

멀티미디어 게임 흡인요소의 순화: 유식학 응용

°조윤경*, 손인숙**, 배재학***

*울산대학교 교육대학원, **정보통신대학원, ***컴퓨터·정보통신공학부
e-mail: {yun0329, son3719, jhjbae}@ulsan.ac.kr

Sublimation of Multimedia Games' Holding Power: An Application of Vijapti-mtrat

°Yun-Gyeong Cho*, In-Sook Son**, Jae-Hak J. Bae***

*Graduate School of Education

**Graduate School of Information and Communication Technology

***School of Computer Engineering and Information Technology
University of Ulsan

요 약

본 논문에서는 유식학의 선심소와 멀티미디어 게임 흡인요소간의 연관성을 밝혔다. 11가지 선심소를 기저범주로 놓고 Roget 시소러스를 이용하여 참조정보를 탐색한 결과 선심소의 상세범주를 얻었다. 이것을 게임의 흡인요소 분류표와 대조를 통하여 선심소와 게임 흡인요소의 대응관계를 확인하였다. 이로써 게임의 흡인요소를 유식학 이론의 입장에서 파악할 수 있는 토대를 마련하여, 유식학의 수행법으로 게임이 가지는 부정적 흡인요소의 영향을 완화시킬 수 있는 방법을 강구할 수 있었다.

1. 서론

오늘날 대부분의 청소년들은 멀티미디어 게임을 즐긴다. 게임을 삶의 일부분으로 받아들이며, 그들의 주요한 대화 소재가 게임인 실정이다. 이처럼 많은 청소년들이 즐기는 게임은 도전감, 성취감, 상상력, 스트레스 해소[1] 등의 긍정적 측면이 있는가 하면 부정적인 효과[2]도 있다. 단순 동작의 반복, 게임 몰두로 인한 폐쇄적인 인간관계 형성, 실제 생활에 지장을 주는 몰입 경향 등이 그 예이다. 실제로 [3]에 의하면 몰입으로 인한 게임중독비율은 게임이용자 중 중학생이 13.3%, 인문계 고교생이 10.8%, 실업계 고교생이 10.2%, 대학생이 8.3%로 나타나고 있어, 중학생 게임이용자가 가장 병리학적인 게임중독 증세(내성, 금단, 강박적 의존, 조절능력 상실)를 보인다고 한다. 본 논문에서는 이러한 게임이 가지는 부정적 측면을 완화할 수 있는 방안을 불교의 유식학에서 찾고자 하였다.

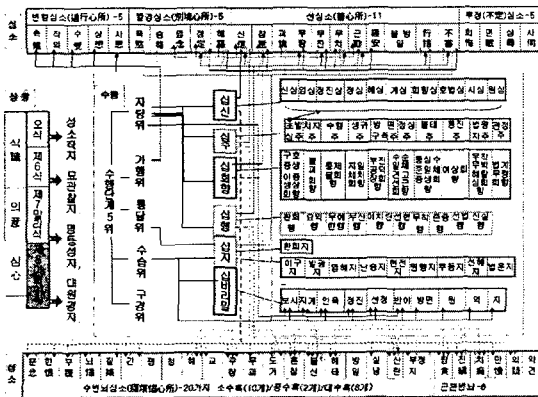
불교는 부처님이 깨달은 진리를 근본사상으로 한다. 그 근본사상은 마음의 종교, 발원(發願)하는 종교, 수행의 종교 또는 지혜의 종교 등으로 나누어진 다[4]. 그 중 마음의 종교라는 사상은 인식론적인 접근이나 관념론적 측면에서 고찰할 수 있다. 불교에서는 이와 같은 이론적인 고찰을 유식사상이라고 한다. 이 유식사상은 불교사상 중에서도 우리들이 각자 소유하고 있는 마음과 그 수행성을 강조한 내용이라고 할 수가 있다. 본 논문에서는 게임이 초래하는 부정적 심성을 유식학적 측면에서 밝혀보고, 유식학이 제시하는 수행방법을 통하여 교정시켜 줄 수 있는 방안을 탐구하였다. 이를 위하여 다음과 같은 절차를 밟았다.

