

인간의 욕구분석을 통한 게임의 흥미요소연구

최삼하*, 김경식*

*: 호서대학교 대학원 컴퓨터공학과 게임전공

A Study of Attraction Effect of Playing Games based on Analysis of Human Desire

Sam-Ha Choi*, Kyung-Sik Kim*

*: Dept. of Computer Engineering, in Graduate School of Hoseo University

요약

현재의 게임은 단순한 공학적 산물의 개념을 뛰어넘어 디지털화된 오락문화요 생활문화로 인식되고 있다. 이에 인간의 개인적, 사회적 욕망과 욕구에 대한 정확한 분석은 게임을 디자인하는데 있어서 좀 더 과학적인 근간을 제공해 줄 수 있을 것이다. 인간의 근원적인 욕망과 그에 대한 보상을 위한 활동에 대한 연구는 이미 오래전부터 심리학자들을 중심으로 이루어져 왔다. 이를 바탕으로 플레이어가 게임에서 얻고자하는 바와 그에 대한 보상에 대하여 연구하였다.

Abstract

These days we can understand the game as a culture of digitalized amusement and living beyond that is a simple product of computer engineering. That's why It makes an offer more scientific bases when we design a game to analysis social and individual desire of human precisely. It have been researched by centering around psychologist what is the natural desire of human and movement for a kind of compensation. In this paper, It have been researched into a matter of player's need and compensation in a game based on psychological theory.

1. 서론

세계 최초의 컴퓨터게임은 미국의 원자폭탄 개발 프로젝트인 '맨하탄 프로젝트'에 참여하였던 브룩헤이븐 연구소(미국, 뉴욕)의 연구원 윌리엄 비긴보섬(William Higinbotham) 박사에 의하여 세계 2차대전이 끝난 직후인 1958년에 개발된 원시적인 형태의 비디오게임이라고 알려져 있다. 우리 시대의 총아 컴퓨터 게임은 아이러니컬하게도 파괴의 아이콘인 원자폭탄과 함께 현대 과학기술의 쌍

생아로 탄생한 것이다.[1]

이처럼 컴퓨터게임은 그 기원에서부터 첨단공학기술과 연계되어 등장하였으며 현재에 이르기까지 그 동반자적 관계는 지속되어지고 있다. 때문에 대부분의 게임개발자 혹은 게임플레이어들은 게임을 첨단 컴퓨터공학의 산물로써 인식하고 있는 것이 현실이다. 그러나 현재의 게임을 단순히 복잡한 코드로 구성된 수십만 줄의 프로그램 집합으로만 보는 것은 더 이상 설득력이 없다. 게임에 관해 언급하고 있는 많은 문헌이나 발언들은 흔히 게임을 '엔터테인먼트

의 중심이며 종합예술'이라고 서슴없이 소개하고 있다.[1]

사실적인 게임의 기원이 컴퓨터공학의 태동기가 아니라 인류의 역사와 같은 시기라고 주장하며 물리적인 기술체계가 아닌 놀이의 한 형태라고 보는 의견이 지배적이다. [게임 대학]의 저자 아카오 고우이치는 게임을 '놀이를 목적으로 한 프로그램'이라고 설명하고 있다.[2] 여기에서 프로그램이란 규칙, 소재, 테마 등을 일컫는 용어으로써 컴퓨터 프로그램을 의미하지 않는다. 이와 같이 게임에서 공학적인 지식은 게임콘텐츠에 대한 좀 더 폭넓은 표현의 한계를 극복하는 기반기술의 한 부분일 뿐, 그 자체만으로는 의미가 없다고 말할 수 있다.

이제 더 이상 '오락'이라는 단어와 '게임'이라는 단어를 같은 의미로 해석하지는 않는다. '오락'은 레크리에이션(recreation: 일로 피로해진 심신을 정상적인 상태로 회복하기 위하여 자유시간을 활용하여 즐기는 여러 활동)의 의미로써 게임을 포괄하는 상위의 개념으로 사용되고 '게임'은 컴퓨터 응용기술과 놀이적재미를 결합한 멀티미디어 콘텐츠의 개념으로 통용되고 있다.[3] 또한, 게임은 디지털 문화시대라 불리는 21세기의 총아로 등장하면서 '유치한 놀이'이자 정보기술 사회의 '뚝하지 않은 사생아'로 천시하던 기성세대에게 조차 새로운 디지털세계의 입문에 거쳐야 할 통과의례로 인식되고 있다. 이는 이미 게임이 사회적 영향력을 갖춘 대중문화의 한 장르로 인정되고 있음을 대변한다고 할 수 있다.

그렇다면 게임개발자의 입장에서 볼 때 우리는 현재의 게임을 어떻게 인식하고 받아들여야 하는 것일까? 게임은 컴퓨터 시스템을 단순히 기능적인 측면뿐만 아니라 그 동안 시스템 개발에서 무시되어 왔던 사용자의 즐거움이라는 측면에 대해서도 중요한 단서를 제공하여 줄 수 있다.[4]

게임을 문화콘텐츠의 범주 안으로 인정한다는 것은 개발 방법 및 개발목표를 과거의 그것과는 달리 방향전환을 해야 한다는 것을 의미한다. 게임을 즐기고 체험하는 사용자들은 타 영상엔터테인먼트 매체, 즉 문화콘텐츠와 동일한 기준과 시각에서 접근하는 데에 반해 정작 개발자들은 그 기대에 부응하지 못하고 있다는 것이 현실이다. 특정한 게임이 흥행에 성공하거나 실패하는 원인은 여러 가지로 분석할 수 있지만 게임개발 업계의 사정으로 비춰 국내에서 출시되는 게임의 성패여부는 과학적인 이론으로 무장하지 않은 마치 소설을 쓰는 것과 같은 개발자들의 능력여부에

달려있다는 것이다. 이는 게임제작에 있어서 검증된 이론적 기반이 부족하다는 것을 의미한다.

