



‘Auto Play’ 를 통해 바라본 게임의 내러티브 변화 연구

선민주¹ · 원도연^{2*}¹원광대학교 한국문화학과²원광대학교 디지털콘텐츠공학과

Study the narrative change of the game through 'Auto Play'

Min-ju Sun¹ · Do Yeon Won^{2*}¹Department of Korean Culture, Wonkwang University²Department of Digital Content Engineering, Wonkwang University

[요 약]

본 연구는 ‘Auto play’에 나타나는 내러티브 요소를 통해 게임 문화의 의미가 변화하는 과정을 알아보고자 하였다. 먼저 ‘Auto play’ 시스템이 생겨나게 된 배경과 의미가 변화하게 되는 과정을 개괄적으로 살펴보고자 한다. 이를 통해 루돌로지(Ludology)와 내러톨로지(Narratology)의 핵심 논쟁들을 바탕으로 현대 게임에 나타나는 내러티브 요소가 갖는 의미를 파악하고자 했다. 또한 내러티브적 성향이 나타나게 된 원인 분석을 위해 게임 이용자들의 실태조사를 실시하여 결과를 도출하는 방식으로 논문을 작성하였다. 결론적으로 ‘Auto play’를 통해 나타나는 내러티브 요소는 우연적으로 생겨난 시스템이 아닌 것을 증명하고자 하며, 이러한 새로운 게임의 형태들은 사회, 문화적 현상들과 밀접한 연관성이 있다는 것을 주장하고자 한다. 더불어 게임문화의 소비 패턴을 단순히 시스템적 성과와 놀이의 형태로 구분 짓지 않고 게임연구의 폭을 넓히는 것에 목적이 있다.

[Abstract]

The purpose of this study is to investigate the process of changing the meaning of game culture through the narrative elements in 'Auto play'. First, let's look at the process of changing the background and meaning of 'Auto play' system. Based on the core arguments of Ludology and Narratology, I tried to understand the meaning of the narrative elements in modern games. In order to analyze the causes of the narrative tendency, we conducted a survey on the actual condition of the users of the game to draw out the results. In conclusion, I would like to prove that the narrative elements through 'Auto play' are not accidentally generated systems, and that these new game forms are closely related to social and cultural phenomena. It is also aimed to broaden the scope of game research without distinguishing the consumption pattern of game culture from system performance and play.

색인어 : 자동사냥, 게임 문화, 루돌로지, 내러티브, 내러톨로지

Key word : Auto play, Game culture, Ludology, Narrative, Narratology

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2018.19.10.1927>

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 28 September 2018; Revised 05 October 2018

Accepted 22 October 2018

*Corresponding Author; Do Yeon Won

Tel: +82-63-850-6294

E-mail: ssqre@naver.com

I. 서론

과거의 국내 게임시장은 PC게임 기반을 중심으로 방대한 스토리와 플레이의 다양성을 갖는 하드코어 게임들이 주류를 이루어왔다. 그러나 현재의 게임시장은 단순한 캐주얼 게임과 플레이 시간이 길고 복잡한 하드코어의 중간 단계인 미드코어 장르가 모바일 게임에서 크게 증가하면서 시장을 지배하는 현상을 보이고 있다. 이러한 모바일 기반 미드코어 장르들의 특징 가운데 하나가 바로 ‘Auto play’시스템이다.

‘Auto play’는 자동사냥으로 번역되는 게임방식으로 말 그대로 게임의 유저가 직접적으로 게임에 개입하지 않는 상황에서 자동으로 게임이 진행되는 시스템을 말한다. 이 ‘Auto play’시스템이 본격적으로 등장한 것은 2013년 하반기부터였다. 그러나 당시 이 시스템이 탑재된 게임들이 크게 두드러진 성과는 내지는 못했다. 이후 2014년도부터는 ‘Auto play’시스템이 모바일 게임 영역에 본격적으로 도입되기 시작했고, 이 게임들이 RPG 영역을 중심으로 모바일 게임시장 매출구조의 상위 순위에 올랐다.

2015-2016년에는 ‘Auto play’가 활성화되기 시작하며, 전체 모바일게임 매출 순위권에 있는 대부분의 게임에 시스템이 탑재되기에 이르렀다. 특히 RPG장르에만 국한되었던 이 시스템이 보드, 전략, 시뮬, 어드벤처와 같은 여러 장르로 확산되는 현상도 나타났다.

이와 함께 게임 유저들과 비평가들 사이에 ‘Auto play’ 시스템에 대한 찬반논쟁도 일어났다. 게임이 유저들이 다양한 목표를 갖고 가장 적극적이고 주체적으로 이루어지는 행위라는 점에서 과연 이 ‘Auto play’를 게임 시스템의 한 요소로 볼 수 있느냐 하는 점이 쟁점이었다. 즉 이 시스템이 게임의 고유한 게임성을 해친다는 것이었다.

그러나 어쨌든 2017년도부터는 매출 순위표 5위권 내에 속하는 게임들이 전부 ‘Auto play’시스템을 탑재했고, 공교롭게도 이러한 모바일 게임산업의 매출액 또한 놀라울 정도로 증가했다. 지난해 넷마블의 성과 및 전략을 발표하는 NTP에 따르면 리니지2 레볼루션의 경우 출시 이후 한 달 동안 누적 매출액 약 2천억 원 수준을 달성했으며, 이후 출시된 리니지m의 매출액은 3천억 원에 육박한 것으로 나타났다.

물론 이러한 게임들의 강세를 ‘Auto play’시스템의 탑재라는 단일한 이유만으로 설명하는 것은 무리가 있다. 그러나 최근 게임 유저들이 스마트폰을 기반으로 한 특유의 사용자 환경에 제약받지 않는 용이성과 게임방식의 단순화를 추구하면서 ‘Auto play’와 같은 자동화 방식이 상당한 영향을 미친 것은 분명해 보인다.

