

미디어 콘텐츠에 나타난 게임성 전이 분석 연구 :크리스 크로포드의 모델을 중심으로

김은정*

이화여자대학교 신산업융합대학 융합콘텐츠학과*
voxkim@gmail.com

A Study on the Analysis of Gameness Transition in Media Contents
:Focused on Chris Crawford's model

Eun-Jung Kim

Dept. of Content Convergence, College of Science & Industry Convergence, Ewha
Womans University

요 약

게임 산업의 성장과 게임 미디어의 대중화로 인해 “게임 같은(game-like)” 미디어 콘텐츠들이 하나둘씩 등장하고 있다. 본 논문은 게임의 트랜스미디어 현상의 하나인 게임성 전이를 통해 성공하는 콘텐츠의 심급에 자리한 게임성과 그 원리, 작동방식을 밝히고 현대 미디어와 문화 안에 자리한 게임의 역할과 의의를 밝히는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 본고는 게임성 전이의 현황을 조사하고 크리스 크로포드의 창의적 표현 분류 모델을 활용해 게임적 구조와 작동 원리를 분석하였다. 그 결과 게임성 전이의 단계별 유형을 공간탐험형, 스테이지형, 추리경쟁형, 상호경쟁형으로 추출할 수 있었다.

ABSTRACT

This paper aims to clarify the game performance and its principle and operation method at the depth of successful content through gameness transition, which is one of the transmedia phenomena of games. This paper investigated the current state of gameness transition and analyzed the game structure and working principle by using Chris Crawford's creative expression taxonomy model. As a result, the types of gameness transition could be extracted into space exploration type, stage type, reasoning competition type, and mutual competition type.

Keywords : The gameness transition(게임성 전이), Gamification(게임화), Transmedia(트랜스 미디어), Taxonomy of creative expression(창의적 표현 분류), Chris Crawford(크리스 크로포드)

Received: Nov. 18 .2019 Revised: Dec. 05. 2019
Accepted: Dec. 12. 2019
Corresponding Author: Eun-Jung Kim(Ewha Womans University)
E-mail: voxkim@gmail.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

본 논문은 게임의 트랜스미디어 현상의 하나인 게임성 전이를 통해 성공하는 콘텐츠의 심급에 자리한 게임성과 그 원리, 작동방식을 밝히고 현대 미디어와 문화 안에 자리한 게임의 역할과 의의를 밝히는 것을 목적으로 한다.

오늘날 게임은 대중적인 오락이자 동시대 대중 문화의 중요한 텍스트로서 수많은 미디어 콘텐츠에 영향을 미치고 있다. 게임 같은 방송 프로그램, 게임 같은 영화, 게임 같은 연극 등 게임이 가지는 고유한 속성은 다른 미디어 콘텐츠로 전이되어 게임의 문화적 가치는 점차 확산되고 있다. 본고에서는 게임을 중심으로 하는 거대한 문화의 장이 형성되는 이러한 현상을 트랜스미디어의 관점에서 접근하였다.

헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 『컨버전스 컬처』(2006)에서 ‘트랜스미디어 스토리텔링’이라는 개념을 처음으로 제시하였다. 그에 따르면 ‘트랜스미디어 스토리텔링’은 다양한 미디어 플랫폼을 통해 공개되며, 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 가치 있는 기여를 해야 하고, 또한 각각의 미디어는 자기 충족적이어야 한다고 주장하였다[1]. 그러나 본고에서는 트랜스미디어를 미디어 융합의 관점에서 미디어 그 자체의 특성에 초점을 맞추고자 한다. 트랜스미디어의 접두사 ‘트랜스(trans-)’는 미디어 사이의 횡단과 초월, 그리고 변형을 의미한다[2]. 본고에서는 게임 미디어가 갖고 있는 고유의 속성이 횡단하여 다른 미디어 형식을 변형시키는 미디어 특성으로서 트랜스미디어를 바라본다. 따라서 미디어 콘텐츠의 스토리 또는 내용 층위의 트랜스미디어 개념이 아닌 미디어 자체의 형식적 층위의 트랜스미디어 현상으로서 게임성의 구체적인 전이 양상을 고찰하였다.

그동안 대부분의 게임 연구는 게임 텍스트의 내부를 조명해왔다. 그러나 본고에서는 게임 외부로 확산되는 게임성을 중심으로 게임 외의 다른 미디어 콘텐츠를 분석의 대상으로 삼고, 트랜스미디어

관점에서 게임성 전이의 대표 사례를 선정하여 게임적 구조와 특징을 분석하고 게임성 전이의 작동 원리를 제시하고자 한다.

2. 게임의 트랜스미디어 관점에서의 게임성 전이

2.1 게이미피케이션(gamification)과 게임성 전이의 차이

게임 산업의 성장과 게임 미디어의 대중화로 인해 “게임 같은(game-like)” 미디어 콘텐츠들이 하나둘씩 등장하고 있다. 초기 미디어 콘텐츠 간의 물리적인 결합에서 벗어나, 이제는 게임의 메커니즘과 다이내믹이 다른 미디어 콘텐츠의 형식으로 전이되는 현상이 나타나고 있으며, 이러한 현상을 트랜스미디어 범주로 포괄할 수 있다. 본 논문에서는 이러한 트랜스미디어 현상을 ‘게임성 전이’로 개념화하였다.