게임 제작 과정에서 과학성을 갖기 위해 가장 크게 고려해야 할 것은 게이머가 어떤 경험을 하고 있는지를 체계적으로 이해하는 것이다[5]. 게이머의 입장에서 게임하는 것이 즐거울 때에 어떤 경험을 하고 있으며, 그 원인이 무엇인지를 규명하는 것은 과학적이고 체계적인 게임 제작의 기반이 될 것이다. 또한 게이머가 어떤 심리적인 경험을 하고 있는지 연구하는 것은 사용자 중심의 효율성과 감성을 모두 고려한 시스템을 개발하는데도 긍정적인 효과를 미칠 것이다.[6]

본 연구에서는 현재까지 수행된 게임개발의 사용자적 측면에 대한 연구를 토대로 게임을 즐기는 게이머의 근본적인 요구사항에 대해서 분석해 보았다. 게임을 즐기는 사용자들이 과연 무엇을 얻기 위해서 시간과 노력을 투자하는지, 그로인해 사용자들이 게임에서 얻을 수 있는 보상은 무엇인지에 대해서 알아보았다. 물론 이러한 시도가 전무한 것은 아니었으나 실제로 게임제작자들이 지침으로 삼을 수 있을 만큼 보편화되지 않았으며 게임디자인 방법론에 치우친 것이 대부분이다. 인간의 기본적인 욕구에 대한 기존의 연구를 바탕으로 게임을 즐기는 사용자의 심리학적 상태를 유추하고 이를 통해 개발자들의 천재성에 의존하지 않는 과학적인 개발기준을 제시하는 것이 본 논문의 목적이다.

2. 이론적 배경

2.1 게임의 정의

게임의 사전적인 의미를 살펴보면 <금성판 국어사전>에서는 게임을 '규칙을 정해 놓고 승부를 겨루는 놀이'라고 하고 있다.[7] <브리태니커 세계백과사전>에는 '오락의 보편적인 형태. 일반적으로 기분 전환이나 유흥을 위한 제반 활동이 포함되며, 흔히 경쟁이나 시합을 수반한다'라고 되어 있다.[8] 이라는 의미를 가지고 있다. 어원학적으로 볼 때 게임(game)의 어원은 '흥겹게 뛰다'라는 인도 유럽어인 게통의 'gehem'에서 파생된 단어로 게임은 재미를 느낄 수 있는 '놀이' 혹은 '오락'으로 표현하고 있다. 법률적인 정의로는 1999년 1월 6일자로 제정된 음비게법(음반 비디오 및 게임물에 관한 법률)에 의하면 '게임물이라 함은 컴퓨터 프로그램에 의하여 오락을 할 수 있도록 제작된 영상

물(유형물에 고정 여부를 가리지 아니한다)과 오락을 위하여 게임 제공업소 내에 설치 운영하는 기타 게임기구'라고 되어 있다.

이러한 게임의 정의들은 사실상 게임의 특성이나 속성을 충분히 설명하지 못하고 있다. 어느 보고서에서 게임을 다음과 같이 정의하고 있다. 전자오락게임은 '전자(컴퓨터)적 기술'과 '오락'이라는 '놀이적 재미성'을 결합한 게임 콘텐츠(game contents)와 컴퓨터 기술을 접목한 멀티미디어 기술을 표현한 영상세계이다.[3] 다시말해서 게임은 문자, 정치화상, 동화상, 음악(효과음, 음성, 각종음향 등), 프로그래밍, 엔터테인먼트 미디어 등으로 결합된 멀티미디어적인 저작물이며 정서 서비스 산업의 미디어 산물이다. 게임산업은 게임의 경제성과 상품성의 가치를 창출하는 산업이며 쌍방향성을 가진 고도의 심리자극능력을 제공하는 것으로 높은 경제성(수익성)과 고부가가치의 산업이며 고도화된 상품 개발 자유도를 가지고 있는 정서와 감성을 제공하는 정서 서비스 산업이다.

이제 컴퓨터 게임은 현대 문명을 사는 인간들의 미래형 레저산업이요 거대한 디지털 테마파크 산업의 출발점이라 하겠으며 더 나아가 미래의 인간 생활에서 디지털화된 하나의 중요한 오락문화요, 생활문화로서 발전할 수 있다고 하겠다.[9]

2.2 게임의 특징

게임은 우선 게임을 할 수 있는 장비, 즉 게임기나 컴퓨터 같은 장비를 필요로 한다. 게임은 혼자서 할 수도 있으나 일반적으로 상대방(그것이 사람이 아닐 수도 있다)과 상호작용(interactive)하는 특성을 갖고 있다. 게임은 규칙(rule)을 갖고 있으며 이는 게임을 진행하기 위해서는 일정한 범위가 설정되었다는 것을 의미한다. 시간과 공간을 초월하여 게임 형식 자체가 존재할 수 있으며 게임 내용 또한 시간과 공간을 초월하여 영화나 여타 예술보다 자유롭게 구성될 수 있다. 게임은 재미가 있음으로 인해 놀이적 특성을 갖는다.[2]

놀이적 특성이야말로 게임에 대하여 주의를 집중시키고 긴장을 유발시키는 요인이다. 이로 인해 감성이나 지적인 면을 자극하는 강도가 커지고 긴장의 해소나 휴식이 주어진다. 게임은 문제를 발견하고 해결해 나가야 하므로 사고를 깊게 하고 문제를 정확히 인식하는 기능을 제공하여 주

며 또한 미지의 대상에 대한 도전을 가능하게 해 준다. 이렇게 보면 게임에는 놀이적 특성뿐만 아니라 학습적 특성, 인식적 특성, 감성적 특성 등이 함께 있음을 알 수 있다.[10]

다른 나라에서는 제8예술로 불리는 만화가 우리 사회에서는 애니메이션 학교가 정식으로 세워진 뒤에도 만화가계의 음습하고 열등한 문화로 간주되고 있는 데서 알 수 있듯이, 게임이 가까운 날에 문화계의 천덕꾸러기 신세를 면할 수 있을 것이라고 기대하기는 어느 모로 보나 어려운 상태이다.[11]

