Journal of Next-generation Convergence Information Services Technology Vol.15, Suppl.1, November (2026) pp.103-112
ISSN 2384-101X(p) 2672-1163(e) *http://dx.doi.org/10.29056/jncist.2026.11.09*

플레이어가 선택한 인물과 공간의 구성: *Life Is Strange 2 Steam* 스크린숏 비교

How Players Frame Characters and Spaces: A Comparison of Steam Screenshots from *Life Is Strange 2*

유정은[1], 김정윤[2]*

Jung-Eun Yu[1], JungYoon Kim[2]*

요 약

본 연구는 *Life Is Strange 2*의 Steam 커뮤니티 스크린숏에 나타난 인물과 공간의 화면 구성을 분석하였다. 무작위 표본 300장과 전체 기간 인기순 표본 300장을 수집하여 화면 구성, 상황유형 및 주요 장소를 분류 및 비교하였다. 분석 결과, 인기순 표본은 무작위 표본보다 인물·공간결합형의 비중이 낮고 공간중심형의 비중이 높았으며, 인물중심형도 높은 비중을 차지하였다. 이는 장기간 이용자 반응을 축적한 이미지에서 인물과 공간을 함께 제시하기보다 어느 한쪽을 주요 시각적 대상으로 분명하게 드러낸 구성이 더 많이 선호되었음을 보여 준다. 상황유형의 분포는 대체로 유사하여, 표본 간 차이는 사건이나 활동의 종류보다 화면의 시각적 중심에서 더 뚜렷하게 확인되었다. 장소별로는 도로와 버려진 집에서 공간중심형이, 험볼트 카운티 캠프에서는 인물중심형이, 애리조나 협곡에서는 인물·공간결합형이 두드러졌다. 이를 통해 가상공간의 스크린숏 구성은 장소의 외형뿐 아니라 장소의 기능과 인물의 행위 및 관계에 따라 달라지며, 플레이어가 선택·공유한 이미지에서 나타나는 구성적 특징과 커뮤니티 반응의 관계를 실증적으로 제시하였다.

핵심어 : 게임 스크린숏, 이미지 분석, 가상공간, 시각적 구성, Steam 커뮤니티

Abstract

This study examines character-space composition in Steam Community screenshots of *Life Is Strange 2*. A random sample of 300 screenshots was compared with 300 screenshots from the Most Popular (All Time) list by visual composition, situation type, and location. The most popular sample contained fewer character-space integrated images and more space-focused images, while character-focused images also remained prominent. This indicates that screenshots emphasizing either characters or spaces were more

1 Department of Game and Interactive Media, Gachon University, Seongnam, Korea [Graduate Student]
e-mail: je20102810@gachon.ac.kr
2 Department of Game Media, College of IT Convergence, Gachon University, Seongnam, Korea [Professor]
e-mail: kjyoon@gachon.ac.kr (Corresponding author)

*본 연구는 과학기술정보통신부 및 정보통신기획평가원의 생성AI선도인재양성사업의 연구 결과로 수행되었음 (IITP-2026-RS-2026-25545512), 이 성과는 정부(과학기술정보통신부)의 재원으로 과학기술사업화진흥원(TMC-IP STAR)의 지원을 받아 수행된 연구임(과제번호 RS-2026-25536680).

Received(September 5, 2026), Review Result(1st: September 27, 2026), Accepted(November 12, 2026), Published(November 30, 2026)

© 2026 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.

common among images that had accumulated user responses over time. Situation types were broadly similar across the two samples, suggesting that differences were more evident in visual focus than in the events depicted. Space-focused images were prominent on roads and around the abandoned house, character-focused images at the Humboldt County camp, and character-space integrated images in the Arizona canyon. These findings show that the composition of virtual space varies with location functions and character actions and relationships.

