



로제 카이와(Roger Caillois)의 놀이론을 통한 온라인 게임 고찰

A study on MMO RPG Online Game through Roger Callois's Theory

저자 (Authors)	안상혁 Sang-Hyuk Ahn
출처 (Source)	Archives of Design Research , 2004.02, 119-126(8 pages)
발행처 (Publisher)	한국디자인학회 Korean Society of Design Science
URL	http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE00890893
APA Style	안상혁 (2004). 로제 카이와(Roger Caillois)의 놀이론을 통한 온라인 게임 고찰. Archives of Design Research, 119-126
이용정보 (Accessed)	한국산업기술대학교 218.101.229.*** 2020/01/10 15:06 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

로제 카이와(Roger Caillois)의 놀이론을 통한 온라인 게임 고찰

A study on MMO RPG Online Game through Roger Callois's Theory

안상혁(Sang-Hyuk, Ahn)

성균관대학교 영상학과

1. 서 론

- 2-1. 연구의 필요성
- 2-2. 연구의 방법

2. 놀이의 4가지 범주

- 2-1. 아곤 (경쟁)
- 2-2. 미미크리 (모의)
- 2-3. 아레아 (운)
- 2-4. 이링크스 (현기증)

3. 4가지 범주 간의 조합과 보완작용

- 3-1. 있을 수 없는 조합
- 3-2. 우발적인 조합
- 3-3. 근원적인 조합

4. 결 론

참고문헌

(要約)

인간과 컴퓨터와의 새로운 놀이의 수단으로 부각된 온라인 게임은 그 비중이 갈수록 커지고 있다. 온라인게임 인구의 확대에 따라 다양각색의 게임들이 출시되고 있으나 사용자들로부터 호평받는 게임은 소수에 불과한 실정이다. 따라서 온라인 게임이 사용자들을 유인하는 근원적 속성을 파악해야 하는 과제를 갖게 된다.

본연구에서는 온라인 게임의 이해를 위해 놀이에 대한 날카로운 통찰을 보여준 로제 카이와(Roger Caillois)의 놀이론을 활용하고자 한다. 카이와의 놀이론은 비록 컴퓨터 게임의 시대를 경험하지 못한 채 저술되었다 할지라도 놀이를 문화와의 상관관계에서 주목하여 인간을 열광케 하는 놀이의 영역을 4가지 범주로 분류하였다는데 최대의 가치가 있다.

4개의 놀이의 범주는 각각 경쟁, 모의, 운, 현기증과 같은 독특한 재미의 성질에 기반하여 구성된다. 아곤의 경쟁은 끊임없이 도전하여 자신의 우수성을 인정받고 싶어하는 인간의 심리, 미미크리의 모의는 가장과 가면놀이의 형태로서 연출되는 감정이입의 즐거움, 알레아의 운은 전지전능한 누군가에게 자신을 의탁하여 운명의 은혜를 기대하는 우연놀이의 확률이 주는 즐거움, 이링크스의 현기증은 정신의 혼란상태에서 의식이 마비되어 있는 순간의 쾌감을 주는 것이다.

이 연구를 통해 온라인 게임의 근원적인 재미의 원리, 흥미와 몰입을 가능하게 하는 구조로서 자극의 인플레이션을 이해하도록 한다.

(Abstract)

MMO RPG Online game as a new means of human computer interaction has been made rapid progress. Even though many kinds of online game have published, few games are being well received by its user. So we have a problem to be solved what is the fundamentals to attract game users.

I will apply a game theory of the Roger Caillois who lived as a typical french thinker. Although Roger Caillois had never experienced a computer game since he died at 1978, his game theory was acknowledged that a game can be classified into four sections to grab the human's interest related with culture.

Four sections of game were consisted of Ilinx, Mimicry, Alea, and Agon. The competition with people in game is essential to "Agon" that which stands on the basis of a pride when one is definitely superior to the others. In same way, "Alea" is that which stands on the basis of fortune, Mimicry is that which stands on the basis of simulation, Ilinx is that which stands on the basis of dizzy.

In conclusion, I will explain that a game theory of the Roger Caillois is useful tool for developer to understand game fundamentals.

(Keyword)

MMO RPG Online game, Roger Caillois, Ilinx, Mimicry, Alea, Agon

1. 서 론

1-1. 연구의 필요성

인간과 컴퓨터와의 새로운 놀이 수단으로 부각된 온라인 게임은 그 비중이 갈수록 커지고 있다. 산업으로는 매년 급성장을 갱신하여 한국게임산업개발원에 따르면 2003년에는 5천5백억에 이르러 게임분야 중 가장 큰 시장규모를 점하게 되리라 예측한다.¹⁾

온라인게임 인구의 확대에 따라 다양각색의 게임들이 출시되고 있으나 사용자들로부터 호평받는 게임은 소수에 불과한 실정이다. 성공적인 게임들은 나름대로 고유한 사용자 유인요소들을 갖추고 있다고 평가되어지나 기 성공한 작품의 유인요소들을 새로운 작품에 반영한다 해서 성공적인 게임을 기대할 수는 없는 것이 게임제작사들이 갖고 있는 고민이다. 따라서 온라인 게임을 새로운 서사구조의 형태로서의 시각과 놀이의 성격에 대한 근원적 속성을 파악해야 하는 과제를 갖게 된다. RPG 게임은 게이머(player)가 하나의 가상세계 속에서 어떤 인물의 역할을 연기하면서 싸우는 것을 기본으로 하며 거기에는 명확한 '악(惡)'의 세계가 있고 그것에 결사적으로 대항하는 정의의 주인공이 있다. RPG란 원래 드라마이며 어떤 대전(對戰) 게임을 '드라마 골격' 위에 배치한 것이라고 생각한다.²⁾ 온라인 게임이 상대적으로 다른 게임의 장르에 비해 RPG 게임의 성격이 강하여 이른바 서사(narrative) 구조를 갖춘 하나의 이야기체로 인식하는 바에는 무리가 없어 보인다. 일부 연구자들이 기존의 서사구조에 상호작용을 가미할 때 기능할 수 있는 이야기체로 디지털 내러티브³⁾ 라는 새로운 서사구조의 형태를 제시하기도 한다.

