

모바일 역할수행 게임의 시간 기반 재구조화

이진

이화여자대학교 융합콘텐츠학과
zzin2024@naver.com

Time-based Restructuring of Mobile Roleplaying Games

Jin Lee

Dept. of Content Convergence in Ewha Womans University

요 약

본고는 모바일 미디어의 이동성을 중심으로 모바일 게임 플랫폼의 개념과 게임하기의 변화를 살피고, 모바일 매개의 시간 변수를 통해 재구조화된 모바일 게임의 텍스트를 역할수행 게임을 중심으로 분석한다. 이동하는 존재로서 플레이어는 모바일 미디어를 통해 게임 플랫폼과 결합한다. 모바일 미디어를 통해 매개된 일상의 시간은 중첩된 시간으로 재구성되며, 모바일 게임 플랫폼에서 플레이에 영향을 미친다. 모바일 역할수행 게임의 캐릭터는 사건을 경험하는 아바타가 아닌 플레이어가 머무르는 플레이 거점이 되며, 이는 거주의 공간이 아닌 이동 중 거주의 공간으로서 비장소적 특성을 가진다. 자동전투는 비경험한 전투를 명시적 통합체의 형태로 반복 재생한다. 중첩된 시간에서 전투의 경험은 시각적 스펙터클로서 기능하며, 플레이어로 하여금 기경험한 전투들을 환기시킨다.

ABSTRACT

This paper explores the concept of mobile gaming platforms and changes in game play through mobile parameters, focusing on the role of role-playing mobile games through mobile parameters. As a move, the Player combines the mobile media with the game platform. The daily time of the mobile mid-divisionalization is reconstructed with the principle of superposition, which affects play experience on the mobile gaming platform. The character of a mobile role-playing game plays a non-integrated play where the player is staying, rather than an avatar character, and exhibits a non-dwelling character as a residential space. Automatic battle also regenerates unused combat forces in the form of explicit integration. The experience of combat in overlapping hours serves as a visual spectacle, and the player inhabits the fighter jets.

Keywords : mobile media(모바일 미디어), mobile game(모바일 게임), mobile RPG(모바일 RPG), mobile game platform(모바일 게임 플랫폼), mobility(이동성), overlap of time(시간의 중첩)

Received: Sep. 12. 2017 Revised: Oct. 18. 2017
Accepted: Oct. 20. 2017
Corresponding Author: Jin Lee(Ewha Womans University)
E-mail: zzin2024@naver.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

스마트폰을 중심으로 모바일 미디어는 사용자의 신체와 의식의 일부로서 자리매김했다. 미디어의 역사를 인간 기억의 외재화로 정의했던 베르나르 스티글러(Bernard Stiegler)는 기술과 미디어가 보철적 존재로서 인간과 공생한다고 말한 바 있다[1]. 이동성을 기반으로 인간과 상시적인 관계 맺기를 지속하면서 모바일 미디어는 외재화가 대중적으로 이루어진 미디어에 해당한다.

모바일 미디어는 밀접하게 인간의 신체와 결합하면서, 인간이 사건을 경험하는 방식을 바꾸고 있다. 역사의 개념과 함께 정립된 지배적인 시간관으로서 연속적이고 선형적인 시간의 개념은 모바일 미디어의 이동성을 통해 파편화되고 중첩된 시간으로 탈바꿈한다. 이러한 변화를 가져온 모바일 미디어가 게임 플랫폼으로 정착하면서 ‘게임하기’ 혹은 ‘게임 플레이’에도 영향을 미쳤다. 조각나고 파편화된 시간이 중첩되거나 재배열되면서 무용한 틈새의 시간은 자투리 시간에 게임하기를 통해 유용한 시간으로 전환된다. 또한 모바일 소셜 플랫폼을 매개로 현실 친구들을 게임 내로 가져오는 것이 가능해지면서 그것이 일종의 게임플레이를 위한 자원이 되기도 한다[2]. 소셜 네트워크 게임의 과도기를 지나 변화를 수용하고 모바일 미디어에 최적화된 플레이 경험의 구현하고자하는 모바일 게임들이 등장하기 시작했다.

퍼즐, 시뮬레이션, 트레이딩카드 게임과 같은 장르들은 모바일 미디어에 적합하도록 캐주얼화를 거치면서 자리 잡았다. 게임의 가시적 요소와 비가시적 요소인 스토리, 그래픽, 기술, 메커니즘의 복잡도가 높은 역할수행 게임은 상대적으로 뒤이어 등장했다. 그러나 PC 게임의 수평적 이식을 넘어 모바일 미디어의 특성과 상호작용하며 빠르게 모바일 게임의 주류로 자리 잡았다. 턴제 전투 기반의 전략 역할수행 게임(SRPG)을 거쳐 실시간 전투 기반의 액션 역할수행 게임(ARPG), 다중접속 역할수행 게임(MMORPG)까지 앱스토어 순위의 과반

수 이상을 역할수행 장르가 차지하고 있다. 특히 자동전투시스템을 중심으로 새로운 게임 플레이 패턴을 생성하며 다른 장르에도 영향을 미치고 있다.

모바일 게임에 관한 연구는 자동전투시스템을 중심으로 일부 논의가 이루어지고 있다[3]. 이 외에 마케팅과 산업의 관점에서 가능성을 살피고 있으며,[4] 기술적 측면에서 안정적인 네트워크 구축을 중심으로 연구가 이루어졌다[5]. 모바일 미디어가 주요한 게임 플랫폼으로 자리 잡으면서 등장한 다양한 모바일 게임들은 PC게임의 캐주얼화로 포괄적으로 설명되었을 뿐, 게임과 플레이에 관한 학문적인 연구들이 부족한 실정이다.

직접적으로 모바일 미디어를 언급한 것은 아니지만, 야스퍼 율(Jesper Juul)은 ‘캐주얼 혁명(casual revolution)’이라는 말과 함께 캐주얼 게임의 부상에 주목한다. 캐주얼 게임의 부상이 기존의 비디오게임과 플레이어의 재창조로 이어지고 있다는 것이다[6]. 한국에서 게임과 플레이어의 캐주얼화는 모바일 미디어를 중심으로 진행되고 있으며, 모바일 역할수행 게임의 경우, 모바일 미디어가 가진 접근성을 기반으로 복잡도가 높은 장르인 역할수행 게임을 어떻게 캐주얼화할 것인가라는 물음이 주요하게 제기된다. PC를 기반으로 안정적인 문법을 구축했던 역할수행 게임이 모바일이라는 새로운 게임 플랫폼에서 어떻게 재구조화되는지를 살펴보는 것에 관한 문제인 것이다. 이러한 연구는 현재 진행형의 변화를 겪고 있는 전체 모바일 게임을 조망하는 데도 도움이 될 것으로 기대된다.