Keyword : Game Screenshots, Image Analysis, Virtual Space, Visual Composition, Steam Community

1. 서론

게임 스크린숏(Screenshot)은 연속적으로 진행되는 플레이 화면에서 특정 순간을 캡처하여 정지 이미지로 남긴 것이다. 스크린숏은 시스템 안에서 제공되는 인물, 공간, 시각적 조건 외에도 어떤 순간을 저장할 것인지에 대한 플레이어의 선택을 포함한다 [1][2]. 스크린숏은 개인적 기록이기도 하지만, 스팀 커뮤니티(Steam Community)와 같은 플랫폼에 게시되어 다른 이용자에게 공개될 수도 있다 [3].

Gerling은 스크린숏과 인게임 사진(In-Game Photography)을 카메라 없이 디지털 화면에서 생성되는 사진적 이미지로 다루었으며, Möring과 de Mutiis는 게임 사진(Photography in Video Games)이 가상 카메라와 게임 규칙에 의해 제한되는 동시에 플레이어의 장면 선택을 포함한다고 설명하였다 [1][2]. Urban은 게임 사진이 디지털 세계의 장면을 기록하고 재구성하는 자료로 기능할 수 있으며, 이야기 전달, 성취의 기록과 미적 이미지의 성격을 함께 가질 수 있다고 보았다 [4].

따라서 스크린숏은 게임 전체의 시각 정보를 대표하지 않으며, 플레이어는 인물의 얼굴이나 감정 표현, 인물 사이의 관계, 특정한 사건, 풍경과 건축물 등 서로 다른 요소를 중심으로 기록한다. 같은 장면도 인물이 크게 나타나거나, 인물과 환경이 함께 보이거나, 공간이 중심이 되는 등 다르게 포착될 수 있다. 대량의 스크린숏을 비교하면 게임 속 장면 가운데 어떤 인물과 공간의 장면이 반복해서 게시되는지, 어떤 구성의 이미지가 커뮤니티 내에서 많이 선호되었는지 알 수 있다.

라이프 이즈 스트레인지 2(Life Is Strange 2)는 이러한 분석에 적합한 사례이다. 이 게임은 션과 다니엘 형제가 집을 떠나 멕시코를 향해 이동하는 과정을 다루며, 여정의 각 지점에서 새로운 인물과 사건을 만나도록 구성되어 있다 [5]. 주요 인물들의 집, 국립공원, 도로, 모텔, 캠프, 농장, 병원, 교회, 사막, 경찰서, 국경 등 성격이 다른 공간이 순차적으로 등장한다. 게임의 장소는 단순한 배경이 아니라 형제의 이동과 임시 체류, 가족관계, 공동체 생활, 도피, 통제를 구체화한다.

기존의 게임 사진 연구는 스크린숏의 사진적 성격과 기록 기능을 주로 논의해왔다 [1][2][4]. 그러나 이용자들이 공개한 다수의 스크린숏에서 인물과 공간이 어떤 비율로 나타나는지, 일반 게시 이미지와 인기순 상위 이미지가 어떻게 다른지를 비교한 연구는 상대적으로 부족하다.

이에 본 연구는 라이프 이즈 스트레인지 2 스팀 스크린숏의 무작위 표본 300장과 전체 기간 인기순 표본 300장을 비교하여, 두 표본에서 인물과 공간의 화면 구성이 어떻게 다르게 나타나는지

분석한다. 또한 이러한 차이가 게임 속 상황과 주요 장소에 적용되는 양상을 살펴봄으로써, 플레이어가 가상공간을 스크린숏으로 기록하는 방식과 장기간 이용자 추천을 축적한 이미지에서 나타나는 상대적 선호 경향을 밝히고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 게임 스크린숏과 게임 속 가상공간

게임 스크린숏은 개발자가 설계한 가상환경과 카메라 조건 안에서 생성되지만, 어떤 장면과 순간을 남길 것인지에는 플레이어의 선택이 개입한다 [1][2]. Urban은 게임 사진이 가상세계의 장면을 기록하는 동시에, 게임의 시각적 요소를 특정한 방식으로 다시 제시하는 이미지가 될 수 있다고 보았다 [4]. 이에 따라 스크린숏은 게임의 전체 시각 정보를 그대로 대변하는 자료라기보다, 게임에서 제공된 장면 가운데 일부가 선택되어 남은 이미지로 볼 수 있다. 다만 스크린숏만으로 플레이어의 감정, 장소감이나 촬영 의도를 직접 확인할 수는 없으므로, 본 연구는 화면에 실제로 나타난 인물, 공간, 대상과 상황을 중심으로 분석한다.

