 계산했던 것이다.

마이클 라슨이 일반 참가자의 8배에 달하는 상금을 얻을 수 있었던 것은 그가 일반참가자들과 같이 무작위적 운명에 순응하기를 거부하고 RNG 메커니즘을 파훼해 경쟁놀이의 다이내믹을 따르기로 결정했기 때문이다.

RNG 메커니즘이 구현하는 인식론적 무작위성은 단기적으로는 아날로그와 유사한 놀이 경험을 제공하지만 장기적 관점에서 플레이어는 무작위 시스템의 허구성과 맞닥뜨리게 된다. 그리고 플레이어들이 디지털 우연놀이가 표방하는 무작위성의 환상에서 벗어나게 되는 순간 우연의 절대적 평등성과 권위는 붕괴되며 결과적으로 더 이상 유의미한 즐거움을 제공하지 못하게 된다.

물론 RNG 메커니즘의 난수 패턴과 시드생성 규칙은 현대에 고도로 복잡화되어 아날로그의 존재론적 무작위성에 거의 근접해 있다고 할 수 있다. 예컨대 PvP 카드게임인 <하스스톤>은 철저한 암호화를 통해 무작위 시스템의 패턴을 파악하는 것은 거의 불가능에 가까운 일이다. 그러나 단순한 패턴에 기반한 고전 게임들을 비롯해 실질적 무작위성 보단 ‘무작위적 느낌’을 주는데 주력하는 여러 PvE 게임들은 허구성을 여과없이 플레이어들에게

드러내며 무작위성에 대한 불신을 양산한다.

RNG 메커니즘이 무작위적 결과를 산출하는 방식이 아날로그 놀이도구들과 달리 가지적이지 않다는 점 또한 플레이어들의 불신을 야기하는 이유이기도 하다. 아날로그 환경에서 주사위와 카드 같은 놀이도구들은 가지적으로 그 결과의 공정성을 플레이어가 감지할 수 있는 성질을 지녔다. 우연놀이의 미학적 즐거움은 우연의 절대적 평등성에서 출발하기에 플레이어가 메커니즘의 작동을 관찰하는 것은 우연놀이 다이내믹에서 매우 중요한 부분이었다.

그러나 RNG 메커니즘은 그래픽 이미지를 전면 에 내세운 채 실질적 작동을 은폐함으로써 이러한 다이내믹을 불가능하게 만든다. 예를 들어 턴제 전략 게임인 <엑스컴> 시리즈는 확률을 통해 전투의 결과를 결정하는데 이 때 플레이어들은 게임 시스템이 알려주는 성공 확률이 실질적으로 유효한지 알 수가 없다. 시스템이 90%의 성공 확률을 표기하는 것과 무관하게 RNG 메커니즘이 난수를 생성하는 시점에 따라 이미 결과가 정해졌을 수도 있고, 거짓된 정보를 알려준다고 해도 플레이어가 그 사실 여부를 확인할 수단이 없기 때문이다.

종합하자면 RNG 메커니즘으로 인해 우연의 절대적 권위가 훼손됨으로써 아날로그 우연놀이가 발생시키는 주술적 즐거움은 더 이상 유효하지 않게 되었다. 무작위 메커니즘이 플레이어의 노력에 따라 예측될 수 있는 성질을 지니게되면서 우연놀이는 경쟁놀이의 다이내믹에 흡수되고 말았다. 결국 무작위 메커니즘이 경쟁놀이의 관점에서 향유됨으로써 플레이어의 의지를 박탈하는 주술적 긴장감을 타파되어야 할 부조리한 대상으로 변하게 된다.

4. 디지털 에스테틱의 형성

RNG 메커니즘의 허구성으로 인해 붕괴된 우연놀이의 미학체계는 그러나 역설적이게도 허구성을 기반으로 새로운 에스테틱을 플레이어들에게 제공하게 된다. 발터 벤야민이 <기술복제시대의 예술 작품>에서 아우라의 붕괴로 인해 대중들의 “전 존

재 방식과 더불어 그들의 지각의 종류와 방식도 변화”[12]한다 설명한 바와 같이 플레이어들은 붕괴된 우연놀이의 아우라를 바탕으로 새로운 놀이적 실천에 나서게 되는 것이다.

디지털 플레이어들은 통제할 수 없는 결과를 주술적으로 수용하는 전통적 미학을 거부하고 RNG가 발생시키는 다이내믹을 부조리한 것으로 받아들인다. 우연놀이의 메커니즘을 우연놀이의 다이내믹으로 수용하기 보다 경쟁놀이의 다이내믹으로 이해하고자 하는 플레이어들의 인식적 변화는 우연놀이의 주술적 미학에 대한 새로운 독법을 제시한다.