중요한 것은 최근 2-3년간 모바일을 중심으로 한 게임시장의 변화가 게임산업의 플랫폼 자체를 개편하는 양상으로 발전하고 있다는 점이다.[2] 형태상으로는 미드코어 장르의 게임을 지속적으로 출시하면서 게이머들을 유인하고, 시스템상으로는 게임 플랫폼을 다양하게 변화시켜 더 많은 게이머들이 더 빠르고 간편하게 접근할 수 있도록 하는 것이다.

본 연구는 이러한 게임 시스템의 변화에서 ‘Auto play’ (이하 자동사냥) 기능이 단순하게 모바일 게임의 구성 뿐만 아니라 게임문화 자체에서도 매우 시사하는 바가 크다고 보았다. 그 핵심 가운데 하나는 게임이 직접 조작하고 즐기는 전형적인 직접적 행위에서 가상공간의 ‘나’를 설정하고 그 자체를 보고 즐기는 이른바 내러톨로지(Narratology)의 요소가 적극적으로 들어오기 시작했다는 점이다.

이에 따라 여기에서는 첫째, ‘자동사냥’시스템이 생겨나게 된 배경과 그 의미가 무엇인지 개괄적으로 살펴보고자 한다. 둘째, 자동사냥에 대한 논쟁을 루돌로지(Ludology)와 내러톨로지의 게임분석을 통해 살펴보고, 그 게임의 내러티브 요소들이 갖는 의미가 무엇인지 찾고자 한다. 셋째, 자동사냥 시스템을 통해 나타나는 내러티브 요소들을 그레마스의 행위소 모델을 통해 유형화하고, 내러티브적 성향이 나타나게 된 원인과 형태를 설명하고자 한다.

본 연구는 이를 위해 기존의 문헌연구와 관련 자료를 검토하고 특히 온라인 서베이 시스템을 통해 자동사냥게임을 활용하는 게임유저들을 대상으로 사용현황과 이유, 활용빈도, 만족도 등을 조사했다. 이 과정을 통해 자동사냥 시스템을 통해 드러난 게임의 내러티브 요소들이 갖는 게이밍의 새로운 현상을 설명하고, 이것이 게임문화에 어떠한 의미를 지니는지 분석하고자 한다. 당연히 이 연구의 궁극적인 목표는 게임이 특정한 계층들만 즐기는 소비상품이 아니라 사회변화를 반영한 문화콘텐츠로서의 게임연구를 확장시키는데 있다.

표 1. 2013-2017년 매출순위별 ‘Auto play’시스템 탑재 현황
Table 1. ‘Auto play’ system installed by sales ranking in 2013-2017[1]

Year	Title	Auto play
2013	Dragon Flight, everyone's game Season 2, Anipang, Comutus Home Run, I Love Coffee	0
2014	Monster Tame, Anipang 2, Dice of Soul, Class of Clan, Blade	3
2015	Raven, Mu Origin, Dice of Soul, Seven Knights, Clash of Clan	4
2016	Dice of Soul, Seven Knights, Hit, I Love Nikki, Sword and Magic	4
2017	Lineage M, Lineage 2 Revolution, Girls Frontline, Power: The Rulers, Dark Avenger 3	5

II. ‘Auto play’의 사회적 의미와 내러톨로지

2-1 ‘Auto play’의 개념과 사회적 의미

자동사냥은 게임용어사전에 따르면 플레이어가 특별한 조작을 하지 않아도, 온라인 게임에서 자동으로 몬스터를 사냥해 캐릭터를 육성하거나 아이템을 획득하는 행위를 지칭한다. 온라인 게임 중에는 그 구조상 일정한 행위를 반복해야만 하는 구간이 존재하는데, 이때 자동사냥으로 게임 속 캐릭터가 사냥이나 채집 등을 사용자가 특별한 작동 없이 자동으로 반복하게 되는 것이다.

자동사냥은 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)장르에서 집중적으로 나타나는데, 특정 반복 퀘스트 구간이나 캐릭터의 레벨업을 위해 매크로를 설정하여 진행된다. 그러나 본질적으로 자동사냥은 온라인 게임에서 약관을 위반하는 불법행위로 간주되었다. 때문에 과거에는 자동사냥을 이용하여 적발되면 게임 계정정지나 아이템 몰수와 같은 각종 불이익을 받게 되었다.

자동사냥(전투) 시스템이 처음 등장한 것은 '워 게임(War Game)' 장르에서부터였고, 전략 게임 시리즈인 워로드(War Lords)에서 최초로 사용되었다. 다만 워로드는 전략시뮬레이션 게임인 만큼 자동사냥의 시스템이 게임의 생산적인 요소만을 담당할 뿐 직접적으로 게임 운영 전반에 있어 영향력을 행사하지 않았다.[3] 자동사냥 시스템이 본격적으로 게임 운영에 개입하기 시작한 것은 MMORPG장르에서부터라고 볼 수 있다.

MMORPG 장르는 기존 게임과는 다른 두 가지 특징을 갖고 있다. 첫 번째는 자신의 게임을 종료하더라도 본인 이외의 다른 플레이어들이 가상세계에서 기본적인 생산 활동을 함으로써 사실상 게임이 계속된다는 것이다. 즉 과거의 게임은 종료 버튼을 누르면 더 이상 스토리가 진행되지 않았다면, MMORPG에서는 자신의 게임 종료와는 관계없이 생산되는 활동들이 다시 게임을 재개할 때 사용자에게 영향을 주게 되는 것이다. 두 번째는 대부분의 게임들이 그렇기는 하지만 특히 이런 장르의 게임들은 시간을 얼마나 투입하느냐가 게임의 성패에 결정적인 영향을 미친다는 점이다. 시간을 투입하는 만큼 자신의 캐릭터가 성장하고 무작위로 출몰하는 전투 아이템들을 획득할 수 있기 때문이다.