게임 속 가상공간은 인물과 사건이 배치되는 배경에 그치지 않고, 플레이어의 행위와 상호작용이 이루어지며 이야기가 전개되는 장소로 논의되어 왔다. Lammes는 컴퓨터게임을 사회공간적 실천으로 이해하며, 게임 공간이 문화적·사회적 기능을 수행하는 방식을 분석하였다 [6]. Álvarez와 Duarte는 비디오게임이 인간의 상호작용을 위한 인공 환경을 구성하며, 공간 설계와 스토리텔링, 다양한 시점 등의 요소를 통해 플레이어의 참여와 서사 형성을 지원한다고 보았다 [7]. 이러한 논의는 게임 속 장소를 외형적인 배경으로만 분류하기보다, 그 안에서 이루어지는 인물의 이동, 체류, 관계, 사건을 함께 고려할 필요가 있음을 보여 준다. 특히 이동 서사를 중심으로 전개되는 라이프 이즈 스트레인지 2에서는 여러 장소가 등장인물의 행동과 관계를 서로 다른 방식으로 구성하므로, 스크린숏에 나타난 인물과 공간의 관계를 함께 살펴볼 필요가 있다.

2.2 Steam 스크린숏의 공유와 인기순 선호

스팀 커뮤니티의 스크린숏 게시판은 이용자가 공개한 게임 이미지를 모아 제공하며, 기간에 따른 인기순 정렬 기능을 지원한다 [8]. 온라인 플랫폼에서 이용자는 콘텐츠를 게시하고 소비하는 데 그치지 않고, 반응과 공유를 통해 콘텐츠의 분류와 확산에 참여한다. 소셜 큐레이션 연구에서는 이용자의 참여와 필터링이 플랫폼 내 정보의 구조화와 연결되는 것으로 논의되었으며, SNS 콘텐츠 연구에서도 자발적 참여와 재확산이 콘텐츠의 영향력을 확대할 수 있음이 확인되었다 [9][10]. 이러한 점에서 전체 기간 인기순(MOST POPULAR (ALL TIME)) 상위 이미지는 장기간 이용자들의 추

천을 축적한 자료라는 점에서, 커뮤니티 내의 상대적인 선호 경향을 보여 준다.

다만 Bucher의 연구에서 나타나듯, 온라인 플랫폼에서의 콘텐츠 가시성은 콘텐츠를 배열하는 소프트웨어와 순위 체계의 영향을 받는다 [11]. Nieborg와 Poell은 게임을 포함한 문화 콘텐츠가 플랫폼의 인프라와 유통 구조 안에서 배열되고 순환한다고 보았다 [12]. 따라서, 전체 인기순 게시물들 역시 게시 시점과 노출 기회 등 플랫폼의 다른 조건에도 영향을 받을 수 있으므로, 이를 전체 플레이어의 절대적 선호로 확대하여 해석할 수는 없다.

3. 연구 방법

본 연구는 스팀 커뮤니티의 라이프 이즈 스트레인지 2 스크린숏 게시판에 업로드된 이미지의 무작위 표본과 인기순 표본의 화면 구성을 비교하여, 플레이어들이 기록한 일반적인 이미지 양상과 장기간 긍정적 반응을 축적한 이미지에서 나타나는 상대적 선호 경향을 분석한다.