먼저 사람들이 게임에 몰입하도록 만드는 흡인요소를 살펴본다. 둘째, Roget 시소로스[5]를 이용하여 유식학의 선심소를 재범주화한다. 셋째, 선심소를 재범주화한 결과를 게임에 흡인요소에 행동수정 및 치료방법의 각도에서 검토한다.

2. 선행연구

2.1 유식학(唯識學)과 선심소(善心所)

유식학[4]은 우리들이 각자 소유하고 있는 마음을 종교학적 측면에서 자세하게 취급하고 있는 불교 심리학이다. 이는 마음의 구조와 그 심리작용 등을 잘 인식한 후 활동하면, 궁극적인 목적인 성불(成佛)의 단계에까지 이를 수 있다는 원리와 그 수행성을 강조하고 있다. 마음의 구조를 이루는 8식에는 안식(眼識), 이식(耳識), 비식(鼻識), 설식(舌識), 신식(身識), 의식(意識) 등 육식(六識)과 말나식(末那識), 아뢰야식(阿賴耶識)이 있다. 또한 마음의 상태와, 심리작용을 설명하는 51종의 심소와 성불의 단계에 이르게 하는 수행법이 있다. 그 수행법에는 심신(一心)·십주(十住)·십행(十行)·십지(十地)·십회향(十廻向)·등각(等覺)·묘각(妙覺)의 52위가 있다. [그림 1]은 [6]과 [7]의 유식학 이론을 토대로 본 논문의 저자가 재구성한 것이다.



[그림 1] 유식학 구조

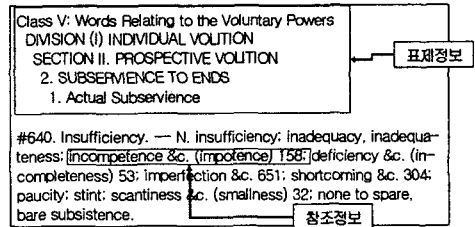
게임의 흡인요소와 대응시킬 [그림 1] 상단에 위치한 선심소(善心所)에는 신(信), 참(慙), 괴(愧), 무탐(無貪), 무진(無瞋), 무치(無痴), 근(勤), 경안(輕安), 불방일(不放逸), 행사(行捨), 불해(不害)의 11종이 있다.

3. 로젯 시소러스를 이용한 선심소의 분석

3.1 로젯 시소러스 구조

Roget 시소러스는 의미 분류에 기초한 총 6개의 강(Class)으로 구성되었다. 각 강은 하부에 부

(Division), 과(Section) 등의 계층구조로 세분화되었다. 각 계층은 저마다의 표제정보를 가지고 있으며 계층구조의 말단에는 총 1044개의 범주가 존재한다. 각 범주에는 품사별로 유의어 목록이 나열되어 있다. 한편, 유의어 목록에서 특정 어휘가 다른 범주를 참조하는 경우에는 “어휘 &c. (표제어) 표제번호”의 형식으로 표현한다.



[그림 2] Roget범주 #640의 표제정보와 참조정보

3.2 선심소의 범주 재분류

선심소를 새로운 범주로 재분류하기 위해서 먼저 각 선심소마다 그 의미를 잘 나타내는 몇 개의 적합한 단어를 선정하였다. 선심소를 Roget 범주에 투영시키기 위해 선정한 각 어휘들에 대응하는 로젯 범주를 기저범주들로 정했다.