이와 같은 두 개의 상반된 관점은 "게임은 독을 얹게 탄 인간의 생생한 시뮬레이션"이라는 표현을 성립하게 해준다. 아이들이 게임에 절대로 손을 대지 못하게 할 수도 없고, 그들이 하는 대로 마냥 놔둘 수도 없는 이 사회 어른들의 어정쩡한 상태. 여기서 찬·반 어느 한쪽 편을 들어주는 일이나 그것이 예술인 이유나 오락에 지나지 않는다는 점을 강변하는 것은 다같이 적합하지 못한 일이다. 게임의 구조는 무엇이며 몰입을 낳는 근본 원인으로서 서스펜스와 긴장, 게임에서 이루어지는 지각의 특성은 무엇인지를 살피는 쪽이 게임의 사회적 기능을 밝히는 데 훨씬 더 효율적인 접근방법이 될 것이다.[1]

2.3 게임디자인의 개념

게임디자인은 게임기획의 한 부분으로써 게임을 재미있게 만들어주는 게임성을 붙여 넣는 작업이다. 일반적으로 게임플레이에 대한 설계를 게임디자인이라고 부르며 게임의 기본적인 규칙(rule)을 설정하는 작업을 일컫는다. 잘 만들어진 게임, 다시말해서 성공하는 게임은 게임의 토대가 되는 게임시나리오나 배경작업이 탄탄한 구조를 갖추어야 하겠지만 실제로 게임의 흥미여부를 판가름 짓는 것은 게임디자인 부분이라 할 수 있다.

게임디자인의 실제 작업내용은 게임의 아이디어를 추출해내는 단계에서부터 게임이 출시되기까지, 혹은 그 이후에까지 게임개발과정에 직접적으로 개입된다. 초기에 개발팀원 모두가 모여앉아서 좀더 참신하고 흥미로운 게임소재를 찾아내기 위해 머리를 짜내고, 몇 차례의 검토를 거쳐서 게임컨셉을 결정하고, 그에 관련된 여러 가지 자료를 수집하게 된다. 수집된 자료를 바탕으로 게임 시나리오 작가(혹은 게임디자이너)는 스토리 구조가 탄탄한 게임시나리오를 작성하게 되고 게임개요문서들을 작성한다. 게임개요서가 완

성되고 난 후 개발사의 오너 혹은 투자자들과 함께 상품으로써의 가치를 평가해본 뒤 비로소 개발에 착수하게 되는 것이다. 이후 바이블(Bible)이라 불리는 상세기획문서를 작성하고 게임의 목적, 플레이방법, 캐릭터, 게임시스템, 규칙, 레벨디자인, 밸런싱 등 여러 가지 게임디자인 과정을 거쳐지게 되는 것이다.

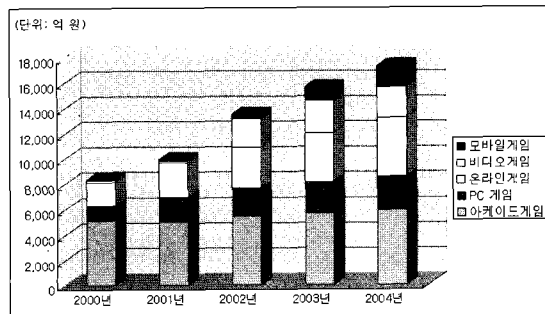
넓은 시각에서 바라본 게임디자인의 개념은 위에서 언급한 내용과 같다. 물론 차후의 여러 가지 수정 및 첨가 과정도 그 범위 안에 포함되기도 한다. 기능적인 부분에 대한 게임디자인의 개념은 위와 같이 정의할 수 있으나 게임디자인의 방법론적인 부분은 게임디자인에 개별의 능력과 창조력에 의존하는 부분이므로 방법의 옳고 그름을 평판한다는 것은 바람직하지 못하다. 다만, 몇몇 천재적인 게임디자이너들의 경험을 바탕으로 그들이 중요시하는 것에 대한 가르침을 간혹 찾아볼 수는 있다.

3. 연구목적

3.1 연구의 목적

산업적인 측면을 살펴보면, 2001년 국내 게임시장 규모는 출하규모 기준으로 총 9,985억원을 형성했고, 그 중 제작부분 7,079억원, 배급부문에서 2,906억원을 차지한다. 또한 현재까지의 자료를 기준으로 향후 국내 게임시장의 규모를 전망해 볼 때, 2004년의 경우 출하규모 기준으로 1조 7,362억원, 최종소비자 매출 기준으로 4조 2,657억원이 될 것으로 예측된다.[11]

그러나, 이러한 시장의 성장세에도 불구하고 국내게임업체의 앞날이 결코 밝지만은 않다. 시간이 지날수록 대중문화 속으로 깊숙이 뿌리내리고 있는 게임의 표면적인 부분

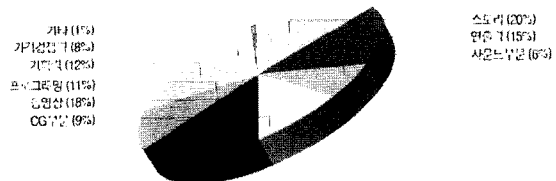


〈자료〉 (재)한국게임산업개발원, 대한민국 게임백서 2002

〈그림 1〉 국내 게임시장 현황과 전망

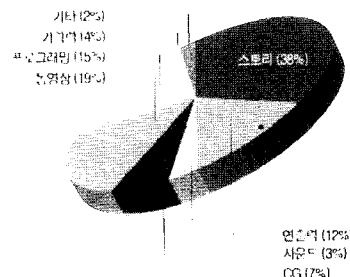
과는 달리 게임개발의 속내를 들여다보면 그와는 다른 바람직하지 못한 모습들도 찾을 수 있다. 온라인 게임만이 국내 게임업체의 생로(生路)인 것처럼 온라인 게임산업에만 매달리고 있는 것은 바람직하다고 볼 수 없다. 국내 온라인 게임의 비약적인 발전은 초고속통신인프라 구축을 세계 1위라는 특수한 조건에서 비롯된 현상이라 볼 수 있다. 물론 동시 접속자 몇 십만을 매끄럽게 운영하는 노하우(Know-how)는 세계적인 수준이라 할 수 있지만 게임콘텐츠 자체만을 놓고 면밀히 검토한다면 사정은 달라진다는 것을 관련 전문가라면 누구나 다 알 수 있다.