그러나, 게임은 기본적으로 규칙(rule)의 체계이고, 영화를 비롯한 기존의 이야기체는 플롯(plot)을 구사하는 우연성⁴⁾에 의존하는 체계라는 점이 이야기체로서 게임을 접근하는 방식에 한계를 느끼게 한다. 물론 온라인 게임에서 가상적인 마을이나 던전(동굴)으로 구성된 이야기 단위인 퀘스트(Quest)⁵⁾를

수행하는데 우연성의 효과를 높이는 장치들이 전혀없는 것은 아니다. 가령 상대방 플레이어나 거대한 몬스터를 죽였을 때 그것들이 소지한 어떤 아이템을 획득할 수 있을 것이라는 설정을 통해 아이템 획득의 우연성은 발생한다. 하지만 게임은 규칙의 체계이고 게임 규칙의 구성이 게임의 본질적인 문제라는 연구자의 판단에 의해 '놀이'로서의 게임의 근원적인 성격을 위주로 온라인 게임의 재미의 원리를 규명하고자 한다.

1-2. 연구의 방법

본 연구에서는 놀이에 대한 날카로운 통찰을 보여준 로제 카이와(Roger Caillois)의 놀이론⁶⁾을 활용하고자 한다. 이미 네덜란드 출신의 문화인류학자인 호이징하(J. Huizinga; 1872-1945)는 그의 저서 '호모 루덴스(Homo Ludens)'⁷⁾에서 놀이를 문화현상으로 인식하며 모든 형태의 문화는 그 기원에서 놀이 요소가 발견되며, 인간의 공동 생활 자체가 놀이의 형식을 가지고 있다고 설명하며 놀이이론을 전개하고 있다.

카이와의 놀이론은 호이징하의 견해를 그대로 답습하지 않고 비판적으로 계승한 점에 대해 주목할 수 있으며 '놀이와 인간'(1958)이란 저서에 놀이를 유형적으로 분류한 시도가 카이와의 최대의 공적이라 할 수 있겠다.

놀이는 요즘의 컴퓨터 게임에서도 볼 수 있듯이 그 수가 많고 무한히 다양하기 때문에, 놀이 전부를 명확한 소수의 범주로 나눌 수 있도록 해주는 분류원칙을 발견하는 것에는 상당한 의미가 있다. 호이징하는 놀이분류의 기본범주로 두가지(경쟁과 모의)밖에 제시하지 못했지만, 카이와는 경쟁과 모의 이외에도 운과 현기증이라는 두개의 범주를 더 제시하였다. 호이징하는 운에 맡기는 놀이와 같은 범주는 비문화적이라는 이유로 묵살하였다. 그렇지만 운에 맡기는 놀이들은 현실생활에 엄연하게 존재한다. 이런 점에서는 카이와가 호이징하보다 놀이에 대해 현실적인 입장을 취한다고 볼 수 있는 것이다.

따라서 본 연구에서는 카이와의 놀이론의 요체인 놀이의 4가지 분류 - 경쟁과 모의, 운과 현기증 - 를 통해 온라인 게임의 근원적인 재미의 원리, 흥미와 몰입을 가능하게 하는 구조로서 자극의 인플레이션을 다루고자 한다. 호이징하나 카이와가 컴퓨터 게임의 시대를 경험하지 못한 시간적인 거리가 있지만, 놀이론에서 다루어진 놀이범주의 분류들은 온라인 게임이 가상 공동체(Virtual Community)⁸⁾라 규정된 사이버 공간에서의 놀이이므로 이를 적용하는 데 무리가 없다고 하겠다.

2. 놀이의 4가지 분류

호이징하는 인간의 공동 생활 자체가 놀이 형식을 가지고 있다고 설명하고 우리의 문명이 애초에는 '놀이된 것'이라는 결

1) 문화관광부 산하 한국게임산업개발원(원장 정영수)은 13일 '2003년 게임 산업의 전망과 대응'이란 제목의 보고서를 통해 "올해 게임 산업은 20%대의 고성장을 계속, 지난해 3조 4000억 원 규모를 훨씬 뛰어넘는 4조 1000억 원의 매출을 기록할 것"으로 내다봤다. 또 올해 게임 수출액은 지난해보다 35% 늘어난 2억 1600만 달러(약 2592억 원)가 될 것으로 개발원은 예측했다.

올해 게임 업계의 눈에 띄는 특징으로는 △모바일 게임이 PC 게임보다 시장 규모가 커진다 △국내 온라인 게임의 해외 진출이 두드러진다 △비디오 게임 시장이 확대된다 등이 꼽혔다.

2) 가와베 가즈토(김태완 역), 게임 시나리오, 시나리오 친구들, 1999, p. 4

3) 전경란(2002)은 그녀의 박사학위 논문 '디지털 내러티브에 관한 연구'에서 기존의 서사성이 상호작용성과 충돌하는 부분과 타협하는 부분에 대한 견해들을 실증적으로 제시한 바 있다.

4) 원인이 없는 사건이나 현상을 말한다. 게임에서 예측할 수 없는 방향에서 예측할 수 없는 속도와 방법으로 다양각색의 괴물들이 공격해 오거나 총알들이 퍼부어 올 때 긴장감이 높아지는 우연성이 발생한다.

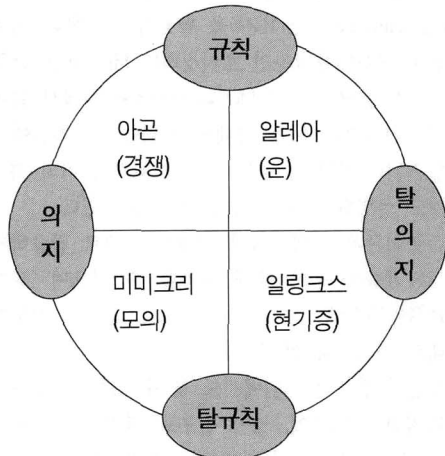
5) 퀘스트(Quest)란 직역하면 '모험'이라는 뜻이지만 RPG게임에서는 임무를 수행하는 것을 의미한다. 퀘스트 임무를 부여받아 이를 수행하면 해당 퀘스트에서 제공하게 되는 보상(reward)을 받는다.