[표 1] OFV의 기저범주 : Roget 시소러스

심 소	선정된 단어[8]	OFV 기저범주
1. 신 (信)	Faith, conviction, believe	484 Belief
2. 참 (慙)	conscience, shame, wrong	945 Vice
3. 괴 (愧)	shame, scruple	868 Fastidiousness
4. 무탐 (無貪)	non-craving, not coveting	866 Indifference
5. 무진 (無瞋)	non-hatred, no-enmity, no-anger	897 Love
6. 무치 (無痴)	no delusion, clear view	518 Intelligibility
7. 근 (勤)	vigor, strive, endeavor	686 Exertion
8. 경안 (輕安)	serenity, pliancy, light, blissful	827 Pleasure
9. 불방일 (不放逸)	vigilance, no laxity, no negligence	939 Probity
10. 행사 (行捨)	indifference, equanimity, impartial	823 Insensibility
11. 불해 (不害)	non-harming, non-injury	648 Goodness

이들 기저범주들을 결정하기 위하여 Roget 시소러스

스의 표제정보를 이용하여 탐색하였다. 이 경우에 표제정보에서 탐색할 수 없다면 시소러스 본문 중에 등장하는 범주들의 표제정보를 참고하여 택일하였다. 마지막으로 심소별로 공통적으로 나타나는 기저 범주를 결정하였다. 결국 공통의 기저범주는 해당 선심소를 가장 잘 나타내는 범주이다. 이렇게 얻은 재분류를 유식학 온톨로지 (OfV: Ontology for Vijaapti-m trat)라 하자. [표 1]은 이 과정을 통해 결정한 OfV의 기저범주이다. 이 기저범주들과 나머지 로젯 범주 사이의 참조관계를 근거로 세부 심소들을 유도해낼 것이다.

[표 1]에서 결정된 기저범주는 각 범주의 성격을 가장 잘 나타내는 범주이다. 이 범주의 반경은 0이다. 같은 방법으로 참조정보를 탐색해서 범주의 반경을 한 단계씩 넓혀갈 수 있다[9].

3.3 선심소와 게임 흡인요소 대응

이 절에서는 선심소와 게임 흡인요소간의 대응관계를 밝히고자 한다. 먼저 게임의 흡인요소에는 어떤 것들이 있는지 살펴보겠다. 게임의 흡인요소[10]에는 22가지가 있다. 지각적 흡인요소에는 자극성, 외설, 도박, 폭력, 공격, 흥분, 비일상성, 현장감, 환상감, 도피성, 중독성 등이 있으며, 인지적 흡인요소에는 가상공동체, 도전감, 만족감, 긴장해소, 성취감, 긴장감, 난이도, 자유도, 일체감, 지식획득, 인정 등이 있다.

이러한 22가지 게임의 흡인요소와 11종의 선심소를 Roget 시소러스를 이용하여 범주의 반경을 각각 달리하여 3가지 경우로 나누어 대응시켜 보았다: (1) 흡인요소 범주의 반경이 0, 1이고 선심소 범주의 반경이 0, 1, 2일때, (2) 흡인요소 범주의 반경이 0, 1, 2이고 선심소 범주의 반경이 0, 1, 2일때, (3) 흡인요소 범주의 반경이 0, 1, 2이고 선심소 범주의 반경이 0, 1, 2, 3일 경우에 대해 조사하였다. 그 결과 첫 번째 경우는 각 범주 반경의 범위가 너무 작아서 심소와 흡인요소의 대응시킨 결과의 개수가 너무 적었다. 두 번째 경우는 두 범주간의 반경이 적절하게 유지되어 가장 만족할 만한 결과를 얻을 수 있었다. 즉 심소를 재분류한 범주에서 흡인요소와 가장 근접한 의미를 찾을 수 있었다. 세 번째 경우는 반경의 값이 커짐에 따라 기저 범주로부터 멀어져서 그 의미가 본래보다 희석되었다. 그래서 유사한 값 이외에도 의미가 먼 값들이 많아져 심소와 흡인요소를

대응시키기에 곤란한 점이 있었다. 이에 본 연구에서는 게임의 흡인요소와 대응관계에 대한 결과로 두 번째 경우를 선택하였다. 즉 선심소와 흡인요소의 반경이 각각 0, 1, 2인 경우를 말한다.

선심소 11가지와 게임의 흡인요소 22가지를 반경 0, 1, 2인 범위에서 모든 경우의 수에 대해 각각 대응시킨 뒤 나온 값들의 합계를 구하였다. 그 수치 중 다른 값보다 현저히 높은 수치를 선정하여 심소에 해당하는 흡인요소로 결정하였다. [표 2]는 이렇게 하여 얻은 게임의 흡인요소와 선심소의 대응관계와 각각의 선심소의 의미를 나타낸 표이다.

