

SNS의 게임성 연구 : 클래식 게임 모델의 테트라드적 분석

권보연

이화여자대학교 디지털미디어학부
bohkwon@nate.com

Gameness in SNS : Tetradic Analysis of the Classic Game Model

Boh-Youn Kwon

Dept. of Digital Media, Ewha Womans University

요 약

본고는 SNS의 구조에 나타난 클래식 게임 모델의 게임성을 증강, 퇴화, 역전과 부활로 구성된 맥루한의 테트라드 개념을 통해 분석하였다. 분석결과, SNS는 현실 세계의 플레이어가 자신의 주관과 이상적 경험을 가상 환경의 표현 규칙을 통해 실현하는 게임적 매체임을 확인하였다. SNS는 표현과 조작 규칙의 강화를 통해 게임성을 파이드아의 방향으로 역전시키고 있었으며, 플레이어의 노력 및 결과의 현실 영향력에 관한 협상 가능성을 퇴화시켜 보다 많은 플레이어가 창조적 세계를 쉽게 구축할 수 있도록 진화하고 있었다. 또한 증강된 게임성으로 플레이어와 게임 간의 애착이 강화되었으며 추상적 공간에서 묘사를 통해 세계를 창조하는 MUD 전통을 부활시키고 있었다. 이상의 분석 결과에 근거하여 SNS가 현실에 한정된 실용적 소통 매체에서 나아가 현실을 근간으로 플레이어의 다양한 상상과 가능성을 창조하는 게임적 매체임을 확인한다.

ABSTRACT

This Study analyzes gameness in SNS. SNS is not only communication tool for real life but also game like media for the experimental fiction. As the media like games, SNS meets 6 classic game features. After the Tetradic analysis, Expressive and manipulation rules move SNS paidia direction, player's effort and negotiable outcome are obsolesced. Player's attachment is enhanced and in SNS, the tradition of MUD retrieves abstract ground with representative expression. As following result, SNS is able to extend its own area to the player's creative world for the possible. SNS is the media like games.

Keywords : SNS, Social media, Gameness, Classic game model, Tetrad, Juul, McLuhan

Received: Mar. 18, 2014 Accepted: Apr. 10, 2014
Corresponding Author: Boh-Youn Kwon(Ewha Womans University)
E-mail: bohkwon@nate.com

© 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

본고는 SNS(social network site)가 게임성을 지닌 매체임을 논증하고자 한다. 이는 가상환경 기반의 대표 매체인 SNS와 디지털 게임 간의 유익한 관계를 구조적으로 분석하여 현실과 실용 담론에 한정되어 있는 SNS 논의를 허구적 상상과 이상적 경험의 영역으로 확장하고자 하는 시도이다.

디지털 패러다임의 중심에는 SNS가 존재하고 있으며 매체 영향력과 수용 범위는 더욱 확대되고 있다. 이에 SNS가 갖는 시대적 위상과 매체 연구 가치는 보편적 지지를 득할 수 있다. 그러나 본격적인 매체 논의에 들어서면 SNS가 매체 형식을 통해 전달하는 메시지에 관한 연구는 도전적 상황에 놓여 있다고 판단된다. 현실과 실용 중심 관점이 SNS 담론을 지배하며 매체의 본질적 의미와 원리에 관한 해명은 성장이 정체된 채 기존 연구 결과와 방법론이 반복, 답습되거나 단편적 매체 현상에 대한 가치 평가로 성급히 귀결되는 경향마저 발견되고 있기 때문이다.

SNS 연구에서 정상 과학의 영역에 속하는 관점들이 지닌 가치를 부정하고자 하는 것은 아니다. 본고가 지적하고자 하는 것은 현대인의 일상 경험에 밀착되어 지금 이 순간에도 역동적 변화를 거듭하고 있는 SNS를 이해하기 위한 인식의 틀이 매체에 잠재된 다양성에 비하여 상대적으로 제한되어 있다는 사실이다.

문제의식을 구체화하기 위하여 기존 SNS 연구 흐름을 이재현과 보이드, 엘리슨(boyd & Ellison) 등의 견해를 중심으로 살펴보면, SNS 매체 인식의 주요 관점은 아래 5가지로 요약 가능하다[1,2].

첫째, SNS를 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(CMC) 관점에서 송수신자 간의 효율적 소통 수단으로 인식하는 접근이다. 둘째, SNS를 기업과 같은 이익 집단이 소비자와 효과적으로 교류할 수 있는 마케팅과 비즈니스 수단으로 인식하는 것이다. 세 번째, 사회학적 차원에서 사회자본과 사회 관계망 연구의 주제로 접근한다. 네 번째, 통상 정치학의 영역에

서 SNS를 권력 관계나 영향력이 드러나는 장으로 보는 관점이다. 다섯째, SNS가 인상 관리와 친교 수행을 펼치는 장이라는 관점이다. SNS의 주된 논의 흐름은 매체 본질을 이해하는 개별적이고 서로 다른 관점들로서 고유한 의미와 함께 해석적 한계를 가지고 있다고 볼 수 있다.

중요한 것은 이들 주류적 관점에 현실과 실용 관점으로서의 한정된 고착이 발생하고 있으며 이로 인해 매체의 총체적 인식이 제약을 받고 있다는 사실이다. SNS의 현실과 실용 관점 한정이는 경우, 그에 의미적으로 대립하는 허구와 상상, 그리고 유희적 영역에서 태동하는 변화와 진화에 대한 인식이 지연될 수 있음을 우려한다.

‘미디어는 메시지다’라는 마셜 맥루한(Mcluhan)의 견해를 상기할 때, 본고는 SNS가 매체로서 전달하는 의미는 현실 영역에 한정될 수 없음을 가정한다. 가상환경의 구조에 있어 현실과 긴장 관계를 형성하며 따라서 누락될 수 없는 한 축인 상상과 허구의 영역에서 SNS가 발생시키는 의미 파악에 소홀하다면 SNS의 메시지를 총체적으로 이해할 수 없다는 것이 본고의 입장이다.

SNS에 있어 유희적, 허구적 본질에 대한 논의 근거는 전자 매체로서 SNS가 가상환경에 조성되어 있다는 점에서 찾을 수 있다. 본질적으로 가상환경은 현실이 아닌 곳에 실재하는 허구이며 따라서 물리법칙과 자연현상의 한정을 벗어나 자유로운 상상력이 추동하는 유희성을 형성할 수 있기 때문이다[3].

또한 SNS 이용 목적에 관한 선행 연구 결과들을 통해 능동적 수용자의 SNS의 이용 동인은 현실과 실용 측면의 정보추구, 자기확인, 사회와 대인관계 형성 외에도 오락과 유희적 목적 있음이 이미 규명된 바가 있다[4,5]. 그러나 이러한 결과에도 불구하고 현실 관점의 매체 동인에 대한 논의에 비하여 유희성 영역의 결과는 후속 논의가 거의 이루어지지 못했던 것이 현실이다.

SNS는 현실적 소재를 다루며 현실 자아가 주인공인 매체이다. 그러나 가상환경의 매체라는 점에

서 매체의 형식과 구조가 사용자의 조작과 변형을 허용한다는 점은 SNS에서 허구성과 유희성이 간과될 수 없음을 주장하는 가설적 근거가 된다. 그러나 지금까지 다루어지지 않은 새로운 관점이라는 차원에서 SNS의 유희와 허구성은 당위가 아닌 분석적 증명의 대상이다. 또한 그 자체로 의미적 광범위함과 다양한 수사적 가능성을 갖는 유희성 논의를 유효화하기 위해서는 보다 명시적 비교 대상과 구조화된 분석적 체계가 필요하다.

이에 본고는 SNS를 가상환경에 기반 하는 유희적이고 허구적 형식의 매체, 즉 디지털 게임의 한 양상으로 인식하고자 한다. 구체적으로 SNS의 매체 구조에 원형적 게임성이 존재하고 있으며 변별성을 지닌 독립 매체로서 SNS 고유의 게임성이 발현되고 있음을 분석적으로 논증할 것이다.

원형적 게임성은 다종다양하고 이형이질적인 매체들을 게임이라는 하나의 이름으로 묶을 수 있도록 만드는 본질적인 특성을 의미한다. 게임 연구사에 있어 게임성에 대한 정의는 게임을 인식하는 연구자의 관점과 태도에 따라 공통점 보다 차이점이 두드러져온 바가 있었다.