그래서 MMORPG 게임에서는 이 자동사냥 기능이 상당히 많은 문제를 야기시켰다. 유저들은 캐릭터를 강하게 하기 위해 컴퓨터 프로그램, 마우스, 키보드 같은 하드웨어를 변칙적으로 사용하거나 프로그램 자체를 불법적으로 수정하는 등 다양한 방법으로 자동사냥을 시도하게 된다. 게임사측에서는 이를 사용한 유저에 대해 계정을 정지시키거나 심한 경우 영구 정지까지 가하는 제재를 했고, 나아가 법적 다툼까지 이어져 사회문제로 발전하기도 했다.[4] 이러한 논란은 과거 게임 문화의 양면성을 보여주는 것이기도 하다.[5] 즉 게임산업이 문화산업으로 성장하고 기술의 발전을 선도하는 반면 다양한 사회문제를 일으키는 원인이 되기도 한다는 것이다.

2000년대 초반까지만 하더라도 게임의 구조는 유저가 스스로 사냥, 채집, 생산, 제작하는 사용자 중심의 조형적 구조

로 흘러왔다. 게임은 놀이와 여가의 측면에서 수용되었고 게임이 만들어낸 가상의 공간과 인간의 문화가 결합되어 새로운 문화가 만들어졌다. 하위장아가 언급한 문화는 원초부터 유희되는 것이며 유희 속에서 유희로서 발달한다.'는 명제를 확장시키는 것이라고 볼 수 있다.[6] 이는 게임이 만들어낸 가상의 사회는 비록 허구의 것이라 할지라도 스스로 주체가 되어 즐기면서 현실사회의 한 영역으로 들어왔음을 의미한다.[7]

그러나 자동사냥 시스템은 기존 게임이 갖고 있는 주체성과 그로부터 파생되는 사회적 성격과 배치되는 경향을 보여준다. 현재 자동사냥 시스템을 이용하는 이용자들은 과거와는 다르게 자동사냥 시스템을 보다 긍정적으로 평가하고 있고 게임을 즐기는 방식의 하나로까지 인식하고 있다. 유저들은 과거 오로지 게임에 몰입해 있던 시간에서 벗어나 자동사냥 기능을 통해 업무를 하거나 친구들과 만나고 술을 마시면서도 게임을 즐기는 다소 이색적인 풍경들이 보편화되기 시작한 것이다.

이 과정에서 게임유저들은 스스로 게임의 주체가 되어 게임을 하는 것 못지않게 자신의 감정이입 된 캐릭터의 게임 내 활동을 바라보면서 이 자체를 즐기기까지 하는 현상들이 등장한 것이다. 이는 전통적인 게임의 기능이 갖는 역동적이고 주체적인 게임행위를 넘어 게임 자체를 하나의 텍스트로 바라보는 관객의 시선을 갖게 되었다는 점을 의미한다. 이제 현대의 게임은 자신이 '플레이'를 하는 전통적인 방식에서 '또 다른 나'를 관전하는 새로운 방식으로 확장되고 있다.

2-2 루돌로지와 내러톨로지의 게임해석

자동사냥 시스템을 둘러싸고 나타난 논쟁의 핵심은 이것이 보여주는 내러티브적 성격을 '게임으로 볼 수 있는가'의 문제다. 이러한 오토플레이를 둘러싼 논쟁의 뿌리는 루돌로지(Ludology)와 내러톨로지(narratology)의 게임해석에 대한 대립적 관점에서 살펴볼 수 있으며, 이는 게임연구에 매우 논쟁적인 역사를 갖고 있다.

루돌로지와 내러톨로지의 핵심논쟁은 자동사냥 시스템을 둘러싼 논쟁과 크게 다르지 않다. 루돌로지는 게임을 인간중심으로 바라보고 인간이 만들어가는 게임을 해석하는 방식이며, 내러톨로지는 게임이라는 대상을 하나의 스토리로 바라보고 시스템에 의해 만들어진 콘텐츠를 중심으로 해석하는 방식이다.[8] 루돌로지와 내러톨로지의 주장들을 살펴보면 다음과 같다.

루돌로지는 Frasca(1999)에 의해 게임과 서사의 유사점과 차이점에서 제안한 게임 연구 분야를 지칭하는 용어이다. Frasca는 일부 연구자들이 사이버 텍스트와 비디오 게임을 전통적인 서사 혹은 드라마의 새로운 형태 또는 확장으로 간주하고 있다는 점을 비판하면서, 이러한 해석들이 사용자를 배제한 형식주의적 접근 방식이라고 보았다.[9] 즉 게임의 부분적인 성격만을 강조한 이른바 '조각난 분석방식으로 게임을

해석'하는 것이 아니라 게임 전체를 바라보는 기능주의적 접근 방식이 필요하다고 주장했다.

Aarseth(1997) 역시 게임의 이해와 해석은 인간의 행위 자체를 중심으로 해야 한다고 언급했다. 게이머는 문학과 영화 등에서 보는 정적인 사용자가 아니라 역동적인 주체가 되어야 한다는 것이 핵심이며, 게이머는 게임의 과정을 통해 스스로 게임을 해석하고 탐색하는 행위의 주체자라는 것이다.[10] 게임을 플레이 하는 행위와 영화와 연극을 보는 행위 자체의 차이점의 핵심은 과거의 것을 경험한다는 것에 있다. 여기서 올셋이 주장하는 게임은 부분적으로 자체적인 내러티브적 성향을 내포하지만, 문학과 영화 같은 서사학 중심으로 표현되는 그것과는 다른 형태를 나타낸다는 것이다.

반면에 내러톨로지(narratology)는 말 그대로 서사 즉 보고 듣는 이야기를 강조하는 관점이다.[11] 내러톨로지에 기반한 게임해석은 게임이 전통적인 신화나 민담의 형태를 포함하고 있기 때문에 게임은 본질적으로 전통적인 내러티브와 다르지 않다고 본다. 사이버텍스트의 비선형적 구조에 주목하여 주체성을 강조한 루돌로지의 관점과 달리 내러톨로지는 게임 자체를 하나의 이야기 구조로서 바라본다는 것이다.