[표 2] 선심소와 게임 흡인요소 대응표(반경2:2경우)

선심소	심소의 의미[9]	게임의 흡인요소
1. 신 (信)	진리를 믿고 인정하는 마음	환상감, 인정
2. 참 (慇)	성현의 가르침이나 도리불 어겼을 때 부끄러워하는 마음	자극성, 도박, 폭력
3. 괴 (愧)	도덕이나 법을 어겼을 때 부끄러워 하는 마음	흥분, 폭력, 비일상성
4. 무탐 (無貪)	애탐하여 집착함이 없는 마음	중독성, 흥분, 비일상성
5. 무진 (無瞋)	괴로움에 대해서 성냄이 없는 마음	흥분, 인정, 자극성
6. 무치 (無痴)	어리석음이 없는 마음	환상감, 긴장감, 중독성, 인정, 지식획득
7. 근 (勤)	용맹하게 악을 끊고 선을 닦는 노력	긴장감, 성취감
8. 경안 (輕安)	번뇌를 멀리하여 편한 마음	인정, 자극성, 폭력, 중독성
9. 불방일 (不放逸)	번뇌를 단절하고 선을 닦음에 방탕하지 아니하는 마음	긴장감, 환상감, 중독성, 인정
10. 행사 (行捨)	치우치지 않는 평등한 마음	긴장해소, 비일상성, 중독성, 폭력, 난이도
11. 불해 (不害)	남에게 해를 끼치지 않고 자비심을 갖는 마음	성취감, 중독성, 인정, 환상감, 긴장감

3.4 선심소와 수행방법

이 절에서는 선심소 수행법을 유식학의 수행단계 [6, 7] 중 심주와 십지 범위내에서 살펴보고자 한다. 심주란 부처님의 가르침에 안주하는 단계를 의미한다. 그 단계 중 하위 첫 단계인 초발심주에서 선심소 중에 신(信)을 수행한다. 나머지 선심소는 십지단계에서 수행한다. 십지는 십바라밀 실천을 그 수행 방법으로 하고 있다. 십지는 보살이 수행해야 할 52 단계에서 제 41~50위에 해당한다. 십바라밀은 보살

(菩薩)이 실천해야 할 10종의 덕목을 말한다.

[표 3]은 선심소에 관련된 수행단계와 방법을 설명하고 있다. 대표적 수행방법[7]은 다음과 같다. (1) 신 심소의 수행은 부처님을 공양함으로, (2) 참, 괴 심소는 지계바라미를 실천하여 건전한 정신으로 생활규범을 준수함으로, (3) 무탐, 불해 심소는 보시바라미를 실천하여 물질과 정신을 남에게 베풀어줌으로, (4) 무진 심소는 인욕바라미를 실천하여 모든 일에서 고된 일을 참고, 도를 성취함으로, (5) 근과 불방일 심소는 정진바라미를 실천하여 선법을 행하고 게으름을 퇴치하고 근면하게 수행함으로, (6) 경안과 행사 심소는 선정바라미를 실천하여 정신을 고요하게 통일시켜 산란하지 않도록 함으로 (7) 무치 심소는 지혜바라미를 실천하여 선정을 닦아 지혜를 발생 시킴으로 수행된다. 예를 들어 흡인요소 중 중독성은 각 선심소와 가장 빈번한 대응을 이루고 있다. 게임 중독성은 중학생에서 대학생에 이르기까지 다양한 연령대에 나타난다. 이러한 중독성은 선심소 즉, 무탐, 무치, 경안, 불방일, 행사, 불해를 수행함으로써 완화될 수 있음을 [표 3]을 통해 알 수 있다.