미디어 콘텐츠의 게임성 전이 현상을 심층적으로 분석하기 위해서는 개념적으로 유사성을 갖는 ‘게이미피케이션(gamification)’에 대한 논의를 검토하고 게임성 전이 개념과의 관계 설정이 필요하다. ‘게이미피케이션’이란 게임이 아닌 것을 게임 요소를 부여해 게임처럼 만드는 것을 일컫는 용어로 게임화라고 번역된다[3]. 게이미피케이션 코퍼레이션(Gamification.co)의 CEO이자 서밋의 의장인 지커맨은 게이미피케이션을 “문제 해결 및 사용자 몰입을 위해 게임적 사고(game thinking)나 게임 메커니즘(game mechanics)를 사용하는 과정”이라 정의했다[4]. 게이미피케이션에 대한 주도적인 관점은 비즈니스와 마케팅 분야를 중심으로 사회 속 문제의 해결을 위한 하나의 생산적 수단으로서 게임화를 보는 것이다. 게이미피케이션은 게임의 기본 구조를 이루는 규칙과 목적, 보상 등의 게임 디자인 요소를 게임 외적인 맥락인 게임 외의 정치, 헬스, 마케팅 등 게임이 아닌 분야에 적용하는 것

으로 이해할 수 있다.

게임과 게임성을 활용하여 재미 외의 다른 목적을 추구하는 커뮤니케이션 전략인 게이미피케이션은 게임성 전이와 구분된다. 트랜스미디어 현상으로서 게임성 전이는 게임 외 다른 미디어 콘텐츠의 일부분을 게임성으로 채우는 콘텐츠 창작 전략이기도 하다. 게이미피케이션이 재미 외의 목적성을 전제하는 것과 달리 게임성 전이는 재미를 강화시키기 위한 전략으로써 콘텐츠 내용과 형식에 게임성이 활용된다.

본 연구에서는 게임화의 대상 텍스트를 사회와 일상생활 전반이 아닌 특정 미디어의 콘텐츠 영역으로 제한하고 게임화의 논의를 확장하여 게임의 트랜스미디어 현상으로서 게임성 전이를 살펴보고자 한다.

2.2 게임성 전이의 현황

2.2.1 국내외 산업현황

가. 방송의 게임성 전이

방송의 게임성 전이는 2000년 초 게임 구조를 가진 리얼리티 프로그램 미국 CBS의 <서바이버(Survivor)>의 등장과 함께 본격화되었다. 극본 없이 돌발적 사건 속에서 게임적 형식을 갖는 리얼리티쇼는 리얼리티 프로그램에서 파생된 하위 장르로 규칙과 보상이 주어지는 게임성에 기반하고 있다[5].

방송 기술의 비약적 발전은 방송 미디어의 형식적 변화까지 꾀하고 있다. 세계 최대의 리얼리티쇼 포맷 개발업체 중의 하나인 영국의 프리맨틀미디어(Fremantle Media)는 '혼합현실'을 이용한 새로운 형태의 TV 게임프로그램 <로스트 인 타임(Lost in Time)>을 제작하였다. <로스트 인 타임>은 양방향 리얼리티 프로그램으로서 프로그램 참가자는 가상의 배경을 제공하는 초록색 스튜디오 안에서 게임에 승리하기 위한 여러 미션들을 수행하게 된다. 집에서 TV를 시청하는 시청자도 혼합현실 그래픽 기술을 적용한 IOS, 안드로이드 앱을 이용

하여 이 게임에 참여할 수 있다.

국내의 경우도 2013년 이후 연예인 및 일반인을 대상으로 하는 서바이벌 형식이 가미된 텔런트 쇼 등 리얼리티 장르의 인기에 편승한 융합 장르의 제작이 증가하고 있다. MBC의 <무한도전>, SBS의 <정글의 법칙>, <런닝맨>, JTBC의 <크라임씬>, tvN의 <더 지니어스>, <대탈출> 등이 게임적 요소들을 적극적으로 차용하고 있는 국내의 대표적인 리얼리티쇼 콘텐츠들이다.

나. 영화의 게임성 전이

영화는 게임이라는 인접한 매체와의 관계에 있어 적극적인 방식으로 융합의 지점을 만들어나가고 있다. 재매개의 관점에서 영화가 컴퓨터 게임이 갖는 표상 양식을 차용한 것은 새로운 현상은 아니다. 영화는 컴퓨터그래픽이라는 기술적 방식을 통해 게임적 표현 형식을 적극적으로 차용해 왔다. 그러나 최근의 양상은 단순히 대중적으로 성공한 게임을 영화화 하는 차원을 넘어 게임을 소재로 한 영화부터 '게임'이라는 구조 자체를 자신만의 방식으로 소화하여 내재한 작품들이 등장하고 있다[6].

게임을 소재로 한 사례로는 2018년 개봉한 SF영화 <레디 플레이어 원>을 대표적으로 들 수 있다. 어니스트 클라인이 쓴 동명의 소설을 바탕으로 스티븐 스필버그 감독이 제작한 <레디 플레이어 원>은 '오아시스'라는 가상현실 게임이 지배하는 2045년의 미래시대를 배경으로 한 영화로 오아시스의 개발자는 자신의 어린 시절의 문화를 통달해야만 풀 수 있는 퍼즐 속에 엄청난 보물을 숨겨두었고 플레이어들은 이를 찾기 위해 모험을 떠나는 이야기다. <레디 플레이어 원>은 게임을 영화의 소재적인 차원에서 화려하게 다루며 대중적인 관심을 얻었다.