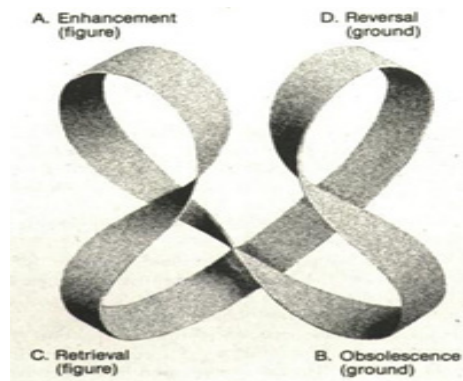
이에 루돌로지인 야스퍼 울(Juul)은 게임을 허구적 가상환경과 실제 규칙의 결합체로 해명한 저서 <하프리얼(Half-real)>에서 호이징하(Huizinga), 로제 까이와(Caillois), 서튼-스미스(Sutton-smith), 슈츠(Suits), 데이비드 켈리(Kelly David), 셀턴과 짐머만(Selen & Zimmerman)의 게임성에 관한 선행 연구를 비판적으로 해석하여 게임의 원형적 특성 집합으로 통합한 ‘클래식 게임 모델’ (classic game model)을 제안한다. 규칙, 가변적이고 수치화 할 수 있는 결과, 결과의 이질적 가치, 플레이어의 노력, 결과에 대한 플레이어의 애착, 현실로서 협상 가능한 결과와 같은 6가지 속성이 이에 속한다[6].

울이 자신의 게임 모델에 클래식이라는 이름을 붙인 것은 게임성의 추출 대상이 디지털 게임에 한정된 것이 아니라 보다 고전적인 놀이와 게임의 개념을 포함하고 있기 때문이다. 본고는 SNS와 계

임성 간의 유의 관계를 다루는 초기의 분석을 시도하는 바, 디지털 게임이 갖는 특정성과의 비교에 앞서 보다 원형적인 게임 모델과 SNS와의 관계를 정의하는 것이 마땅한 논의 순서라 사료된다. 이에 SNS 게임성 논의를 클래식 게임 모델로 규정된 게임성을 근거로 전개할 것이다.

SNS로부터 게임의 특성을 도출하는 것은 게임성의 역동적 변화를 파악할 수 있는 실증적 관찰을 필요로 한다. 이에 본고가 적용하고자 하는 분석도구는 맥루한의 ‘테트라드’(Tetrad) 개념이다[7].

맥루한에게 매체 구조와 형식, 곧 매체 의미는 고정되어 있지 않으며 시대가 요구하는 문화, 인간과 다른 매체와의 관계 속에서 변화하는 속성을 지닌 대상이었다. 이에 매체의 모든 감각과 성질은 주의 집중 역할을 하는 전경(figure)과 토대 역할을 하는 배경(ground) 구조 속에서 강약을 달리하며 역동적 변화를 겪는다. 맥루한은 증강, 역전, 부활, 퇴화의 이중적 전배경인 테트라드를 통해 관계적이고 상호보완적인 매체 의미를 규명할 수 있다고 주장한다[7].



[Fig. 1] Structure of Tetrad

테트라드의 전경에는 증강과 부활이 속한다. 증강은 매체가 의미로서 확대되는 성질이며, 부활은 매체가 이전에 퇴화 시켰던 의미를 다시 되살리는 것이다. 강화되고 살아나는 성질에 의해 매체는 중심적 주제에 대한 특정 형식을 부각 시킬 수 있다. 반면, 테트라드의 배경에는 역전과 퇴화가 있다.

역전은 의미 잠재력이 한계에 이르렀을 때, 방향을 바꾸어 나타나는 성질이며 퇴화는 이전까지의 의미로부터 흐려져 약화되는 것이다.

테트래드를 통해 SNS와 원형적 게임성과의 관계를 논하는 경우, 통시적인 추적과 함께 공시적 상태를 동시에 파악할 수 있다. 테트래드는 모든 과거를 현재로 소환하여 이의 감각적 강약을 파악하는 도구이기 때문이다[8].

본고의 연구문제는 SNS의 구조에서 원형적 게임성과의 유의한 관계를 입증하는 것이다. 이에 SNS를 대상으로 클래식 게임 모델의 테트래드를 규명함으로써 두 가지 세부 질문에 답한다. 첫째, SNS에 6가지 클래식 게임 모델의 게임성 존재 여부를 파악하고 둘째, 게임 특성을 지닌 매체로서 SNS의 고유한 감각 양식을 구체적으로 해명한다.

본고의 구성은 다음과 같다. 2장은 SNS 게임성의 테트래드에 있어 배경으로서 형상 발현의 토대가 되는 퇴화와 역전을 살핀다. 맥루한은 매체 변화의 순서는 배경적 차원이 우선함을 지적한다. 배경은 전경의 지각 조건을 제공하며 새로운 상태가 전경으로 이용할 수 있도록 만들기 때문이다. 이에 배경을 우선 해명하고 전경을 다루는 순차로 논의를 전개할 것이다[7]. 3장은 SNS의 테트래드 중 전경, 즉 두드러진 형상으로 나타나는 증강과 부활의 게임성을 논한다. 테트래드의 각 영역을 분석 관점으로 활용하여 클래식 게임 모델로서 SNS의 게임성 존재와 변형을 규명한다.

SNS는 현실과 가상의 긴장과 대립 사이의 균형점을 찾으며 영향력을 지속적으로 확대하고 있는 매체이다. SNS가 현실과 실용 영역에서 화석화 되는 것은 SNS가 현재 발생시키고 있는 의미 뿐 아니라 앞으로 발생 시킬 수 있는, 잠재 의미에 대한 총체적 해석력을 약화시키고 예측을 불가능하게 만든다. 게임은 현실과 가상의 경계적 만남을 특징으로 한다[9]. 본고는 게임 형식을 SNS에서 발견함으로써 이후 SNS와 게임 관계에 근거한 논의 계기를 마련함에 의의를 찾고자 한다.

2. SNS 게임성의 배경 : 역전과 퇴화

2.1 역전 : 표현-조작 규칙의 중심 이동

SNS에 나타난 게임 형식 가운데 클래식 게임 모델로부터 전환되고 있는 특성은 겨루기 중심에서 표현 중심으로의 변화라 할 것이다. 이는 게임의 목적과 관계되어 있으며 따라서 목적을 형식화 하는 기재인 '규칙' 속성을 통해 분석 가능하다.

호이징하는 게임을 목적에 따라 승부의 놀이와 표현의 놀이로 구분하였다[10]. 그는 투쟁의 놀이와 표현의 놀이 모두 궁극적으로는 겨루기 상태가 전제되어 있음을 지적한다. 표현을 위한 놀이는 궁극적으로 가장 좋은 표현을 위한 투쟁과 결합하기 때문이다. 프라스카(Frasca) 또한 겨루기 중심의 루두스만을 게임으로 인식하는 일부의 태도를 지적한 바 있다. 루두스와 파이다이 모두 규칙을 가지고 있으며 다만 게임과 놀이의 목적에 따라 적합한 속성을 달리한다는 사실이 간과되고 있다는 것이다 [11].

SNS의 구조는 대상의 '드러냄'을 전제한다. 드러냄이란 표현이며 따라서 SNS는 표현을 위한 게임을 지향한다. 공개된 프로필과 기록을 기반으로 작동한다는 점에서 SNS의 규칙은 표현적 측면을 강조한다.

SNS는 텍스트와 이미지, 동영상뿐 아니라 대용량 DB 기술 지원을 통해 점차 가능한 표현 방식을 확대하고 있다. 1970년~90년대 초기 디지털 게임은 비교적 단순한 그래픽을 활용하였고 MUD와 같은 게임은 텍스트만을 표현 형식으로 적용하였다. 그러나 그래픽 기술의 빠른 발달에 힘입어 이후 디지털 게임의 표현 방식은 고밀도 연속형 이미지의 시각성을 뚜렷이 지향한다. 이와 비교하여 초기 디지털 게임의 시각 표현은 상대적으로 취약하였다. 그러나 이것만으로 게임의 감각적 표현 부족을 판단할 수는 없다. 디블(Dibble)의 MUD 경험에 관한 섬세한 기록을 참고함에 제한된 표현 환경을 수용한 MUD 플레이어들은 주어진 규칙 내에서 가장 좋은 표현을 찾아 효과를 배가 시키

는 다양한 조합을 개발함으로써 창의적 플레이를 수행하였기 때문이다[12].

반면 그래픽 중심 게임의 발전은 고밀도 연속 영상 방식을 통한 시각 의존도를 점차 높였다.

맥루한의 매체 감각에서 시각이란 ‘보는 눈’에 의한 감각만을 지칭하지 않으며 청각과 비교하여 매체가 인간의 단일 감각에 집중하고 있는 상태를 뜻한다. 따라서 이미지 표현의 사용만으로 매체를 시각적이라 분류 할 수는 없다. 매체 감각은 상대적이며 관계적인 속성을 갖는 바, 감각 분배는 비교를 통해 소명되어야 한다.

그러나 고밀도 그래픽 게임은 이미지 기반 표현이 주를 이룬다는 점에서 텍스트 중심 게임 대비 시각적이다. 또한 연속된 영상 이미지 형식이라는 점에서 독립적, 분절적 이미지 형식을 취하는 SNS 보다 더 시각적이라는 평가가 또한 가능하다.