2장에서는 모바일 미디어의 이동성을 중심으로 이동하는 존재로서 플레이어와 결합한 플랫폼으로서 모바일 게임 플랫폼의 의미를 짚고, 모바일 미디어를 통해 매개된 중첩된 시간과 게임하기 변화를 살펴본다. 3장에서는 중첩된 시간을 매개 변수로 텍스트의 재구조화 양상을 고찰한다. 기호학의 계열체, 통합체 개념과 마크 오제의 비장소, 발터 벤야민의 파사주와 관련된 개념을 통해 캐릭터의 성장과 전투 경험을 고찰한다.

모바일 게임의 전투 방식은 크게 실시간 전투와

턴제 전투 형태로 양분된다. 2가지의 전투 형식 외에 공간 구성 방식이나 기타 시스템은 유사성을 지니므로, 연구 대상의 경우 2가지 전투 방식을 포괄하는 게임을 선택한다. 턴제 전투 방식의 <세븐 나이즈>, <서머너즈워: 천공의 아레나>, 실시간 전투 방식의 <레이븐>, <HIT>를 연구 대상으로 선정하여 분석을 진행한다.

2. 모바일 게임 플랫폼과 모바일 매개 시간성

2.1 이동체로서 플레이어와 게임 플랫폼

닉 몬포드(Nick Montford)와 이안 보고스트(Ian Bogost)는 문화적 맥락을 기반으로 디지털 미디어 연구를 ‘수용/작동(reception/operation), 인터페이스(interface), 형식/기능(form/function), 코드(code), 플랫폼(platform)’의 5가지 층위(level)로 나누고, 플랫폼을 코드 층위에 기반한 추상적 개념이라고 말한다. 디지털 미디어 작품의 창작과 감상 전반에 이르는 코딩과 형식, 인터페이스, 궁극적인 사용이 플랫폼을 토대로 계층화되는, 하드웨어적인 기반이자 문화적 맥락을 형성하는 기반이다[7]. 플랫폼은 개발 단계에서는 구현의 범위와 게임의 구조를 결정하는 작동 시스템과 컨트롤러나 카드와 같은 선택 가능한 모듈의 요소를 의미하게 되며, 서비스 단계에서는 소비자와 만나는 장으로서 지속적인 플레이를 위한 다양한 기술적 지지가 가능한 매개 지점을 의미하기도 한다.

네트워크화된 디지털 미디어 환경에서 플랫폼은 콘텐츠의 생산자와 사용자, 서비스 제공자, 기기 생산자 등 다양한 행위자들이 만나는 접점이자, 플랫폼 그 자체로 다양한 행위자들과 상호작용하는 행위자가 된다. ‘구획된 땅의 형태’를 의미하는 플랫폼은 경계가 없던 땅이 구획되면서 계획에 따라 집이 지어지고, 건물이 생기고, 도로가 만들어지듯이 ‘용도에 따라 다양한 형태로 활용될 수 있는 공간’을 상징적으로 표현한 단어다[8]. 플랫폼의 개념을 어느 한 분야나 층위에서 특정할 수 없는 것은

플랫폼에 내재된 범용성과 관계적 특성 때문이다.

디지털 게임의 플랫폼은 플레이를 위해 물질적인 것과 비물질적인 것이 교차하는 경계이다. 플레이어의 의식과 게임 내 가상공간을 연결하는 중심에 인터페이스를 사용하는 신체가 자리 잡고 있다면, 인터페이스는 다시 플랫폼과 접점을 가진다[9]. 모바일 게임 플랫폼은 플레이어와 결합하면서 이동의 주체이자 대상인 이동체를 생성한다.

모바일 미디어가 제공하는 이동의 어포던스는 항상적인 네트워크와 결합하면서 신체의 경계없는 이동을 증강시켰다. 존 어리(John Urry)는 모바일 미디어를 ‘거주 기계(inhabited machine)’로 지칭한다. 하이데거의 거주 개념에서 비롯된 거주 기계로서 모바일 미디어는 삶과 분리해서 생각할 수 없는 인간과 관계를 맺는 행위자가 된다[10]. 디지털 게임의 이동성은 인간 행위자인 플레이어와 일종의 기술적 매개 공간인 모바일 게임 플랫폼이 상호구성하며 생성된 이동체로 나타난다. 모바일 플랫폼은 플레이어와 결합하면서 플레이어가 놓인 환경으로 기능하는 것이 아닌, 이동체로서 플레이어의 존재론적인 변화를 가져오면서 디지털 게임 텍스트에도 변화를 가져오게 된다.

이동체로서 플레이어는 물리 공간과 네트워크 공간의 경계를 배회하면서 게임의 가상세계를 언제든지 소환할 수 있는 존재이다. 이동체로서 플레이어 이전에도 특정한 물리 공간과 플랫폼을 통해 이것이 가능했지만, 시간과 공간의 폐쇄성을 기반으로 할 때 더욱 완벽할 수 있었다. 한국의 PC방은 이러한 시간과 공간의 폐쇄성을 담보로 플레이어가 가상세계 진입의 자유를 획득한 특수한 물리적 공간이다. 요한 하위징아(Johan Huizinga)가 이야기한 일시적이고 제한된 완벽성의 놀이 세계로서 가상세계라는 매직서클이 생성되었고, 플레이어는 폐쇄적인 시간과 공간에서 물리적인 공간과 네트워크 공간의 정보를 동반함으로써 이러한 매직서클의 경계를 투명하게 만들기도 했다. 그러나 이동체로서 플레이어는 가상세계에 ‘진입’하는 존재가 아닌 ‘소환’하는 존재이기에 매직서클의 범위 설정의 주체가 이동체가

된다고 할 수 있다. 기실 지속성의 측면에서도 이동체로서 플레이어에게 매직 서클의 개념을 적용하기 적절하지 않다. 가상세계 소환의 주체로서 이동체는 하나의 매직서클을 지속적이고 공고히 유지하면서 즐거움을 느끼는 것이 아니라, 다층적이고 중첩적으로 가상세계를 소환하기 때문이다.