그림 2는 게임 플레이어들이 게임을 즐기면서 가장 관심 있게 보는 부분에 대한 통계자료이다.[11] 그림에서 볼 수 있듯이 스토리(38%), 기획력(4%), 연출력(12%)의 구성비율이 전체 구성비율의 50%를 넘는다. 이 세 가지 부분은 모두 게임 디자인과 관련된 영역이며 플레이어들이 직접적으로 느끼는 게임의 질적인 평가기준이 될 수 있다는 것을 증명한다.



〈그림 2〉 게임플레이어의 관심부분

그림 3은 국산게임에서 부족한 부분에 대한 플레이어들의 의견이다.[11] 플레이어가 가장 관심 있게 보는 부분(스토리, 연출력, 기획력)에 대한 수치가 매우 높게 나타나 있다. 이는 현재 국내에서 개발되고 있는 게임이 플레이어들이 가장 선호하는 부분에 대한 경쟁력이 기대에 미치지 못



〈그림 3〉 국내게임의 부족한 부분

하기 때문에 외산 게임에 그 자리를 내어주고 있다는 것을 반증한다.

본 논문의 목적은 위에서 논의한 부분에 대한 해결책으로 좀 더 면밀한 연구를 통해서 게임디자인 부분을 플레이어의 요구에 부응할 수 있게 하는 것이다. 국산게임의 시장 경쟁력에서 부족한 부분인 스토리, 기획력, 연출력 등 게임디자인 분야의 개발방법론을 제시할 수 있다면 이는 국내게임개발사의 개발지침의 역할을 훌륭히 수행해 낼 수 있으리라 기대한다. 물론 이 문제에 대한 해결방안이 수학문제와 같이 명쾌한 답을 이끌어 내기가 쉽지 않다.

훌륭한 게임 디자인이 과학성보다는 미적 형태에 더 많이 좌우된다는 점을 고려할 때 흔히 누군가에게 기법을 가르쳐달라고 물기가 어려울 수 있다.[12] 때문에 본 논문에서는 게임디자인의 방법론을 거론하기 이전에 좀 더 근원적인 연구를 통한 해답을 찾고자 시도했다. 게임을 즐기는 사용자의 개인적 혹은 사회적인 욕구를 분석함으로써 플레이어가 게임에서 얻고자 하는 근본적인 심리요소를 도출하였다. 플레이어의 욕구 혹은 욕망을 유형별로 분석한 뒤 그것이 게임에 어떻게 적용이 되는지를 밝히는 것이 본 논문의 최종 목적이라고 하겠다. 다시 말해서 플레이어가 게임에서 얻는 재미의 유형을 찾아내고 이를 바탕으로 게임디자인의 설계지침을 마련하는 것이라고 하겠다.

3.2 연구방법

인간의 기본적인 욕구에 대한 연구는 이미 오래전부터 심리학의 중요한 연구대상이었다. 때문에 이에 대한 연구는 여러 심리학자들에 의해 각각도로 분석되고 해석되어 왔다. ‘인간의 언어는 욕망 혹은 무의식의 정신세계를 반영한다’고 주장한 자크라캉(Jacques Lacan)의 ‘욕망이론’과 프로이드의 ‘욕망해소방법’ 그리고, ‘인간은 태어나면서부터 5가지의 욕구를 가지고 태어나며 순간순간 최선이라고 판단되는 자기 나름대로의 창의적인 행동방법을 찾아 자신의 욕구를 충족시켜 나간다’고 주장한 윌리엄 글라써(wiliam glasser), 아브라함 매슬로우(Abraham Maslow)의 ‘욕구 5단계설’ 등이 본 논문의 주요 참고 자료가 된다. 또한 ‘놀이와 인간’의 저자인 로제 카이와의 ‘놀이분류원칙’과 몰입의 상태를 ‘프로우 이론’으로 풀어낸 치크센트미하이(Csikszentmihalyi)의 이론은 핵심적인 자료로 사용되었다. 그 밖에도 밀러(Miller), 매크로브(Macrov), 윌슨(Veit-

Wilson), 하베이(Harvey) 등의 심리학자들의 인간의 욕구에 대한 주장을 인용하였다.

본 논문에서는 먼저 인간의 개인적 혹은 사회적 욕구에 대한 연구 자료를 수집하고 그 중에서 게임에 적용될 수 있는 이론들에 대해서 정리를 해 보았다. 그 후 각 이론들에서 공통적으로 적용되고 있는 요소들을 분석하여 카테고리별로 나누었다. 마지막으로 각 범주별로 적용된 사례를 보인 후 결론을 내렸다. 일반적으로 사용되는 설문에 의한 서베이 리서치(survey research)방법을 사용하지 않고 기존의 연구결과를 토대로 결론을 이끌어내는 방법을 선택한 것은 검증되지 않은 새로운 의견에 대한 논의를 줄이고 실제로 게임 디자인 기법에 적용될 수 있는 방법론을 제시하기 위함이다.