이러한 맥락으로 게임의 통시적 표현 양식의 변화 과정에서 시각, 청각, 텍스트 등 다양한 감각 양식을 모두 활용하도록 진화한 SNS는 MUD와 같은 초기 디지털 게임의 텍스트 표현 뿐 아니라 고밀도 그래픽 게임의 이미지 표현을 모두 수렴함으로써 통합적 표현 확장 규칙을 적용한 청각성을 드러낸다. 이것은 표현과 해석에 관한 플레이어 개입을 개방하는 특성이며 SNS의 매체 배경이 된다.

<페이스북(facebook)>은 텍스트, 사진, 동영상, 지도와 링크를 주요 기록 매체로 규칙화 한다. <카카오토리(Kakaostory)>는 텍스트, 사진, 동영상을 <밴드(Band)>는 텍스트, 사진, 동영상, 스티커를 통한 기록이 가능하다[13,14,15]. 이러한 기록 방식은 표현 대상에 관한 규칙이며 SNS 플레이어는 규칙으로 허용된 표현만을 활용할 수 있다.

또한 개별 SNS에 따라 플레이어에 허용된 표현 규칙에는 차이가 있으며 이는 각기 다른 SNS의 주요한 변별자이다. 즉 SNS는 표현의 게임으로 기록 방식의 차이에 근거하여 플레이어가 보다 풍부하거나 또는 상대적으로 특정 감각에 집중된 매체를 직접 선택함으로써 표현 투쟁에 참여하도록 만든다. 이것을 SNS의 ‘기록 선택 투쟁’으로 부를 수

있다.

SNS에서 표현 규칙에 의해 발생하는 또 다른 투쟁 상황은 ‘반응 대상의 선택’이다. 이것은 표현한 결과물을 통해 이차적으로 획득되는 반응 효과와 연결된다. 선택된 표현에 따라 그로부터 성취된 반응의 양적, 질적 겨루기가 이의 가능자이다.

반응 대상 투쟁에 영향을 미치는 규칙은 기록 공개 대상의 범위와 반응 방식의 가능한 표현을 지시한다. SNS는 표현 중심의 매체로서 반응 선택의 투쟁 상황에 따라 플레이어가 선택할 수 있는 공개 대상을 규칙을 통해 미리 정하며 이에 따라 반응 선택의 투쟁 방식은 달라진다. 통상 SNS 플레이어는 규칙으로 비공개, 개별 선택 공개/비공개, 소그룹 공개/ 비공개와 전체 대상 공개로 구분된 선택 조건 가운데 하나를 결정하여 반응 선택 경쟁에의 참여를 시작한다.

비공개 표현물의 허용여부에 관한 규칙은 SNS 간 유의미한 게임성 차이를 발생시킨다. 예컨대, <카카오토리>의 공개 범위는 친구 공개와 전체 공개 두 가지 이다. 이는 <페이스북>, <싸이월드(Cyworld)>에 허용된 비공개 게시물이 <카카오토리>에서는 규칙으로 금지되며 <카카오토리>의 플레이어가 자신의 표현에 관한 보다 공개적인 표현 경쟁에 참여하도록 유도한다.

비공개 게시물이 허용되지 않는 SNS는 모바일 환경과 함께 등장한 새로운 규칙 사례로 볼 수 있다. 유의한 사실은 이들 SNS가 단지 공개 대상의 규모를 추종하는 것이 아니라는 사실이다. 오히려 이들 SNS의 소통은 내밀한 방향을 따르는 경향이 있다.

비공개 게시물을 불허하는 유형의 SNS는 자신의 폰에 저장된 지인의 전화번호 목록을 기반으로 하는 보다 친밀하고 네트워크에서 작동하는 폰 번호 회원제 기반이거나, SNS에서 맺을 수 있는 친구 총수를 제한하여 공개 범위의 양적 제한을 구조적 기반으로 작동하는 특성이 있다. 새로운 사례들은 SNS 표현 규칙이 양적 확대에서 질적 심화로 변화하고 있음을 예증한다. <패스(Path)>, <데이비(Daybe)>, <클로즈(Close)> 등은 네트워크

총수를 제한하여 내밀한 소통을 추구하는 형식을 대표하는 SNS들이다[17,18,19]. 이들의 표현 지향은 전체적이고 압축적이며, 감정이입과 깊이 있는 인식을 동경한다는 점에서 ‘내파형 SNS’로 칭할 수 있다. 반면 소통 네트워크의 양적 확대를 지향하고 규모를 우선시 하는 <페이스북>, <트위터> 등을 구조적 측면에서 ‘외파형’으로 분류한다.

[Table 1] Implosion type of SNS

SNS	NW limit	Log limit
Close	Max. 20	friends open only me
Daybe	Max. 50	friends open
Path	Max. 100	friends open only me

SNS 매체 구조에는 클래식 게임 모델에 정의된 ‘규칙’이 존재할 뿐만 아니라 표현을 위한 놀이와 투쟁에 적합한 표현 규칙이 게임성의 근간을 이루고 있음을 확인한다. 이는 통상 승부를 위한 루두스적 겨루기만을 게임으로 보는 협의를 역전시키는 새로운 파이다이적 지향이라 할 것이다.

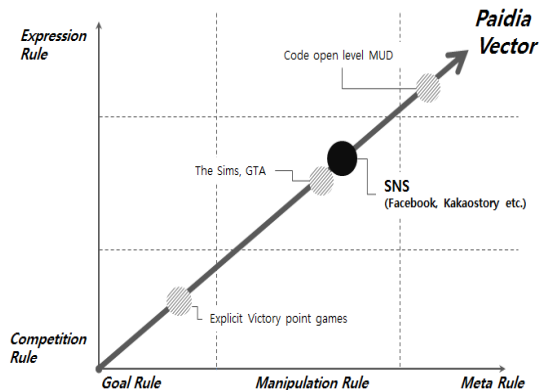
루두스는 이분법적 세계관에 근거한다. 선과 악, 승리와 패배, 삶과 죽음이 세계의 창조자에 의해 처음부터 정해져 있으며 선택은 오직 둘로 나누어진 것 사이에서만 가능하다[12]. 반면 파이다이의 구조는 이분법적 승리조건을 변경할 수 없는 루두스와 달리 새로운 조건 조합을 통해 세상의 정해진 승리 조건을 비판하고 스스로 무엇을 위해 투쟁할 것인지 선택하는 것이 가능하다. 이를 통해 파이다이적 성격을 지닌 SNS에 보다 능동적 표현과 소통의 계기가 마련된다.

루두스와 파이다이의 경계를 가르는 것은 게임 목표 근거한 규칙 속성이다. 프라스카는 루두스와 파이다이의 양극단을 실현하는 규칙 유형을 목표규칙 (goal rule), 조작규칙 (manipulation rule), 메타규칙 (meta rule)으로 분류한다[10]. 목표규칙은 명시적인 승리조건에 충실하며 이를 모방 대상으로 삼는다. 따라서 추구하는 완결성 이외의 다른 대안이나 가능성을 줄여나가는 것이 규칙의 본질이다.

조작규칙은 이분법적 목표 추구를 지양하며 모호하고 주관적인, 따라서 설득적 상황의 게임을 발생시킨다. 메타규칙은 규칙 유형 가운데 가장 높은 자유도를 지니고 게임의 승리 조건을 시스템적으로 개조시킬 수 있는 기술 권한까지 플레이어에게 개방하는 수준을 추구한다. 초기 MUD는 개발코드를 플레이어에게 공개하는 메타규칙에 의하여 오리지널 버전과는 다른 다양한 파생 MUD 생성이 유도되기도 하였다[20].

SNS는 표현 규칙을 강화함으로써 루두스에서 방향을 달리하는 파이다이로의 역전된 게임성을 드러낸다. 이의 관계를 통해 서로 다른 규칙 유형 간 교차 작용이 게임 목적의 형식화에 영향을 미치는 변수임을 발견한다. SNS에 적용된 표현규칙과 조작규칙의 결합은 게임 벡터가 보다 파이다이를 향할 수 있도록 만든다. 반면, 강화된 승부규칙이 목표규칙과 결합되는 경우, 게임은 루두스를 향하는 벡터 관계이다.

SNS는 <더심즈(The Sims)>, <그랜드 테프트 오토(Grand Theft Auto, GTA)>와 같은 오픈 엔드 게임류와 동일 분면에 속하며 오픈 소스 수준을 추구하는 MUD의 파이다이 속성보다는 하향의 위치에서 플레이어가 자기 목적적 표현 경쟁을 행할 수 있는 게임 구조를 형성한다.