본 연구가 주목한 자동사냥 시스템은 게임해석의 오랜 이론적 쟁점인 루돌로지와 내러톨로지의 논쟁을 다시금 촉발시키는 중요한 게임사적 발전이라고 할 수 있다. 물론 지금의 게임은 매우 복합적인 성격을 갖고 있어서 어느 한 측면만으로 게임을 해석하거나 이해할 수는 없다. 다만 지금까지의 게임이 일반적으로 루돌로지적 성격으로 이해되었다면 최근의 자동사냥 시스템은 게임 자체에 새로운 사회적 의미를 더하여 해석이 가능해졌다는 점은 분명해 보인다. 즉 현대의 게임 해석에서는 게임을 플레이하는 사용자를 중심으로 해석하는 루돌로지 관점과 게임을 하나의 서사구조로 바라보고 이해하는 내러톨로지의 관점이 복합적으로 필요하다는 것이다.

III. 'Auto play' 의 수용과 내러티브 구조

3-1 'Auto play' 시스템의 수용

본 연구는 자동사냥 시스템에 대한 게임유저들의 인식과 현황을 분석하기 위해 온라인 서베이를 수행하였다. 조사 대상 선정은 국내 게임 포털 사이트인 '인벤(Inven)'과 '헝그리 앱(Hungryapp)' 이용자와 국내 대형 게임 3사에 해당하는 '넷마블(Netmable)', '엔씨소프트(nc soft)', '넥슨(nexon)' 게임을 중심으로 네이버(naver)와 다음(daum) 커뮤니티 이용자들을 대상으로 했다. 조사 방법으로는 온라인 설문기관인 서베이 몽키(Surve Monkey) [12]를 통해 웹 링크를 제공받아 연구자가 직접 포털사이트와 게임 커뮤니티에 링크하여 온라인 설문조사를 실시하였다. 조사는 2017년 11월 1일부터 7일까지 총 7일간 진행하였으며, 총 183부의 유효 표본을 분

석에 활용하였다.

먼저 자동사냥을 유저들은 어떻게 인식하고 있는가를 살펴 보았다. 이 문항에 대해 응답자의 44.8%가 '현대인들이 게임을 즐기기 위한 보조 역할을 해주는 필수 요소이다'라고 응답하여 가장 높은 반응을 보였다. 또한 자동사냥의 중요성에 대한 질문에 41.5%는 자동사냥 시스템이 게임과정에서 매우 중요하다고 응답했고, 중요하다는 응답을 포함하면 69.9%까지 높아졌다. 전체 응답자의 60% 이상이 자동사냥을 긍정적으로 평가하면서 이러한 방식을 게임운영의 한 요소로 받아들이고 있음을 보여준다.

그렇다면 게임유저들은 어떤 직접적인 이유로 게임에서 자동사냥 기능을 사용하고 있을까. 이 문제는 현재의 게임에서 루돌로지적 요소와 내러티브적 요소 가운데 무엇이 더 큰 의미를 획득하는가 하는 점과 연관되어 있다.

거시적 관점에서 자동사냥이 내러티브적 요소를 내포하게 된 계기는 분명 많은 가설과 경우의 수가 포함되어 있다. 예컨대 개발자의 게임 상용화 전단계인 시뮬레이션 과정에 있어서 게임을 바라본다는 행위에 대해 흥미를 느끼고 새로운 시스템을 도입했을 가능성도 있으며, 90년대 다마고치와 같은 단순 성장형 게임의 개념을 확장시켜 RPG게임에 접목시켰을 수도 있다. 하지만 이런 게임을 이용하는 핵심적인 주체는 바로 유저이다. 자동사냥 시스템을 이용하는 유저는 수많은 게임들을 오가며, 자신이 원하던 원하지 않던 설계되어 있는 시스템적 요소들을 경험한다. 이러한 경험은 스스로에 의해서 혹은 게임내부의 다양한 방식들로 인해 게임에 젖어들게 되고 자연스럽게 정착되었을 가능성이 높다.

표 2. 게임유저들의 자동사냥에 대한 일반적 인식

Table 2. General recognition of automatic hunting by game users

Category	Response rate (%)
'Auto play' system is fun and new culture	19(10.4)
It is an essential element that helps modern people to enjoy the game.	82(44.8)
It's a system of playing games, no other meaning.	20(10.9)
Gameability (control, leveling) is not good, but it is necessary to enjoy the game.	21(11.5)
It hurts gameability (control, leveling) and is not a necessary element for games.	32(17.5)
Other comments	9(4.9)

표 3. 자동사냥 시스템을 일상생활과 즐기게 된 이유
Table 3. Reasons to enjoy auto hunting system in everyday life

Category	Response rate(%)
(Business, Academic Affairs) Because you can play games at the same time as busy everyday	91(49.7)
It is fun to see the characters grow without manipulation	33(18.0)
(Schools, cafes, offices, etc.) and is not subject to time constraints	28(15.3)
Other comments	31(16.9)

이번 조사에서 자동사냥을 일상생활과 즐기게 된 이유에 대해서 조사 참여자의 49.7%가 '바쁜 일상과 동시에 게임을 할 수 있기 때문에' 이용한다고 응답하여 가장 높은 비율을 보였다. 그밖에 2순위인 18.0%가 '조작하지 않아도 캐릭터가 성장하는 모습을 보는 것이 즐겁다'로 응답했고 기타 의견이 16.9% 순으로 나타났다. 기타의견으로는 모바일게임 특성상 수동조작보다 자동사냥을 이용하는 것이 훨씬 편하고 이득을 취하게 되는 부분이 많다는 응답, 자동사냥 시스템 자체가 편하고 단순히 켜놓고 지켜보는 것만으로도 남들과 경쟁이 가능하기 때문이라는 의견 등이 있었다.

게임문화는 기본적으로 사회·문화의 전반적인 변화에 영향을 받는다. 이는 사회적으로 인간의 기본 생활 패턴이 변화하면서 게임을 즐기는 방식과 문화적 속성도 변화한다는 것을 의미한다. 게임유저들이 학업이나 사회생활을 시작하면서 게임에 몰두할 수 있는 물리적 시간이 부족해지고, 사회적으로 폐인화 되는 것을 피하고 싶지만 동시에 게임도 포기하고 싶지 않을 때 자동사냥은 매우 매력적인 시스템으로 다가올 수 있다.