매직서클의 범위나 경계의 투명성보다 주목해야 할 것은 이동체가 가상세계를 소환하는 방식이다. 모바일 플랫폼에서 시간과 공간의 제약 없이 다양한 게임의 가상세계를 소환하는 이동체의 플레이는 일종의 ‘흐름(flow)’을 보여준다. 흐름은 레이먼드 윌리엄스가 텔레비전의 구조와 시청 경험을 함축적으로 제시하는 개념이다. 시청자는 다양한 프로그램을 선택적인 연속을 통해 단일 작동으로 단일 환경에서 접한다. 프로그램의 편성은 개별 단위들의 연속조합으로 어떤 식으로 혼합하고 배분하느냐에 따라 정책이 결정된다. 또한 시청자는 이러한 물리적인 일상의 공간에서 스크린의 안팎을 단속적인 몰입의 상태로 넘나들 수 있으며, 텔레비전의 구조는 이러한 시청 경험과 상호구성을 거쳐 최적화된다. 레이먼드 윌리엄스는 프로그램의 편성이라는 ‘배분(distribution)’이라는 정적인 개념을 아닌 일종의 계획된 흐름(flow)이라는 독특한 현상을 기술로서의 방송과 동시에 문화적인 형식으로서 방송이 갖는 특징을 결정적으로 이끌어내는 가장 차별적인 요소라고 말한다[11].

이동체로서 플레이어가 물리적인 공간과 네트워크 공간을 배회하며 다양한 가상세계를 선택적인 연속을 통해 조합하는 것은 일종의 동적인 흐름으로서 플레이를 보여주는 것이다. 텔레비전에서 방송국이 프로그램의 혼합과 배분의 주체로서 기능했다면, 디지털 게임에서는 이동체로서 플레이어가 혼합과 배분의 주체가 되어 흐름의 밀도와 구성을 결정한다. 디지털 게임의 이동체는 인간 행위자인 플레이어와 비인간 행위자인 모바일 게임 플랫폼의 결합을 통해 흐름을 통제하는 조정자로서 자리매김한 것이다.

2.2 매개 변수로서 중첩된 시간

디지털 미디어를 통해 인간이 인식하는 세계의 재구성이라는 개념이 제기되었다면, 모바일 미디어는 시간의 ‘중첩(overlap)’이라는 재구성의 방식을 구체화한다. 모바일 미디어는 휴대성을 통해 인간의 신체와 결합하고, 이동성을 통해 사적인 시간과 공적인 시간의 중첩, 실재와 가상의 중첩이 이루어진다. 거듭된 중첩을 통해 인간은 비가역적인 시간의 미시적인 조정(micro coordination)[12]이 가능해진다.

사적인 시간과 공적인 시간이 중첩되고, 다양한 콘텐츠의 감상과 창작이 동시다발적으로 일어난다. 누군가를 만나 얼굴을 마주하면서 그 순간을 SNS에 기록하고 메시지를 통해 다른 상대와 대화를 나눈다. 실재와 가상의 경계는 투명해지면서 현전과 원격현전이 끊임없이 교차하면서 중첩된다. 모바일 미디어를 통해 매개된 시간은 분절되지만, 겹겹으로 중첩되면서 관계의 형성을 통해 지속의 의미를 가진다[13]. 프랜시스 조레기베리(Francis Jaureguiberry)는 특히 시간에 주목하며 시간의 조밀화(densification of time)와 이중 시간(double time)의 생성이라는 개념을 제시한다[14].

이동체로서 플레이어는 모바일 미디어가 매개한 시간을 통해 디지털 게임을 접하게 된다. 중첩이라는 재구성의 원리가 내재화된 시간은 이동체로서 플레이어와 상호작용하며 게임하기의 의미를 변화시킨다. 여기서 게임하기는 디지털 게임 텍스트와 의 상호작용에 앞서 게임을 어떻게 일상의 시간에 배치시킬까에 관한 문제이다. 이동체로서 플레이어는 다양한 층위의 시간에서 게임 플레이를 향유하기 때문이다. 게임 플레이만을 위해 시간을 할애하고 컴퓨터 앞에 앉아 공간을 점유하는 폐쇄적인 행위가 유효하지 않게 된다.

게임을 일상의 시간에 중첩시킬 수 있게 되면서 의미있는 게임 플레이도 변화한다. 의미있는 플레이어는 게임 속 행동과 결과 간의 관계가 식별가능(discernable)하면서도 게임의 전체 맥락 속에 통합되어(integrated) 있을 때 발생한다[15]. 이러한 의미있는 플레이어의 정의가 게임 텍스트와 플레이어의

내재적인 메커니즘에서 비롯된 것이라면, 모바일 미디어 매개의 시간은 이러한 의미있는 플레이어의 외재적인 조건을 변화시킨다. 외재적인 조건의 변화는 다시 게임 텍스트의 재구조화하는 변수로 작용하게 된다.

이동체로서 플레이어는 처음에는 일종의 제약으로 인식되었다. 허구적 가상세계에서 플레이어의 캐릭터는 이동을 통해 게임 세계를 탐험하고, 각종 미션을 수행하게 된다. 이동은 게임 세계 내에서 일종의 자원인 셈이다. 그러나 현실에서 플레이어 혹은 퍼슨 층위의 물리적인 이동 상태는 가상세계 내의 이동을 지속할 수 없게 만드는 일종의 게임 플레이를 중단시키는 요인이 된다. 이동 중에 의미 있는 플레이 경험을 생성하기 위해서는 이동 중이라는 불연속적인 시간에 적합한 구조화가 이루어져야 한다. 이러한 시간적 구조화는 ‘짧지만 의미 있는 플레이 경험’을 위해 기존의 디지털 게임 텍스트를 재구조화한다. 이동체로서 플레이어는 디지털 게임 장르들을 시간을 중심으로 구조화하는 것이다. 퍼즐, 액션, 시뮬레이션, 롤플레이 등 장르의 규칙과 체계들은 모빌리티의 시간적 변수에 의해 재구성의 과정을 겪는 중이다. 그러나 이러한 재구성은 기존의 PC와 콘솔 중심의 디지털 게임을 구조를 근본적으로 뒤집는 것은 아니다.