[Fig. 2] Game vector by rules

이상의 논의를 통해 SNS의 게임성 가운데 강화

된 표현 규칙 속성이 조작적 규칙성과 결합함으로써 SNS의 문맥을 표현적인 게임으로서 파이디아로 이끌고 있음을 규명하였다. 또한 파이디아 영역에 속한 SNS들은 기록 방식의 감각적 다양성과 함께 기록의 공개 범위와 지향에 따라 외과형과 내과형으로 나뉘어 각기 다른 게임성을 발현시키고 있음을 확인한다.

2.2 퇴화 : 창조적 지배자로서 ‘누구나’

테트래드에 있어 퇴화는 매체의 로고스에서 약화되고 있는 속성을 뜻한다[7]. 매체는 자신의 감각 중 무엇인가를 흐리게 만들어 구조를 변화 시키는데 SNS의 게임성 가운데 약화되는 속성으로는 ‘플레이어의 노력’과 ‘현실과의 협상가능성’을 꼽을 수 있다.

게임은 의도된 갈등과 인공적인 투쟁을 전제하는 까닭에 클래식 게임 모델은 플레이어가 스스로를 불편하게 만드는 상황과 이를 해결하기 위해 발생시키는 일련의 직접 행동을 게임 조건으로 명시한다[4]. 호이징하와 슈츠는 플레이어의 노력에 있어 중요한 것으로 비효율적이고 비생산적 특성을 인식하였으나 율은 이에 대해 비판적인 입장을 취한다. 게임이 산업화된 오늘날의 환경을 고려할 때, 게임과 플레이어의 관계는 생산성이나 효율성의 가치에서 온전히 배제하기 어렵다는 논리이다. 이에 율은 플레이어의 노력에서 중요한 것은 노력의 속성 보다는 게임은 보는 것이 아닌, 하는 대상임에 주목하여 ‘플레이어가 반드시 게임을 위해 무엇인가를 해야 한다’는 조건으로 이를 수정한다[4].

SNS는 플레이어의 자발적, 능동적 관여를 통해 모든 결과물이 생성되는 참여적 매체로 플레이어가 반드시 무엇인가를 해야 하는 게임으로서의 조건을 온전히 충족시킨다. 그러나 매체 변화 과정에서 SNS는 스스로 진화 방향을 플레이어 개입 정도가 유지되면서도 노력을 감소시키는 방향을 모색한다.

SNS 성장 배경에 플레이어 노력을 감소시키기 위한 기술적 구조적 변화가 함께해 왔음은 주지의 사실이다. 그러나 이러한 변화는 SNS 뿐 아니라

디지털 게임의 영역에서도 함께 발견되고 있는 경향이자 전자적 가상매체에서 공통적으로 추구되는 패턴이기도 하다.

율은 특히 게임 분야에서 보다 단순한 게임 구조와 형식을 통해 가벼워지는 새로운 변화를 ‘캐주얼 혁명’으로 주목한다[21]. 게임에서 캐주얼함이란 인공적으로 상정한 갈등과 도전 극복 과정이 보다 수월해지고 단순해지는 현상을 뜻한다. <테트리스(Tetris)>, <비주얼드(Bejeweled)> 등 대표적인 캐주얼 게임은 그래픽 의존도가 낮으며 위협적 소재를 지양함으로써 플레이어들이 게임에 대하여 갖는 부담과 두려움을 최소화시켜 폭넓은 플레이어 수용 환경을 구축한다. 또한 이러한 변화는 소수의 하드코어 플레이어 중심성을 소거함으로써 보편 다수의 일상적 소재와 경험이 게임에 반영되는 계기가 된다. 퍼즐 게임 디자이너 스콧킴(Scott Kim)은 특별하지 않은 평범한 많은 사람들을 위한 게임을 ‘나머지 모두를 위한 게임’으로 명명한다[21].

오늘날 SNS는 플레이어의 직접적 참여를 전제하면서도 고도의 스킬 훈련을 요구하지 않으며, 환상 세계에 사로잡히지 않더라도 플레이 할 수 있는 ‘모든 사람들을 위한’ 매체이자 ‘일상과 함께 하는’ 매체가 되었다. 2014년 GWI(global web index)에 따르면 <페이스북>은 세계적으로 약 12억 명의 사용자 규모를 확보하고 이 가운데 절반 이상의 사용자들은 하루 한번 이상 SNS에 접속하여 일상을 기록하고 사회적 교류를 수행한다. 또한 <페이스북> 사용자의 절반 이상은 하나 이상의 SNS를 사용한다는 점에서 SNS가 현대의 캐주얼 매체가 되었다는 판단은 무리가 아니다[22].

더 많은 플레이어의 참여를 전제로 이들의 노력을 최소화하기 위한 SNS의 특성은 모바일 환경에 의한 최근 현상만은 아니다. <싸이월드>의 경우 선택된 소수가 아닌 나머지 모두를 위한 일상의 매체가 되는 것을 서비스의 궁극적 목표로 삼았다. ‘싸이월드 서비스 철학’을 통해 초기 SNS부터 존재해온 캐주얼한 지향을 확인한다[23].

- 모든 사람이 우리의 서비스를 자유롭게 이용

할 수 있어야 합니다.

- 우리는 쉽고 재미있는 서비스를 만듭니다.
- 우리는 정직과 신뢰를 최우선으로 생각합니다.
- 우리의 서비스가 사람을 먼저 생각할 때, 더 큰 가치가 생겨난다고 생각합니다.
- 우리가 만드는 서비스가 사람들을 더욱 사이 좋게 할 수 있는지를 생각합니다.
- 우리는 누구나 세상에 기여할만한 재능을 갖고 있다고 생각합니다.
- 싸이월드든 모두가 함께 만드는 세상입니다.

SNS에서 플레이어 노력 감소는 기록 행위에서 부각되며 프리셋 DB(preset database)와 자동로깅(auto-logging)을 대표 형식으로 논할 수 있다.

프리셋 DB의 사례로 POI (Point of interest)를 활용한 장소 기록 방식은 ‘체크-인’ (check-in)을 꼽을 수 있다. 장소 뿐 아니라 다양한 액션로그(action log)와 RMC (ready made contents)들이 시스템에 미리 구축된 DB를 선택 리스트로 활용하여 탐색과 기록에 관한 SNS 플레이어의 노력 감소에 기여한다.

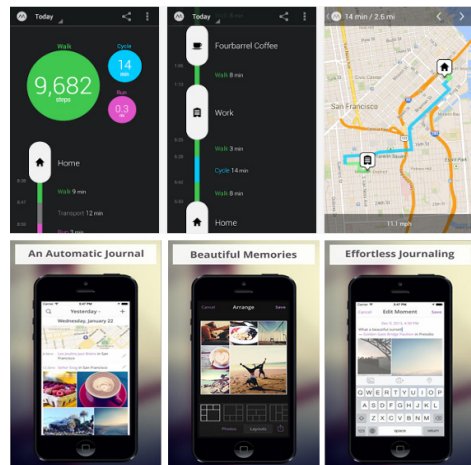
중요한 점은 플레이어의 노력 요구가 퇴화하고 있음에도 새로운 형식을 통해 그 관여와 개입 범위는 더욱 확대되고 사실이다. <스텝(Step)>은 그래픽 아이콘을 통해 다양한 일상을 기록하는 SNS이다[24]. <스텝>은 약 400여개의 분류된 행동 아이콘을 프리셋 DB로 제공한다. <스텝>의 플레이어는 아이콘을 한번 클릭하는 것만으로 수백가지 일상 행위를 기록할 수 있다. 그 밖의 SNS에서도 음악, 도서, 모바일 애플리케이션, 영화, 쇼핑 상품 등 일상적이면서도 DB 구축이 용이한 소재들이 다양한 프리셋 DB로 제공되어 플레이어의 노력 감소에 활용되고 있다.

플레이어 노력 감소는 ‘자동 로깅’을 통해 심화된다. 엄밀한 의미로 자동이란 플레이어의 승인에 근거하는 제한적 자동이다. 플레이어는 SNS에 투입하는 자신의 노력을 최소화 하면서도 보다 다양한 기록이 생성을 위해 시스템이 스마트폰 등 개

인화된 디바이스 데이터를 ‘알아서’ 활용할 수 있도록 허용한다.

자동로깅 SNS의 사례로 <무브스(Moves)>와 <헤이데이(Heyday)>, <아르구스 (ARGUS)> 등이 있다[25,26,27]. <무브스>는 하루 동안 발생하는 플레이어의 이동 경로를 추적하여 자동 기록을 남긴다. <헤이데이>와 <아르구스>는 위치와 이동 거리 뿐 아니라 스마트폰을 통해 촬영된 사진에 까지 자동 기록의 범위를 확대한다. <헤이데이>는 ‘노력하지 않아도 되는 SNS’ (effortless journal)를 표방하며 <아르구스> 또한 공식 홍보 영상인 ‘미래가 지금 시작 되었다’ (The future is now)에서 자동 로깅 기반의 플레이어 노력 감소를 미래 SNS의 진화 모델로 제시한다.