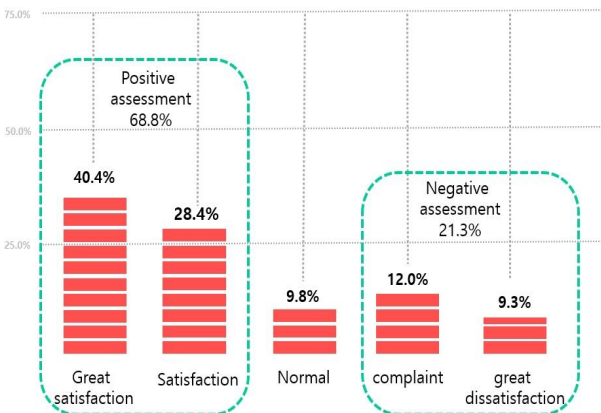


그림 1. 일상생활과 자동사냥 게임의 병행여부
Fig. 1. Use autoplay in daily life

이러한 경향은 조사 결과를 통해서도 살펴볼 수 있다. 게임을 일상생활(업무 혹은 학업)속에서 이용하고 있냐는 질문에 대해 응답자의 68.8%가 그렇다고 응답했다. 또 함께 이용하지 못하고 있다는 응답자의 21.3%는 자동사냥 시스템을 이용하지 않는 이용자(5.3%)를 제외하고 전반적으로 직업적 특수성에 의해서 혹은 업무의 집중도 하락에 의해 함께 이용하지 못할 뿐 게임을 하고 싶다는 욕구에 대해서는 부정하지 않았다. 결과적으로 이러한 응답들은 게임 이용자들의 게임 문화 변화에 있어서 사회, 문화적인 현상과 현실적인 문제들로 인해 그것이 변화요인으로써 작용하게 되고 사용자들이 자동사냥 시스템을 선택하게끔 하도록 영향을 끼쳤을 것으로 볼 수 있다.

John.c, Mitchell(2006)이 언급한 게임세대라 불리던 이들에게 게임은 가벼운 오락이나, 단순한 놀이수단이 아니다.[13] 그들은 영화를 보러가는 것보다 훨씬 더 많은 시간과 돈을 게임에 투자하면서 라이프스타일 자체를 바꾸어갔다.[14] 그들은 과거 오락실에서부터 PC방의 스타크래프트, 현재까지 LOL, 오버워치, BAG같은 게임들을 즐기며 자라왔으며, 이 과정을 통해 친구들과 혹은 선후배간의 커뮤니티를 형성했다. 나아가서 게임을 통해 다른 이들과 소통하고, 경쟁하며 새로운 가치관과 다른 사고방식을 배웠다. 그리고 이러한 사회적 변화를 반영한 것이 e-sport의 등장이었다.

그러나 게임세대들이 성장하면서 부딪치게 된 현실은 게임이라는 가상의 세계를 벗어나 바쁜 일상과 복잡한 사회구조로 가득한 현실세계였고 그에 맞는 생활패턴의 변화를 요구 받았다. 이제 청소년기처럼 게임에 몰두할 수 있는 현실이 아닌 것이다. 이러한 제한적 상황들은 게임이 내러티브적 성향을 지니게 한 근본적인 요소가 되었다. 이들은 최소한의 행위를 통해 사회구조적인 성향에 위배되지 않도록 게임을 플레이하는 것을 원했을 것이며, 그 방법에 대한 선택을 내러티브적 성향을 지닌 게임을 선택했을 가능성이 크다.

그들을 위축하게 하는 질문 가운데 하나는 “게임을 왜 하는가”라는 기성세대의 선입견 가득한 질문이었다. 그 과정에서 게임세대가 겪었던 정서적 단절과 사회적 위축감은 그 세대가 성장하면서 스스로에 대한 질문으로 되돌아 왔다. 자동사냥과 그것이 갖는 내러티브적 요소는 기성세대에 진입한 게임세대에게 게임과 현실세계를 이어주는 절묘한 선택지가 되었을 수 있다.

또 게임세대는 게임이 주는 새로움의 자극을 충족시키기 위해 무의식적으로 늘 보다 새롭고 보다 다양한 게임들을 찾아다니는 성향을 갖고 있다. 통계에 의하면 이러한 특성은 연령이 낮을수록 하나의 게임을 지속적으로 이용하는 기간이 짧은 것으로 나타난다.[15] 특히 모바일게임의 경우는 더욱 그러하다. 스마트폰 기기를 기본으로 요구하는 모바일게임의 경우는 기존 게임들이 갖는 장소의 제한적 여건으로부터 자유로워지기 때문에 일반적인 게임들이 받는 변화의 요구보다는 더욱 많은 요소들로부터 변화되는 것이 사실이다.[16]

위와 같은 상황은 모바일게임 매출 순위를 보더라도 잘 나

타난다. 온라인 게임시장 순위구조는 몇몇의 게임이 지배하는 구조라면, 모바일게임의 인기순위 구조는 매출과 상관없이 새로운 게임이 등장하면 사용자의 개인적 성향에 따라 순위가 즉각적으로 교체된다. 즉 사회현상이나 구조 등으로 인한 갈등을 스스로 최소화하기 위해 무의식적으로 새로운 게임들을 찾아다니는 행위를 하는 것이다.

이 과정에서 자동사냥 시스템은 새로운 게임에 적응하고 자신의 캐릭터를 성장시켜 게임을 즐기는 절대적인 시간을 단축시키는 획기적인 장점으로 작동했다. 자동사냥을 즐기는 게임유저들은 온갖 게임사들이 쏟아내는 무수한 게임 콘텐츠들을 자유롭게 넘나들며 본인의 취향과 조건에 적합한 장르를 선택하는 능동성을 보여준다.

3-2 'Auto play' 의 내러티브 생성구조와 의미

이제 많은 게임유저들은 자동사냥 기능이 탑재된 게임들에 대해 자신의 게임을 하나의 이야기로 받아들이고 이를 지켜보면서 만족감을 느끼고 있다. 바야흐로 게임은 플레이한다는 개념보다는 바라보는 개념에 가까워진 것이다.