6) 로제 카이와(이상을 역), 놀이와 인간, 문예출판사, 1994

7) J. 호이징하(김윤수 역), 호모 루덴스, 도서출판 까치, 1993

8) 김홍순 외(2002), '영상 콘텐츠 연구'에서, 게이머가 게임을 종료하고 가상 공간을 떠나 나와도 마치 우리의 현실이 나의 참여 여부와 상관없이 지속적으로 진행되고 있는 것처럼 다른 게이머들에 의해 가상의 세계는 진행되어 나간다. 가상 공동체란 사이버공간에서 개인적인 관계의 망을 형성하기 위해서 충분한 사람들이 모여서, 충분한 인간적인 감정을 실어서, 충분한 기간을 걸친 공적 대화를 나눌 때 넷상에서 나타나는 사회적 결합이다.

론에까지 이른다. 호이징하의 관점을 빌리지 않더라도 컴퓨터 게임이 문화영역에서 수행하는 기능은 놀이와 유사성이 많다. 오히려 기존의 놀이들의 대부분은 컴퓨터의 시뮬레이션에 의해 컴퓨터 게임으로 재현되고 있다. 특히 온라인 게임은 가상 공동체를 기반으로 이른바 '디지털 문화'를 선도하는 측면이 강하게 나타나고 있고 이러한 문화는 다시 현실 세계에 반영되고 있는 양상을 보이기도 한다. 가령 게임에서 이야기 전개 배경이 되는 가상적 구성틀(Fictional Framework)을 훑어낸 복합극장들의 실내 공간이라든가, 게임 중심의 동호회 활동이라든가, 채팅언어들의 일상적 활용 등이 그것이다.



[표 1] 놀이의 4가지 분류

호이징하는 놀이를 비생산적인 활동으로 여기면서도 문화로서의 내용적 가치를 중요시 한 반면, 카이와는 비역사적인 방법으로 접근하며 놀이의 본질로서 형식(규칙)을 존중한다. 카이와는 놀이가 순수한 형식이라는 입장이래 놀이의 분류에 주목하고 있다. 로제 가이오와는 [표 1]과 같이 옛날부터 행해지던 인간의 놀이를 네가지의 범주로 분류하였다. 분류할 때의 척도는 '유희자의 의지가 작용하고 있는가, 아닌가'(가로축), '규칙이 있는가, 없는가'(세로축)였고 그 결과로 인간의 놀이는 [표 2]와 같이 네 종류가 있다고 정의한다.

기본적인 범주	대응하는 기능들
아곤(경쟁)	규칙도 있고 의지를 반영하는 것
미미크리(모의)	규칙은 없으나 의지를 반영하는 것
알레아(운)	규칙은 있으나 의지가 반영되지 않는 것
일링크스(현기증)	규칙도 없고 의지도 반영되지 않는 것

[표 2] 놀이의 범주와 대응하는 기능들

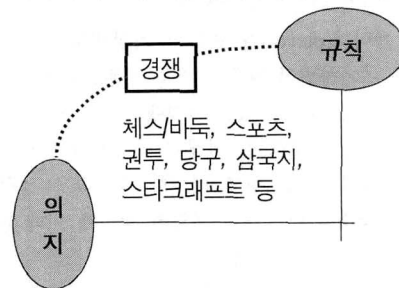
2-1. 아곤 (Agon)

놀이의 어느 한 무리는 모두 경쟁이라는 형태를 취한다. 경쟁이란 이긴 자의 승리에 명확하고 이론의 여지가 없는 가치를 줄 수 있는 이상적인 조건하에서 경쟁자들이 서로 싸우도록, 기회의 평등이 인위적으로 설정된 투쟁이다.⁹⁾

9) 로제 카이와(이상률 역), 놀이와 인간, 문예출판사, 1994, p.39

아곤은 규칙에 입각한 경쟁의 놀이기 때문에 운동경기에서 볼 수 있듯이 상대적 경쟁을 통해 자신의 우수성을 인정받고 싶어 하는 인간의 욕망이 표현되는 놀이이다. 그렇기 때문에 아곤의 실천은 지속적인 노력을 통한 승리에의 의지를 전제로 한다. [표 2]에서 보듯, 아곤은 규칙을 따르며 의지에 의해 놀이의 결과가 좌우되는 것이다.

사회생활에 편입된 제도적 형태에서도 아곤의 경쟁은 그대로 드러난다. 기업에서 매출실적을 높이기 위한 사업상의 경쟁이라든지, 수능시험이나 각종 콘테스트들이 그것들이다. 사회의 제도적 틀에서 개인의 자아실현의 과정은 끊임없는 노력과 굳은 의지를 통해 이루어진다. 가상공동체 속에서 진행되는 온라인 게임은 타 장르의 게임보다 상대적으로 아곤의 놀이개념에 더욱 적합하다. 다른 모든 게임들도 상대적 경쟁에 입각하여 진행되어 아곤의 놀이개념이 성립하지만, 온라인 게임은 현실 사회와 유사한 성격을 띠고 있기 때문에 좀 더 본질적으리면서 강력한 아곤의 개념이 작용한다고 볼 수 있다.



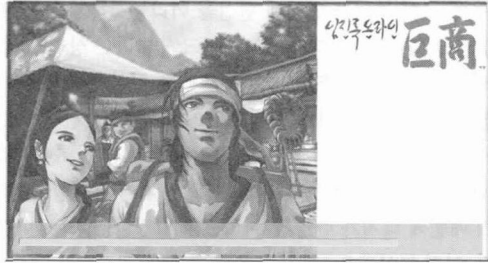
[그림 1]은 중국에서 동시접속자 70만명을 돌파한 온라인 게임 <미르의 전설>의 아바타 상태창(status window)이다. 무림에서 무예를 닦으며 게임을 진행하도록 설정된 이 게임은 상태창을 통해 현재의 수준에서 가장 최선의 게임플레이를 할 수 있도록 자신의 캐릭터의 속성을 이루는 각종 데이터를 열람할 수 있고, 게이머의 의지에 따라 데이터의 조합을 변경할 수 있다.