SNS의 핵심 플레이어인 기록 행위에서 플레이어의 직접적 노력이 감소함에 따라 기록 노동을 매개로 형성된 플레이어와 시스템 관계 가치는 기록 가치를 발견하는 영역으로 이동한다.



[Fig. 3] <Moves>(above), <Heyday>(below)

시물레이션의 가치를 강조해온 게임에 있어 발견의 측면은 보는 것에 가깝다는 근거로 능동성의 후퇴라는 비판의 여지가 있다. 그러나 뉴먼(Newman)의 주장에 따르면 비 상호작용은 비 능동성과 동일한 대상이 아니다. 그는 상호작용적인 관계가 게임 플레이 경험을 훼손하지 않을 뿐 아

나라 오히려 플레이어를 휴식할 수 있게 함으로써 게임 내용과 결과에 관한 성찰의 공간을 만들어 낸다고 주장한다[28].

SNS 게임성이 요구하는 능동적 관계는 플레이어가 시스템에 자신의 시간과 노력에 기인한 흔적을 직접 남기는 대신 보다 쉬운 방법으로 기록 결과를 확인하고 탐구함으로써 시스템과 새로운 가치로 결합된 능동적 관계를 이어간다.

플레이어에게 요구되는 노력의 양태가 달라짐으로써 그의 역할이 함께 변화한다. 성실한 기록자로서 플레이어는 기록하는 사람, 곧 ‘표상의 주체’로 인식되었다. 그러나 즉각적이고 자동적인 입력 방식의 확대에 의해 플레이어는 오히려 자신의 생각과 의도에 일치하지 않는 기록을 감추고 제어하는 과정과 행동에 보다 많은 주의를 기울일 수 있다. 박영욱은 이러한 변화를 ‘서술의 기획자’가 갖는 특성으로 인식하고 플레이어에 의한 창조적 주체의식의 발현으로 설명한다[29].

SNS는 기술적 지원에 힘입어 플레이어를 기획하는 창조자로 변모시키고 있다. 플레이어의 다양한 일상이 기록되는 시스템이라는 점에서 SNS는 일관된 매체 개념을 유지한다. 그러나 SNS의 주체 개념은 플레이어를 시스템 시뮬레이터로서의 단순한 기록 주체가 아니라 세계를 스스로 창조하는 것에 역점을 기울이는 능동적 지배자로 새로이 규정하고 있는 것이다.

게임으로서 SNS는 플레이어의 노력을 퇴화시켜 특정한 소수를 위한 것이 아닌, 모두를 위한 매체가 되고자 한다. 그리고 그 결과는 누구나, 나머지 모두가 자기 세계의 창조적 지배자로 역할 할 수 있도록 만든다. SNS의 플레이어가 스스로 표현하는 모든 것에 대한 창조적 기획자의 지위를 획득함으로써 그들은 더 이상 주어지고 제공된 세계의 정해진 시나리오를 따르는 수동적 존재가 아니다. 인풋, 아웃풋을 통한 시스템 시뮬레이션의 상호 관계를 벗어나 세계의 온전한 지배자로서 권리와 의무가 동시에 확대되는 것이다.

새로운 구조는 SNS에서 플레이어에 의해 만들

어진 모든 것에 대한 궁극의 책임을 플레이어 자신에게 향하도록 만든다. 플레이어는 자신의 표현이 실제이든, 허구이든 의도된 자기 목적성을 담은 세계 창조의 결과에 수반된 책임을 요구받는다.

현실의 자아를 가상환경에 진입시키는 SNS의 구조에 의해 플레이어가 창조한 결과물은 현실의 자신과 다시 만날 수밖에 없기 때문이다. 따라서 SNS의 모든 기록과 반응, 즉 표현에 관한 해석과 재해석의 과정을 통해 매회 플레이어와의 현실 관계를 타협해야만 한다.

클래식 게임 모델에 있어 ‘결과에 대한 협상 가능성’은 게임 결과물이 현실에 미치는 실질적 영향력을 게임과 플레이어 사이의 관습과 타협을 통해 조정할 수 있어야 함을 의미하는 것이다. 게임 수행 과정에서 발생하는 가상환경 내부의 일탈과 실패는 현실에 영향을 미칠 수도 그렇지 않을 수도 있는 합의의 대상이다. 그러나 타협 여지가 사라진다면 매체는 더 이상 게임이 아닌 현실이 된다[4].

SNS는 상상의 세계를 배경으로 삼는 디지털 게임에 비하여 현실 세계의 삶과 가까운 소재를 다룬다. 그러나 게임의 소재는 판타지 뿐 아니라 일상의 삶을 다룬 현실적인 스토리와 시뮬레이션 또한 다수 존재한다는 점에서 현실 영향에 관한 타협 여부를 소재로 평가하는 것은 적합하지 않다. 우선 고려되어야 하는 것은 의도적으로 만들어진 세계의 창조자가 누구인가, 창조된 세계의 진정한 지배자가 누구인가에 관한 것이다. 이러한 관점에서 SNS는 플레이어가 창조한 세계가 무엇과 닮은 대상을 그려내고 있는가와 독립적으로 ‘나’ (I), 현실의 자아가 세계 창조와 기획에 관한 전적인 권한을 부여받는 구조를 통해 이에 답할 수 있다. 따라서 SNS에 있어 ‘타협 가능한 결과’의 여지는 줄어들고 있으며 이에 관한 게임성은 퇴화하고 있는 것으로 본다.

SNS의 플레이어는 ‘누구나’ 손쉬운 방법으로 일상의 모든 순간에 자기 목적성이 자유롭게 허용된 가상환경을 만들어 낼 수 있다는 점에서 ‘창조적 지배자’이다. 게임성 가운데 플레이어의 노력과 결

과에 대한 현실적 타협 가능성은 SNS의 구조와 형식 의미로서는 퇴화하고 있다. 그러나 이는 궁극적으로 SNS의 플레이어를 창조적 지배자로 격상시킬 뿐 아니라 SNS를 누구나를 위한 매체가 되도록 만드는 게임성의 진화 방향이기도 하다.

3. SNS 게임성의 전경 : 증강과 부활

3.1 증강 : 자아 확장과 폐쇄의 동시성

테트래드에 있어 증강은 원형의 진화 과정에서 특정 속성이 확대되어 드러나는 현상으로 정의된다. 증강을 겪는 대상은 매체의 전경이 되며 매체를 경험하는 사용자로 하여금 원형 매체 속성으로부터의 변화를 인식하도록 만든다[7].

클래식 게임 모델에 정의된 게임성 가운데 SNS에서 강화되는 것은 ‘플레이어의 애착’이다. 율은 게임성의 조건으로 게임을 수행하는 사람이 대상에 대해 갖게 되는 심리적 유대감과 친밀감을 강조한다[4]. 게임을 플레이 하는 과정과 그 결과에 대해 플레이어가 즐거움이나 혹은 그 반대의 감정을 느끼지 않는다면 플레이어의 애착이라는 게임성의 한 조건을 상실한 것이 된다.

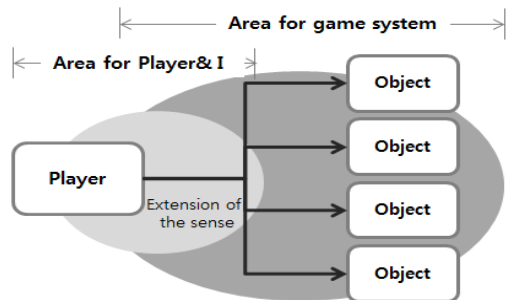
이때 플레이어의 애착은 정서적인 차원에 자리한 것으로 게임의 이기고 지는 승부에 관한 인과로서 판정되는 것은 아니다. 율이 플레이어의 애착이라는 게임성 정의에서 강조하는 것은 명시적 승리 조건에 대한 플레이어의 몰입이나 노력, 목표달성의 측면 보다 게임에 대하여 플레이어가 가지고 있는 심리적인 태도이다[4].

표면적인 현상으로 시작하자면 오늘날 SNS 이용 행태에서 개인의 일상 전반을 기록하고 공개하는 활동 빈도와 밀도는 점차 높아지고 있다. 이것은 게임으로서 SNS와 SNS 플레이어 사이의 정서적 애착 강화를 보여주는 경험적 예시가 될 수 있을 것이다. 그러나 플레이어가 자신의 이야기를 더 많이 보여주고 들려주고 있다는 사실은 애착 강화의 결과이며 원리로 해명될 수는 없다.

구조 관점에서 플레이어와 게임의 애착 정도는 이들 사이의 심리적 거리를 단축시킬 수 있는 형식 논의가 수반되어야 하며 대상으로서의 게임과 플레이어 사이의 거리를 구조화 하는 수단인 ‘시점’은 이를 위한 적합한 분석 지점이 된다. 이상우는 디지털 게임에 있어 시점이란 내용으로서의 콘텐츠가 아닌 ‘누가’, ‘어떻게’ 이야기 하는가를 결정짓는 구조적 출발점이며 게임 시스템 내의 다수 객체에 관한 조작 방식에 영향을 미쳐 궁극적으로 심리적 거리에 영향을 발생시키는 거리두기의 핵심 층위라고 설명한다[30]. 시점은 ‘보는 눈’의 위치를 통해 비디오 게임의 주체와 객체 관계와 및 형식 효과에 직접 기여하기 때문이다.