서사학에서는 내러티브를 이야기와 담화로 나누어 설명하는데, 이는 내러티브의 내용적 측면을 이야기로 보고, 시각 혹은 청각과 같은 표현 방식 등을 담화로 바라보며[17], 결과적으로 관객들에게 합리적인 설명을 제공하고 이를 바탕으로 사건에 대한 예측을 할 수 있게 해주는 것이다.[18]

물론 자동사냥을 통해 게임에 나타나는 내러티브는 서사학 장르의 내러티브와 완전히 일치한다고 말할 수 없다. 게임은 영화나 문학기법에 사용되는 '플래시백이나 플래시 포워드'와 같은 시점에 대한 전환성이 제한되기 때문이다.[19] 즉 게임 내부의 이야기와 구성, 담화와 같은 내용들이 규칙적으로 연결되지 않고, 사건에 대한 개연성이나 과정들이 불특정하게 생성되기 때문인데, 이 문제는 특히 가상의 열린 공간을 사용하는 온라인·모바일 게임들의 특성상 환경의 제약을 받을 수 밖에 없다.

나아가 루돌로지 관점에서 보면 자동사냥 시스템을 이용한 게임은 '게임을 플레이 한다'라는 개념에 어긋난 것일 수 있다. 이 점은 본 조사의 참여자들의 자동사냥의 인식수준을 통해 살펴 볼 수 있다. 앞서 자동사냥에 대한 인식을 묻는 설문에서 가장 많은 44.8%의 응답자가 이것을 게임을 즐기기 위한 보조 역할로 평가했다는 점은 주목할 만하다. 즉 자동사냥 기능을 사용한다 해도 게임이 갖는 비선형적 텍스트를 사용자들이 직접 만들어 나가는 것에는 기존 게임들과 큰 차이가 없다는 것이다.

그럼에도 불구하고 현대의 게임에는 점점 더 내러티브의 요소가 강화되고 있다. 이러한 내러티브적 성향은 자동사냥 시스템을 통해 게임 내부에 분명히 나타난다. 이를 형태상으로만 보면 문학과 영화, 서사 스토리를 경험하는 것과 그 본질적으로 형태가 크게 다르지 않다. 차이점이라고 한다면 게임유저들이 자신의 상황에 맞게 자동사냥 시스템을 선택적으

로 채택하고 사용한다는 것이다. 즉 그들은 필요한 시간, 장소, 제한적 상황에 따라 자동사냥 시스템을 통해 게임을 켜놓거나, 바라보거나, 플레이 한다.

게임유저들의 이러한 행동 양식은 조사결과에서 또한 명확하게 나타난다. 게임의 내러티브적 요소가 발생하는 '게임을 바라보는 시간'에 대한 응답을 살펴보면 가장 높은 비율을 차지하는 시간은 '4시간 이상'의 응답 비율이 30.0%로 가장 높게 나타나며, '1시간 이상-2시간 미만' 23.0%로 2순위, '2시간 이상-3시간 이내'가 21.9%로 뒤를 이었다. 자동사냥을 게임에서 사용하는 응답자들이 게임을 바라보는 일일 평균 시간은 176.9분으로 게임을 플레이 하는 시간보다 오히려 바라보고 있는 시간이 높게 나타났다.

이렇게 게임에 나타나는 내러티브적 성향들은 과거에는 없었던 현대사회에 등장한 게임 플레이 유형 중에 하나이며, 과거의 방식만으로는 설명할 수 없는 독특한 방식이다.[20] 결과적으로 사용자는 직접 즐기고 싶은 게임을 선택하여 새로운 플레이 유형인 '바라보기'를 통해 게임을 즐기고 있는 것이며, 문화적 관점에서 자동사냥을 둘러싼 논쟁의 핵심은 현재의 게이머들이 직접 게임을 플레이하는 것이 아니라 게임을 영화와 드라마처럼 바라보는 내러티브(narrative)적 성향과 유사한 행동 양식으로 전환하고 있다는 것이다.

3-3 게임행위에 대한 통합적 이해

그러나 여전히 게임을 직접 플레이하며 즐기는 많은 사람들은 이러한 게임방식에 대해 의문을 표하곤 한다. 자동사냥이 게임의 본질을 벗어나는 방식이라는 지적이다.[21] 게임은 영화나 연극 등 공연문화콘텐츠와 달리 직접 실행하고 즐기는 체험문화의 대표적인 콘텐츠로서 자동사냥 시스템은 게임의 부분적인 요소에 불과하다는 것이다.

게임에 대한 이러한 인식의 차이를 옹고 그릇의 문제로 평가할 수는 없다. 다만 최근의 게임이 게임세대의 성장과 함께 새로운 방식으로 진화하고 있다는 점에서 자동사냥 시스템을 게임유저들의 새로운 행위유형으로 이해할 필요는 분명히 있다. 이 통합적 관점에 그레마스의 행위소 분석모델은 중요한 시사점을 주고 있다.

그레마스의 행위소 모델에 따르면 스토리 구조는 '주체와 가치의 대상', '발신자와 수신자', '협조자와 대립자' 등 세쌍의 대립항을 갖는다. 주체와 가치대상은 주체가 객체를 욕망한다는 상호관련성에 의해 형성되는 가장 중요한 행위소다.[22] 발신자와 수신자는 소통을 바탕으로 객체를 수신자에게 전달하는 일방적 관계이며, 주체가 중간 매개자로서 작용한다. 협조자와 대립자는 상황에 따라 주체가 목표를 추구하는 과정에서 주체를 돕거나 방해하는 역할을 한다.

행위소 모델은 서술구조 내 주어진 모든 행위소를 포함하지 못한다고 하더라도 텍스트 내 의미 형성과 관련된 이야기의 전개 구조를 발견하도록 해준다는 것이 장점이다.[23] 그레마스 행위소 모델로 바라본 자동사냥 시스템의 내러티브

요인들을 살펴보면 쌍방향 소통이 가능해야만 하는 발신자와 수신자의 역할은 게임사와 사용자가 되며, 욕망과 탐색 혹은 목표가 되는 주체와 대상은 자동사냥 시스템과 게임 캐릭터, 마지막으로 부수적인 지원이나 방해의 역할을 하는 협조자와 대립자는 자동사냥을 실행함으로써 발생하는 불규칙한 상황들의 성공요인과 실패요인으로 해석할 수 있다.