반면 게임 구조 자체를 영화 속에 내재한 대표적 사례로는 <인셉션>, <그래비티>, <월터의상상은 현실이 된다>, <옛지 오브 투모로우> 등이 있다. 이들 영화들은 최종 목표와 규칙, 단계별 미션과 장애물, 보상 등이 제시되는 게임의 요소를 적극 차

용하고 있다. 이처럼 영화가 게임의 매체적 특성을 재매개 하는 최근의 양상은 여러 작품들을 통해 점점 두드러지고 있다. 영화의 전형적인 장르적 형식을 따르면서도 게임의 요소들을 다양한 방식으로 차용함으로써 독창적인 서사를 만들어 내고 관객들에게 새로운 재미와 몰입적 경험을 선사한다[6].

다. 공연의 게임성 전이

공연 분야에서는 참여적 형식을 갖는 이머시브 연극 작품들이 양적 질적으로 성장세를 보인다. 이머시브 연극은 2000년대 초 영국의 펀치드링크(Punch drunk)와 션트(Shunt)와 같은 극단들이 창고와 공장, 철도 굴다리 등 특정 장소에서 새로운 방식의 라이브 공연을 시도하면서 특정 장소에 구축한 세계에 관객이 들어와 일부로써 존재하게 된다는 의미에서 명칭을 얻었다. 펀치드링크의 대표작 <슬립노모어(Sleep no more, 2003)>의 성공 후 런던에는 관객 참여를 중시하는 수많은 극단이 생기고 있다.

국내에서는 2017년, 전통적 드라마 연극을 벗어나 다양한 공간을 무대삼아 관객을 창작의 일부로 참여시키는 ‘이머시브 연극’이 대중화 되고 있다. 대표작인 <로드씨어터 대학로>와 <씨어터 RPG 1.7-내일 공연인데 어떡하지>는 대중들의 눈과 감각, 감성을 사로잡은 가운데 <천사-유보된 제목>, <꿀빠이, 이상>, <하얀토끼 빨간토끼> 등 여러 공공 예술단체와 기관들의 작품들이 가세하며 국내 공연시장에서의 이머시브 연극에 대한 인지와 수용이 본격적으로 이뤄지고 있다[7].

음악 공연에서도 국내 최초로 게임 내 캐릭터로 프로젝트성 걸그룹 K/DA를 결성하고, 실제 아티스트들이 이들의 노래를 공연하는 행사가 진행되었다. 2018년 11월3일 개최된 <리그 오브 레전드 2018 월드 챔피언십>(월드컵)의 결승전 무대 오프닝 행사를 통해 게임 속 캐릭터와 실제 가수가 함께 공연하는 혼합현실 무대 공연을 보여주며 새로운 트랜스미디어 콘텐츠의 가능성을 확인시켰다[8].

라. 웹콘텐츠의 게임성 전이

웹콘텐츠의 대표 장르인 웹툰은 주요 수용 환경이 웹에서 모바일로 변화하면서 기존의 웹툰에 다양한 디지털 기술을 접목하고 새로운 사용자 인터페이스를 적용하며 모바일에 최적화된 양식으로 변화하고 있다. 단순히 이미지와 텍스트로만 수용되는 기존의 웹툰과 달리 멀티미디어 효과와 사용자의 인터랙션을 유도하는 인터페이스를 지닌 웹툰들이 2011년부터 등장하기 시작했다. 호랑 작가의 <옥수역 귀신>과 <봉천동 귀신>이 그 시초이며, 정적인 표현 형식의 웹툰에 동적 움직임 효과를 처음으로 적용한 작품으로 국내뿐만 아니라 해외에서도 큰 반향을 일으켰다. 이후 한국 웹툰의 표현 형식은 디지털 기술을 기반으로 감각적 자극을 줄 수 있는 멀티미디어효과의 적용과 사용자 참여적 속성을 가미하며 게임성이 전이된 형태로 진화하고 있다. 대표적인 사례로는 <연의 편지>와 <마주쳤다> 등이 있다[9].

마. SNS의 게임성 전이

현대인들은 SNS의 가상환경을 기반으로 시공간의 제약에서 벗어나 유희적인 형식을 통해 자유롭게 커뮤니케이션을 하고 정보를 공유한다. 최근 SNS간의 경쟁이 치열해지면서 게임성을 SNS에 적극적으로 반영하고 있는 추세이다.

게임적 유희성을 드러내는 SNS로는 트위터 기반 대안 미디어인 <뉴스타파>가 있다. <뉴스타파>는 온라인 크라우드소싱(Crowdsourcig) 프로젝트를 진행한 국내의 유일한 대안 미디어로 뉴스 수용자의 참여를 극대화시키기 위해 게임적 형식을 차용하여 국내에서 가장 페이지뷰가 많은 대안미디어로 성장했다.

글로벌 SNS와 더불어 자국민들의 문화와 정서에 맞는 현지 SNS도 등장하고 있다. 특히 중국의 경우 현지 SNS인 쿄존, 런런왕, 웨이보 등이 여타의 SNS와는 변별적으로 레벨시스템을 적용하여 차별화된 사용자 경험을 제공한다[11].