자료는 2026년 7월 27일 구글 코랩(Google Colab) 환경에서 파이썬(Python) 3.12 기반의 웹 크롤링을 통해 수집하였다. 셀레니움 웹 드라이버(Selenium WebDriver)로 스팀 커뮤니티의 라이프 이즈 스트레인지 2(App ID: 532210) 스크린숏 게시판을 탐색하고 게시물 식별자, 게시자, 게시물 주소와 이미지 주소를 추출하였다. 게시물 식별자를 우선 기준으로 중복 항목을 제거하고 수집 목록을 CSV 파일로 저장하였으며, 리퀘스츠(requests) 2.34.2를 이용하여 이미지 파일을 내려받았다. 무작위 표본은 최신순 목록을 끝까지 불러와 확보한 고유 게시물 4,024건을 대상으로 선정하였다. 판다스(pandas) 3.0.5을 이용하여 게시물 순서를 무작위로 배열한 후 500장을 추출하였으며, 이 가운데 순서상 앞선 300장을 분석 대상으로 선정하였다. 인기순 표본은 같은 날 '인기순 (전체)' 목록 상단에서 연구 대상에 적합한 이미지 300장을 순차적으로 선정하였다.

자료 수집 이후 다른 게임의 이미지, 팬아트, 게임 내용과 관련이 없는 합성 이미지는 분석에서 제외하였다. 반면 메뉴, 일기, 지도, 선택 통계 등 게임 내부의 인터페이스 화면은 플레이어가 실제로 저장하고 게시한 스크린숏임을 고려하여 제외하지 않고 인터페이스 유형으로 분류하였다.

전체 이미지는 화면에서 시각적 중심을 이루는 요소에 따라 [표 1]과 같이 기준을 만들고 연구자 1인이 수행하였으며, 인터페이스, 인물중심형, 인물·공간결합형, 공간중심형, 대상중심형으로 구분하였다.

인물중심형은 인물의 얼굴, 표정, 행동 또는 인물 간 관계가 중심을 이루고 주변 공간은 배경으로만 기능하는 경우이다. 인물·공간결합형은 인물과 주변 공간의 관계가 함께 장면의 의미를 구성하여 어느 한쪽만으로는 이미지를 충분히 설명하기 어려운 경우이다. 공간중심형은 풍경, 건축물, 도로와 주변 환경이 시각적 중심을 이루며, 인물이 없거나 화면에서 부차적으로 나타나는 경우이다. 대상중심형은 동물, 사물, 차량, 표지판, 장치 등 특정 대상이 화면의 주된 관심 대상이 되는

경우로 분류하였다. 다만 동물 캐릭터는 장면에서 관계와 사건을 구성하는 행위 주체로 기능하는 경우 등장인물에 포함하고, 단순한 배경이나 관찰 대상으로 제시된 경우에는 대상으로 분류하였다.

[표 1] 이미지 분석 기준
[Table 1] Image Coding Criteria

분석 항목	범주	주요 판정 기준
화면 구성	인터페이스	메뉴, 일기, 지도, 선택 통계, 타이틀 등 인터페이스가 중심
	인물중심형	얼굴, 표정, 행동과 인물관계가 중심이며 공간은 배경으로 기능
	인물·공간결합형	인물과 주변 공간이 함께 장면의 의미를 구성
	공간중심형	풍경, 건축, 도로와 환경이 중심이며 인물은 없거나 부차적으로 나타남
	대상중심형	동물, 사물, 차량, 장치 등 특정 대상이 중심
상황	정지·관조	뚜렷한 행동 없이 인물 또는 공간을 보여주거나 경치를 바라봄
	이동·여행	걷기, 자동차 이동, 출발·도착과 일반적인 공간 통과
	일상·휴식	식사, 수면, 캠핑, 쇼핑, 놀이와 휴식
	대화·관계	대화, 포옹, 재회, 이별, 돌봄, 공동 모임
	탐색·과업	조사, 수집, 노동, 훈련, 목표 수행
	갈등·위기	위협, 충돌, 폭력, 추격, 통제, 구금
	결말·에필로그	최종 선택 이후의 결말과 시간 경과 후 장면
	비서사·판별 불가	메뉴, 지도, 통계, 오류 화면 또는 장면 식별이 어려운 이미지

상황유형은 화면에서 확인되는 주요 행동과 사건을 기준으로 정지·관조, 이동·여행, 일상·휴식, 대화·관계, 탐색·과업, 갈등·위기, 결말·에필로그, 비서사·판별 불가로 구분하였다. 또한 각 이미지에 나타난 장소와 등장인물을 별도로 기록하였다. 장소는 화면에 실제로 제시된 공간의 범위를 기준으로 하였다. 예를 들어 [그림 1]과 같이 오터 포인트의 전망 지점만 나타난 이미지와 아카디아만 전경과 오터 포인트가 함께 나타난 이미지는 각각 '오터 포인트'와 '아카디아만, 오터 포인트'로 구분하였다.