마크 존슨은 디지털 게임의 플레이어들이 RNG 메커니즘에 의인화하여 신격을 부여하는 현상에 주목한다. RNG(Random number generator)의 철자를 바꿔 RNGod(랜덤넘버갓: ndom number god)이라는 별칭을 붙이는 것이다. 플레이어들이 랜덤넘버갓이라는 구체적 신위를 형성하는 것은 아날로그 우연놀이에서 신의 은혜를 구하여 일발역전의 기회를 갖고자 하는 소망과 달리 무작위 메커니즘에 의해 망쳐진 게임 결과를 추궁하기 위한 비난의 대상으로 호명하기 위함이다.

전통적 주술성이 인간이 끝내 굴복할 수밖에 없는 “신의 의지와 신의 섭리라는 개념에 의존”[13]하고 있다면 마크 존슨은 랜덤넘버갓이라는 별칭이 격이 낮은 장난꾸러기 신의 현대적 현현이라고 주장한다[14]. 아날로그 우연놀이의 주술성이 인간이 결코 이해하거나 예측할 수 없는 신의 절대적 권위를 상징했다면 랜덤넘버갓이 지시하는 주술성은 그보다 낮은 격을 가지며, 따라서 진지한 성격을 지니기 보다 가볍게 웃어넘기는 유머러스한 대상이라고 그는 설명한다.

랜덤넘버갓이라는 별칭을 통해 구체화된 신성성은 결국 통제할 수 없었던 우연을 인간과 동등한 위치로 끌어내리는 것이며 최종적으로 이를 정복해야 하는 하나의 장애물로 여기는 플레이어의 인식 변화를 드러낸다. 전통적 우연놀이가 정해진 운명속에서 가능한 최선의 수를 찾는 것에 만족하였던 디지털 메커니즘 특성을 바탕으로 재매개된 우

연놀이는 운명을 정복하여 스스로의 가치를 증명하고자 하는 영웅적 욕망을 충족시키는 결과를 가져온다. RNG가 표방하는 무작위성의 허구성과 부조리함은 새로운 놀이대상으로 기능하게 되며 플레이어들은 RNG의 복잡한 패턴을 낱알이 해부하여 스스로의 의지를 관철시킴으로써 즐거움을 찾는다.

이 새로운 미학체계 내에서 플레이어들은 무작위 메커니즘에 종속되기 보다 무작위성을 인식하는 자의적 해석을 바탕으로 의미를 획득한다. 이러한 기호학적 실천을 통해 우연놀이는 기존의 형식을 탈피해 재구축되며 아날로그에서 찾을 수 없던 새로운 에스테틱 요소들을 가지게 된다.

RNG 메커니즘의 부조리함과 아날로그적 우연놀이 다이내믹의 붕괴를 통해 재탄생한 디지털 우연놀이의 에스테틱은 크게 반복의 에스테틱과 증명의 에스테틱으로 구분될 수 있다. 반복의 에스테틱이 플레이어가 무수한 반복을 통해 극악의 확률을 뚫어내고 목표를 성취하여 얻는 즐거움을 말한다면, 증명의 에스테틱은 플레이어가 무작위 메커니즘의 패턴과 성질을 온전히 체화하여 그들을 구속하는 시스템의 한계를 넘나드는 전능적 즐거움을 향유하는 것을 말한다.

5. 반복과 증명의 미학체계

수집형 RPG <AFK 아레나>는 반복의 에스테틱이 발생하는 디지털 우연놀이의 대표적 사례이다. <AFK 아레나>에서 플레이어들은 뽑기를 통해 영웅을 획득하고 성장해나간다. <AFK 아레나>에서의 전투는 자동적으로 진행되며 플레이어들은 뽑기를 통해 성장시킨 영웅들을 적절히 배치하는 것을 제외하고는 전투 과정에 개입하는 것이 불가능하다. 때문에 <AFK 아레나>는 플레이어의 노력을 통해 지속적으로 캐릭터가 성장하고, 조작적 컨트롤로 장애물을 돌파해 나가는 일반적 RPG와는 달리 지극히 수동적인 다이내믹을 형성한다.

따라서 <AFK 아레나>는 표면적으로 RPG를 표방하지만 실질적으로는 제비뽑기의 메커니즘과

포커의 전략적 다이내믹을 결합한 우연놀이의 변형물로 이해할 수 있다. RPG 장르에서 플레이어가 얻는 성취를 무작위 메커니즘으로 대체된 것이다.