2.2.2 게임성 전이 연구 현황

디지털 게임의 플레이 양식이 타 미디어에도 영향을 끼치며 보편적으로 퍼져 나가 콘텐츠를 변화시키며 게임성이 전이되고 있다. 이러한 타 미디어의 게임성 전이 현상에 대한 연구들이 국내에서도 이루어지고 있다.

방송 미디어의 경우 게임성 전이 현상이 타 미디어보다 훨씬 빠르게 확산되고 있다. 이러한 산업계의 변화와 함께 관련 연구들도 증가하기 시작했다. 국내의 관련 연구들을 살펴보면 주로 리얼리티 쇼라는 특정 방송 장르의 구체적인 프로그램을 대상으로 게임성을 분석하는 연구들이 주를 이룬다. 장정운은 서바이버(Survivor)를 중심으로 게임구조의 리얼리티 쇼 연구를 진행한 바 있으며[12], 박경은은 한국 리얼 버라이어티 쇼의 게임 진화적 모델 연구를 진행하였다[13]. 강보라, 공다솜, 윤태진은 텔레비전 리얼리티 게임쇼 <더 지니어스>가 가진 특성을 분석하여 리얼리티 게임쇼의 장르적 특질을 정리하였다[14]. 이영수는 게임 관찰 예능 TV프로그램의 추리 서사 구조에 대한 연구에서 <크라임씬>을 중심으로 추리 서사의 게임적 요소를 분석하였다[15]. 반면 강신규는 박사논문 <방송의 게임화 연구>에서 연구 대상 영역을 보다 넓혀 텔레비전 방송과 인터넷 방송까지도 포괄하여 방송 전반의 게임화 현상을 분석하였다[16]. 영화 속 게임성을 본격적으로 논의한 연구는 아직 많지 않지만 영화가 보여주는 게임적 구조로서의 서사를 분석한 연구들(여금미, 임대회&변민주, 채희상)이 존재한다[17,18,19]. 공연 분야에서는 백영주와 손서연이 관람객의 참여성을 전제로 하는 이머시브 연극의 특성을 고찰하는 연구들을 진행하였다[20,21]. 웹콘텐츠의 경우에는 웹툰을 중심으로 표현 형식의 변화와 스토리텔링적 특성을 기술적 측면에서 규명하는 연구들이 있다[22,23]. 소셜네트워크 서비스의 게임성 전이 현상에 대한 연구로는 Jin Yan의 중국 SNS의 레벨시스템에 대한 연구가 있으며[24], 류철균, 문아름의 트위터 기반의 대안 미디어의 계

임성 연구가 진행되었다[25]. 그러나 이러한 연구들은 연구대상을 특정 미디어 영역 또는 미디어 콘텐츠로 한정함으로써 게임성 전이 현상을 총체적 관점에서 접근하지 못하고 있다. 또한 미디어 콘텐츠 내부의 게임성을 기존 게이미피케이션의 관점에서 뱃지, 순위표, 보상을 위한 가상 화폐, 사용자들끼리 경쟁과 같은 요소로 게임처럼 보이는 시각적인 외형에만 치중하여 파악함으로써 미디어 콘텐츠에 나타나는 정교한 게임적 구조와 게임의 작동 원리를 분석하지 못하는 한계를 갖는다. 따라서 본고에서는 게임성 전이 콘텐츠들이 증가하고 있는 방송, 영화, 연극에 보편적으로 적용할 수 있는 게임성 전이의 방법적 체계를 제시하고 이를 구체적인 콘텐츠 사례에 적용하여 유형화를 시도한다. 따라서 본고에서는 게임성 전이 콘텐츠들이 증가하고 있는 방송, 영화, 연극에 보편적으로 적용할 수 있는 게임성 전이의 방법적 체계를 제시하고 이를 구체적인 콘텐츠 사례에 적용하여 유형화를 시도하였다.

3. 게임성 전이의 특성 및 유형

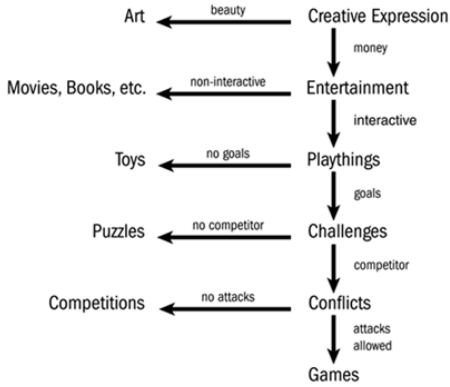
3.1 게임성 분석을 위한 이론적 체계

3.1.1 크리스 크로포드의 Game Taxonomy of creative expression 모델

본 논문은 미디어 콘텐츠에 나타나는 게임성을 구조적 조건으로 바라보고 게임성 전이가 가진 복잡다단한 양상들을 드러내기 위해 크리스 크로포드(Chris Crawford, 2003)의 창의적 표현 분류(Taxonomy of creative expression) 모델을 이론적 토대로 삼았다[26].

크로포드의 창의적 표현 분류 모델은 엔터테인먼트에서부터 게임으로 진화하는 변화의 과정을 체계화한 도식이다. 게임이 가진 특징들을 단계 모델로 표현하였는데 각각의 단계별 변별요소인 인터랙티브(Interactive), 목표(Goals), 경쟁자(Competitor),

공격의 허용(Attacks allowed)의 유무에 따라 게임성 전이의 단계가 결정되게 된다.



