

온라인게임에서 놀이분류에 따른 쾌락요소의 연관성에 관한 연구

A Study on Pleasure Elements Association according to Classification of Online Games

함기훈*, 조동민 †

전북대학교 디자인제조공학과*, 전북대학교 산업디자인과 †

Key words: online game, Pleasure, Classification of Play

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

현대인들은 온라인 게임에서 스트레스 해소와 재미를 경험하게 된다. 그러한 게임에서의 해소와 재미에 속해 있는 인간의 원초적인 쾌락요소에 대해 알고자 한다. 게임 제작에서 고려되는 플레이유형 속에 인간의 쾌락 요소들이 게임의 분류 별로 어떻게 존재하고, 어떻게 적용되어 제작되었는지를 조사하여 추후 게임 제작에 따른 기초자료를 만드는 것에 목적을 두고 있다.

1-2. 연구와 범위 및 방법

1 차로 문헌연구를 통해 게임영상을 분류하기 위해 로제 카이와(Roger Caillois)의 놀이분류원칙과 쾌락 요소를 찾기 위해 윌리엄 글라쎌(Willim Glasser)의 가지욕망이론과 아브라함 메슬로우(Abraham Maslow)의 욕구 5 단계 설을 고찰하고, 2 차로 온라인 게임을 놀이분류원칙에 따라 분류하여 그 분류그룹에 대한 성격과 장르에 대해 조사한다. 마지막으로 각 그룹 별로 게임장르에 속한 쾌락요소의 범위와 빈도, 성격에 대해 조사하여 그 게임분류 별이 가지고 있는 기능과 성격 비교를 통해 '게임에서 놀이에 따른 쾌락요소'의 개념을 정의하여 제안하였다.

2. 게임의 분류와 쾌락이론

2-1. 게임의 분류

놀이를 비생산적인 활동으로 여기면서도 문화로서의 내용적 가치를 중요시하는 호이징하(John Huizinga)와 비역사적인 방법으로 접근하며 놀이의 본질로서 형식(규칙)을 존중하는 로제 카이와(Roger Caillois)의 놀이에 대한 정의를 가지고 네 가지의 범주로 분류 하였다. 분류할 때의 척도는 '유희자의 의지가 작용하고 있는가, 아닌가(가로축), 규칙이 있는가, 없는가(세로축)였고 그 결과로 인간의 놀이는[표 1]과 같이 네 종류가 있다고 정의한다.

표 1) 놀이의 범주와 대응하는 기능들

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

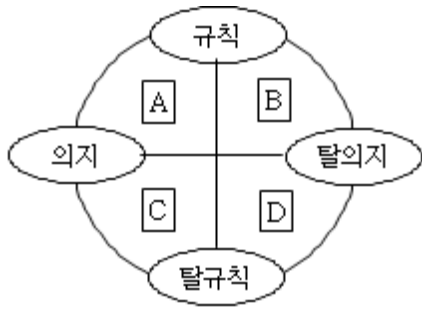
2-2. 쾌락이론

게임에서 쾌락이란 어떤 마음의 상태를 나타낸다고 정의할 수 있는데, 즐겁고, 만족스럽고, 유쾌하고, 기쁜 느낌의 상태일 때 쾌락을 느낀다고 말한다. 프로이드의 쾌감원칙(Pleasure principle)에 의하면 인간은 쾌락을 구하려는 경향을 가지는 존재이며, 신체적, 정신적 에너지의 체계로 이루어져 있다고 한다. 우리의 정신 체계는 이드(Id), 자아(Ego), 초자아(Superego)로 구성되어 있다고 한다. 이드는 심적 에너지의 원천인 원초적 충동(본능)이며 그 중 이드가 가지고 있는 인간의 기본적인 욕구 중 윌리엄 글라쎌의 5 가지 욕구 1)생존욕구 2)소속의 욕구 3)힘의 욕구 4)자유의 욕구 5) 즐거움의 욕구와 아브라함 메슬로우의 욕구 5 단계 설의 1) 생리적 욕구, 2)안전의 욕구, 3)애정의 욕구, 4)존경의 욕구, 5)자아실현의 욕구를 가지고 쾌락 요소에 대해 분석을 하고자 한다.