많은 비평가들이 지적하듯이 게임은 완전한 내러티브로 전환될 수는 없지만, 게임의 내러티브 성향은 게임 내에서 매순간의 상황에서 돌발적이며, 불규칙적으로 일어난다. 특히 이러한 상황들은 사용자와 사용자에게 의해 또는 사용자와 NPC, 사용자와 몬스터 등을 통해 매순간 간단없이 생성되는 이벤트에 의해 더욱 빈번하게 나타난다. 영화와 문학과 같은 장르에서 작가에 의해 설정된 작은 이벤트들이 모여서 이야기를 이룬다면 게임 내부에서는 불규칙적인 이벤트들이 모여 하나의 이야기가 만들어지는 것이다.

예컨대, '사용자의 캐릭터는 스스로 자동사냥을 죽지 않고 유지하고 있는가?' 라는 매우 단순한 상황에서도 무수히 많은 이야기가 과생된다. '캐릭터는 다른 플레이어에게 죽지 않았는가?', '본인이 설정한 맵의 범위에서 벗어나지 않았는가?', '아이템은 잘 획득하고 있는가?' 등등의 짧고 불규칙한 게임만의 이야기 단락들이 내부에서 발생한다. 결론적으로 이렇게 게임만의 내러티브 요소들이 발생되면서 사용자는 자동사냥 시스템을 통해 문학과 영화를 감상하는 것과 같은 체험을 한다고 볼 수 있다.

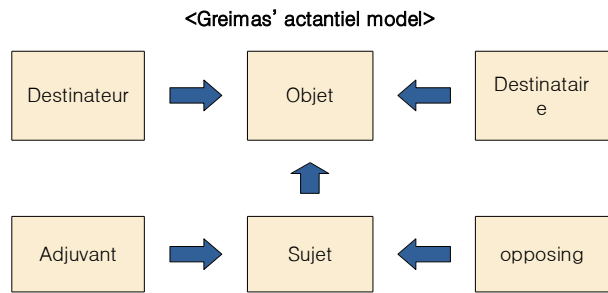


그림 2. 그레마스 행위소 모델 구조
Fig. 2. Behavior model structure

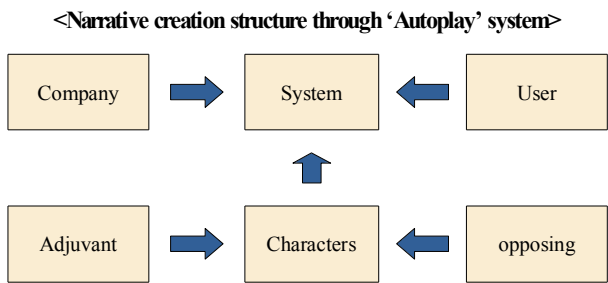


그림 3. 자동사냥 시스템을 통한 내러티브 생성 구조
Fig. 3. Narrative creation structure through autoplay system

IV. 결론

기준에 게임을 즐기던 사용자들은 일종의 행위에 대한 보상과 결과물을 획득하는 방법으로 게임을 즐겼다. 즉 게임을 플레이 하는 행위는 일종의 노동의 가치로 인정되어 유저 스스로가 역동적인 행위를 스스로 만들어가는 구조였다. 하지만 자동사냥 시스템을 이용하는 사용자는 이것을 게임을 즐기기 위한 보조 수단으로 인지하고 새로운 방식의 플레이를 하는 것을 선호한다.

이러한 변화는 날로 복잡해지는 사회구조를 반영한 것일 수도 있으며, 게임의 문화적 흐름에 대한 복합적 요소들의 개입으로 인해 현실에 대한 저항, 타협과 같은 조건으로 게임자체의 역동성이 사라지고 "자동사냥"이라는 시스템을 통해 문학, 영화와 같은 일종의 조형적 행위를 시작하는 것으로 볼 수 있다.

모바일게임에 자동사냥 시스템이 탑재되기 시작한 2000년 초반만 하더라도 'Auto play'시스템은 부정적인 이미지가 컸다. 특히 이런 부정적인 이미지는 현재 활발히 게임 시스템으로 자리하고 있는 자동사냥 시스템을 평가할 때 완전히 긍정적이기 어려운 이유가 되었다. 그러나 현재 자동사냥에 의해 게임에서 나타나는 '바라보기'방식을 '게임이 아니다.'라고 부정할 수 없다. 본 연구의 중요한 근거인 게임유저들에 대한 온라인 조사의 결과를 보면 자동사냥은 게임의 한 형태로 받아들여지고 있으며, 그것이 갖는 내러티브적 요소조차 게임을 즐기는 요소로 발전하고 있다는 점을 보여주고 있다.

본 연구는 이처럼 자동사냥 시스템을 통해 게임을 '바라보는' 현상을 게임 내러티브로 해석하고 그 현상들이 의미하는 바가 무엇인지 살펴보고자 하였다. 이 과정에서 과거 루돌프 지와 내러톨로지의 게임해석 방식이 다소 양극화된 관점이었던다면, 이제는 여기서 벗어나 사용자와 게임 시스템의 변화라는 두 가지 요소를 반영한 게임문화의 전반적인 변화로 해석해야 한다고 보았다. 또 그레마스 행위소 모델을 적용하여 'Auto play'시스템의 내러티브적 성격을 통합적으로 분석하고자 했다.