중첩된 시간은 PC 기반의 온라인게임과는 다른 플레이 타임을 가진다. 플레이어가 즐거움을 느껴 오랜 시간을 쏟는다는 사실은 변하지 않지만, 시간을 쏟는 패턴이 변화한 것이다. 일상의 행위 시간과 중첩되면서 플레이 시간의 양은 횡수, 이른바 접속 빈도(access frequency)로 대체된다[16]. 게임 서버에 저장된 데이터베이스를 바탕으로 플레이 패턴 분석을 할 때 접속 시간(Time Spend·TS)¹⁾은 플레이어의 몰입과 충성도를 측정하는 중요한 지표 중의 하나이다. 그러나 모바일 플랫폼 기반의 디지털 게임에서 접속 시간은 PC 기반의 온라인 게임에서만큼 중요도를 가지지 않는다. 일상과 중첩된 게임 플레이 시간은 상대적으로 짧고 분절된 시간이므로 지속(duration)의 측면이 변수로 작용

한다. 스마트폰이 등장과 함께 모바일 플랫폼 기반 게임의 초기에 농장 경영과 같은 시간 운용을 통한 시뮬레이션 게임이 많은 비중을 차지했던 현상의 이면에는 네트워크 기술의 측면도 존재하지만, 플레이 시간 패턴의 변화에 주로 기인한다.

3. 중첩된 시간 매개의 텍스트 재구조화

3.1 캐릭터의 계열체적 비장소화

캐릭터는 공간의 이동을 통해 사건의 변화를 구현하는 역할수행게임에서 시간의 변화와 그에 따른 성장을 시각화해서 보여주는 가장 시간적인 지표이다. 플레이어는 캐릭터의 외양과 레벨의 변화를 통해 플레이 시간의 누적을 인지한다. 그러나 모바일 역할수행게임에서 캐릭터는 시간적 재구조화로 인해 플레이어의 거점, 일종의 공간으로 기능한다. 중첩된 플레이 시간에 의해 순간적 시간(instantaneous time)의 유연한 축적이 일어나면서 캐릭터는 지속되는 사건을 경험하는 아바타가 아닌 ‘이동 중 거주(dwelling-in-motion)의 공간이 되는 것이다. 즉, 모바일 역할수행게임에서 캐릭터는 시간적 재구조화를 거치며 플레이어가 머무는 공간이자, 플레이 거점으로 공간화한다.

영화나 소설의 서사에서는 사건의 연쇄에 해당하는 통합체가 명시적이고 작가에 의해 선택되어진 인물이나 대상으로서 계열체가 함축적이라면, 다중접속 역할수행 게임에서는 계열체가 명시적이고 통합체가 함축적이다[17]. 플레이 전에는 사건으로서 통합체는 가상으로 존재하지만, 전투의 대상이나 획득해야할 요소인 계열체는 명시적으로 존재한다

1) TS는 온라인 게임의 사용자 데이터 분석에서 중요한 지표 중 하나이다. 분 단위로 기록되며, 길이가 길어질수록 플레이어가 게임 월드에 체류하는 시간이 길어짐을 나타낸다. 하루, 일주일, 한 달 등 특정 기간을 설정해 플레이 패턴을 살펴볼 수 있다. TS는 처음 게임을 플레이한 유저풀이 얼마나 유지되는지를 보여주는 잔존율(%)과 더불어 플레이어가 해당 게임에서 경험하는 몰입도와 충성도를 보여주는 지표 중 하나이다.

는 것이다. 모바일 역할수행 게임에서는 캐릭터를 육성하고 성장시키는 것으로 무게 중심이 이동하면서 캐릭터 자체가 계열체적이고 명시적인 형태로 존재한다. 정체성을 투영하는 단일한 캐릭터가 아닌 복수의 캐릭터군이 등장하거나, 단일한 캐릭터이던 인벤토리 안에서 파츠화된 장비들의 집합으로 나타난다. PC 플랫폼 역할수행 게임에서 플레이어를 대리하는 단일한 캐릭터가 마주하게 되는 전투의 대상이 명시적 계열체로 존재했다면, 모바일 역할수행 게임에서는 캐릭터 자체가 명시적 계열체로 존재하는 것이다. ‘나는 암흑무덤 좀비/영혼학살자/세뇌된 현자를 죽인다’로 구성되던 계열체는 ‘암흑무덤좀비를 죽인 나/팀1/팀2/팀3’로 캐릭터를 중심으로 명시적 계열체가 된다. 이는 플레이어를 대리하는 아바타로서 캐릭터보다는 게임을 구성하는 영향력의 총체[18]로서 캐릭터를 의미하는 것이다.

턴제 전투기반인 <세븐나이츠>와 <서머너즈워: 천공의 아레나>는 복수의 캐릭터군이 하나의 전투 진형을 이루는 집합적 캐릭터를 보여준다. 초기에 튜토리얼이나 세계관에 기반한 기본 캐릭터를 통해 플레이를 하다가 전투나 미션 수행을 통해 캐릭터를 획득하며 자연스럽게 복수의 캐릭터군을 보유하게 된다. <세븐나이츠>는 플레이어 당 149개의 캐릭터를 보유할 수 있고, <서머너즈워>는 50개의 캐릭터를 보유할 수 있다. 이러한 캐릭터군을 바탕으로 플레이어는 상황에 최적화된 캐릭터를 구성하고 성장시킨다. 자동전투로 인해 단일화된 전투를 경험하는 플레이어의 캐릭터는 다층적인 조합을 통해 명시적인 계열체로 존재하게 된다.

<세븐나이츠>는 149개의 캐릭터 중 3개의 팀을 구성할 수 있으며, 각각의 팀 또한 캐릭터의 배치와 진형 선택 기능을 통해 기본진형, 밸런스진형, 공격진형, 보호진형으로 다양한 선택지를 갖는다. <서머너즈워: 천공의 아레나>는 전투 시작 전에 캐릭터 구성을 수행한다. 해당 전투에 등장하는 적의 레벨과 속성을 미리 확인하고 이에 맞게 집합적 캐릭터를 구성한다.

실시간 전투 기반의 <레이븐>과 <히트>는 캐

릭터 선택을 거쳐 단일한 캐릭터를 중심으로 플레이가 이루어진다. 그러나 단일 캐릭터 자체가 인벤토리 안에서 파츠화된 장비로 치환되었을 뿐, 턴제 전투의 집합적 캐릭터와 유사한 플레이 경험의 범위 안에 있다. 뿐만 아니라 실시간 전투 기반의 <레이븐>고 <히트>는 보조 캐릭터, ‘부캐’의 육성이 보다 유기적으로 수행된다.