[그림 1] 온라인 게임 <미르의 전설III> 아바타 상태창

RPG형태인 온라인 게임은 이름, 성별, 직업 등이 정해진 가상 공동체 생활을 하면서 적과의 싸움에서 주어진 임무를 수행해 가며 경험을 쌓게 되고 경험치가 쌓여지면 게이머의 레벨이 올라가 보다 강력한 힘을 부여받게 된다. 고 레벨의 캐릭터가 소유하는 좋은 아이템은 다른 게이머들의 동경의 대상이 되고 그 공동체내에서 사회적 위세로 이어지기도 한다.¹⁰⁾ 강해지고 유명해져서 고수로 대접받고 싶은 욕망과 게이머 자신의 우수성을 인정받기 위해 끊임없이 노력하게 되는 것이다.

10) 김훈순외, 영상 콘텐츠 연구, 커뮤니케이션북스, p285



[그림 2] 온라인 게임 <임진록 온라인 거상>

[그림 2]는 온라인 게임 <임진록 온라인 거상>으로 1509년 조선시대 동북아시아를 배경으로 상인들의 전략과 교역을 바탕으로 한 경제시뮬레이션 게임이다. 게임을 하는 유저들은 게임 속에 만들어진 한국·일본·중국의 각 도시를 돌아다니며 무역을 통해 부를 쌓으며 거상이 되는 것이 최종 목적이다. 처음에는 게임 속 각 도시 특산물들의 시세를 파악하고, 나중에는 가장 큰 이윤을 낼 수 있는 자신만의 교역 노하우를 쌓아야 빠르게 거상이 될 수 있다. 아울러 기본적인 상거래 외에도 신용등급을 높이고 경매를 하며 마을에 투자해 수익을 올리는 것과 같은 경제활동을 수행해야 한다.

이 게임은 게이머의 인지적 능력을 모두 동원해야 고레벨의 소지자가 되어 이른바 '거상'이 될 수 있도록 구성되어 아곤의 놀이개념에 이상적으로 부합하는 사례이다. 단순히 게임속의 몬스터나 적을 물리치며 경험을 축적하는 경우와 달리, 거상이 되기 위해서는 경제활동에 따르는 모든 지식들을 복합적으로 활용하며 경쟁해야 빠르게 목적을 달성할 수 있기 때문이다.

온라인 게임은 특정한 임무가 주어지는 퀘스트(Quest)들을 수행하면서 캐릭터의 경험치가 쌓여 진다. 경험치가 쌓이면 그 보상효과(reward)로서 고레벨의 캐릭터를 소유할 수 있게 되고 이를 통해 게임속의 자신의 세계를 넓혀가는 것이다. 게이머의 성취욕을 높이며 경쟁을 유발하는 퀘스트를 구성하기 위해서는 게임을 진행하게 되는 이유로서 목적(Goal)이 다양하고 흥미롭게 설정되어야 아곤의 경쟁이 이루어 진다고 하겠다.

일반적인 게임에서의 목적의 유형은 대체로 다음과 같다.¹¹⁾

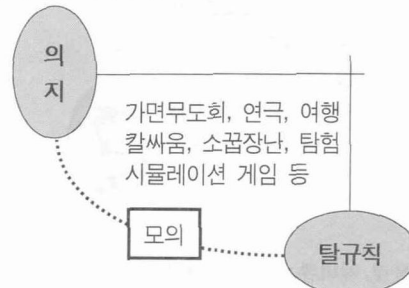
- ① 무언가를 모은다(점수 내기 게임 등)
- ② 영토를 확보한다(바둑을 비롯한 고전 게임들)
- ③ 어딘가 먼저 도착한다(경주형 게임 - 문자 그대로의 의미, 혹은 비유적 의미로 쓰인다. 예를 들면 군비 경쟁)
- ④ 어떤 것을 발견한다(탐험이나 추론 - 드물긴 하지만 그 자체로 목적이 되기도 한다)
- ⑤ 경쟁자를 이긴다

2-2. 미미크리 (Mimicry)

모든 놀이는 환상(illusion)이라고는 말할 수 없어도, 적어도 약속에 의해 정해지고 몇 가지 점에서는 허구적인 하나의 닫혀진 세계를 일시적으로 받아들이는 것을 전제로 하고 있다. 여기서 말하는 놀이는 가공의 환경속에서 활동을 전개하거나 운명에 복종하는

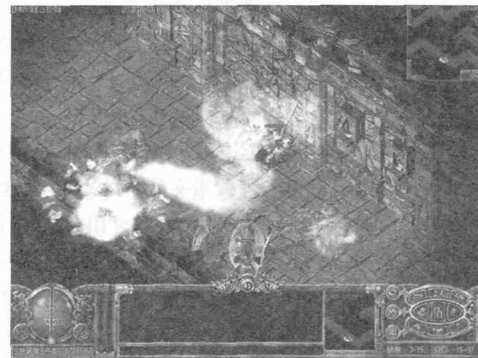
것이 아니라, 그 자신이 가공의 인물이 되어 그것에 어울리게 행동하는 것으로 성립한다.¹²⁾

미미크리(Mimicry)는 흉내내거나 가장하여 노는데 규칙이 있을 수 없지만 어떤 것을 따라하고 싶은 의지가 반영되는 놀이의 개념인 것이다. 놀이하는 자가 가면을 쓰거나 가장하고 있다는 사실 자체와 그로 인해 일어나는 결과가 즐거움을 일으킨다는 것이 미미크리의 재미의 원리인 것이다.