[그림 1] (a) 오터 포인트, (b) 아카디아만, 오터 포인트
[Fig. 1] (a) Otter Point; (b) Arcadia Bay and Otter Point

등장인물 역시 장면의 서사적 맥락상 존재하는 인물이 아니라 화면에서 실제로 확인되는 인물만을 기록하였다. 화면 속 자동차 안에 존재할 것으로 추정되는 인물은 등장인물로 기록하지 않았다.

분석에서는 먼저 무작위 표본과 인기순 표본의 화면 구성유형과 상황유형별 빈도 및 구성비를 각각 산출하였다. 이후 두 표본 간 구성비의 차이를 백분율 포인트로 비교하여 차이가 크게 나타난 유형을 확인하였다. 또한 각 상황유형 안에서 화면 구성유형이 어떻게 분포하는지 살펴보고, 출현 빈도가 높은 주요 장소를 대상으로 표본별 화면 구성을 교차 집계하였다. 이를 통해 전체 표본에서 나타난 구성 차이가 어떠한 상황과 장소에서 구체화되는지 분석하였다.

4. 분석 결과

4.1 인물·공간 구성과 상황유형

[표 2] 무작위 표본과 인기순 표본의 구성 비교

[Table 2] Comparison of Image Composition Between the Random and Most Popular Samples

분석 항목	범주	무작위 표본	인기순 표본	차이
화면 구성	인터페이스	20장, 6.7%	13장, 4.3%	-2.3%p
	인물중심형	122장, 40.7%	133장, 44.3%	+3.7%p
	인물·공간결합형	90장, 30.0%	64장, 21.3%	-8.7%p
	공간중심형	51장, 17.0%	81장, 27.0%	+10.0%p
	대상중심형	17장, 5.7%	9장, 3.0%	-2.7%p
상황	정지·관조	85장, 28.3%	91장, 30.3%	+2.0%p
	이동·여행	21장, 7.0%	30장, 10.0%	+3.0%p
	일상·휴식	34장, 11.3%	34장, 11.3%	0.0%p
	대화·관계	77장, 25.7%	76장, 25.3%	-0.3%p
	탐색·과업	18장, 6.0%	9장, 3.0%	-3.0%p
	갈등·위기	24장, 8.0%	32장, 10.7%	+2.7%p
	결말·에필로그	21장, 7.0%	15장, 5.0%	-2.0%p
	비서사·판별 불가	20장, 6.7%	13장, 4.3%	-2.3%p

[표 2]는 무작위 표본과 인기순 표본에서 나타난 화면 구성 및 상황유형의 빈도와 비율을 비교한 것이다. 두 표본 모두 인물중심형이 가장 높은 비율을 차지하였다. 인물중심형은 무작위 표본에서 40.7%, 인기순 표본에서 44.3%로 나타났으며, 두 표본의 차이는 3.7%p였다. 가장 큰 차이는 인물·공간결합형과 공간중심형에서 나타났다. 인물·공간결합형은 무작위 표본 90장, 30.0%에서 인기순 표본 64장, 21.3%로 8.7%p 낮아졌다. 반면 공간중심형은 무작위 표본 51장, 17.0%에서 인기순

표본 81장, 27.0%로 10.0%p 높아졌다.

이는 인기순 표본에서 인물과 환경을 함께 보여 주는 이미지의 비중은 낮아지고, 공간 자체를 주요 대상으로 제시한 이미지의 비중은 높아졌음을 보여 준다. 동시에 인물중심형도 높은 비율을 유지하였다는 점에서, 인기순 표본에서는 인물이나 공간 중 하나가 화면의 중심으로 뚜렷하게 제시된 이미지가 상대적으로 많이 나타났다고 볼 수 있다.