<AFK 아레나>의 다이내믹은 불합리한 구조를 가진다. 게임이 나아감에 따라 시스템이 플레이어에게 제공하는 장애물의 난이도가 증가되지만 플레이어가 뽑기를 통해 성장시킬 수 있는 부분은 한정되어 있기 때문에 진행이 불가능한 시점이 반복적으로 찾아오게 된다. 이 때 플레이어들은 게임을 진행하기 위해서는 돈을 지불하여 뽑기를 할 권리를 구매하거나 게임에서 부수적으로 제공하는 일일 퀘스트를 수행하면서 뽑기를 할 수 있는 재화를 천천히 모으는 것, 둘 중에서 선택을 해야만 한다. 물론 돈을 지불하지 않고 일일퀘스트만을 수행하여 뽑기를 진행하는 것은 극히 지루한 작업이기에 <AFK 아레나>는 실질적으로 플레이어에게 반강제적으로 랜덤박스를 구매하게끔 만든다.

그러나 RNG 메커니즘의 불합리성을 인식하는 플레이어들은 이를 거부하고 끝없는 인고의 과정을 통해 <AFK 아레나>의 시스템에 대항하고자 한다. 이들은 시스템의 의도를 따르기를 거부하고 본연의 힘을 통해 승리를 쟁취하고자 노력한다. 이들은 자동 전투에서 희박한 확률로 발생할 수 있는 최선의 가능성을 실현시키기 위해 무수한 반복을 시도한다. 자동전투에서 RNG 메커니즘이 결정하는 회피와 치명타 공격, 영웅들의 이동 등을 무수히 시뮬레이션함으로써 최소한의 능력으로 쟁취할 수 있는 승리의 가능성을 모색하는 것이다.

반복을 통해 RNG 메커니즘의 패턴을 함락하고자 하는 플레이어들의 시도는 도박 다이내믹의 반복성과는 정반대의 성질을 지닌다. 도박의 반복성이 인지적 오류나 충동에 의존하는 것과 달리 디지털 우연놀이에서의 반복은 온전히 자기만족적인 행위이다. 이들은 게임 초기에 희귀한 영웅을 뽑아 유리한 고지를 차지하기 위해 지루한 시간들을 감내하는 비효율적인 면모를 보인다. 예를 들어 플레이어들은 <AFK 아레나> 초기 10분 튜토리얼 구간에서 주어지는 뽑기에서 최상위 등급 캐릭터인

‘탈렌’과 ‘로완’을 뽑기 위해 게임을 반복적으로 초기화하는 작업을 진행한다. ‘탈렌’을 얻을 확률은 0.0154%이며, ‘로완’을 얻을 확률은 0.2205%이고 만약 플레이어가 이 둘을 모두 얻고자 한다면 확률적으로 5500 시간을 소요하여야 한다.

이와 같은 반복의 에스테틱은 결국 증명의 에스테틱으로 이어진다. 플레이어가 반복을 통해 RNG 메커니즘으로부터 승리하여 목표를 성취하는 순간 이를 다른 플레이어들에게 공유함으로써 그들에게 과시할 수 있는 업적이 된다.

<AFK 아레나> 등의 PvE 게임에서 플레이어가 무작위 시스템을 정복하고자 하는 시도는 규칙의 위반이라기보다 규칙의 창조적 재해석이라 이해함이 옳다. 증명의 에스테틱은 게임 본연의 가치를 파괴하지 않고 되려 새로운 가치를 덧붙인다. 디지털 우연놀이의 플레이어들은 반복된 경험을 통해 RNG의 허위적 문법을 학습하게 되었고 그 결과 무작위 메커니즘의 패턴을 파악하는 것 또한 놀이의 일부로 여기게 되었기 때문이다. 디지털 플레이어들은 더 이상 패배의 운명에 납득하지 않고 주도적으로 승리의 운명을 쟁취하고자 한다. 플레이어들은 RNG 난수표의 패턴을 해부하고, 시드 생성 규칙을 파악하기 위해 세이브 로드를 반복하며 최선의 수를 탐색한다.

때문에 게임 개발자들은 무조건적으로 PRNG의 알고리즘을 예측불가능 하도록 복잡화하기 보다 되려 플레이어의 개입할 여지를 강조하는 선택을 내리기도 한다. 플레이어와 시스템이 대결하는 구도로 게임이 전개되는 PvE(Player versus Environment)류의 게임이 특히 그러하다. 플레이어 수행 동작의 성공 여부가 플레이어에게 표기되는 확률과 무관하게 게임이 시작될 때 생성된 시드로 고정되었던 <엑스컴: 에너미 언노운>은 차후의 확장팩에서 플레이어들이 다양한 시드 값을 실험할 수 있도록 게임 중간의 세이브 로드 시스템을 적용시켰으며, 주석을 거래하는 미니 게임의 난수 패턴이 이미 오래 전 파괴되었던 <동물의 숲> 시리즈의 경우 지속적으로 동일한 패턴을 유지함으

로써 플레이어들이 이를 하나의 게임 요소로 인식하고 활용할 수 있도록 하고 있다. 이 밖에도 <드래곤 퀘스트>나 <슈퍼로봇대전>의 경우 RNG 메커니즘은 플레이어들이 함께 풀어야 할 하나의 퍼즐이 되어 서로 데이터를 공유하고 의견을 주고 받는 커뮤니티 형성의 촉진시키는 역할을 수행하기도 한다.