<페이스북>, <카카오 스토리>를 포함한 다수의 SNS의 공통적인 시점 구조는 ‘1인칭’이다. 이에 1인칭 시점의 특징을 MMORPG 유형의 ‘3인칭 시점’, 시뮬레이션 유형의 ‘전지적 시점’ 등과의 관계를 통해 논하고자 한다.

먼저 SNS의 시점 구조와 비교하고자 하는 것은 MMORPG 등에서 주로 활용되는 캐릭터 기반 ‘3인칭 시점’이다. MMORPG의 유형에서 캐릭터는 게임 내부의 실제로 구현된 형상을 갖춘 인물이자 대상이다. 캐릭터의 존재로 인해 시스템을 경계로 설정되는 인물 구조는 3인칭 시점을 획득한다. 캐릭터라는 내부 존재는 게임 외부의 존재인 플레이어가 동일시하는 초점 인물이며 플레이어와 시각적으로 분리된 대상이 된다.

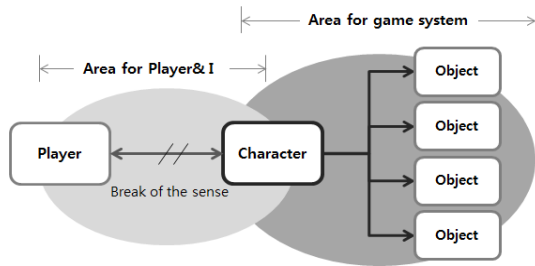


[Fig. 4] Game structure of the first person

플레이어가 바라보는 캐릭터는 자기 자신이 아

니며, 자신이 통제함으로서 일체감을 발생 시켜야 하는 제3의 인물이다. 3인칭 구조는 게임을 수행하는 플레이어를 관찰자의 영역에 위치시킨다. 이때 플레이어와 게임은 동일시라는 심리적 효과에 의해 제3의 인물인 캐릭터와 정서적으로 결합한다[30].

SNS의 1인칭 시점은 자기 자신으로서의 인식을 방해하는 시각적 장애물을 제거함으로서 3인칭 시점 대비 게임과 플레이어 사이의 거리를 단축한다. SNS는 한명의 중심인물을 플레이어 자신으로 상정하고 캐릭터로 구현된 시각적 형상을 소거함으로써 보다 밀착된 구조를 획득한다.



[Fig. 5] Game structure of the third person

백루한은 나르시시즘을 통해 자아감각의 확장파 단절을 해석하며 오랫동안 나르시스가 사랑한 것은 바로 자기 자신이라고 해석되어 왔지만 이러한 해석은 감각 마비를 단순화 시켜 이해한 오류이며 나르시스가 사랑에 빠진 대상은 관찰자로서 그가 동일한 존재가 되고 싶은 강한 욕망을 가졌던, 그러나 실제 자신이라 생각하지 못했던 제 3의 인물이었음을 강조한다[13].

SNS에 나타난 플레이어의 애착은 플레이어가 단절된 신체로 존재하는 제3의 인물을 경험하지 않고 현실자아의 직접적 시야를 유지하며 단일 인물인 ‘나’(I)를 경험한다. 1인칭 시점 구조를 통해 SNS는 플레이어와 게임 사이의 심리적 거리를 단축하고 이를 통해 플레이어는 게임에 대하여 갖는 태도를 자신에 대한 인식 강화의 방향으로 설정한다. 이것은 SNS가 자기에 기반의 애착 강화를 유도하는 구조적 원리가 된다.

1인칭 시점은 중심인물에 관한 객관적 사실 관

계 규명보다 자신의 주관적 사고 내용과 관찰, 지각과 감정을 드러냄으로써 표현 효과의 생동감과 변화에 대한 확신이 고양되는 특징이 있다[31]. 따라서 1인칭 SNS는 자기 자신으로 초점 주체와 초점 대상을 일치시켜 플레이어의 내면세계를 직접 제시할 수 있는 형식을 갖추고 표현에 대한 플레이어의 주관적 애착을 증강시킨다.

SNS에 나타난 1인칭 구조의 자아 감각은 게임 시스템의 모든 가능성을 조작하는 전지적 시점과의 비교를 통해 논의를 심화할 수 있다.

1인칭 SNS는 플레이어가 제어할 수 있는 권한을 자기 자신이라는 인물 1명으로 엄격히 제한한다. 플레이어는 자신 이외의 조건을 변화시킬 수 없다. 특정 인물을 중심으로 그의 세계관을 표현하는데 적합한 1인칭 시점은 이에 대한 집중력을 확보하기 위해 관찰과 통제의 범위를 극히 제한하기 때문이다. 이로서 SNS의 시점은 자신에 관한 범위를 벗어날 수 없도록 폐쇄되며 자기 감각의 확장은 단절된다.

시뮬레이션 게임류의 전지적 시점에서 플레이어는 게임 결과에 영향을 미치는 거의 모든 대상과 조건을 통제할 수 있다. 이때 플레이어는 특정한 인물 한정을 벗어나 시스템을 장악한 신적 존재가 되며 게임 세계로부터 자신을 더욱 먼 거리에 위치시킨다. 신은 세계 전체를 조망하는 존재로서 대상과 거리두기를 통해 객관적이고 구체적인 알고리즘의 세계로 대상을 인식하는 존재이기 때문이다.

디지털 게임에서 알고리즘이 구체화된다는 의미는 시스템에 의해 이미 결정된 인과관계가 늘어난다는 것을 뜻한다. 표면적으로 신적 시각을 갖춘 것처럼 보이는 전지적 시점 구조는 플레이어를 시뮬레이션의 투입과 배출 관계를 연결하는 한정된 존재로 역할하게 만드는 역설을 발생시킨다.

1인칭 시점 구조의 SNS를 3인칭, 전지적 시점의 게임과 비교함으로써 SNS가 고유한 시점 구조를 통해 게임과 플레이어 사이의 거리를 단축시키고 있음을 확인하였다. 이들 사이의 가까워진 거리는 플레이어의 관여를 촉진시키는 원리가 되며 그

효과는 게임으로서 SNS의 결과에 대한 플레이어의 애착 강화로 다시 연결된다. 게임으로서 SNS에 나타난 자아 감각의 확장과 단절은 순차적이지 않으며 동시적이고 통합적이다. SNS 플레이어는 자신에 대한 감각과 인지로부터 빠져나가기와 몰두하기를 함께 작동시킴으로써 SNS와 정서적 결합을 더욱 강화시킨다.

3.2 부활 : MUD전통 기반의 이질성 회복

디지털 게임의 대표적 작동 기제는 상호작용에 해당하는 시뮬레이션과 표현 하는 것으로서의 재현이다. 이 둘은 게임 연구의 역사에 있어 치열했던 논쟁 주제이며 게임 고유의 가치를 옹호하는 루돌로지는 시뮬레이션의 전통을, 게임에 있어 서사적, 미적가치를 발견하고자 하는 내로톨로지는 재현 가치를 우선 시 하는 입장에 선다[32]. 둘 사이의 첨예한 갈등이 타협적으로 마무리되며 게임에 있어 시뮬레이션과 재현 가치는 개별 게임이 갖는 특수성과 고유성에 따라 모두 유의한 가치가 있다는 주장이 힘을 얻는다[33].

상대적으로 현대적인 디지털 게임들이 재현 보다 시스템과의 상호작용을 통해 극적인 시뮬레이션 효과를 중시하는 형식을 채택해온 까닭에, 재현은 MMORPG와 같은 특정 장르에 두드러진 양식으로 평가되는 경향이 짙었다. 특히 초기 루돌로지 관점에서 재현은 게임의 필수 요소가 아닌, 상호작용의 결과로서 수반되는 이차적인 속성으로 고려되기도 하였다. 그러나 이러한 경직된 관점은 점차 상호 수용적 태도로 전환되고 있다. 루돌로지 진영을 대표하는 연구자 중 한명인 울은 이후 시뮬레이션에 집중된 자신의 시각을 수정한다[4].

울은 자신의 클래식 게임 모델을 통하여 게임을 게임으로 간주하기 위해서는 게임을 통해 발생하는 다양하고, 이질적 가치의 결과물이 필요함을 주장함으로써 게임성의 본령에 이를 위치시킨다. 다양하고 이질적 게임의 결과물이라는 조건이 게임의 결과 생성에 재현 방법이 적용되어야 한다는 의미는 아니다. 울의 관점에서 주목해야 하는 것은, 게

임의 원형적 조건은 생성 방식 자체 보다 결과 생성에 관한 이질적 가치와 다양성이 우선 해명되어야 한다는 사실일 것이다.