상황유형에서는 정지·관조와 대화·관계가 두 표본 모두에서 가장 높은 비율을 차지하였다. 대화·관계는 무작위 표본 25.7%, 인기순 표본 25.3%로 거의 동일했으며, 일상·휴식은 두 표본 모두 11.3%였다. 이동·여행은 인기순 표본에서 3.0%p 높았고, 탐색·과업은 3.0%p 낮았다. 그러나 전반적인 상황유형의 차이는 화면 구성에서 나타난 차이보다 작았다.

특히 정지·관조 장면은 무작위 표본 85장과 인기순 표본 91장으로 전체 수량이 유사하였으나, 정지·관조 장면 내부의 화면 구성은 달랐다. 무작위 표본에서는 인물·공간결합형 36장과 공간중심형 39장이 비슷하게 나타났다. 반면 인기순 표본에서는 인물·공간결합형이 21장이었고 공간중심형은 61장이었다. 인기순 표본의 정지·관조 장면 가운데 67.0%가 공간중심형에 해당하였다.

따라서 정지·관조 장면 자체가 인기순 표본에 특별히 많이 포함되었다기보다, 같은 정지·관조 상황에서도 인물과 공간이 함께 제시된 이미지보다 장소와 풍경 자체가 중심이 된 이미지가 상대적으로 많이 나타났다고 해석할 수 있다.

4.2 주요 장소별 차이

전체 스크린숏에서 가장 많이 나타난 장소는 레이니어 산 국립공원 73장, 애리조나 협곡 53장, 험볼트 카운티 캠프 35장, 레이놀즈 가 26장이었다. 그러나 전체 출현 빈도가 높은 장소가 인기순 표본에서도 반드시 높은 빈도로 나타난 것은 아니었다. 레이니어 산 국립공원은 무작위 표본에서 45장, 인기순 표본에서 28장이었으며, 애리조나 협곡도 무작위 표본 30장, 인기순 표본 23장으로 무작위 표본에서 더 많이 나타났다.

반면 레이니어 산 국립공원 경계 도로는 무작위 표본에서 4장, 인기순 표본에서 17장으로 나타났다. 인기순 표본 17장 중 공간중심형이 9장으로 가장 많았고, 인물중심형 5장과 인물·공간결합형 3장이 뒤를 이었다. 네바다 사막 도로도 무작위 표본 4장, 인기순 표본 11장으로 차이를 보였다. 인기순 표본 11장 중 공간중심형은 7장이었다. 도로는 게임 진행을 위한 이동 경로이지만, 인기순 스크린숏에서는 도로 주변의 넓은 사막이나 숲과 길게 이어진 도로가 주요 풍경으로 나타났다. 인물의 행동보다 도로와 주변 환경이 중심이 된 이미지가 많이 나타난 것이다. 레이니어 산 경계 도로와 네바다 사막 도로는 자연환경은 다르지만, 경관 감상보다 지역 간 이동의 성격이 강하다는 점과 플레이어가 인물을 직접 조작하며 이동을 수행하는 플레이 공간이라는 공통점이 있다.

버려진 집은 무작위 표본에서 7장, 인기순 표본에서 14장으로 나타났다. 무작위 표본에서는 인

물중심형 3장, 인물·공간결합형 1장, 공간중심형 3장으로 분산되었다. 인기순 표본에서는 공간중심형이 9장으로 가장 많았으며 인물·공간결합형은 나타나지 않았다. 버려진 집은 형제의 임시 거처이지만, 인기순 이미지에서는 인물의 생활보다 집의 외관과 주변의 고립된 환경이 강조되었다.

그러나 인기순 표본의 모든 장소에서 공간중심형이 우세한 것은 아니다. 험볼트 카운티 캠프는 무작위 표본 15장, 인기순 표본 20장이었으며, 인물중심형이 각각 12장과 16장으로 두 표본 모두에서 우세하였다. 이곳은 여러 인물의 공동체 생활과 대화가 이루어지는 장소이며, 두 표본에서는 공간 자체보다 등장인물과 관계를 중심으로 한 이미지가 주로 나타났다.