현대 사회에서 게임을 사회·문화적으로 바라보고 게임을 즐기는 양식과 형태가 변화하는 현상적인 과정을 설명하고 이를 구조적인 관점에서 해석하는 것은 문화콘텐츠 연구에서 매우 중요한 문제라고 보여진다. 90년대 이후부터 게임에 대한 사회과학적인 연구가 점차적으로 진행되어 왔으나, 안타깝게도 산업적 측면에서 수요와 공급 또는 수익창출에 대한 방안들, 게임의 기술적인 측면에 집중된 경향이 이었다. 또 게임을 중독과 같은 부정적인 관점에서 연구한 사례들도 많았다. 하지만 현재까지 게임연구들은 문화적인 현상과 그로 인해 나타나는 사회문화적 영향과 결과를 분석하는 연구는 많지 않았다. 이러한 상황은 자연스럽게 게임을 이용하는 주체인 사용자의 관점과 문제를 배제할 뿐 아니라 사회적으로 게임을 중독, 과 몰입과 같은 부정적인 시선으로 바라볼게 할 수

밖에 없었을 것이다.

결론적으로 자동 전투 시스템과 같은 새로운 게임의 형태들은 사회 문화적 현상들과 밀접한 연관성이 있다고 보여진다. 이렇게 게임에서 발견되는 시스템의 변화는 플레이에 대한 경험과 게임 환경들에 영향을 주게 되며, 이것은 게임문화가 형성되는 과정과 게임을 통해 플레이 하고자 하는 사용자들의 성향을 분석하는데 중요한 의미를 갖는다.

물론 이 연구는 자동사냥이라는 게임의 기능적 변화에 집중하여 분석한 것으로 게임에 대한 총체적인 분석에 이르지 못했다. 특히 게임의 내러티브 분석을 위해서는 게임의 주제나 캐릭터 등 스토리적인 요소가 같이 분석되어야 했으나 거기에는 이르지 못했다. 다만 이러한 미시적 관점의 연구들이 집적되고 그것이 갖는 문화사회적 관점이 확산될 때 건강하고 좀 더 사회적 의미를 갖는 게임 산업의 발전도 가능해질 것이다.

감사의 글

본 연구는 2017년도 원광대학교의 교비지원에 의하여 이루어진 연구로서, 학교 관계부처에 감사드립니다.

참고문헌

[1] Mobile App Ranking Analysis: www.gevolution.co.kr
[2] Kocca, "Global game industry trend", Korea Creative Content Agency industrial promotion policy headquarters, 2016.
[3] E. H. Jo, "The Evolution of Smartphone Game System through Auto Play System", The Evolution of Smartphone Game System through Auto Play System, Vol. 16, No. 3, p29, 2016.
[4] J. S. Park, "The legal problem in an Auto-hunting bot - Mainly about the copyright infringement problem included in MDY Industries v. Blizzard Entertainment decision in US ", Sechang Publishing Co, Creation and rights, No.60, pp160-165, 2010.
[5] M Jang, " Role Of Game Contents And Possibility of Game Studies in Korea", Korea Humanities Content Society, Vol.10, pp327-329, 2007.
[6] J. H. Sung, "Virtual Culture Production of Game-Focus on 'Machinima'", Vol.10, No.1, p94, 2010.
[7] D. E. Lee, "Transmedia Storytelling of Game and Film", Journal of Digital Contents Society, Vol.8, No.3, p303, 2007.
[8] T. J. Yun, "Digital Game Culture Research", Communication Books, pp9-26, 2015.

[9] Frasca G, "Ludology meets narratology: Similitude and difference between(video)games and narrative", <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, 1999.
[10] Aareth E,J, "Cybertext: perspectives on ergodic literature", Johns Hopkins University Press, pp305-331, 1997.
[11] Y.N. Lee, Analysing the narrative structure in the contents of Media facade, Journal of Digital Contents Society, Vol. 14, No.3, p369, 2013.
[12] Survey company: SurveyMonkey
[13] Mitchell W, John C. Beck, " Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever ", 2004.
[14] H. I. Jung, "A Case Study on the Socio-Cultural Effects of Games", Korea Culture Tourism Institute, pp70-71, 2013.
[15] Kocca, "Korea Game White Paper", Korea Creative Content Agency industrial promotion policy headquarters, 2016.
[16] G. R. Jun, "A Study on the Mobile Game Storytelling ", Korea Humanities Content Society, Vol.12, p33, 2016.
[17] K. U. Kim, "The research on the conception of storytelling", Society of Korean Language and Literature, Vol.41, pp260-261, 2008.
[18] D.E. Lee, "A Study on Cannibalism in Digital Game", Journal of Digital Contents Society, Vol.11, No.1, p68, 2010.
[19] Juul. J, "Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives ", Handbook of computer game studies, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, 2005.
[20] H.J. Han, "A Study on Creation Discourse of Digital Story in Tablet PC : Focused on <Alice for the iPad>", Journal of Digital Contents Society, Vol.12, No.2, p228, 2011.
[21] Sisajournal-e. Mobile game auto hunting feature[Internet]. A v a i l a b l e : <http://www.sisajournal-e.com/biz/article/163592>
[22] E. J. Kim, "Study on Narrative-Based Value Creation in TV Advertisement for Brand Image Improvement - Focusing on Advertisements of Bacchus, Chocopie, Hot Choco Mitte, and Kumon Home-school", Inje University Design Research Institute, Vol.12, 2013.
[23] S. D. Kim, "From Structure to Sensibility: A Study of Graeme's Semiotics and General Semantics", Korea University Press, 2002.



선민주(Min-Ju Sun)

2016년 : 원광대학교 일반대학원 (문학석사-문화콘텐츠전공)

2018년 : 원광대학교 일반대학원 (박사수료-문화콘텐츠전공)

2016년~현재 : 원광대학교 한국문화학과 문화콘텐츠 전공 박사 수료

※관심분야 : 게임문화, 게임텍스트, 게임인문학, 게임산업정책



원도연(Do-Yeon-Won)

1992년 : 전북대학교 대학원 (사회학석사-산업사회학)

2005년 : 고려대학교 대학원 (사회학박사-문화사회학)

2006년~2010년: 전북발전연구원 지역발전정책연구소장

2010년~2012년: 전북발전연구원장

2012년~2017년: 원광대학교 산학협력단 교수

2017년~현재 : 원광대학교 디지털콘텐츠공학과 교수

※관심분야 : 문화콘텐츠, 문화정책, 문화정보미디어