<레이븐>은 추가적으로 생성한 캐릭터는 기존에 생성했던 캐릭터와 기록을 공유한다. 즉, 가상통화인 골드부터 왕궁 모드와 같은 일부 모드의 플레이 기록, 친구목록과 길드 등을 최초 생성 캐릭터와 공유하게 된다. 플레이어들은 추가 캐릭터의 효율적인 육성을 위해 기 캐릭터로 미션을 수행하고 추가 생성 캐릭터로 보상을 획득하기도 한다. 또한 기 캐릭터가 획득한 레벨이 낮은 아이템들을 재료로 사용하여 ‘도시락’을 제조, 추가 생성 캐릭터의 장비 강화에 활용한다. <히트>의 경우에는 레이븐과 같이 재화나 플레이 결과를 공유하지 않지만, 특정 모드에서 추가 생성 캐릭터들을 팀으로 묶어 플레이할 수 있다. 50레벨 이상 입장이 가능한 ‘혼돈의 균열’ 모드에서 최대 4개의 캐릭터를 사용할 수 있다. 대표 캐릭터가 아닌 서브 캐릭터들은 50레벨이 아니더라도 참여가 가능하다.

중첩된 시간은 모바일 역할수행 게임에서 캐릭터가 플레이어와 게임 세계를 매개하던 방식을 변화시킨다. 현상학적 관점에서 게임 세계를 경험하는 구조화된 몸[19]으로서 인간 신체의 허구적 확장으로까지 여겨지던 아바타로서 캐릭터는 일상과 중첩된 짧고 불연속적인 시간에서 플레이어가 집중적이고 압축적인 플레이를 하는 장소가 된다.

모바일 역할수행게임에서 캐릭터가 계열체적 플레이 거점으로 작용하면서 일어나는 플레이어의 성장은 턴제와 실시간 전투 모두에서 공통적으로 나타나는 강화 시스템을 통해 심화된다. 모바일 역할

2) <레이븐>에서는 장비의 등급이 올라갈수록 강화 비용이 가파르게 상승하므로 이를 해결하기 위해 낮은 등급의 장비를 강화하여 이를 재료로 사용하는 것은 도시락 제조라고 지칭한다. 재료로 사용하는 장비를 미리 강화시켜 강화 비용을 줄고, 경험치 효율을 증대시키는 방법으로 플레이어들 사이에서 이야기된다.

수행게임에서 공통적으로 나타나는 강화 시스템은 캐릭터와 아이템을 아우르며 위계적 구조를 형성하는데 계열체적인 집합적 캐릭터와 만나 수많은 ‘할 일’을 명시적으로 제시한다.

모바일 역할수행게임의 강화 시스템은 단계적 세분화되어 있으며, 세분화된 각각의 시스템 간 밀접한 연계성을 가진다. ‘강화, 합성, 진화, 초월, 각성’은 대부분의 모바일 역할수행게임에서 나타날 정도로 기본적인 시스템이다. 모바일 역할수행게임의 강화 시스템은 모든 모바일 역할수행게임에서 전투의 경험을 강화를 위한 수단으로 바꿔놓을 만큼 큰 비중을 차지한다. 모바일 역할수행게임에도 다양한 PVE와 PVP 전투 콘텐츠가 존재하지만 자동 전투를 통해 간접적으로 전투에 참여하므로 전투 경험 자체가 주는 의미보다는 빠른 성장과 보상 획득에서 더 큰 의미를 가진다.

<세븐나이츠>와 <서머너즈워>에서는 강화 시스템에서 다른 캐릭터들이 강화할 캐릭터를 위한 재료가 된다. 합성에서는 레벨과 능력치가 같은 동일 캐릭터 2개를 합성하여 다음 등급의 캐릭터를 생성해낸다. <세븐나이츠>에서 ‘세븐나이츠’와 ‘사황’ 소속 캐릭터에 한정되어 있는 환생 시스템은 두 개의 서로 다른 상위 캐릭터를 재료로 사용해 완전히 다른 종류의 캐릭터를 생성해낸다. 던전 전투 기반의 모바일 역할수행게임에서는 상위 캐릭터의 생성을 위해 다른 캐릭터들을 소모하며 생성된 상위 캐릭터는 그보다 더 강력한 캐릭터 혹은 플레이어가 매력을 느끼는 캐릭터를 생성하기 위해 잠재적인 재료로 존재한다.

실시간 전투 기반의 <레이븐>과 <히트>은 역할 수행에서 역할의 특성을 결정하는 직업과 종족의 선택이 가능하지만 이후 캐릭터의 성장 경험에 미치는 관여도가 낮다. 캐릭터 선택의 과정이 종료되면, 캐릭터 외양 외에 차이를 인지할 수 없다. 외양의 차이 또한 인벤토리를 거쳐 분리된 파츠로 인식된다. <레이븐>은 ‘가방 <히트>은 ‘장비’를 통해 캐릭터 정보에 접근한다. 전투를 비롯해 게임의 모든 행위를 하기 전, 후에 ‘가방’과 ‘장비’

를 통해 지속적으로 캐릭터를 강화하기 위해 회귀한다. 캐릭터는 기능적으로 장비를 관리하고 담을 수 있는 가방으로 존재한다. 경험의 주체보다는 관리의 대상으로서 인벤토리화된 캐릭터는 강화, 합성되며 승급을 위한 잠재적인 도구이자 과정적인 존재가 된다.

모바일 역할수행 게임에서 플레이 거점으로서 캐릭터가 보여주는 공간적 특성은 그것이 ‘비장소(non-place)’[20]적이라는 점이다. 비장소는 인류학자인 마크 오제가 제시한 개념으로 전통적인 ‘인류학적 장소(anthropological place)’와 대비되는 공간을 가리킨다. 인류학적 장소가 전통적인 정체성과 관계성을 통해 역사성을 가지고 있는 공간이라면 비장소는 텍스트나 이미지에 의해 매개되며, 계약 관계에 기반해 일시적이고 새로운 정체성을 가지게 되며 끊임없는 현재성을 지니는 공간이다. 마크 오제는 이러한 비장소성의 대표적인 공간으로 대형 환승 구역인 국제공항, 대형 쇼핑몰, 규격화된 테마파크와 같은 공간을 제시한다.