미미크리는 끊임없는 창작이며 연기자 관객에게 환각(속임수)을 거부하도록 하는 잘못을 저지르지 않으면서 관객을 때려시키는 것이며, 연기자는 환각(속임수)에 몸을 맡기는 것이다.¹³⁾ 이런 점에서 게이머의 분신인 에이전트(agent)로서의 캐릭터가 활동하는 온라인 게임에서 게이머와 캐릭터간 동일하게 인식되는 자체만으로도 미미크리를 구성한다. 이는 TV를 통해 스포츠 경기를 시청할 때 좋아하는 선수를 응원하기 위해 일종의 육체적 전염에 의해 그들과 같은 자세를 취하게 되는 것과 같은 원리이다. 따라서 이름, 성별, 직업을 가진 3인칭의 캐릭터를 매개로 놀이하는 온라인 게임의 형식 자체는 무엇보다 미미크리에 해당한다.

한편으로, 현실을 은폐하고 제 2의 현실을 모의하는 것으로서의 미미크리의 창작적 성격은 탐구적인 측면을 지닌다. 낯선 곳으로의 체험과 여행은, 어떻게 해서든지 사람은 세계를 다르게 만들어서 세계로부터 벗어나거나 자신을 다르게 만들어서라도 세계로부터 벗어날 수 있다는 것이 미미크리인 것이다.



[그림 3] <미르의 전설 III> 던전(동굴)에서의 결투장면

[그림 3]과 같이 온라인 게임에서의 가상의 숲, 바다, 동굴, 거리 등으로 구성된 마을과 던전(dungeon)들은 '모의'의 세계가 구축된 일면이라 하겠다.

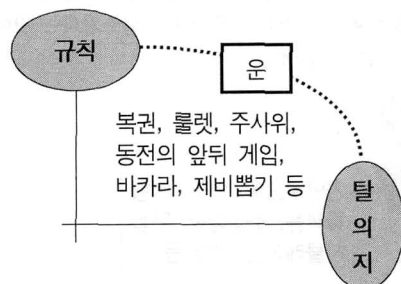
2-3. 알레아 (Alea)

11) Andrew Rollings, Dave Morris, 'Game Architecture and Design', The Coriolis Group, 2001, p. 39

12) Ibid., p. 47

13) Ibid., p. 52

아곤과는 정반대로, 놀이하는 자에게 달려있지 않은 결정, 그가 전혀 영향력을 행사할 수 없는 결정에 기초하는 모든 놀이를 지칭한다. 의지를 포기하고 운에 자신을 맡기는 놀리, 즉 우연놀이가 이에 해당한다.¹⁴⁾ 게임의 규칙은 있으나 놀이하는 자의 의지가 반영되는 않는 곳에서 '운'의 흥미를 유발한다.



주사위놀이, 룰렛, 제비뽑기 등은 알레아의 순수한 예에 해당하며 운명의 은혜가 드러나는 것이다. 아곤의 경우에는 경쟁자들 간의 기회를 평등하게 하는데 모든 주의를 기울인다면, 여기서는 위험과 이익의 균형을 빈틈없이 잡는 데 모든 주의를 기울인다.¹⁵⁾ 공평의 원리에 의해 놀이하는 자가 무릅쓴 위험과 비례해서 보상을 주는 것이다. 공평의 원리는 확률에 의한 운의 결정일지라도 놀이하는 자의 예측과 상상 그리고 투기하는 능력이 요구되기도 한다. 알레아는 아곤이 노력한 만큼 얻는다 라는 원인과 결과의 놀이와는 달리 원인이 없는 결과를 낳는다. 아곤이 어느정도 예측가능한 필연성을 내포한다면 알레아는 예측하기 어려운 우연성을 내포하기 때문에 승리하였을 때 더 큰 긴장과 짜릿성을 창출한다. 이른바 '땡 잡았다'거나 '또 해야지'로 이어지는 기대심리는 또 다른 '운'을 기대하면서 놀이에 끊임없이 몰입하게 하도록 막연한 쾌감을 느끼게 한다. 따라서 우연놀이는 요행을 바라는 기대심리로 이어질 때 가장 강한 중독성을 갖는다.

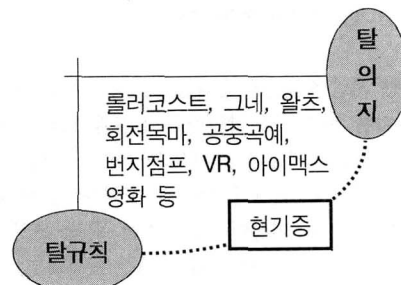
<테트리스>와 같은 게임에서 어떤 블록이 나오는데 따른 게임의 우연성, 온라인 게임에서 적을 죽였을 때 그가 소지한 어떤 아이템이 땅에 떨어질지 모른다는 설정을 통해 귀한 아이템을 획득할 수 있다는 기대심리, 그리고 예측할 수 없는 방법으로 각양각색의 몬스터들이 공격해 오는 필드(평지)나 던전(동굴)의 설정 등은 우연놀이의 흥미를 느낄 수 있는 경우이다.

온라인게임들은 알레아적 유인요소를 높이기 위해 인터넷 웹사이트와 연계하여 시의성이 높은 소재를 활용하며 다양한 이벤트 행사를 개최하기도 한다. 온라인 게임<미르의 전설 III>의 경우는 게이머가 레벨업을 위해 퀘스트를 수행하는 역할 외에 필요한 아이템을 얻거나 살 수 있는 사이버 머니를 얻을 수 있는 방식으로 '오늘의 일거리'라는 메뉴를 두고 있다. 이 메뉴에서 부가되는 일거리는 날마다 제비뽑기 식으로 선정되며, 운이 좋은 시간에는 매우 쉽게 문제를 풀 수 있기 때문에 게이머에게 우연성에 의한 기대심리를 제공한다.