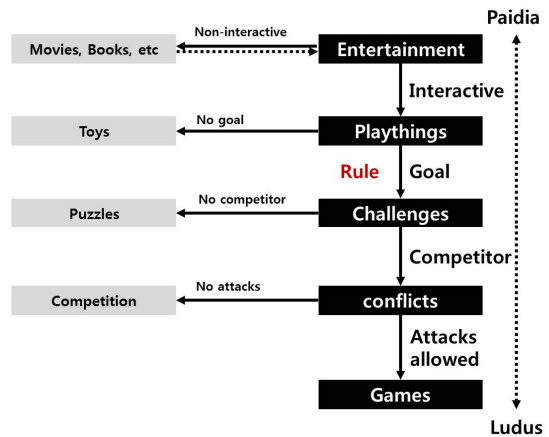
[Fig. 1] Game as a form of entertainment: Crawford's classification

게임성 전이의 과정은 오락(Entertainment)의 단계로부터 적용이 가능하다. 오락적 활동에서 상호작용적인 특성이 없는 경우에는 영화, 소설, 연극 등이 된다. 그러나 상호작용이 부가되면 '놀이(playthings)'가 되며, '놀이' 활동에 특정 목표가 주어지면 '도전(Challenges)'의 단계로 나아가게 된다. 그러나 목표가 없는 놀이는 장난감을 가지고 노는 것과 같은 활동에 지나지 않는다. '도전'의 단계에 경쟁자(Competitor) 요소가 더해지면 본격적인 '경쟁(Conflicts)'의 게임성을 갖게 된다. 그러나 경쟁자가 없는 도전은 혼자서 퍼즐 놀이를 하는 것과 같은 활동이 된다. 그리고 마지막으로 경쟁자의 직접적인 공격을 허락하게 되면(Attacks allowed) 드디어 '게임(Game)'이 되는 것이다.

크로포드의 게임 모델은 오락에서 게임으로 발전해가는 단계적인 프로세스와 각 단계별 필수적인 게임성 요소들을 잘 드러내고 있다. 게임이 되기까지의 발전 과정을 세분화하여 각 층위별 핵심적인 특징을 추출한 크로포드의 게임 도식은 미디어 콘텐츠가 내포하는 게임성을 이해하는 데 유용한 틀이 될 수 있다.

3.1.2 게임성 전이 단계

그러나 크로포드의 모델은 게임에서 가장 중요한 요소인 규칙(rule)이 생략되어 있다는 점에서 비판을 받는다. 놀이학자 로제 카이와(Roger Caillois)는 놀이에서 규칙에 관한 분석 체계를 제시한 바 있다. 그는 놀이에서 이유 없는 어려움을 추구하는 취향을 '루두스(ludus)'라 하였으며, 이는 엄격한 형식적 틀을 갖춘 놀이 형태를 일컫는 말이다. 루두스의 반대는 '파이드리아(paidia)'이다. 파이드리아는 자유로운 형태의 놀이로 즉흥적인 유희, 장난기, 충동적인 활기의 놀이를 지칭한다. 이에 게임성 전이 현상을 분석하기 위한 또 다른 기준으로 크로포드의 게임 분류 모델에서 규칙(rule)의 엄밀함을 기준으로 루두스와 파이드리아의 분류를 추가할 수 있다[27].



[Fig. 2] Gameness transition steps : Crawford's classification extended

게임성 전이 단계는 놀이(playthings), 도전(challenges), 경쟁(conflicts), 게임(games)의 4단계로 진행된다. 영화, 방송, 연극 등은 오락 미디어들이다. 대중들에게 웃음과 재미를 주기 위해 제작된 이러한 콘텐츠들은 일차적으로 오락 단계에 해당된다. 그러나 디지털매체의 상호작용적 특성은 기존의 일방향적 미디어에 영향을 주어 콘텐츠 형

식을 변화시키고 있다. 최근 넷플릭스에서 방영된 블랙미러: 밴더스내치의 경우 영화 속 이야기의 중요한 분기 상황에서 자신이 원하는 이야기 전개를 선택하게 된다. 이렇듯 방송과 영화 등의 일방향적인 오락 콘텐츠들이 기술적 발전에 힘입어 인터랙티브한 형태로 발전하고 있다. 엔터테인먼트 단계에서 인터랙티브가 부가되면 놀이 단계로 나아간다. 게임성 전이의 관점에서 보면 놀이 단계의 게임성은 인터랙티브한 형식을 갖는다. 예를 들어 웹 콘텐츠인 인터랙티브 그림책, 방송 콘텐츠 중 <마이 리틀 텔레비전>처럼 시청자와 채팅 형식으로 상호작용하는 사례를 놀이 단계의 게임성 전이로 볼 수 있다. 도전 단계부터는 규칙(rule)을 갖는 단계로 루두스적 관점이 적용된다. 명확한 목표가 있고 그것을 이루기 위해서는 엄격한 규칙에 따라 형식적 틀에 맞춰 나가야 하는 단계이다. 이 단계의 게임성의 핵심은 목표를 성취하기 위한 도전에 있다. 다음은 경쟁 단계로 특정한 경쟁자가 있을 경우 도전 단계의 게임성이 경쟁 단계로까지 나아가게 된다. 이때 루두스적 성질은 지속적으로 영향을 미친다. 일련의 규칙과 목표가 있고 경쟁자가 존재할 경우 게임성 전이는 '경쟁 단계'에 이르게 된다. 많은 리얼리티 쇼의 포맷이 이러한 경쟁 단계의 게임성 전이를 활용하고 있다. 게임성 전이의 마지막 단계는 게임이 아닌 것이 게임이 되는 '게임 단계'이다. 경쟁 단계에서 게임 단계로 나아가기 위한 조건은 경쟁자의 공격을 허락하느냐 여부이다. <서바이버>처럼 참여자들이 직접적으로 경쟁 관계에 놓여 동일한 목표를 향해 서로 대립하며 공격하게 되는 리얼리티 프로그램이 게임 단계의 게임성 전이 사례로 볼 수 있다.