모바일 역할수행게임에서 캐릭터는 플레이어가 짧은 시간 동안 의미있는 플레이 경험을 획득할 수 있는 플레이 거점이다. 계열체화된 캐릭터는 위계적인 강화 시스템 코드화된 매개 공간이다. 어디를 가든 유사한 모습을 보이는 복제성에 기반한 쇼핑몰과 같은 공간처럼 모바일 역할수행게임의 캐릭터는 하이퍼매개[21]된 경험을 제공한다. 비장소에서 형성되는 정체성은 타인과의 관계에 기반한 것이 아닌 공간과의 계약 관계에 귀속된다. 일상과 중첩된 시간에서 플레이어는 일시적으로 실제 세계의 정체성과 중첩되면서 발생하는 틈새의 익명성으로서 캐릭터에 몰입한다. 실질적으로 모바일 역할수행게임의 캐릭터는 플레이어의 개인적 성향을 투영할 수 없는 위계적인 구조이다. 비장소의 이용자들은 타인과 구분되지 않는 유사성으로 특징지어지는 자아 이미지에 직면하게 되며 코드나 이미지, 텍스트 등 추상적 매개물을 통해 상호작용을 경험하게 된다[22]. 그런 점에서 시간적 재구조화를 거친 모바일 역할수행게임의 캐릭터는 시간의 축적이

역사성을 의미하는 것이 아닌 끊임없는 현재성으로 귀결된다.

모빌리티 매개의 중첩된 시간을 변수로 시간적 재구조화를 거쳐 계열체적 위계 구조를 가진 모바일 역할수행게임의 캐릭터에 대해 긍정적인 시각과 부정적인 시각이 공존한다. 긍정적인 것은 짧은 시간에 의미있는 플레이를 수행할 수 있는 안정적인 매개로서 플레이 거점이 되었다는 점이다. 한편 이러한 안정성은 경로의존성을 넘어 경로고착의 양상을 보여주고 있다는 것이다. 모바일 플랫폼에서 다양한 게임 장르의 출현을 막고 획일화된 게임들이 양산되고 있다는 것이 이에 해당한다.

3.2 자동전투에 의한 비경험 사건의 명시적 통합체화

디지털 게임에서 함축적으로 존재하는 통합체는 게임 세계나 다른 플레이어와 상호작용을 통해 명시적인 사건이 된다. 전투는 성장을 위한 행위인 동시에 게임 세계를 탐험하면서 수행하는 핵심적인 행위이자, 사건이다. 물리적인 플레이 시간의 축적을 요구하는 PC 플랫폼 기반의 다중접속 역할수행 게임에서 전투는 시간을 들여 메커니즘을 학습하고 수련하는 과정이다. 공성전이나 레이드와 같이 다른 플레이어와 함께 수행하는 전투에서 학습과 수련 시간의 누적으로 획득한 캐릭터의 능력치가 일정 수준 이상 될 때 참여가 가능하다. 캐릭터의 레벨과 장비, 조작의 숙련도는 해당 플레이어가 게임 세계에서 명시적인 통합체로서 전투라는 사건의 누적을 기반으로 하고 있음을 의미한다.

의미있는 경험을 위해 많은 시간이 소요되는 역할수행 게임의 디자인은 일상과 중첩된 시간에서 짧지만 의미있는 플레이가 이루어져야 하는 모바일 역할수행 게임과 충돌한다. 모바일 역할수행 게임은 계열체화된 캐릭터의 플레이 거점화를 통해 플레이 시간의 누적을 반영하고, 전투와 사건의 누적과의 연관 관계를 분리한다. 턴제와 실시간 전투를 포괄하는 모바일 역할수행 게임에서 나타나는 자동 전투는 ‘하는 게임’에서 ‘보는 게임’³⁾으로 변화했다

는 주장이 제기될 만큼 모든 모바일 역할수행 게임에 적용되었다.

턴제와 실시간 전투에서 공통적으로 나타나는 자동 전투의 양상을 전투 진행의 흐름에 따라 전과 진행 중, 종료라는 전투 과정을 기준으로 살펴볼 수 있다.

첫 번째는 전투를 시작하기 전에 해당 전투에 대한 일종의 메타 정보를 제공한다는 것이다. 해당 맵에 등장하는 몬스터의 속성과 드롭 아이템, 전투의 난이도 등이 플레이어에게 전달된다. <레이븐>와 <히트>는 해당 맵에서 권장되는 전투력과 생존력, 속성 상성 관계를 종합해 난이도 정보를 제공한다. 이 난이도는 맵에 설정되어 있는 기본 난이도 단계와 달리 전투 직전의 플레이어 캐릭터의 능력치와 비교를 통해 제시되는 정보다. 모바일 역할수행게임에서는 이러한 해설적인 게임 정보가 게임 내부에 자리 잡아 직접 조작을 요하지 않는 자동 전투에서 약화될 수 있는 전투의 맥락을 플레이어에게 전달하는 역할을 한다. <서머너즈워>에서는 캐릭터 정보 창에서 ‘몬스터 토론’이라는 기능을 통해 해당 캐릭터에 대한 ‘유저 평가’를 작성하고 다른 플레이어와 공유할 수 있으며, ‘좋아요’ 버튼 누르기를 통해 어떤 평가 의견이 다른 플레이어들의 공감을 가장 많이 얻은 유용한 정보인지 확인할 수 있다.

두 번째는 게임 세계의 공간, 월드 맵은 다양한 사건을 경험하는 탐험의 공간이 아닌, 전투를 통해 채워지는 개인적 ‘행위경관(taskscape)[23]이 된다. 행위경관은 인류학자 팀 잉골드가 주장한 개념으로 특정한 공간 내에서 인간의 활동이 축적되면서 해당 공간이 시간성을 획득한다는 것이다. 잉골드는 길의 네트워크를 예로 들며 시간에 걸쳐 이루어진 공동체의 활동이 퇴적한 결과이며, 행위경관으로서 길은 거주자의 활동이 축적되어 생성된다[24]. 모

3) ‘하는 게임’에서 ‘보는 게임’으로의 변화에 대한 것은 두 가지 양상을 모두 지칭한다. 첫 번째는 e스포츠 경기를 중계하는 게임 방송이나 BJ의 1인 방송을 통해 게임 플레이 영상을 시청하는 현상의 확장을 의미하며, 두 번째는 모바일 플랫폼 게임에 자동 전투나 자동 진행 시스템이 확장 적용되고 있는 것을 의미한다.

