

## 놀이이론의 관점으로 본 소셜네트워크 게임의 특성

A feature of social network game from a game theory view point

---

저자 (Authors)	손희정 Son Hee Jeong
출처 (Source)	<a href="#">한국애니메이션학회 학술대회지</a> , 2012.6, 50-51(2 pages)
발행처 (Publisher)	<a href="#">한국애니메이션학회</a> The Animation Society of Korea
URL	<a href="http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE02068106">http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE02068106</a>
APA Style	손희정 (2012). 놀이이론의 관점으로 본 소셜네트워크 게임의 특성. 한국애니메이션학회 학술대회지, 50-51
이용정보 (Accessed)	한국산업기술대학교 218.101.229.*** 2020/01/10 15:07 (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.

# 놀이이론의 관점으로 본 소셜네트워크 게임의 특성

A feature of social network game from a game theory view point.

## 1. 서론

### 1-1. 연구의 배경 및 목적

‘놀이’란 즐거움을 얻기 위해 자발적으로 행하는 모든 행동을 이른다. 즐거움, 곧 ‘재미’를 위한 활동이 놀이인 것이다. ‘재미’는 놀이의 본질을 규정하는 요소이다.<sup>1)</sup> 놀이가 재미를 위해 인간을 열광하게 하거나 몰두하게 하는 원초적인 성질이 있듯이 게임에서도 재미는 사용자를 주목하게 만드는 본질이다. ‘재미’라는 놀이의 본질은 현대에 게임에서 가장 두드러지게 나타나는데 멀티미디어의 등장으로 TV, 컴퓨터, 스마트폰을 통해 사용자는 놀이를 하고 있다. 대중들은 이러한 새로운 매체를 적극 수용하여 단순히 재미를 위한 게임을 넘어서서 참여와 능동적인 경험을 통한 상호작용적 놀이를 하고 있다. 또한 SNS의 확대와 스마트폰의 빠른 보급으로 다양한 멀티기기에서 즐길 수 있는 유무선 연동 게임들이 사용자에게 높은 호응을 얻고 있다. 따라서 본 연구자는 호이징가와 로제 카이와가 제시한 놀이이론과 스마트폰 SNG(Social Network Game)의 연관성을 찾고 ‘놀이’의 근원적인 성격을 토대로 SNG의 특성을 살펴보고자 한다.

### 1-2. 연구의 방법

본 연구는 첫째, 놀이와 문화와의 관계를 통해 놀이의 개념과 특성을 규정한 호이징가의 놀이적 특성, 놀이의 유형을 체계적으로 정립한 카이와의 놀이유형을 문헌연구를 통해 고찰한다. 둘째, 스마트폰과 SNG게임이 지니고 있는 특성들을 분석하고 마지막으로 분석된 SNG게임의 특성과 호이징가, 카이와의 놀이유형과의 관계를 재해석 한다.

## 2. 놀이의 특성과 유형

### 2-1. 호이징가의 놀이특성

호이징가에게 있어 놀이는 재미를 얻기 위해 자유롭고 자발적으로 행하는 것이며 뚜렷한 목적이 없는 것이다.

첫째, 자유로운 활동이다

여기서의 ‘자유’는 놀이하는 자의 ‘비강요’를 의미한다. 놀이는 어떤 물질적인 이해관계도 없고 어떠한 이익도 없으며 도덕적 의무로 부과되는 것도 아니다. 따라서 놀이는 여유가 있을 때 행해지는 것이며 이것은 놀이가 일상생활과 분리된 활동이라는 것과 연관된다. 놀이는 실제의 생활을 벗어난 자유롭고 일시적인 행위이다. 놀이의 본질은 ‘재미’이다. 재미라는 요소는 인간을 놀이에 열광하게 하거나 몰두하게 하는 원초적인 성질이 있다. 따라서 일상으로부터 벗어나는 이러한 활동이 단지 ‘재미’라는 가벼움의 뜻을 가지고 있는 것만은 아니며 사람들은 놀이하는 행위에 몰입함으로써 진지함을 수반한다.

둘째, 놀이공동체의 형성이다

놀이는 시작되면 어느 순간에 이르러 끝나게 되고 미리 구획되어져 있는 놀이공간에서 이루어진다. 즉 놀이는 제한된 시간과 고정된 공간 속에서 질서정연한 어떤 고유의 절대적 규칙에 따라 이루어진다. 호이징가는 이러한 놀이의 특성은 놀이가 끝난 후에도 더 지속하려는 경향으로 놀이공동체를 형성하며 그러한 공동체는 놀이가 계속된 시간을 넘어서 까지 그 놀이의 마력을 간직하려 한다.

### 2-2. 카이와의 놀이특성

로제 카이와는 옛날부터 행해지는 인간의 놀이를 네가지의 범주로 분류하였다.