2.4. 이린크스(현기증)

일시적으로 지각의 안정을 파괴하고 맑은 의식에 일종의 기분 좋은 패닉(panique) 상태를 일으키려는 시도로 이루어져 있다. 어떠

한 경우에도 이 놀이는 일거에 현실을 어리둥절하게 하는 일종의 경련(가슴줄임), 실신상태(혼분) 또는 크게 놀라는 상태(얼떨떨함)에 들어가는 것을 의미한다.¹⁶⁾ 이린크스는 일상에서 구조화된 안정적인 사고의 패턴에서 일시적으로 벗어날 때 순간적으로 느끼는 아찔함과 같은 것으로 이른바 '뿡간다'라고 외칠 수 있게 지각의 혼란을 야기하는 즐거움이다. 놀이하는 자가 통제할 수 없는 상태이기 때문에 의지가 반영될 수 없으며 일정한 규칙이 따르지도 않는다. 이런 놀이들은 '현기증'을 유발한다.



어린시절의 팽이놀이, 미끄럼질, 회전목마, 그네를 줄업한 어른은 우선 수많은 댄스의 도취효과를 맞는다. 같은 종류의 즐거움은 스키, 오토바이, 스포츠카 등을 타고 맹렬한 속도로 달릴 때 유발되는 취한 기분으로부터도 얻어진다.¹⁷⁾ 몸을 마비시킬 정도의 격렬함을 이러한 감각에 주기 위해서 'VR 체험형' 게임들이 등장하게 된 것이다. <DDR 게임>과 같은 VR 체험형 게임은 실시간으로 동작과 반응을 일체화하기 때문에 빠르게 몰입으로 유도한다. 대형 스크린으로 상영하는 <아이맥스 영화>와 같은 입체영화도 VR 체험형에 속한다. 이것들은 실감나게 영상을 재현하지만 눈이 쉬 피로해 지는 등 현기증을 유발하기 때문에 25분 내외로 끝을 내는 경우가 많다. 이러한 현기증 놀이에 열광되는 것은 지각의 혼란과 경련을 통한 쾌감(jouissance)을 느끼게 하기 때문이다. 그러나 일정 시간 이상의 쾌감이 지속되면 정신이상의 증세를 유발할 수 있기 때문에 일시적 경험에 그칠 수 있도록 장치되어야 한다.

온라인 게임에서는 무엇보다 친구, 형제관계, 문파 등의 다양한 사회적 관계로 이어져 동맹을 형성할 수 있는 특징에 의해 현기증 놀이의 일면을 발견할 수 있다. 동시에 많은 게이머들이 각자의 캐릭터들을 움직이며 채팅하는 순간엔 팀 플레이할 때의 집단 최면의 식과 같은 기묘한 흥분을 느끼는 영역의 재미를 느끼게 된다. 아울러 던전에서 마을이나 특정한 장소로 캐릭터를 순간이동 시키는 텔레포트 기능은 롤러코스트나 제트코스트¹⁸⁾를 타고 있을 때 느끼게 하는 '현기증'을 동반한다고 볼 수 있다.

온라인 게임의 3D화도 현기증 놀이의 즐거움을 더해주는 요인이라 하겠다. 3D는 입체로 화면을 구성하기 때문에 아이맥스 영화와 같은 실감나는 영상을 구현하기 때문이다.

'현기증'은 가장 몰입도를 높여주는 장점을 갖는 반면 일정시간이 경과하면 이성을 마비시켜 어지럼증을 유발하고 심하면 구토를 하게 하기도 한다. 이러한 문제로 인해 퀘이크(Quake)와 같은 PC 게임에서는 부작용을 최소화하도록 화면을 어둡게 처리하기도 하였다.

16) Ibid., p. 52

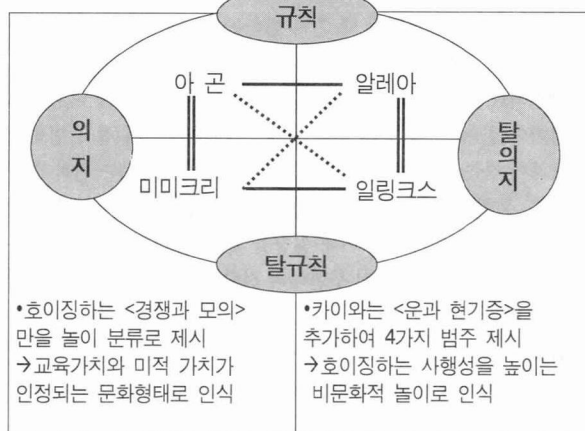
17) Ibid., p. 56

18) 소형 무개객차를 연결하여 급커브나 급경사의 고가궤도 위를 관성으로 달리게 함으로써 스릴을 맛보게 하는 유원지의 오락시설

14) Ibid., p. 44

15) Ibid., p. 43

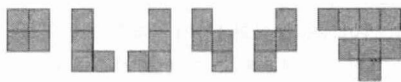
3. 4가지 범주 간의 조합과 보완작용



있을 수 없는 조합
 우발적인 조합 ==
 근원적인 조합 —

3-1. 있을 수 없는 조합

현기증은 규칙이 있는 경쟁과 결합되지 않는다는 것이다. 현기증은 규칙이 있는 경쟁을 곧바로 변질시키기 때문이다.¹⁹⁾



[그림 4] <테트리스>에 나오는 일곱 가지 블록

[그림 4]와 같이 가장 간단한 구조로 모든 사람들에게 끊임없이 사랑받는 게임 중의 하나인 <테트리스>²⁰⁾는 7가지의 블록들의 조합으로 이루어진 대표적인 규칙의 게임이다. <테트리스>는 이러한 단순한 게임 구조에 덧붙여 변화를 주는 어떠한 시도도 성공한 적이 없다. 입체적인 효과를 덧붙인 3D 테트리스로의 변화의 실패가 대표적이다. 3D는 입체 그래픽으로 VR효과를 수반하기 때문에 기본적으로 현기증 놀이의 분위기를 파생하는 측면이 있고 이는 곧 아곤의 성질을 변질시킬 수 있는 것이다. 따라서 <테트리스>와 같은 논리에 입각한 규칙에 의존한 놀이는 현란한 그래픽적 효과나 현기증 놀이가 결합되는 것이 부적절하다 하겠다.