바일 역할수행게임의 맵은 플레이어의 활동을 측정하는 지표화된 공간이며, 동일한 맵이 지속적인 반복 플레이를 위해 구조화되어 있다. <서머너즈워>의 맵은 'nomal/hard/hell'의 난이도로 구성되며, <레이븐>의 맵은 '쉬움/보통/어려움/극악/지옥'의 난이도로 나뉘어져 있다. 각각의 난이도에 따라 획득할 수 있는 아이템의 능력치가 달라지고, 또한 해당 맵에서 수행한 전투에 대한 별점 평가를 통해 받을 수 있는 경험치와 보상이 달라진다. 플레이어는 동일한 맵에서 각각의 난이도에서 별점을 획득하기 위해 반복적인 플레이가 필수적이다. 맵은 합목적 행위가 일어나는 위계적인 활동의 경관이며, 이는 자동 전투를 통해 강화된다. 잉골드의 행위경관은 인간의 활동과 시간성이 결합한 공동체의 거주 기억이자 유동적인 공간의 개념이다. 모바일 역할게임의 공간은 직접적인 상호작용없이 반복 행위를 통해 별점과 같은 지표가 축적되는 중첩된 시간을 통해 재구조화된 개인적 행위경관에 해당한다.

세 번째는 비경험적 사건으로서 명시적 통합체로 나타나는 자동 전투이다. 플레이어의 입력과 조작 행위없이 자동전투는 캐릭터가 가진 특성을 기반으로 최적의 전투 행위를 출력한다. 타깃팅과 공격과 방어를 위한 이동, 스킬의 적용이 자동으로 이루어지면서, 화려한 이펙트와 사운드가 스크린에 출력되는 동안 플레이어는 전투를 감상하는 관객의 시선이 된다. 전투 장면에서 플레이어가 개입할 수 있는 요소는 전투 속도와 카메라 각도의 조절과 같은 시각적 효과에 불과하다. 핵심 스킬을 쓸 때와 보스 몬스터 등장 시의 클로즈업 연출과 승리 시에 캐릭터가 보여주는 화려한 승리는 액션은 관객으로서 플레이어의 시각적 스펙터클을 제공한다.

모바일 역할수행 게임의 자동 전투에서 등장하는 전투 장면은 플레이어와 상호작용할 수 없는 순수한 재현적 요소에 가깝다. 모바일 역할수행게임에서는 가장 핵심적인 상호작용 요소인 전투를 재현의 통해 플레이어에게 전달하면서, 실제 플레이어가 직접 조작을 통해 플레이하지 않았지만 시

각적 스펙터클을 통해 자신의 플레이로 의미화한다. 모바일 역할수행게임에서 함축적으로 존재하는 통합체가 플레이어와의 상호작용을 거치지 않고 명시적인 사건으로 전환된다. 자동 전투는 비경험적 사건이라는 모순된 상태로 지속적으로 반복되는 것이다.

발터 벤야민은 오스만에 의해 주도된 파리의 자본주의적 도시화를 통해 등장한 파사주와 대형 백화점의 쇼윈도가 주는 스펙터클에 대해 주목했다[25]. 도시의 거리 공간이 가지고 있는 스펙터클은 상품물신화(commodity fetishism)로부터 비롯되는데 진열 중인 상품에서는 교환가치와 사용가치가 실제적인 의미를 상실하며 순수한 재현적 가치가 전면에서 등장한다. 즉, 사적 소유의 가능성이 전혀 없는 경우에도 스펙터클로 기능하며 보는 이를 매료시키는 것이다[26].

자동 전투의 장면이 플레이어에게 시각적 스펙터클로 의미를 가질 수 있는 것은 플레이어가 직접 경험하지 않지만, 플레이어에게 귀속되는 경험이기 때문이다. 단순히 시각적인 쾌감에만 의존하는 것이 아니라, 벤야민이 19세기 파리의 파사주를 장식한 상품과 군중을 통해 읽어냈던 소유의 환상을 넘어 구경꾼 자체가 상품이 되는 관계성에 기반한 판타스마고리아(phantasmagoria)와 동일하다. 나아가 모바일 게임의 자동 전투가 주는 스펙터클은 플레이어가 가진 기존의 플레이 경험에 의해 더욱 공고해진다. 자동 전투가 진행되는 스크린에서 재현하는 대상은 PC 플랫폼 기반의 역할수행게임들의 전투 경험인 것이다. 과거의 경험 혹은 사건은 비경험적 사건으로 명시적인 통합체의 형태로 플레이어에게 지속적으로 환기된다.

아이러니컬한 것은 자동 전투가 시각적 스펙터클로 작용하는 동시에 모빌리티에 매개된 중첩된 시간에서 다른 일상의 행위를 하는 시간과 가장 적극적으로 중첩되는 시간에 해당한다는 것이다. 플레이어는 전투가 진행되는 동안 다른 일에 주의를 집중하거나 자리를 비우더라도 전투의 진행에 영향을 미치지 않는다. 오히려 모바일 역할수행 게

임은 전투의 행위를 일상의 시간과 적극적으로 중첩시킬 것을 권장하는 구조를 가지고 있다.

<서머너즈워>는 해당 맵의 전투만 자동화하고 있지만 <세븐나이츠>는 다른 맵까지 지속적으로 자동 전투를 진행하는 ‘자동 모험’ 기능을 하루 300회까지 플레이할 수 있다. 캐릭터가 최대 레벨에 도달하거나, 인벤토리가 꽉 차거나, 모든 캐릭터가 사망할 때까지 전투를 지속한다. <레이븐>은 동일한 맵을 반복적으로 플레이하는 ‘연속탐험’과 다른 맵을 이어서 지속적으로 자동 전투를 플레이하는 ‘자동 탐험’ 기능이 있다. 또한 ‘토벌권’ 아이템을 사용해 해당 맵에서 1, 5, 10회에 해당하는 전투 과정을 생략하고 보상을 획득할 수 있다. <히트> 또한 전투의 자동화와 관련해서 <레이븐>과 유사한 기능들을 보여준다. ‘연속전투’를 통해 동일한 맵에서 50회까지 자동 전투를 수행할 수 있으며, ‘순차전투’를 통해 다른 맵까지 이어서 지속적으로 플레이할 수 있다. <레이븐>의 ‘토벌권’과 같이 ‘즉시완료권’ 아이템을 가지고 동일한 맵을 1회, 5회까지 전투를 플레이하지 않고 보상을 획득할 수 있도록 하고 있다.