4. 연구내용

4.1 욕망 및 욕구에 대한 연구사례고찰

위의 연구방법에서 이미 언급한바와 같이 인간의 욕망 및 욕구에 대한 연구사례를 조사함으로써 게임에 적용할 수 있는 플레이어의 심리적 욕구와 보상에 대한 관계를 논하고자 한다. 플레이어의 심리적인 욕망과 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 보상방법을 도출해 낼 수 있다면 게임디자인 분야에 있어서 게임디자인의 천재성이나 창조적 능력에 의존하지 않고도 훌륭한 게임을 만들어 낼 수 있을 것이다. 이를 위해서 본 논문에서는 인간의 욕망에 대한 몇몇 심리학자들의 오랜 연구자료를 토대로 결론을 이끌어 낼까 한다. 이 외에도 여러 연구자료들을 참고하였으며 주로 인지심리학적 측면에서의 인간의 욕망과 욕구 그리고 그에 대한 보상에 대하여 분석하였다.

4.1.1 자크라캉(Jacques Lacan)의 욕망이론

자크라캉의 욕망이론[22]은 소쉬르 Saussure, Ferdinand de - 언어활동에 있어서의 언어와 말의 구별, 공시대와 통시대의 구별, 기호학으로서의 언어학, 그리고 대립의 법칙 등의 이론을 주장. 구조주의의 선구자

언어학에 근본을 두고 있으며, 프로이드의 무의식을 은유와 환유로 읽어낸 구조주의의 시각에서 바라본 분석이다. ‘인간의 언어는 무의식의 정신세계를 반영한다’고 그의 사상을 요약 할 수 있다. [13] 인간은 자신의 의지와 상관

없이 무의식적으로 말하는 경우가 있는 데, 여기서 ‘무의식’은 자신을 이끄는 타자(他者)로 보았다. 그는 ‘자아(自我) 또는 주체(主體)가 아닌 타자가 인간을 말하고 행동하게 한다’고 강조하고 있는 것이다.

주요 사상은 무의식(無意識), 은유와 환유, 남근, 상상계와 상징계, 시선과 응시로 볼 수 있는 데, 인간의 욕망이 주체이며 반복과 주체분열 등을 통하여 형성된다고 한다. 욕망을 지연시키는 욕망의 미끼 ‘오브제 프티 아’의 입장에서 보면 후기구조주의 범주에 속한다고 할 수 있다. 은유와 환유의 차액(잉여쾌락)에 의해 욕망의 충족이 끝없이 지연되는 것은 차이와 연기가 합쳐진 데리다 Derrida, Jacques - 프랑스의 철학자, 언어의 기호체계(記號體系)가 자의적인 것이라는 인식에서 언어 위에 조립된 논리학을 재검토의 ‘차연 difference, 디페랑스 - 텍스트의 의미는 궁극적으로 결정되어 있거나 확정할 수 있는 것이 아니라 언어의 의미작용의 연쇄 속에서 하나의 대체 가능한 언어해석으로부터 다른 해석으로 지연된다는 자크 데리다의 주장을 시각적으로 보여주는 것과 같다.[13]

4.1.2 윌리엄글라써(William glasser)의 5가지욕망

미국의 정신과 의사이자 심리상담 전문가인 윌리엄 글라써(william glasser)박사는 인간은 태어나면서부터 5가지의 욕구를 가지고 태어나며 순간순간 최선이라고 판단되는 자기 나름대로의 창의적인 행동방법을 찾아 자신의 욕구를 충족시켜 나간다고 한다. 즉 우리가 평소에 하는 행동은 무의미한 것이 아니라 이유나 목적이 있다는 것이다.

5가지 욕구란 생존의 욕구, 사랑과 소속감의 욕구, 힘의 욕구, 자유의 욕구, 그리고 즐거움의 욕구이다. 이러한 욕구는 직장이나 가정 혹은 사회에서 항상 우리와 부딪히게 된다. 예를 들면 직장에서 인정받지 못한다면 힘의 욕구가 동료와의 관계가 나쁘다면 사랑과 소속감의 욕구는 채워질 수가 없을 것이다. 이렇게 되면 활동할 수 있는 에너지가 저하되어 일하는 것에서는 즐거움을 찾지 못하게 될지도 모른다.[14]

우리가 책이나 영화를 볼 때 다음 내용이 흥미하고 알고 싶어야 책을 계속 넘기고 영화를 끝까지 보게 되는 것처럼 원하는 욕구가 충족되지 않을 때 그 욕구를 충족시키기 위해 계속 노력하게 될 것이며, 이것은 직장생활에서도 마찬가지이다. 하지만 답답함을 느끼면서도 문제가 무엇인지

어떻게 시작해야할지 몰라 막막함도 함께 느끼게 될 것이다.

우리가 하루 중 반을 보내고 있는 직장에서 어떤 욕구를 충족시키고 있으며 충족되지 않는 욕구를 어떻게 더 효율적으로 충족시킬 수 있는지를 알기 위해서는 먼저 욕구에 대해 자세히 알고 자신이 어떤 욕구가 강한지를 알아야 한다는 것이다.

4.1.3 아브라함 매슬로우(Abraham Maslow)의 욕구 5단계설(ladder of needs)

근원적인 인간의 욕구는 공통된 유형을 갖고 있다는 것이 매슬로우의 주장이며 그는 인간 욕구의 위계화에 대해 표와 같이 정의하고 있다.[24] 그에 따르면 인간 존재는 자신들의 욕구충족을 단계적으로 진화해간다. 인간이 점차 높은 단계의 욕구로 진화하는 것은, 곧 개인이 자신과 환경에 대한 지배를 중대시켜나가는 것이다. 그래서 이러한 단계를 밟아 올라가는 것은 곧 한 개인이 삶의 질을 높여나가는 것이라고 간주한다. 여기에서 중요한 전제는 위 단계로 욕구가 발전해 올라가기 위해서는, 그 이전 단계의 욕구가 반드시 선행되어 성취되어야 한다는 것이다. 상위 단계의 욕구는 하위단계의 욕구충족을 기반으로 할 때 성취될 수 있음을 말하는 것이다.[15]