애리조나 협곡도 다른 양상을 보였다. 무작위 표본 30장 중 인물·공간결합형이 17장이었으며, 인기순 표본 23장 중에서도 인물·공간결합형이 14장으로 가장 많았다. 넓은 자연환경 속에 인물이 함께 배치되어 공간의 규모와 인물의 위치가 동시에 드러나는 이미지가 반복되었다. 이는 넓은 자연경관이라고 해서 항상 공간중심형으로 구성되는 것은 아니며, 장소의 유형뿐 아니라 화면 속 인물 배치도 함께 고려해야 함을 보여 준다.

5. 논의

분석 결과, 무작위 표본과 인기순 표본의 차이는 인물·공간결합형의 감소와 공간중심형의 증가에서 뚜렷하게 나타났다. 인물중심형이 두 표본 모두에서 높은 비중으로 나타난 점을 고려하면, 인기순 표본의 특징은 인물과 공간 중 어느 쪽이라도 화면의 주요 대상으로 분명하게 제시하는 방식에 있다고 볼 수 있다. 인물중심형은 얼굴과 표정, 행동을 주요 대상으로 제시하고, 공간중심형은 장소와 풍경 자체를 화면의 중심에 둔다. 반면 인물·공간결합형은 인물의 행동과 주변 환경의 관계를 함께 살펴보아야 장면의 의미가 구체화된다. 이러한 결과는 인기순 상위 이미지에서 인물 또는 공간 가운데 하나를 시각적 중심으로 분명하게 제시한 구성이 상대적으로 우세했음을 보여 준다.

두 표본의 상황유형 분포는 대체로 유사했으며, 정지·관조 장면에서도 무작위 표본은 인물·공간결합형과 공간중심형의 비중이 비슷했으나 인기순 표본에서는 공간중심형이 두드러졌다. 따라서 두 표본의 차이는 특정한 사건이나 활동의 종류보다, 같은 상황을 어떠한 시각적 중심으로 구성했는가에서 더 분명하게 나타났다.

반면 장소별 분석은 공간중심형 증가가 모든 장소에 동일하게 적용되지 않는다는 점을 보여 준다. 도로와 버려진 집에서는 이동이나 생활을 수행하는 인물보다 공간의 형태와 분위기가 인기순에서 상대적으로 강조되었다. 반면 공동체 생활이 중심인 험볼트 카운티 캠프에서는 인물중심형의 비중이 유지되었으며, 애리조나 협곡에서는 인물과 환경의 관계가 함께 보이는 장면이 반복되었다.

이는 게임 속 가상공간이 플레이어에게 물리적 형태나 미적 가치만으로 구분되는 것이 아니라, 장소의 기능과 그 안에서 형성되는 인물관계에 따라 서로 다른 이미지로 구성됨을 보여 준다. 도

로는 이동 경로지만 스크린숏에서는 길과 환경이 중심이 될 수 있고, 캠프는 물리적인 장소지만 인물관계를 중심으로 기록될 수 있다. 게임 공간이 플레이어의 이동과 행위를 통해 구체화된다는 기존 연구의 관점은 이러한 장소별 차이를 이해하는 데 도움이 된다 [6][7].

6. 결론

본 연구는 라이프 이즈 스트레인지 2의 스팀 스크린숏을 무작위 표본과 전체 기간 인기순 표본으로 나누어 화면 구성, 상황유형과 장소별 차이를 분석하였다. 분석 결과, 인기순 표본에서는 인물·공간결합형이 감소하고 공간중심형이 증가했으며, 인물중심형도 높은 비중을 유지하였다. 상황유형의 분포는 두 표본에서 대체로 유사했으므로, 표본 간 차이는 특정 사건의 종류보다 인물과 공간 가운데 무엇을 화면의 중심에 배치했는가에서 더 분명하게 나타났다. 또한 이러한 구성은 모든 장소에서 동일하지 않았으며, 장소가 수행하는 기능과 그 안에서 형성되는 인물관계에 따라 달라졌다.