[표 3] 게임흡인요소의 순화와 행동수정방법 적용 예

흡인요소	해당심소	대표적 수행방법	순화방법
자극성	참, 무진 경안	지계, 인욕 선정	생활규범준수, 자원봉사 활동, 자기감정상태 말로 표시
도박	참	지계	위언전기 읽기, 거짓말하 지 않기
폭력	참, 괴 경안 행사	지계, 선정	교통질서 지키기, 서예, 바 둑, 인사하기, 대기실노크 하기, 선긋기, 색칠하기
흥분	괴, 무탐 무진	지계, 보시	명상, 음악감상
비일상성	괴, 무탐 행사	지계, 보시 선정	사이코드라마, 역할극 놀 이, 여행
환상감	신, 무치 불방일, 불해	초발심주 보시, 정진 지혜	관찰일기 쓰기
중독성	무탐, 무치 경안, 행사 불방일, 불해	보시, 지혜 선정, 정진	친척질 방문, 심부름하기, 여행, 자연보호, 취미생활
긴장해소	행사	선정	종교활동(불교체행, 수련 회 활동)
성취감	근, 불해	정진, 보시	운동(태권도, 합기도, 축 구...), 수행평가
긴장감	무치, 불해 불방일, 근	지혜, 정진 보시	일기, 신문사회면 읽기, 신 문논술읽기, 독서 감상문 쓰기
지식획득	무치	지혜	공부, 숙제, 예습, 복습, 독 서
나이도	행사	선정	불우이웃돕기, 양보, 특기 적성활동, 웃입고 벗기

4. 결 론

본 논문에서는 유식학의 선심소와 멀티미디어 게임 흡인요소간의 연관성을 밝혔다. 인간의 마음과 그 작용을 설명하는 유식학의 심소 51종 중 11가지 선심소를 기저범주로 놓고 Roget 시소러스를 이용하여 참조정보를 탐색한 결과, 선심소에 대한 Roget 상세범주를 얻었다. 게임의 흡인요소에 대해서도 동일한 방법으로 상세 범주분류표를 계산해 내었다. 두 표의 대조를 통하여 선심소와 게임 흡인요소간의 대응관계를 확인하였다. 이로써 선심소에 관련된 유식론적 수행방법을 게임의 부정적인 흡인요소에 대응시킬 수 있었고, 그 부정적인 영향을 수행방법의 응용으로 완화시킬 수 있음을 알았다. 결과적으로 선심소에 관련된 수행방법을 게임의 흡인요소 영향의 순화에 적용시킨다면 게임이 가지는 부정적 영향을 줄일 수 있을 것이다. 또한 긍정적인 영향은 더욱 증대시킬 수도 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 송원임, 컴퓨터 게임문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향 한국교원대학교 석사학위 논문, 2001.
- [2] 차승우의 게임칼럼, <http://www.atc.co.kr:0/ATC/comuniv/게임강좌/게임6-4.html>, 1999.
- [3] 유승호의 게임몰입증(게임중독)의 현황과 대처방안. 게임종합지원센터, 2001.
- [4] 이만, 유식학 개론, 동국대학교 불교 문화대 불교학과. <http://www.k.dongguk.ac.kr/prof/19880006/>
- [5] Roget's Thesaurus, <http://promo.net/cgi-promo/pg/t9.cgi?entry=22&full=yes&ftp-site=ftp://ibiblio.org/pub/docs/books/gutenberg/>.
- [6] 고목, 유식학 강좌(불교심리학과 우주론), 삼양, 2001.
- [7] 오형근, 유식학 입문. 불광, 1992.
- [8] Digital Dictionary of Buddhism, [http://www.acmuller.net/cgi-bi/xpr-ddb.pl?53.xml+id\('b5341-4e00-5584'\)](http://www.acmuller.net/cgi-bi/xpr-ddb.pl?53.xml+id('b5341-4e00-5584'))
- [9] 양재균, 배재학, 온톨로지 정보를 이용한 범주 재편성: Roget 시소러스의 경우, 한국정보처리학회, 추계학술발표논문집 9권 1호, pp. 515-518, 2002.
- [10] 정혜영, 조윤경, 배재학, 온톨로지 정보를 이용한 게임의 흡인력 분석, 한국인지과학회 2002추계학술발표논문집, pp. 15-20, 2002.