생리적 욕구 (physiological need)	숙취고, 먹고, 마시고, 자고, 번식하고 하려는 욕구와 이러한 욕구를 제한 하는 것들을 제거하려는 욕구
안전의욕구(safety and security)	몸의 안전을 추구하며, 먹고 사는 것이 안정적이기를 바라고, 또 노후에 적절한 대책을 추구하려는 욕구
애정의 욕구(love and belonging)	사람들 사이에서 사랑을 하고 또 사랑을 받고자 하는 개인의 집단에 대한 욕구
존경의 욕구(self-esteem)	자기 자신을 값어치 있는 사람으로 또 존경받을 만한 사람으로 보이고 싶어 하는 욕구
자아실현의 욕구(self-actualization)	자기 자신을 드러내고 또 바라는 것을 현실 속에 구현해보고자 하는 욕구

〈표 1〉 매슬로우의 욕구5단계설

4.1.4 로제 카이와의 놀이분류원칙

카이와는 ‘파이디아’는 ‘기분전환, 소란, 자유로운 즉흥, 대범한 발산이라는 공통원리가 지배’ [16] 하여 ‘통제되지 않은 어떤 일시적인 기분’이 표출되는 경향을 가리키는 것

이다. 이에 비해 '루두스'는 파이디아의 '장난기 있고 충동적인 활기가 거의 완전히 약해지고 적어도 순치(馴致)되' 어 질서화 하는 경향을 가리킨다. 카이와는 놀이에 이 두 가지 경향이 공존하고 그것들이 서로 어떻게 결합하느냐에 따라 앞서 이야기한 네 가지 놀이 종류가 나타난다고 설명한다.

카이와는 '게임은 놀이의 예술이라고 해야 적당하다.' [2] 라고 주장한다. 그림은 카이와의 네 가지의 놀이의 종류를 설명한 것이다.

- ① 의지는 있지만 규칙이 없는 미미크리(모의, Mimicry) : 게임에 등장하는 가공의 세계가 이에 속하며 인형놀이, 가면놀이, 연극 등이 모의라고 할 수 있다.
- ② 의지와 규칙이 있는 아곤(경쟁, Agon) : 게임에 등장하는 모든 전투가 이에 속하며 스포츠경기, 바둑 등도 경쟁이라 할 수 있다.
- ③ 규칙은 있지만 의지는 없는 알레아(운, Alea) : 게임에 등장하는 '회심의 일격' 과 같은 우연으로 일어나는 현상이 이에 속하며 룰렛, 내기, 복권 등이 있다.
- ④ 의지도 규칙도 없는 일링크스(현기증, Ilinx) : 게임 속에서 이동장면이나 텔레포트 등 긴장감과 달성감을 주는 경우가 이에 속하며 회전목마, 그네, 왈츠 등이 있다.

4.1.5 치크센트미하이(Csikszentmihalyi)의 프로우 이론

미국의 사회심리학자인 치크센트미하이는 '자기목적적 경험' 중에 나를 잊고 몰입하고 있을 때의 감각을 '프로우' [17]한 상태에 있다고 말한다. 게임에 '미친다. 열중한다' 는 말과 '프로우' 라는 말의 의미가 같다는 것이다. 마니아층을 형성하는 공감대 역시 이 열중의 감각의 한 형태이며 프로우의 감각을 맛보고 싶어서 무의미하다고도 할 수 있는 활동에 사람이 빨려들게 된다.

경험 그 자체를 추구하는 것이지 부수적으로 생기는 결과물에 동기가 부여되는 것은 아니라고 그는 주장한다.

그는 프로우를 느낄 수 있는 활동으로 미지의 것에 대한 도전(발견, 탐색, 문제해결, 수수께끼풀기, 자신의 한계극복)과 다른 사람과의 친밀한 관계에서 생기는 따뜻한 감정

(게임 속에서 함께 즐긴 사람 혹은 게임속의 가상적인 인격, 즉 캐릭터와 우애가 생긴다)을 들고 있다. 결론적으로 게임은 놀이의 정수를 응축하여 일상생활 속에서 쉽게 프로우를 이끌어내기 위한 장치라고 그는 말한다.

주의의 집중	- 프로우 상태에 있는 사람은 모든 감각을 동원하여 예민해져 있음
자아의식의 상실	- 나를 잊어버린다는 특징 - 행위에 몰두하고 있는 자기 자신을 객관적으로 의식하기 시작하면 프로우는 방해받는다. - 평상시의 자기 자신이 의식하지 못하기 때문에 '하찮은 자신을 초월한다' '커다란 세계를 느낀다'는 경험이 가능해짐
현실의 단순화	- 규칙의 명확화 - 현실생활속의 불분명한 상황에 따른 불가피한 선택을 해야하지만 프로우 경험 속에선 옳고 그름의 명확성, 목적과 수단의 논리성 등이 명확하기 때문에 선택의 갈등을 느끼지 못함 - 모순을 느끼면 프로우 상태를 벗어남
시간의식의 동요	- 시간감각이 둔해짐
환경의 지배	- 명확한 목표를 찾아내어 자신의 기능을 총동원해서 대상에 몰두하고 적절한 기능을 항상시킴으로써 주어진 환경을 지배해가는 감각

〈표 2〉 프로우 이론의 특징

4.2 욕망 및 욕구와 게임과의 관계

위에서 언급한 여러 연구 자료에서 알 수 있듯이 인간은 개인적, 사회적 욕구를 지속적으로 생산해내고 그것이 삶의 동기가 되어 어떠한 형태로든 보상을 받기위한 노력을 하게 된다. 게임을 즐기는 플레이어의 심리상태 역시 이와 같은 맥락으로 해석할 수가 있다. 치크센트미하이가 주장한 '프로우상태'를 경험하기 위해 '몰입' 중세를 보이는 것과 라캉의 끊임없이 발생하는 잉여쾌락을 쫓는 현상이 사람을 게임 속으로 빨아들이는 매력의 원천이라 할 수 있다. 매슬로우의 '욕구5단계설'이나 글라셔의 '5가지욕망'에 대한 내용도 일정한 형태의 보상을 받기위한 인간의 심리적 현상을 설명하고 있다.