3.2 게임성 전이 단계별 유형 분류

아래 [Table 1]은 게임성 전이의 각 단계를 기준으로 게임성 전이의 특징을 추출하고 유형을 분류한 것이다.

[Table 1] Characteristics and types of gameplay transition

The classification of the gameness transition	Characteristic	Roger Caillois's Play Category	Type
Playthings	Interactive	mimicry	Space exploration type
Challenges	Goal	ilinx	Stage type
Conflicts	Competitor	agon	Reasoning competition type
Games	Attacks allowed	alea	Mutual competition type

3.2.1 공간탐험형: <슬립 노 모어(Sleep No More)>

첫 번째 놀이 단계의 게임성 전이는 상호작용이라는 특징을 갖는다. 이때 카이와의 놀이 요소 중 미미크리적 특성이 가장 크다. 미미크리는 모의와 모방의 놀이이다. 놀이는 허구적인 세계를 일시적으로 받아들이고 그 가상의 세계에서 자신이 한 인물이 되어 주체적으로 행동하는 것으로부터 시작된다. 따라서 가상의 세계에서 한 인물로 행동하며 노는 놀이일 경우 미미크리의 놀이가 된다. 가상의 세계가 만든 공간에서 능동적으로 행동하는 미미크리의 놀이 특성을 갖는 게임성 전이 사례를 공간탐험형으로 유형화하였다. 공간탐험형의 대표적인 콘텐츠 사례로는 이머시브 연극 <슬립노모어>를 들 수 있다. <슬립노모어>는 한 폐교를 활용해 건물 전체를 연극적 공간으로 탈바꿈시키고 셰익스피어의 맥베스를 공간 곳곳에서의 무연극과 댄스, 움직임 등으로 전개하였으며, 관객은 제공받은 가면을 쓰고 공간을 자유롭게 이동하면서 자신의 경험을 구성한다. 연극의 일부가 된 관객은 더 이상 관객이 아니다. 관객은 플레이어가 되어 적극적으로 연극과 상호작용하면서 공간을 탐험한다.

3.2.2 스테이지형: 영화 <인셉션(Inception)>

두 번째 게임성 전이 단계인 도전 단계는 콘텐츠가 목표를 달성하기 위해 과제에 도전하는 형식을 보인다. 이 단계의 주도적 놀이특성은 일링크스이다. 일링크스의 놀이성은 놀이기구를 탈 때처럼 직접적인 신체를 자극하면 느끼게 되는 아찔한 즐거움과 정서적 감정으로 느끼게 되는 카타르시스처럼 감정적 흥분 상태를 이룬다. 어떤 목표를 이루기 위해 과제에 도전하고 목표를 성취하게 되면 정서적 만족감과 함께 감정적 흥분 상태가 된다. 즉 일링크스의 즐거움을 얻게 되는 것이다. 많은 게임성 전이 사례들이 목표를 위해 어떤 과제에 도전하는 형식을 취하는데 이러한 형식을 갖는 콘텐츠를 스테이지형으로 분류하였다. 영화 <인셉션>이 스테이지형에 해당된다. <인셉션>은 주인공 코브가 집으로 귀환하는 것을 목표로 규칙이 있는 4개의 꿈 속 공간을 탐험하는 구조를 갖고 있다. 꿈 속의 꿈이라는 액자 형식은 게임의 레벨 또는 스테이지에 해당된다. 첫 번째 꿈의 스테이지에서 임무를 완수하면 다음 스테이지로 이동하게 되는 구조이다. 이 과정에서 직접적인 경쟁자가 존재하지 않기에 도전의 단계에 머무르게 된다.

3.2.3 추리경쟁형: 리얼리티 방송 <크라임씬(Crime Scene)>

다음은 경쟁자를 갖는 경쟁 단계의 게임성 전이 사례의 경우 추리경쟁형으로 유형화하였다. 주어진 문제를 해결하는 과정에서 경쟁자가 있고 이들과 갈등하면서 과제에 도전하는 형식을 보이는 콘텐츠의 경우 추리경쟁형으로 분류할 수 있다. 추리경쟁형 콘텐츠는 아곤의 놀이성이 가장 강하다. 아곤은 규칙에 입각해 상대와 경쟁하고 자신의 우수성을 인정받는 놀이 특성이다. 대부분의 게임들이 경쟁에서 상대를 누르고 승리하는 즐거움을 추구하는 아곤의 놀이들이다. 경쟁 상대는 있지만 직접적으로 상대를 공격할 수 없는 경우에는 경쟁 단계의

게임성 전이로 추리경쟁형에 해당되며 대표 사례로 리얼리티 프로그램 <크라임씬>이 있다. <크라임씬>(Crime Scene)은 JTBC에서 방영했던 예능 프로그램이며, 범죄현장을 뜻하는 제목에서 보듯 실화를 바탕으로 픽션을 가미한 미스터리한 살인사건을 무대로 하여 용의자로 지목받은 플레이어들이 자신의 혐의를 벗는 동시에 진짜 범인을 찾는 프로그램이다. 전체적인 포맷은 롤 플레이 추리 게임이다. 플레이어들은 각자 고른 용의자 역할을 하며 다 함께 협력하기도 하고 혹은 의심하기도 하면서 범죄 현장을 조사하고 서로를 심문하며 범인을 추리하며 경쟁한다.