클래식 게임 모델을 고려할 때, SNS는 다수의 개인 사용자가 매회, 매순간 서로 다른 양과 질의 기록물과 반응을 발생시킨다는 점에서 다양하고 이질적인 가치를 지닌 결과물을 생성하는 게임 매체로 인정할 수 있다.

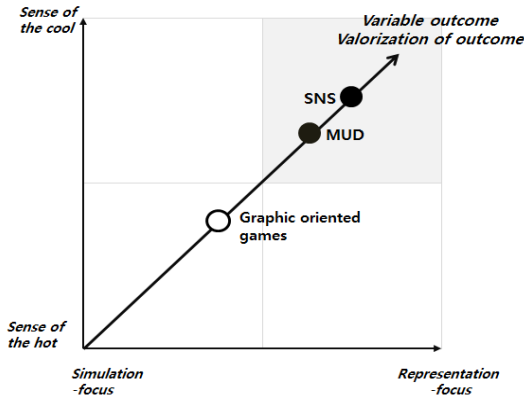
또한 게임의 결과는 게임 목적과의 인과관계로 파생되는 이차적인 요소인 바, 플레이어가 자기 자신의 일상 기록을 드러냄으로써 더 나은 표현을 위해 투쟁하는 SNS의 게임 목적을 통해 해석되어야 할 것이다. 이러한 관점에서 SNS는 초기 디지털 게임과 원형적 게임에서 우세하게 적용되었던 재현 전통을 되살리고 있는 것으로 보인다.

SNS는 표현과 조작 규칙의 지배를 받는 표현의 게임이다. 표현적 게임 유형에서 다양하고 서로 다른 결과란, 겨루기 게임의 승부조건과 달리 이질적 감각에 근거하여 서로 다른 가치를 발생시키는 표현 가능성에 의해 판가름 된다. 이에 SNS의 다양한 기록과 표현 방식은 이의 조건을 충족시키는 형식으로 볼 수 있다.

특히, SNS는 초기 디지털 게임 중 하나인 MUD의 재현적, 묘사적 전통을 통해 감각적 이질성을 복원시키고 있다. MUD는 텍스트를 통해 플레이어가 자신, 혹은 자신의 캐릭터와 그의 행동 그리고 게임 세계의 모든 것을 재현하는 표현 양상을 지니고 있었다. MUD는 환상세계로서 게임의 스토리를 재현하며 보고 듣는 것, 말과 행동의 다양한 감각을 모두 묘사하는 특징이 있었으며 게임의 결과는 끊임없이 다른 가치와 가능성으로 연결되었다는 점에서 SNS의 형식은 MUD를 닮았다.

표현의 게임에서 다양한 결과와 가치의 이질성을 증가시키는 요인은 표현 방식이 자극하는 감각의 복합성이며 이것은 표현을 위해 사용되는 데이터의 속성과 연결된다. 표현 규칙에 관한 논의에서 언급한 것처럼, 텍스트는 그래픽 중심 게임에 비하여 인간의 다양한 감각 활용을 통해 작동한다. 또

한 텍스트와 같은 묘사적 표현 양식은 상호작용적 시물레이션 효과 보다 재현적 결과 생성에 효과적 형식이 된다. 이에 근거하여 플레이어의 다양한 감각과 재현 목적을 추구하는 게임일수록 결과의 질적 다양성이 풍성해지는 관계가 있다.



[Fig. 6] Game type by expressive outcome

SNS는 단일감각에 몰두하는 그래픽 중심 게임의 뜨거운 감각에 비하여 인간의 다양한 감각 게임을 요구하는 차가운 감각을 지닌 MUD의 재현 전통에 친연한 게임으로 결과의 표현적 측면에서 다양성과 이질성을 부활시킨 게임성을 내포하고 있음을 함께 확인한다.

플레이어의 개별 기록은 일종의 ‘사건적 의미’를 발생시킨다. 그러나 게임으로서 SNS가 자신의 표현을 수용하는 논리의 최소 준거를 마련하지 않는다면 사건을 표현함에 있어 더 나은 것을 위한 투쟁의 근거 또한 성립될 수 없을 것이다. 무엇이 더 적합하고 더 바람직한 것인지 판단할 수 있는 기준이 부재하기 때문이다.

SNS는 논리적 객관성이나 일관성 보다 플레이어의 주관성과 문맥적 변화를 허용하는 유동적 논리 구조를 강조한다. 이는 SNS가 지금 발생한 기록의 미완성 상태를 전제하고 이어지는 표현과 반응을 통해 역동적, 유동적 해석 가능성을 개방하는 매체 본질에 근거함을 나타내는 것이기도 하다.

따라서 SNS는 게임 세계 내의 자체적 논리 인

과관계가 성립되어 있지 않으며 따라서 플레이어로 하여금, 왜 이러한 표현만이 가능한지 설명하지 않고 정연한 논리를 가지고 있지 않는 비일관성의 게임(incoherent game)으로 정의할 수 있다[4].

SNS에서 사건은 시스템 공간에 기록으로 남겨진다. 이에 SNS에 있어 기록 축적 공간은 사건의 심층적 의미 해석을 위한 ‘배경적 역할’을 수행한다. 플레이어는 축적 공간이 구체적 형상을 표상할수록 의미 배경에 결속된 기록 행위를 발생 시키게 된다. 배경으로서 시간, 공간, 장소가 구상적으로 제시되는 경우 플레이어가 적합하다고 판단하는 기록 범위는 이에 따라 달라질 수밖에 없기 때문이다.

SNS는 플레이어에게 사건을 표현할 수 있는 권한을 부여하고 있으나 이는 비일관성으로 강제된 제한적인 범위내의 권한이다. 이와 대조적으로 배경 표현에 있어서 SNS가 선택한 형식은 플레이어가 영향을 가장 적게 받는 추상적 세계를 배경으로 삼아 구체적 사건성과의 의미 균형을 찾는다.

율은 게임을 재현하는 대상의 형상성에 따라 게임이 표상하는 대상을 그 이상의 의미로 이야기하지 않는 ‘추상적 게임’(abstract game)과 시각적 표현이 특정한 상징 의미를 내포하는 ‘도상적 게임’(iconic game)으로 구분한다[4]. 도상적 게임의 배경은 도상 기호의 특성에 근거하여 이미지, 은유를 포함하고 표현체와 대상체의 유사 관계를 통해 성격을 표현한다[4]. 도상적 게임은 사물의 닮음을 통한 시각 표현에 치중한다는 점에서 지각적 유사함의 관계에 충실한 그래픽 중심 게임과 친연하다. 반면, SNS의 추상적 배경 전통은 그래픽 집중도가 높지 않았던 MUD의 전통에서 발견되는 특징이다.

MUD는 텍스트를 통해 상상 가능한 공간을 묘사하거나 알파벳과 아스키 부호를 조합한 점, 선, 면의 약호나 방 (room)의 개념을 통해 공간을 표현 하였다. MUD의 공간 배경은 유사성에 근거한 자연 재현을 추구하지 않았으며 그에 대립하는 표현 양상으로서 정해진 형태의 재현을 부정하는 입장에서 다양한 주관과 상상력의 게임을 지원하는

추상성의 방향을 취하였다. SNS의 배경 표현은 이러한 관점에서 MUD의 전통과 다시 만난다.

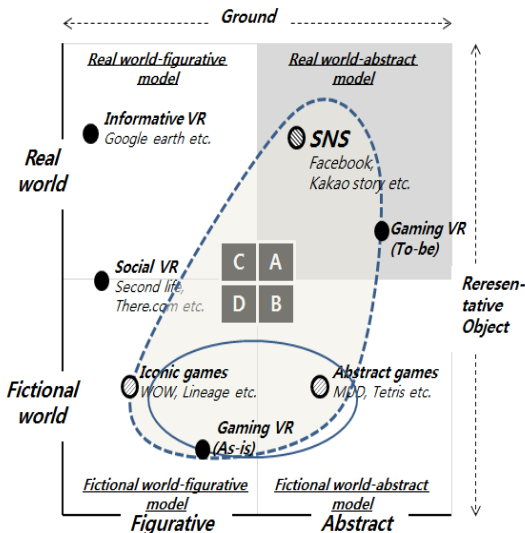
보링거 (Worringer)에 따르면 추상은 대상을 더 분명하고 안정된 것으로 표현하기 위해 자연적 관계로부터 분리한 후, 그것에 새롭고 절대적인 형식을 부여하는 표현 양식이다[34]. SNS는 추상적 배경을 통해 상황에 따라 서로 다른 표현 방식으로 기록되는 개별 사건들의 혼돈 상태에서 평정을 획득한다. 이때 평정은 플레이어의 내적 판단과 일관성을 통해 주관적 논리를 찾아냄으로써 완성된다.