모의와 운 사이도 양립할 수 없다. 알레아는 운의 의지에 자신을 내맡기는 것이기 때문에, 남을 흉내내거나 속이고자 하는 가면놀이와 결합된다면 알레아의 원리는 파괴되는 것이다. 그렇지 않고, 알레아와 미미크리가 어떤 목적을 한다면 더 이상은 놀이가 아니고 주술의 영역에 들어가는 것이다.

3-2. 우발적인 조합

19) Ibid., p. 113

20) 하버드의 심리학자인 조니 A. 밀러는 <마법의 숫자 7>이라는 논문에서 획기적인 인간의 심리를 발표했다. 그것은 인간은 동시에 '7' 종류를 기억할 수 있다는 내용이었다. 일설에 의하면 미국의 전화 회사인 AT&T가 전화 번호를 일곱 자리로 한 것도 이 설에 따랐기 때문이라고 한다. 그 비밀의 숫자를 정교하게 다루어서 알렉세이 파피토노프는 블록 수를 7 종류로 한 것이라 한다.

미미크리는 아곤을 규정짓는 조건들을 훼손하지 않을 뿐만 아니라 아곤을 강화시킨다. 2002년 월드컵 경기를 돌이켜보면 시합자체는 경쟁일지라도 그 자체는 볼거리로서 모든 선수들은 관객의 성원에 보답하기 위해 마치 미미크리의 가면놀이 연기가 된 것처럼 최선을 다해 시합을 치르게 되는 것이다. 제갈 공명이 삼국지에서 책략을 구사하여 조조의 대군을 섬멸하는 장면을 비롯하여 전면적으로 모의성이 강한 시뮬레이션 게임인 <삼국지>에서는 중국의 통일을 목표로 '경쟁'하는 아곤이 있기 때문에 사람들은 이 게임에 빠져든다.

또한 알레아와 현기증도 무리없이 결합한다. 알레아는 의지의 포기를 전제로 하기 때문에, 그것이 황홀, 홀림, 도취상태를 일으키거나 조장해도 이해할 만하다. 바로 이 점에서 일링크스와 알레아는 합성이 이루어 진다 하겠다.²¹⁾ <온라인 고스톱>을 비롯한 도박게임이 성행하는 이유는, 운과 불운이 교차되는 가운데 게임하는 자는 서서히 냉정함을 잃으며 일링크스의 영역에 들어서 황홀하고 미칠 지경에 빠져 들기 때문이다. 알레아와 현기증의 결합은 가장 강력한 몰입이 이루어지며 최고조의 정신적 긴장감을 맛보게 하기 때문에 체험용 VR 게임에서 흔히 접할 수 있으며 체험시간도 기껏해야 몇분을 넘지 않는다.

한편으로, 도박게임을 사행성을 조장하는 것으로 인식하는 이유는, 게임에서 운이 따르지 않는 자에게는 어떤 특별한 현기증이 엄습할 수 있으며 이는 곧 사회적 또는 정신적 이탈로 연결될 수 있기 때문이다.

3-3. 근원적인 조합

아곤과 알레아는 규칙의 영역을 차지하고 있다는 점에서 두 범주상의 성질 사이는 유사성과 상호보완성이 있다 하겠다. 예를 들어 체스와 주사위놀이, 축구와 복권이 나타나는 양극단의 사이에는 두 태도를 다양한 비율로 결합하는 수많은 놀이가 놓여 있다.

<테트리스>는 얼핏보면 게임하는자의 의지를 믿으며 규칙이 작용하는 경쟁 게임으로만 보이지만, 이 게임은 다음에 어떤 블록이 나오는가 우연에 의해 결정되는 '운'이 있어서 재미있는 것이다. 미미크리와 일링크스는 똑같이 규칙없는 영역에 위치하는 점에서 상호 결합할 수 있다 하겠다. 이 영역에서는 놀이하는 자가 솟구치는 번덕이나 절대적인 영감에 몸을 맡기면서 끊임없이 즉흥적으로 꾸며낸다. 이 결합은 환각에 홀린 자의 의식 속에서 현실세계가 일시적으로 없어질 정도로 격렬한 발작과 경련을 일으킨다.²²⁾ 가면과 흥분의 조합, 이 결합은 환각에 홀린 자의 의식 속에서 현실세계가 일시적으로 없어질 정도의 현기증을 일으킨다는 점이 온라인 게임이 제공하는 가상 체험의 즐거움을 정확하게 설명해 준다 하겠다. 즉 중세를 배경으로 기사, 마법사, 요정이 되어 몬스터를 죽이고 아이템을 얻고 경험치를 쌓아 레벨을 올려 게임 속의 강자가 된다는 <리니지>의 설정은 사이버공간 속에 물리적 현실 세계의 제약을 뛰어넘는 환상의 세계를 만들어 낸다.²³⁾ 이러한 환상속으로의 여행은 게이머가 절대적인 자신의 영감에 판단을 맡기며 끊임없이 특별한 자극을 체험하게 되는 것이다.

21) Ibid., p. 114

22) Ibid., p. 117

23) 김훈순외, 영상 콘텐츠 연구, 커뮤니케이션북스, p272

3. 결 론

카이와의 놀이론은 비록 컴퓨터 게임의 시대를 경험하지 못한 채 저술되었다 할지라도 놀이를 문화와의 상관관계에서 주목하여 인간을 열광케 하는 놀이의 영역을 4가지 범주로 분류하였다는데 최대의 가치가 있다.

4개의 놀이의 범주는 각각 경쟁, 모의, 운, 현기증과 같은 독특한 재미의 성질에 기반한다는 것을 고찰하였다. 아곤의 경쟁은 끊임없이 도전하여 자신의 우수성을 인정받고 싶어하는 인간의 심리, 미미크리의 모의는 가장과 가면놀이의 형태로써 연출되는 감정입입의 즐거움, 알레아의 운은 전지전능한 누군가에게 자신을 의탁하여 운명의 은혜를 기대하는 우연놀이의 확률이 주는 즐거움, 이링크스의 현기증은 정신의 혼란상태에서 의식이 마비되어 있는 순간의 쾌감을 주는 것이다.