3.2.4 상호경쟁형: 리얼리티 방송 <서바이버(Survivor)>

미국 CBS의 리얼리티 쇼 <서바이버>는 제한된 환경 안에서 일반인으로 구성된 참가자를 선발하여 일련의 경쟁 과정을 통해 최후의 1인에게 보상을 제공하는 포맷을 가진 텔레비전 프로그램이다. <서바이버>는 참여자들이 일상을 벗어나 특별히 마련된 외딴 곳에 모여 원시부족처럼 부족의 일원이 되어 야생의 삶을 살아간다. 자연의 재료를 이용해 보금자리를 만들고 물고기를 잡고 과일을 채집해서 끼니를 해결하는 참가자들은 미미크리의 놀이를 시작한다. 이들 참가자들은 모두 최후의 생존자가 되려는 목표를 갖고 있으며 이 목표를 이루기 위해서는 프로그램이 정한 규칙에 따라 생존 전략을 짜야 한다. 다양한 도전 과제들이 주어지고 한 팀이 된 부족원들은 공동의 목표를 위해 함께 힘을 모은다. 이렇게 경쟁자가 특별히 없는 도전 과제들, 예를 들어 보금자리 만들기과 같은 과제를 해결하는 단계는 게임성 전이 단계 중 도전 단계로 일링크스의 놀이이다. 그러나 <서바이버>는 목표가 있는 도전 단계를 넘어 직접적으로 부족끼리 또는 타 참가자와 경쟁하게 되기 때문에 아곤의 놀이성을 갖는 경쟁의 단계까지 이르게 된다. 이때 다양한 도전 과제들이 게임 형식으로 주어진다. 프로그램은 경쟁자

간의 공격이 허용된 게임적 요소를 적극적으로 도입하여 출연자들이 최후의 승리가 되기 위해 서로 공격하며 대결하게 만든다. 공격이라는 행위는 운과 우연적인 속성을 내포한다. 따라서 게임 단계에서는 알레아의 놀이 특성을 갖는다.

<서바이버>는 투표를 통해 참가자들을 탈락시켜나가는 공격적인 경쟁 구조를 갖는다. 경쟁자에 대한 직접적인 공격이 가능한 특성을 갖기에 상호 경쟁형으로 유형화할 수 있다.

4. 결 론

본 논문은 크리스 크로포드의 게임 분류 모델을 이용하여 게임이 아닌 다른 미디어 콘텐츠 내부로 파고든 게임성의 구체적인 형태를 규명하고 게임성 전이 단계별 대표 사례를 통해 유형화를 시도하였다. 그 결과 게임성 전이의 단계별 유형을 공간탐험형, 스테이지형, 추리경쟁형, 상호경쟁형으로 추출할 수 있었다. 공간탐험형은 놀이 단계의 게임성 전이 유형으로 상호작용적인 특징을 갖는다. 도전 단계의 스테이지형은 목표를 위해 레벨별로 차별화된 과제에 도전하는 형식을 취한다. 다음으로 추리 경쟁형은 주어진 문제를 해결하는 과정에서 경쟁자가 있고 이들과 갈등하면서 과제에 도전하는 형식을 갖는다. 마지막 경쟁자가 있고 상대를 직접적으로 공격하는 대립 양상이 있는 경우 상호경쟁형으로 구분할 수 있다.

트랜스미디어의 게임성 전이는 게임 외 다른 미디어 콘텐츠의 일부분을 게임성으로 채우는 콘텐츠 창작 전략이기도 하다. 게임과 게임성을 활용하여 재미 외의 다른 목적을 추구하는 커뮤니케이션 전략인 게이미피케이션과는 구분된다. 게이미피케이션이 재미 외의 목적성을 전제하는 것과 달리 게임성 전이는 재미를 강화시키기 위한 전략으로써 콘텐츠 내용과 형식에 게임성이 활용된다.

본 연구는 게이미피케이션에 대한 막연한 환상을 극복하고 게임의 본질적, 총체적 이해에 근거해

게임의 트랜스미디어 현상으로서 게임성 전이를 분석하여 게이미피케이션에 대한 대안적 관점을 제공했다는 점에서 유의미성을 갖는다. 그러나 본고는 대표성 있는 몇 개의 사례를 중심으로 분석하였기 때문에 결론에 대한 객관성을 갖기에는 한계가 있다. 따라서 본 연구를 토대로 분석의 대상 텍스트를 확대하여 정량적 데이터를 추가함으로써 분석에 대한 객관성을 확보할 수 있는 후속 연구를 진행하고자 한다.

ACKNOWLEDGMENTS

This study was supported by the Korea Creative Content Agency (KOCCA) funded by the Ministry of Culture, Sports, and Tourism (MCST)(KOCCA 19-15, A study on the trans media of games (Convergence Study 8 based on Game Culture)).