[표2-1] 카이와의 놀이특성

	경쟁(아곤)	운(알레아)	모의(미미크리)	현기증(일링코스)
성격	경쟁자간 기회의 평등이 인위적으로 설정된 투쟁	운명과의 대결	가공의 인물에 자신을 대입	기분좋은 패닉상태
종류	포커, 체스	주사위, 룰렛	흉내, 연기	회전운동, 속도감
원동력	자신의 우수성을 인정받고자 함	우연의 자의성 자체	자신과의 동일시	
절제	훈련, 인내	운, 우연	창작의 연속	몸의 감각
기타	알레아로 전이 가능		각본없는 드라마	동물에게서도 발견

1) 요한 호이징가, 김윤수 옮김, 호모 루덴스, 까치, p12-13, 1998

2) 요한 호이징가, 김윤수 옮김, 호모 루덴스, 까치, p18-27, 1998

### 3. 소셜네트워크게임과 놀이

#### 3-1. 소셜네트워크게임의 정의와 특성

소셜네트워크게임(Social Network Game)은 트위터, 블로그, 페이스북과 같은 SNS(Social Network Service)의 장점인 소셜기능과 게임의 재미를 융합한 서비스를 의미하며 일반적으로 싸이월드와 같은 SNS내 유저의 프로필 정보, 친구관계 등의 자원을 활용하는 게임 등의 어플리케이션을 SNS내에서 즐길 수 있도록 만들어진 통합 형태를 의미하는 소셜 플랫폼에서 동작하며 친구들 간의 상호 관계를 촉진시키는 매개체 역할을 하는 게임을 말한다.<sup>3)</sup>

소셜네트워크게임(SNG)의 특성은 다음과 같다.

첫째, 사회적 인맥기반의 게임이라는 특성을 가진다. 소셜네트워크 게임을 하는 이유 중 하나는 교류를 하기 위함이다. 예시로, 친구의 농장을 방문해서 선물을 주거나 농작물에 물을 주면 해당 농작물에 대한 경험치를 받는다. 기존의 게임에서는 자신의 게임공간 내에서 아이템이나 경험치를 받았지만 소셜네트워크 게임의 경우에는 SNS와 연동된 친구의 게임공간을 방문해 선물하기 등의 기능을 통해 상호간의 교류와 소통을 활성화 시켜준다. 이는 기존 게임과는 다른 소셜네트워크 게임만의 특성이다.

둘째, 시간의 제약을 무시한다. 기존의 게임은 동시에 접속하여 같은 게임공간 내에서 만나고 있는 사람들은 실제 게임에 접속해 있는 사람들이다. 동시에 접속한 유저끼리만 상호작용이 가능했다. 하지만 소셜네트워크 게임은 동시에 접속하지 않아도 시간의 제약 없이 언제 어디서나 자신의 흔적을 친구의 공간에 남김으로써 상호작용을 만들어 나간다. 이러한 특성은 상대방에게 호기심을 유발하고 이후 게임을 다시 방문하게 만든다.

#### 3-2. 놀이이론과 소셜네트워크게임의 관계

호이징가는 놀이를 비생산적인 활동으로 여기면서도 문화로서의 내용적 가치를 중요시 한 반면, 카이와는 비역사적인 방법으로 접근하며 놀이의 본질로서 형식을 존중한다. 카이와는 놀이가 순수한 형식이라는 입장에서 놀이의 분류에 주목하고 있다.

이러한 두 가지 이론을 바탕으로 한 놀이의 근원적인 성격과 소셜네트워크게임의 특성을 다음과 같이 연관 지을 수 있다.

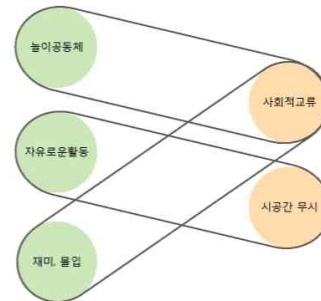
[표3-1] 놀이이론과 아이폰 소셜네트워크게임의 관계

	놀이이론		소셜네트워크게임의 특성	
	호이징가	카이와	소셜기반	시간 제약없음
당첨			○	○
플렉스카이			○	○
다이내믹	1. 자유로운 활동 2. 놀이공동체 형성	아곤 + 미미크리	○	○
스머프릴리지			○	○
에브리콜			○	○

또한 현재 소셜네트워크 게임들은 카이와가 제시한 네가지의 범주의 특성들을 가지고 있는데 현재 8천만명의 사용자를 확보하고 있는 SNG의 가장 대표적인 "Farm Ville"의 경우 호이징가가 제시한 놀이의 특성을 잘 보여주고 있으며 또한 카이와가 제시한 놀이의 특성 중 아곤과 미미크리가 혼합된 형태로 나타난다. 이것은 사용자가 일상과 분리된 공간에서 자유로운 활동을 통해 자신의 왕국을 흥내내고 표현하는 하나의 '놀이'이며 사용자는 꾸준한 인내와 노력을 통해 다른 사용자와 교류하고 경쟁하는 아곤의 형태를 통해 게임에 더 몰입하고 재미를 느낀다.



[그림3-1] 대표적인 소셜네트워크게임 "FarmVille"



[그림3-2] 놀이이론과 소셜네트워크게임특성의 관계

### 4. 결론

놀이 경험이 자유로운 속에서 타인과의 상호작용에 의해 이루어지며 시간의 제약을 받지 않는다는 점에서 놀이의 속성은 소셜네트워크게임의 가장 두드러진 특징이라 볼 수 있다. 이에 본 논문은 놀이의 이론을 통해 보여주는 놀이의 근원적인 놀이공동체, 자유로운활동, 재미와 몰입과 같은 성격을 사회적교류를 통해 이루어지는 소셜네트워크게임의 특징과 연관시켜 재해석하고자 하였다.

결과적으로 놀이적 맥락에서 살펴본 소셜네트워크게임은 그 자체로서의 놀이의 기능도 있지만 다른 사용자들과 상호간의 교류와 소통을 통해 제약없이 상호작용 할 때 진정한 '놀이'의 의미를 형성할 수 있다고 할 수 있다.

3) 소셜네트워크게임의 현황과 전망, 홍유진, 한국콘텐츠진흥원 포커스10-18(통권제18호,2010.2), 2010