본 연구는 게임 스크린숏을 게임의 시각 정보를 그대로 옮긴 이미지가 아니라, 플레이어가 특정한 장면과 구도를 선택하여 남긴 기록으로 분석했다는 데 의의가 있다 [1][2][4]. 특히 무작위 표본과 인기순 표본을 비교함으로써, 게임에서 제공되는 장면의 일반적인 기록 양상과 스팀 커뮤니티에서 장기간 긍정적 반응을 축적한 이미지의 구성적 특징을 구분하여 살펴보았다. 이를 통해 스크린숏의 인기순 차이는 장소의 물리적 형태 자체보다, 각 장소의 기능과 인물관계가 화면의 시각적 중심으로 구성되는 방식에서 구체적으로 나타남을 확인하였다.

다만 본 연구는 단일 게임과 스팀 플랫폼의 스크린숏에 한정되었다. 또한 전체 기간 인기순 정렬은 이용자 반응뿐 아니라 게시 시기, 노출 기회와 플랫폼의 배열 방식에도 영향을 받을 수 있으므로, 분석 결과를 전체 플레이어의 보편적 선호나 특정 이미지가 인기를 얻은 직접적인 원인으로 해석하기는 어렵다 [11][12]. 후속 연구에서는 다른 게임과 플랫폼을 대상으로 비교 범위를 확대하고, 게시 시점과 이용자 반응 지표를 함께 분석할 필요가 있다.

References

[1] W. Gerling, "Photography in the digital: Screenshot and in-game photography," *Photographies*, vol. 11, nos. 2-3, pp. 149-167, Jul. 2018, doi: 10.1080/17540763.2018.1445013.

[2] S. Möring and M. de Mutiis, "Camera ludica: Reflections on photography in video games," in *Intermedia Games-Games Inter Media: Video Games and Intermediality*, M. Fuchs and J. Thoss, Eds., Bloomsbury Academic, 2019, pp. 69-94.

[3] Valve Corporation, "Life is Strange 2 screenshots," *steamcommunity.com*, https://steamcommunity.com/app/532

210/screenshots/ (accessed Jul. 31, 2026).

[4] A. C. Urban, "Mementos from digital worlds: Video game photography as documentation," *Journal of Documentation*, vol. 79, no. 2, pp. 398-414, Mar. 2023, doi: 10.1108/JD-01-2022-0028.

[5] DONTNOD Entertainment, "Life is Strange 2," *store.steampowered.com*, https://store.steampowered.com/app/532210/Life_is_Strange_2/ (accessed Jul. 31, 2026).

[6] S. Lammes, "Spatial regimes of the digital playground: Cultural functions of spatial practices in computer games," *Space and Culture*, vol. 11, no. 3, pp. 260-272, Aug. 2008, doi: 10.1177/1206331208319150.

[7] R. Álvarez and F. Duarte, "Spatial design and placemaking: Learning from video games," *Space and Culture*, vol. 21, no. 3, pp. 208-232, Aug. 2018, doi: 10.1177/1206331217736746.

[8] Valve Corporation, "Life is Strange 2 screenshots: Most Popular (All Time)," *steamcommunity.com*, https://steamcommunity.com/app/532210/screenshots/?browsefilter=toprated&p=1 (accessed Jul. 31, 2026).

[9] S. Ahn and C. Y. Lee, "A study on user experience of social curation service: Focusing on the hashtag function of Instagram," *Journal of Next-generation Convergence Information Services Technology*, vol. 13, no. 2, pp. 159-171, Apr. 2024, doi: 10.29056/jncist.2024.04.03.

[10] J. Y. Lee, "The influence of memes on social network service success: A case study of Instagram's 'Dokdo Korea'," *Journal of Next-generation Convergence Information Services Technology*, vol. 13, no. 4, pp. 537-548, Aug. 2024, doi: 10.29056/jncist.2024.08.09.

[11] T. Bucher, "Want to be on the top? Algorithmic power and the threat of invisibility on Facebook," *New Media & Society*, vol. 14, no. 7, pp. 1164-1180, Nov. 2012, doi: 10.1177/1461444812440159.

[12] D. B. Nieborg and T. Poell, "The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity," *New Media & Society*, vol. 20, no. 11, pp. 4275-4292, Nov. 2018, doi: 10.1177/1461444818769694.