REFERENCES

- [1] Henry Jenkins, "Convergence Culture", BiznBiz, p.149, 2008.
- [2] Cho, Yunkyung, "A Study on the Implications of Prefix "Trans-" : Focusing on Conceptual Consideration for Trans-Humanities", Humanities beyond borders, Vol.3 No.3, pp.6-7, 2010.
- [3] Akino Inoue, "Game Economics", Spectrum Books, p.31, 2012.
- [4] Kang Shin-gyu, "Study on the gamification of television broadcasting", Sogang University Doctoral Dissertation, p.10, 2018.
- [5] Lyoo Chul-Gyun, Jang Jeong-Woon, "A Study on a Gameness of the Reality Shows - Focus on CBS 「Survivor」", Korea Humanities Content Society, Vol.0 No.13, p.34, 2008.
- [6] Yeo, Keum-mee, "Film as Game or Game as Film: Appropriation of Elements of Video Games in Gravity", the korean association of

- literature and film, Vol.15 No.2, pp.19-20, 2014.
- [7] 2018 Performing Arts Trend Survey Report, Arts Management Support Center, p.14, 2018.
- [8] http://kofice.or.kr/c30correspondent/c30_correspondent_02_view.asp?seq=16238
- [9] Suji Lee, Bong Gwan Jun, "The Current Service Status and the Developmental Direction of Webtoon 2.0 : Focusing on the Changing of User Interface and the Applying of Multimedia Effects", The Korea Contents Society, Vol.15 No.8, pp.96-108, 2015.
- [10] Chul Gyun Lyou, A rum Moon, "Analysis of Gamification in Alternative Media Based on Twitter", Korean Society For Computer Game, Vol.26 No.3, pp.93-100, 2013.
- [11] Jin Yan, "Study on Level System of Chinese SNS", Master's Thesis, Ewha Womans University, 2014.
- [12] Jang Jeong-Woon, "A study on the game system of reality shows: focusing on the CBS <Survivor>", Master's Thesis, Ewha Womans University, 2008
- [13] Park Kyung Eun, "A Study on game revolution model of korean real variety show", Master's Thesis, Ewha Womans University, 2012.
- [14] Bo-ra Kang, Da-som Gong, Tae-Jin Yoon, "Study on Television Reality Game Show - A Text/Context Analysis of the Set and Characters of <The Genius> ", Korean Journal of Media Information, Vol.0 No.1, pp.92-120, 2015.
- [15] Lee, Young Soo, A Study about Mystery Narrative Structure of an Watching Game Variety Program on TV - Focused on, The Korean Society Of Media & Arts, Vol.13 No.5, pp.41-57, 2015.
- [16] Kang Shin-gyu, "Study on the gamification of television broadcasting", Sogang University Doctoral Dissertation, 2018.
- [17] Yeo, Keum-mee, "Film as Game or Game as Film: Appropriation of Elements of Video Games in Gravity", the korean association of literature and film, Vol.15 No.2, pp.345-364, 2014.
- [18] Lim Dae Hee, Byun Min Ju, "A Study on Storytelling in Nonlinearity & Nonnarrative of Film - Multi Branching Structure of <The Butterfly Effect>,<Edge of Tomorrow>", Korea Science & Art Forum, Vol.25 No.-, pp.355-366, 2016.
- [19] Chae Hee Sang, "Study on the gameness in contemporary cinema : focusing on intermedial relationship of cinema & digital game", Sogang University Doctoral Dissertation, 2012.
- [20] Youngju Baik, "The Experientiality and Mediality of Immersive Theater", Korea Humanities Content Society, Vol.0 No.36, pp.109-136, 2015.
- [21] Son, Seo-Yeon, Ahn, Seong-Mo, "A Study on the Boundary Identified in the Immersive Space", Korean institute of interior design journal, Vol.27 No.2, pp.45-54, 2018.
- [22] Heon Sik Joo, "A Study on Content Production and Utilization by Non-realistic Expression According to Changes in Webtoon Expressions", Korea Science & Art Forum, Vol.15 No.-, pp.375-384, 2014.
- [23] Lee Jung Yoon, "A Study on Horror Genre Webtoon Storytelling Based on Technological Convergence", Master's Thesis, Sejong university, 2019.
- [24] Jin Yan, "Study on Level System of Chinese SNS", Master's Thesis, Ewha Womans University, 2014.
- [25] Chul Gyun Lyou, A rum Moon, "Analysis of Gamification in Alternative Media Based on Twitter", Korean Society For Computer Game, Vol.26 No.3, pp.93-100, 2013.
- [26] C.Crawford, " Chris Crawford on Game Design", New Riders Publishing, 2003.
- [27] Park Kyung Eun, "A Study on game revolution model of korean real variety show", Master's Thesis, Ewha Womans University, pp.8-14, 2012.



김은정 (Kim, Eun Jung)

약 력 : 2013 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상미
디어전공 문학박사
2014-2015 중앙대학교 영어영문학과 BK21플러스
스토리텔러 교육공동체 사업단 연구
교수
2016-2018 한양대학교 인문과학대학 대학인문역
량강화사업단 연구교수
2018-현재 한양대학교 미래인문학융합학부 강사
2019-현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 강사

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 디지털 게임, 기능성 게임,
게임피케이션, 문화콘텐츠