플레이어들의 심리상태를 이와 같은 이론을 적용하여 설명한다면 게임 속에서 플레이어는 개인적 혹은 사회적 욕구에 대한 보상을 찾기 위해서 시간과 노력을 투자하고 있다고 할 수 있다. 다시 말해서 위에서 언급된 욕망 혹은 욕구에 대한 보상을 게임에서 찾을 수 있도록 게임내부를 설계한다면 좀 더 플레이어들을 사로잡을 수 있는 장치가 될 수 있다는 것이다.

결론적으로 인간의 기본적인 욕망은 플레이어들이 게임에서 얻고자 하는 보상의 형태와 직접적으로 관련이 있고

그 범주 내에 한정된다고 말할 수 있다.

4.3 플레이어의 욕구분석을 통한 게임의 흥미요소 도출

플레이어가 게임을 통해서 충족시키고자 하는 욕구는 첫째 풍부한 감성적 체험과 즐거움, 둘째 세계에 대한 정보와 지식의 습득, 셋째 생활로부터의 도피감, 넷째 사회적 유대감으로 요약된다. 이를 좀 더 세밀하게 분석하여 보면 다음과 같다.

Pleasure	Spectacle Survival(Conflict) Male-Female chemistry Order/Symmetry Surprise and Humor
Information	Morbid Curiosity Heathy Curiosity Education
Escape	Personal problem Professional problem Social problem
Companionship	Personal Relationship Community

〈표 3〉 인간의 욕구에 의한 게임의 흥미요소

4.3.1 감성적 체험과 즐거움(Pleasure)

플레이어들이 기본적으로 게임에서 얻고자 하는 기쁨을 이야기하며 게임에 있어서 최우선적으로 고려되어야 할 부분이다.[23]

- ① Spectacle : 일상 속에서 볼 수 있는 것으로 소리, 시각, 움직임 등을 통한 자극을 말하며 스포츠의 마칭밴드, 카드섹션, 전광판, 응원가, 각종의상, block buster영화, 광고에서 대표적으로 드러남. 게임의 animation 부분
- ② Survival(Conflict) : 두려움이나 실제의 폭력이 결여된 경쟁은 일종의 위험하지 않은 장난과도 같다.
- ③ Male-Female chemistry : 인간의 말초적 욕망의 가장 본질적인 부분을 자극함으로써 플레이어의 몰입을 유도하는 것이다. 성인용 게임이 근본적으로 이 부분을 부각시킨 것이며 일본의 18禁 게임이 좋은 예라 할 수 있다.
- ④ Order/Symmetry : 30년대 대공황기의 조각맞춤게임이 좋은 예이며 심리적으로 평형, 균형을 추구하는 인간

의 기본적인 욕구를 이용함, 퍼즐이나 퀴즈게임이 좋은 예이다.

- ⑤ Surprise and Humor : 고정관념을 파괴하며 기대하지 않았던 부분에서의 상황전환은 놀라움은 물론 웃음을 자아내게 할 수 있는 요소이며 공포의 의미와는 다르다.

4.3.2 정보와 지식의 습득(Information)

게임을 진행하는 플레이어로 하여금 적절한 정보전달체계를 학습할 수 있게 함으로써 좀 더 많은 정보를 얻으려는 욕구를 자극하는 방법이다.

- ① Morbid Curiosity : 공포영화를 볼 때 손으로 눈을 가리면서도 장면을 놓치지 않으려고 하는 행위와 같음
- ② Heathy Curiosity : 어려운 상황을 헤쳐 나갈 수 있는 정보
- ③ Education : 세계에 대한 정보와 교육을 통해 얻고자하는 정보

4.3.3 생활로부터의 도피(Escape)

현실세계의 불안한 상황이나 위치, 지위, 경제적 상황, 개인적인 능력 등을 회피하기 위한 플레이어의 의지를 이용한 것으로 게임 속에서 펼쳐지는 자신의 분신(캐릭터)을 통한 현실상황의 극복을 통해서 만족감과 쾌락을 느낄 수 있다.

4.3.4 사회적 유대감(Companionship)

현실세계에서 마찬가지로 게임을 통해서 다른 사람과의 접촉내지는 교류를 이룰 수 있으며 이를 통해 게임을 즐기는 플레이어로 하여금 즐거움을 가져다준다. 특히 온라인 게임이나 RPG게임 등에 잘 나타난다.

- ① Personal Relationship : 자신과는 또 다른 캐릭터를 게임을 통해서 만날 수 있으며 다른 캐릭터와의 의사소통을 할 수 있음
- ② Community : 게임 속에서 플레이어는 자신의 목적에 부합되는 특정 집단에 소속될 수 있으며 그 집단의 행위에 동참할 수 있으며 집단내의 구성원들과 커뮤니티를 구성할 수 있다.

5. 결론

5.1 게임의 흥미요소 적용효과

게임은 컴퓨터 매체를 기반으로 이루어진 메커니즘이지만 이미 그 이상의 무엇으로 플레이어들에게 영향을 미치고 있다. 그것이 긍정적이든 부정적이든 간에 새롭게 자리 매김하고 있는 문화형식의 한 종류임이 틀림없기 때문에 예술이나 문학의 접근에 의해 논의되어야 할 필요가 있다. '게임은 예술이다. 아니다'의 논쟁은 의미가 없다. '게임은 놀이의 예술이다'라고 말한 카이와의 주장처럼 게임을 놀이와 예술의 흑백논리로 설명한다는 것은 바람직하지 않다. 이는 예술의 개념이 통일성과 조화의 이념을 간직한 '아름다움' 대한 '흥미로움'이 되어야 한다는 주장[18]과도 같은 맥락이라고 할 수 있다.