추상 경향은 인간 감정의 보편 상이자 창조자의 근원을 이룬다. 따라서 추상적 배경에서 이질적 사건들을 담아내는 SNS의 표현 규칙은 가상세계에 대한 한계를 인정함으로써 플레이어가 내적 자아에 충실히 재현하고 주관적 세계관을 형성할 수 있도록 만드는 MUD 전통의 부활시키며 SNS는 이를 통해 자유로운 재현에 근거한 다양한 결과를 산출하는 게임성을 발생 시킬 수 있다.

추상 모델로서 SNS가 이의 유형에 속한다.

지금까지 게임적 가상세계는 허구적 세계를 재현 대상으로 인정하는 한정된 경향이 있었다. 그러나 결과의 이질성과 다양성으로서의 게임성은 디지털 게임의 범주가 보다 현실적 재현 영역으로 확장될 수 있음을 설득한다. 위의 분류에 근거하는 경우, 새로운 게이밍 가상 세계(Gaming VR)는 허구적 세계를 재현한다는 공통점 하에서 구상적으로 형상화된 공간을 활용해온 도상적 게임과 추상적 공간을 추구해온 추상적 게임뿐 아니라 SNS를 게임적 속성으로 아우를 수 있다.

표현적 게임으로서 SNS는 세계의 현실성을 구체적이고 이질적 사건 표현을 통해 재현하고 추상적 배경을 통해 해석적 주관성과 다양성을 확보하는 표현 형식을 적용하여 게임성의 새로운 진화 가능성을 보여주고 있다. SNS는 실제 현실을 형상화 하는 과정에서 발생하는 구상 표현의 일정한 한계를 인정한다. 이에 구체적인 시각상을 과감히 제거함으로써 한계를 넘고자하는 시도가 이루어지고 있는 것이다. SNS는 추상화된 공간 표현을 통해 플레이어가 자신의 내적, 주관적 판단과 상상력을 적극 개입시키며 스스로 실제감을 발생시킬 수 있도록 만든다. 이것은 SNS가 다양하고 이질적 결과물을 형성할 수 있는 구조적 원리가 된다.



[Fig. 7] VR type by world-formativeness

재현하는 대상과 재현 배경의 조형성은 가상 세계의 새로운 유형화를 가능하게 한다. [Fig. 7]의 A면은 재현 대상을 현실로 삼으며 재현 배경의 추상성을 통해 가상 세계를 구축하는 현실 재현형-

4. 결론

본 논문은 SNS를 게임적 매체로 논하기 위하여 원형적 게임성과의 관계를 증강, 퇴화, 역전과 부활이라는 테트라드의 모델로서 분석하였다.

분석 결과, SNS는 현실을 재현하고자하는 매체이나 표현의 규칙을 통해 플레이어의 개입과 주관적 세계의 창조적 발현을 허용하는 게임적 매체임을 확인할 수 있었다.

원형적 게임성의 역동적 진화 관점에서 게임으로서 SNS는 승부 중심의 규칙에서 표현과 조작 규칙 중심의 파이디아 벡터로 방향을 전환하고 플

레이어의 노력 및 현실과의 협상 가능성을 퇴화시켜 특정한 소수를 위한 게임이 아닌 모두의, 누구나의 게임으로 진화한다. 또한 플레이어와 게임 간의 애착이 강화되고 결과의 다양성과 이질성은 초기 비디오 게임인 MUD의 전통을 통해 부활하고 있음을 분석하였다.

분석 결과에 근거하여 본고는 SNS가 현실 한정 의 실용적 소통 도구라는 인식 고착에 빠진 작금의 SNS 매체 논의를 경계하며 자유로운 상상이 허용되고 다양한 가능성이 실험될 수 있는 가상환경의 매체로서 SNS의 구조와 형식 내에 게임적 속성이 함께 하고 있음을 주장한다.

새로운 관점을 통해 SNS와 같은 과급력을 지닌 매체가 인간에 미치는 인식과 감각 영향에 창조적 사유와 상상의 유희, 그리고 이상적 경험 생성 가능성이 인정되고 이러한 동력이 향후 발생시킬 수 있는 다양한 매체 현상을 이해하는데 필요한 논의가 시작 될 것으로 기대한다. 그러나 SNS를 게임적 관점에서 바라보는 학제적 시도는 불충분하며 본고를 통한 포괄적 게임성 규명은 논의의 출발점과 같은 의의가 있다 할 것이다. 이에 SNS의 게임 구조에 관한 후속 연구를 지속하여 부족한 논의를 보강할 것이다.

REFERENCES

- [1] Jae-hyun Lee, edited by Jae-hyun, Lee, "What is Twitter: multi-disciplinary approach", Seoul National University journalism research center edition, CommunicationBooks, pp.2-3, 2012.
- [2] boyd. d.& Ellison. N. B, "Social network sites: definition, history and scholarship", Journal of computer-mediated communication, pp.210-230, 2008.
- [3] Young-yong Kim, "Interactive media and play", CommunicationBooks, 2012.
- [4] Gah-young Nai, "Study on motivation and gratification of mobile SNS users: centering on Twitter and Me2day, Sogang university, Master's dissertation, 2010.
- [5] Chanuk Park, Byeong Eon Hyeon, Ju-young Park, "A Study on hedonic using motivation and diffusion of social network service", Productivity review, Vol 24, No.2, 2013.
- [6] Jesper Juul, "Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds", MIT Press, pp.36-43, 2005.
- [7] McLuhan Marshall, Bruce R. Powers, translated by Gi-Soon, "The global village : transformations in world life and media in the 21st century", CommunicationBooks, 2005.
- [8] Bogost Ian, edited by D.E Wittkower, "Ian became a fan of Marshall McLuham on facebook and suggested you became a fan too", in facebook and philosophy, Open court, pp.21-32, 2012.
- [9] Jun Hee Lee, "Designing games with boundary as formal element", Journal of Korea Game Society, pp.3-10, 2010.
- [10] Huizinga, Johan, "Homo ludens : A study of the play Element in Culture", Kkachi, pp.27-30, 1993.
- [11] Frasca, Gonzalo, edited by Mark J.P Wolf & Bernard Perron, "Simulation versus narrative: introduction to ludology", in The video game theory reader, Routledge, pp.221-235, 2003.
- [12] Dibbell Jullian, "My tiny life: crime and passion in a virtual world", Holt paperbacks. 1999.
- [13] McLuhan Marshall, translated by Sang-ho Kim, "Understanding media:the extension of man", Critical edition, CommunicationsBooks, 2011.
- [14] <Facebook>, <http://bit.ly/1d994Hd>
- [15] <Kakao story>, <http://bit.ly/OjAhkJ>
- [16] <Band>, <http://bit.ly/1e6I8eM>
- [17] <Path>, <http://bit.ly/NjpPZh>
- [18] <Daybe>, <http://bit.ly/1ib9PE3>
- [19] <Close>, <http://bit.ly/1cLZPlm>
- [20] Robinett, Warren,edited by Mark J.P. World & Bernard Perron, "The video game theory reader", Routledge,pp. vii-xix, 2003.
- [21] Jesper Juul, "A casual revolution: reinventing video games and their players", MIT Press, 2010.
- [22] Global web index 2014, GWI social, web link <https://www.globalwebindex.net/products/repo>

- rt/gwi-social-january-2014.
- [23] SK communications, Company internal resource, “Service philosophy of the Cyworld”, 2004.
- [24] <Step>, <http://bit.ly/NjqI43>
- [25] <Moves>, <http://www.moves-app.com>
- [26] <Heyday>, <http://bit.ly/lobe2tH>
- [27] <ARGUS>, <https://www.azumio.com/argus>
- [28] Neman James, translated by Keun-seo Park, Sung-il Hong, Bora Nah, Shin-kyu Kang, “Video games”, CommunicationBooks, pp.112-141, 2008.
- [29] Young-wook Park, “Media, media arts and philosophy”, Hyangyun, pp.54-55, 2009.
- [30] Sang-woo Lee, Game, gamer and play, Jaum gua moeum, pp.119-141, 2012.
- [31] M., Boulton, translated by Yoiung min Kim, “Analysis of the novel”, Dongchunsa, 1984.
- [32] Taesuk Kihl, “The Nature of Game storytelling as Action-Narrative”, Journal of Korea Game Society, pp.31-42, 2011..
- [33] Keun-seo Park, “Play and Narrative in Video game”, Korean regional communication research, Communication science studies, pp. 208-242, 2009.
- [34] Soon-Ja Ma, “Meanings of Abstraction in Abstract Painting”, Journal of the Association of Western Art History, pp.129-149, 2005.



권 보 연(Kwon, Boh Youn)

이화여자대학교 디지털미디어학부 박사수료
한림대학교 언론정보학부 강사

관심분야 : SNS, 디지털 게임, 가상세계, 게임성