4. 결 론

모바일 역할수행 게임의 시간 기반 재구조화는 모바일 게임 플랫폼의 등장과 함께 게임하기와 게임 텍스트에 나타난 변화의 과정을 살펴볼 수 있도록 한다. 이를 통해 미디어에 귀속되는 기술결정론적인 관점이 아닌 보다 통합적인 관점에서 모바일 게임을 바라볼 수 있다.

이동하는 존재로서 플레이어는 모바일 미디어를 통해 게임 플랫폼과 결합한다. 모바일 미디어를 통해 매개된 일상의 시간은 중첩된 시간의 원리로 재구성되며, 이는 모바일 게임 플랫폼에서 플레이 경험에 영향을 미친다. 일상과 중첩된 시간에서 캐릭터는 지속되는 사건을 경험하는 아바타가 아닌 플레이어 자체가 머무르는 플레이 거점이 되며, 이러한 플레

이 거점은 거주 공간이 아닌 이동 중 거주 공간으로서 비장소적 특성을 드러낸다. 또한 자동전투는 경험하지 않은 전투를 명시인 통합체의 형태로 반복 재생한다. 중첩된 시간에서 전투의 경험은 시각적 스펙터클로서 기능하며, 플레이어로 하여금 기경험한 전투들을 환기시킨다.

후속 연구를 통해 이러한 재구조화의 양상을 다룬 모바일 게임 장르까지 확장해서 지속적으로 살펴봄으로써 모바일 미디어와 디지털 게임을 둘러싼 다양한 변화를 총체적으로 살필 수 있는 기반을 마련할 수 있을 것으로 기대한다.

REFERENCES

- [1] Bernard Stiegler, *Technics and time*, trans by Richard Beardsworth and George Collins, StanfordUniversityPress, 1998.
- [2] Jin Lee, "Mobile+game: mobile media and game platform", *Understanding Transmedia Storytelling*, EwhaWomansUniv. 2015, pp.117-120.
- [3] Chul-Gyun Lyou, HwaHyun Kim, "Satisfying Desires Using Auto-Combat in Mobile RPG", *Korea Game Society*, Vol.15, No.5, 2015.
Eunkyong Chang, *Correlation between optional participation and fun of automatic combat system in mobile game*, Hongik University Graduate School of Film and Digital Media, 2015.
- [4] Byungue Kim, *A study on play charge balancing strategy for free to play model of mobile game : focused on Kakao games*, Hanyang University Dept. of Digital Culture & Contents The Graduate School, 2014.
Sang-Yoon Yi et al., "Market Success Factors of Mobile Games: Differences by Genres and Changes over Time", *Information system's review*, Vol.10, No.3, 2008.
SunGyu Choi, *A study on the continuous usage intention of automatic combat system : focused on smart phone RPG*, Korea University Graduate School of Digital Information Media Engineering, Master's

- Thesis, 2015.
- [5] Wan-Ki Go, "Cloud-based Design and Implementation of a Mobile Game Interface", *The e-Business Studies*, Vol.15, No.4, 2014.
- Song-Min Kim, Mal-Rey Lee, "An On-line Mobile RPG System Development based on Real time", *The Korea Institute of Maritime Information & Communication Sciences*, Vol.13, No.5, 2009.
- [6] Jesper Juul, *Casual revolution : reinventing video games and their players*, trans by Jung-Yeop Lee, Communication books, 2012, p.11.
- [7] Nic Montfort, Ian Bogost, *Racing The Beam: The Atari Video Computer System*, MITPress, 2009, pp.146-147.
- [8] Dong-Hee Shin, *Human-computer compatibility*, Communication books, 2014, pp.103-122.
- [9] Suyub Lee et al., "Changes of a Game Space and Playing Games : Focused on Amusement Arcade, Internet Cafe, and Spaces of Mobile Phone Game", *Cybercommunication Academic Society*, Vol.33 No.1, 2016, pp.99-101.
- [10] John Urry, *Mobilities*, trans by Hunsu Kang and Heesang Lee, Akanet, 2014, pp.238-239.
- [11] Williams, Raymond, *Television: Technology and Cultural Form*, trans by Hosuk Park, *Contemporary Aesthetics*, 1996, pp.133-145.
- [12] Ling, Richard, and Yttri, Birgitte. "Hyper-coordination via mobile phones in Norway", *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*, Edited by James E. Katz and Mark A. Aakhus, Cambridge University Press, 2002, pp.139-169.
- [13] Nicola Green, "On the move: Technology, mobility, and the mediation of social time and space." *The information society*, Vol.18 No.4, 2002, p.287.
- [14] Francis Jaureguiberry, "Mobile telecommunications and the management of time", *Social Science Information*, Vol.39 No.2, 2000, pp.255-268.
- [15] Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, trans by Hyoung Sup Yoon, Youngman Kwon, Zicoscience, 2010, pp.82-83.
- [16] Jin Lee, op. cit., 2015, p.118.
- [17] Chul-Gyun Lyou, "A Study in the Temporality in Interactive Storytelling", *The Korean Language and Literature*, Vol.93 No.0, 2006, 403-404면.
- [18] James Newman, *Videogames*, trans by Geun-su Park, Communication books, 2008, p.221.
- [19] Rune Klevjer, "Enter the avatar: The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games", *The philosophy of computer games*, Edited by John Richard Sageng, Hallvard Fossheim and Tarjei Mandt Larsen, Springer, 2012, pp.17-38.
- [20] Marc Auge, *Non-Place: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, Translated by John Howe, Verso, 2008, pp.75-115.
- [21] J. David Bolter, Richard A. Grusin, *Remediation*, trans by Jaehyun Lee, Communication books, 2006, p.214.
- [22] Heonmok Jung, Marc Auge, *Non-place*, Communication book, 2016, p.39.
- [23] Tim Ingold, "The temporality of the landscape", *World Archaeology*, Vol.25 No.2, 1993, pp.152-174.
- [24] Ibid., p.167.
- [25] Walter Benjamin, *Das Paris des Second Empire bei Baudelaire*, trans by Youngok Kim, Hyunsan Hwang, Gil, 2010, pp.105-123.
- [26] Susan Buck-Morss, *Dialectics of seeing : Walter Benjamin and the arcades project*, trans by Junga Kin, Munhakdongne, 2004, pp.115-116.



이 진(Lee, Jin)

약 력 : 2009 이화여자대학교 디지털미디어학 석사
2010-2014 바른손게임즈 게임기획
네오위즈게임즈 사업기획
2016 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 박사 수료

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 모바일 게임, 웹 콘텐츠