게임의 어원이 '흥겹게 뛰어놀다'라는 점을 고려하면 이 예술 개념의 주장은 바로 게임을 염두에 두고 제기된 것처럼 보이기도 하지만 그 본디 뜻은 기술공학에 의해 열려진 현대의 매체 공간이 예술의 사회적 공능을 좀더 넓은 시각에서 파악할 것을 요구한다는 관점이라고 보는 것이 온당할 것이다.[1]

인간의 본성에서 비롯된 욕망에 대한 탐구를 게임에 접목한 것도 같은 의미라고 할 수 있다. 기능위주의 기술공학적 산물보다는 인간의 심리적상태의 시뮬레이션의 한 방법으로써 게임을 인식하고 디자인한다는 것은 게임을 즐기는 플레이어의 요구에 정확하게 보상을 줄 수 있다는 것을 의미한다.

네 가지 항목으로 압축된 플레이어의 욕구는 게임에 몰입될 수 있는 흥미요소라고 정의할 수 있다. 게임의 장르 혹은 특징에 따라서 부각되는 부분과 감소되는 부분이 있겠지만 플레이어의 눈과 귀를 붙잡아 둘 수 있는 매력의 원천은 위에서 분석한 항목들의 조합과 열거라고 말할 수 있다. 요구에 대한 정확한 보상은 쾌락에 대한 만족감 내지는 포만감을 가져오고 플레이어가 좀 더 쉽게 게임에 몰입되어 '프로 우' 상태가 되는 확률을 높여준다. 이는 게임의 성공과도 직결되며 '재미있는 게임' 즉, 게임성이 높은 게임으로 플레이어에게 인식될 것이다.

5.2 향후 연구과제

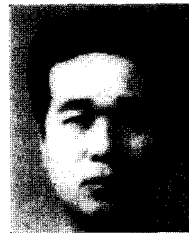
플레이어가 게임에서 얻고자하는 보상에 대한 메커니즘

을 게임개발에 적용한다는 것은 결코 쉽지 않은 작업이다. 네 가지의 게임에서 플레이어가 요구하는 항목을 분석하였지만 이를 어떻게 게임설계 혹은 게임디자인에 적용하느냐의 문제는 전적으로 개발자의 능력과 노력에 달려있다고 하겠다. 그러나 보편적인 개발지침을 제시한다는 것은 몇몇 천재적인 개발자의 개인능력에만 의존하지 않고 전체적인 게임컨텐츠의 질적인 향상을 꾀함이다. 이를 위해 본 논문에서 살펴본 내용을 바탕으로 각 장르별로 중요한 요소와 선행되어야 할 과제, 그리고 일반적으로 지켜야 할 디자인규칙 등 개발자차원의 방법론을 제시하는 것이 향후 연구과제이다.

참고 문헌

- [1] 최유찬, "컴퓨터 게임의 이해", 문화과학사, p13, p48, 132-134p, 238p, 2002.
- [2] 아카오 고우이치외, "게임대학", AK편집부옮김, AK, 44p, 1996.
- [3] 한국PC게임개발사 연합회, "1997 게임백서", 1997.
- [4] Cherny, Clanton과 Ostrom, (1997), Entertainment is a Human Factor : A CHI 97 Workshop on Game Design and HCI, PHCI Bulletin, 29p, 1997.
- [5] 최동성, 김호영과 김진우, "인간의 인지 및 감성을 고려한 게임 디자인 전략", 경영정보학 연구, 1-22p, 2000.10.
- [6] 최원준, "컴퓨터 네트워크 게임 특성과 게이머의 심리적 체험", 고려대학교 심리학과 석사학위논문, 3-4p, 2000.12.
- [7] 금성출판사, 1992.
- [8] 한국브리태니카회사, 1990.
- [9] 김종혁, "게임 시나리오 개론", (주)사이버출판사, 26-27p, 2002.3.
- [10] 김창배, "21C 게임패러다임", 지원미디어, 36-37p, 1999.4.
- [11] "2002 대한민국 게임백서", (재)한국게임산업개발원, 28-39p, 345-346p, 2002.4
- [12] Mark Saltzman, "Game Design : Secrets of the Sages", 2nd Edition, Brady Games, 9p, 2000.
- [13] <http://www.empas.com> 백과사전

- [14] 의령군행정발전연구회 연구논단2 제22호, 2002.3.30
- [15] <http://home.mokwon.ac.kr/~philkwon/conf-pol.htm>
- [16] 로제카이와. 놀이와 인간. 이상률옮김. 문예출판사. 37p, 1999.
- [17] M. Csikszentmihalyi, Flow : The psychology of optimal experience, Haper and Perenial, 1990
- [18] 최문규, 문학이론과 현실인식, 문학동네, 418p, 2000.
- [19] David Bordwell, Narration In the Fiction Film, The University of Wisconsin Press, 1985.
- [20] Micheal D. Korolenko. Writing for Multimedia. Wadsworth Publishing Company. 1997.
- [21] 김정택 옮김, 인간행동이 심리학, 사상사, 1993
- [22] 권영택 엮음, 욕망이론, 문예출판사, 1994
- [23] http://www.gamasutra.com/features/20010309/duvall_01.htm hayden duvall
- [24] http://bh.kyungpook.ac.kr/~kwak/intro_psy/p9_motive.ht



최 삼 하

1999년 호서대학교 게임공학과 편입
 2001년 호서대학교(게임공학과) 학사
 2001년-현재 호서대학교 게임공학전공 석사과정
 2000년 (주)웹노리 웹게임개발팀
 2002년 - 현재 (주)메디코아 SRP게임 콘텐츠개발팀
 관심분야 : Level Design, Balancing, Project Management



김 경 식

1982년 서울대학교 전산기공학과 (학사)
 1984년 서울대학교 전산기공학과 (석사)
 1990년 서울대학교 컴퓨터공학과 (박사)
 1984년~1991년 한국전자통신연구원 선임연구원
 1991년~현재 호서대학교 부교수
 1999년~현재 호서대 게임전공주임
 관심분야 : 게임디자인, 게임프로그래밍