이들 4개의 범주는 다음과 같은 두가지 점에서 주목하여 온라인 게임에 유용하게 활용될 수 있다고 하겠다.

첫째로, 필요에 따라 상호 결합하거나 순환적으로 기능하며 게임의 흥미를 높이도록 창발효과²⁴⁾를 유발한다는 점이다. 규칙이 있는 영역에서 아곤과 알레아가 그리고 규칙적이지 않은 영역에서는 미미크리가 이링크스와 잘 결합하는 것을 살펴 보았다. 또 다른 조합으로 의지가 반영되는 영역에서 아곤과 미미크리가 결합할 수 있고, 의지가 반영되지 않는 영역에서 알레아와 이링크스가 결합할 수 있는 것이다. 다만 아곤의 규칙과 이링크스의 현기증의 조합이나 미미크리의 모의와 알레아의 운은 서로의 성질을 변질시키거나 파괴시킬 수 있기 때문에 양립하기는 어렵다. 따라서 이러한 조합을 시도하는 게임은 실패의 가능성을 내포한다 하겠다.

각 영역들이 결합하는 이유는 한가지의 자극만이 지속되면 게임의 흥미가 상실된다는 점에 기초한다. 자극이 끝나면 몰입도 끝나는 것이다. 스타크래프트와 같은 게임이 수년간 지속될 수 있는 비결은 마치 바둑이나 체스와 같이 게임에 자유도가 높아 많은 변화를 꾀할 수 있기 때문이다.

4가지 범주는 상호 결합될 뿐 아니라 순차적으로 배치될 수 있는 것이다. 가령, 온라인 게임 <미르의 전설>에서는 게임속에 경쟁을 촉진하는 고유한 아이템이나 게임의 룰, 모의적으로 가장하기 위한 옷집이나 가발상점, 그날의 행운을 위한 점집, 문과 가입을 통한 단체 행동 등 4가지 분류들에 해당하는 메뉴들이 존재한다. 일본의 게임 메이커인 남코가 경영하는 테마파크인 <윈더에그>는 이 4분류를 의식해서 테마관들의 구성과 배치가 이루어 졌다고 한다.

둘째로, 컴퓨터 온라인 게임들은 신제품으로의 버전업(version-up)을 통해 게이머들의 관심을 고조시키곤 한다. 기존의 게임에 익숙해진 게이머들에게 자극의 양을 증가시키기 위함이다. 놀이하는 자가 싫증내지 않고 게임에 몰입하게 되는 이유는 무엇보다 게임속에 자극의 양이 계속해서 증가했기 때문이라고 볼 수 있다. 그런데 문제는 몇 년이 지나도 바둑은 바둑이고 체스는 체스일 수 밖에 없는 놀이들에 있다. 이러한 놀이들은 규칙

이 고정되어 있기 때문에 놀이의 자극을 증가시킬 수 없는 문제가 발생하는 것이다. 아울러 자극의 양을 늘리기 위해 게임은 부가요소들을 장착하는 등 점차 복잡한 양상을 띠게 된다. 게임개발자들이 기존 게임을 버전업할 때 흔히 범하는 오류라 할 수 있는 부분이다.

버전업되는 게임은 변화가 많을 수 있도록 영역이 넓게 디자인된 놀이여야 한다. 이를 통해 자극의 양 이외에 자극의 질적 변화를 추구해야 하는 것이다. 질적 변화는 '게임속에 일어나는 변화가 유한한가, 무한한가'에 따른 것이라 하겠다. <홀라후프>와 같은 놀이는 변화가 적기 때문에 이내 싫증을 낼 수 있지만, <바둑> 같은 놀이는 주어진 규칙하에서 무한대의 전략전술이 가능하기 때문에 싫증이 나지 않는 것이다.

게임에서 자극의 양을 증가시킨다는 것은, 적의 공격력이 올라간 양만큼 게이머의 공격력을 높이는 것이다. 그렇게 함으로써 공수의 균형을 유지하는 것이다. 'X=Y'가 <리니지>라고 한다면 'X+a=Y+a'가 <리니지 II>라고 해석될 수 있는 것이다. 'a'의 자극이 효과적인 때 플레이어들 매료시켜 <리니지 II>와 같이 성공적일 수 있다 하겠다.

온라인 게임에서 'X+a=Y+a' 등식은 놀이의 범주간의 결합이라 할 때, X와 Y는 가장 추가 되는 범주의 유형이고 'a'는 종속적인 범주로서, 예를 들자면 <아곤과 알레아>의 조합이 업버전시 <아곤과 미미크리>로 변경될 수 있다는 것이다.

이와 같이 카이와의 놀이의 4가지 분류는 게임의 자극의 양을 늘리기 위한 방법으로 활용될 수 있겠다. 아울러 4가지 범주의 순환적 사용으로 자극의 질적 변화를 구축할 수 있도록 적용된다면 게이머에게 끊임없이 즐거움을 줄 수 있는 원리로 이해하고 활용할 수 있는 개념이라 하겠다.

참고문헌

- Andrew Rollings, Dave Morris, 'Game Architecture and Design', The Coriolis Group, 2001
- 로제 카이와(이상률 역), 놀이와 인간, 문예출판사, 1994
- J. 호이징하(김윤수 역), 호모 루덴스, 도서출판 까치, 1993
- 최유찬, 게임의 서사, 내러티브 제 2호, 2000
- 김훈순외, 영상 콘텐츠 연구, 커뮤니케이션북스
- 가와베 가즈토(김태완 역), 게임 시나리오, 시나리오 친구들, 1999
- 전경란, 디지털 내러티브에 관한 연구, 이화여대 박사학위 논문, 2002
- 강경석, 컴퓨터 게임의 몰입기제에 관한 연구, 연세대학교 석사학위 논문, 2000
- 대한민국 게임백서, 한국게임산업개발원, 2002

24) 창발(emergence)은 전체속의 부분들이 역동적인 상호작용을 통해 어떤 결과를 만들어 내는 관계맺음의 결과이다. 자기 조직화self organization를 통해 구성 성분에는 없던 새로운 성질이 창발emergent하게 된다.