6. 결 론

우연놀이는 단순히 도박으로 일축될 수 없는 다면적 성질을 지닌다. 특히 디지털에서 재매개되는 우연놀이는 기존 아날로그와 다른 메커니즘을 바탕으로 새로운 미학체계를 형성함으로써 도박의 사행적 성격과 수동적 태도와 구별되는 면모를 드러낸다.

RNG 메커니즘으로 인해 디지털 우연놀이는 더 이상 존재론적 무작위성을 표방하지 못하게 되었고 인식적 차원에서 예측될 수 없는 상태에 머무르게 되었다. 디지털 환경에서 무작위성이 더 이상 순수히 무작위적이지 않고 예측불가능한 성질을 가지게 됨으로써 디지털 플레이어들은 무작위 메커니즘의 허구성과 부조리함에 직면하게 된다. 의지를 온전히 포기한 채 결과를 목도하는 긴장감은 힘을 잃고 플레이어들은 무작위 메커니즘에 순응하기를 거부하게 된 것이다.

그러나 이는 우연놀이의 몰락이 아닌 새로운 부활을 야기하였다. RNG의 허구성이 우연의 권위를 훼손하였지만 역설적이게도 훼손된 권위를 바탕으로 새로운 놀이적 실천을 시도하게 된 것이다. 무작위 메커니즘이 더 이상 신성불가침한 신의 의지를 대변하는 것이 아니게 됨으로써 플레이어들은 무작위 시스템을 그들과 동등한 관계로 인식하게 되었고, 부단한 노력을 통해 극복할 수 있는 장애물로 여기게 된 것이다.

플레이어들은 RNG 메커니즘에 랜덤넘버갯이라는 이명을 붙이며 주술적 놀이세계를 디지털 방식으로 재해석을 시도한다. 플레이어들은 그들의 불

만을 토로하거나 그 불합리함과 맞서 싸우기 위해 서 거짓된 신위를 호명한다. 랜덤넘버갯이라는 이름으로 구체화된 장애물은 플레이어의 반복적 노력을 통해 정복되며 이러한 플레이 다이내믹은 필연적 운명과 투쟁해 승리하는 신화적 영웅과 유사한 모습을 보인다. 그리고 이를 토대로 본 연구는 디지털에서 재구성된 우연놀이의 에스테틱을 반복과 증명이라는 측면에서 확인하였다.

REFERENCES

[1] Gerda Reith, “The Age of Chance: Gamblin in Western Culture”, p.31, Drean & Field Publishing, 2006.

[2] Roger Caillois, “Man, Play and Games”, p.27, Moonye Publishing, 1994.

[3] Gerda Reith, “Research and Measurement Issues in Gambling Studies”, p.13,

[4] Katie Salen and Eric Zimmerman, “The Rules of Play 2”, p.142, GCO Science Publishing, 2011.

[5] Sutton Smith, “The Ambiguity of Play”, pp.52-73, Harver University Press, 2009.

[6] Gerda Reith, “The Age of Chance: Gamblin in Western Culture”, Drean & Field Publishing, 2006.

[7] Keith Bergen, “Randomness and game design”, published Oct 14, 2014, <http://keithburgun.net/randomness-and-game-design/> (2020년 11월 5일 검색)

[8] Mark Johnson, “The Unpredictability of Gameplay”, Bloomsbury Publishing, 2019.

[9] Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek, “MDA: A formal approach to game design and game research”, Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. Vol. 4. No. 1. 2004.

[10] Pawel Grabarczyk, “From Rogue to Lootboxes: two faces of randomness in computer game”, pp. 1-2, 2018.

[11] Zachary Crockett, “The man who got no whammies”, published Aug 17 2016, <https://priceconomics.com/the-man-who-got-no-whammies/> (2020년 11월 5일 검색)

[12] Walter Benjamin, “The Work of Art in the

Age of Mechanical Reproduction”, p.48, Ghil Publishing, 2007.

[13] Gerda Reith, “The Age of Chance: Gamblin in Western Culture”, p.30, Drean & Field Publishing, 2006.

[14] Mark Johnson, “The Unpredictability of Gameplay”, Bloomsbury Publishing, pp. 79-84, 2019.



임 해 량 (Lim, Hae-Ryang)

약 력 : 2018~현재 가톨릭대학교 디지털미디어학과 석사 과정

관심분야 : 디지털스토리텔링, 문화사회학, 미디어 철학



이 동 은 (Lee, Dong-Eun)

약 력 : 2015~현재 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과
2009~2014 계원예술대학교 디지털콘텐츠군

관심분야 : 디지털스토리텔링, 게임미디어, 문화콘텐츠