3. 게임 분류 및 쾌락요소

3-1. 게임 분류를 위한 척도

A 와 C 그룹의 아곤과 미미크리에 해당하는 호이징하는 <경쟁과 모의>만을 놀이 분류로 제시하였고 교육 가치와 미적 가치가 인정되는 문화형태로 인식을 하였다. 카이와는 <운과 현기증>을 추가하여 4 가지 범주를 제시하였으며 호이징하는 사행성을 높이는 비문화적 놀이로 인식하였다



그룹	그룹의 성질	기본적 범주
A Group	규칙+의지	아곤
B Group	규칙+탈의지	알레아
C Group	의지+탈규칙	미미크리
D Group	탈의지 +탈규칙	일링크스

3-2. 게임 분류 척도에 의한 분류

2010 년도 대한민국 게임백서에 있는 장르를 가지고 게임 개발업계에 종사중인 게임디자이너들의 경험적 요소에 맞춰서 척도를 기준으로 분류하였다.

Group	종류
A Group	롤플레이팅, 웹보드게임, FPS, 액션, 스포츠게임, 등
B Group	교육용게임, 슈팅, 아동용게임, 어드벤처, 레이싱, 등
C Group	전략시물레이션, 육성시물레이션, 등
D Group	체감형게임, 슈팅, 등

A 그룹은 규칙이 있는 범위 안에서 유희자의 의지가 반영되며, 경쟁과 노력으로 인한 승리가 목표인 게임이었다. B 그룹은 규칙이 있고 선택권이나 게임의 방향성이 일정하여 의지가 반영되는 것보다는 조건에 맞춰 하는 게임, C 그룹은 역할이 있으며 그 역할을 통해 게임을 진행하여 새로운 방향을 만들 수 있어 다양함을 갖춘 게임. D 그룹은 규칙도 없이 제작자의 의도대로 맞춰 진행해야 하는 게임이 분류 되었다.

3-3. 게임 분류 별 쾌락요소

이 연구는 쾌감원칙에서 이드(Id) 원초적인 충동 중 욕망을 해소 할 때 생기는 쾌감을 가지고 각 그룹이 가지고 있는 욕망의 해소의 즐거움을 찾으려 한다.

정의	설명	
생존긴장감	게임 중에 각 상황에 맞게 긴장할 때 느끼는 즐거움	월리

소속감과 사랑	어느 집단에 소속되어서 play 를 할 때 느끼는 즐거움	엄그라씨의 욕망
힘의 경쟁감	목적을 위해 서로 경쟁 할 때 느껴지는 즐거움	
자유의 선택감	게임 내,외적으로 본인이 선택 할 때 느껴지는 즐거움	
즐거움의 욕구	게임장르 자체에서 느끼는 즐거움	
생리적 욕구	스트레스요인을 제거 할 때 느껴지는 즐거움	매슬로우의 욕구
안전의 욕구	나의 위험 요소를 제거할 때 느껴지는 즐거움	
애정의 욕구	본인의 애착관계를 게임 내 형성 할 때 느껴지는 즐거움	
존경의 욕구	나의 기술 나의 위치를 과시할 때 생기는 즐거움	
자아실현욕구	목표를 달성했을 때 생기는 즐거움	

이론적인 배경에서 도출 된 요소들이 전문가의 경험적 요소에 맞추어 조사한 그룹에 어떻게 사용되고 게임 진행상에 어느 정도 분포를 하는지에 대해 게임을 하는 학생을 대상으로 설문을 하여 그룹별 쾌감의 요소에 대해 정리 하였다.

4. 결론

게임은 사용자의 유희를 고려하여 제작되는데 그 재미를 더해가기 위해 쾌락의 원칙중의 하나인 원초적인 충동 이드(Id)의 요소를 다른 요소(Ego, Superego)보다 더 많이 포함하고 제작되었다. 또 이드(Id)의 요소들이 많으면 많을수록 사용자는 게임을 선호하는 경향이 많아졌으며 게임 순위에도 상위권에 위치한 것을 알 수 있었다. 추후 게임을 제작 시에는 이러한 인간의 원초적 본능, 충동을 자극하는 요소들의 방향성과 요소의 다양성을 고려해야 함을 제안하고자 한다.

참고문헌

- 이용욱, 김인규, 『게임스토리텔링의 재미요소와 기재분석에 대한 기초 연구』, 인문콘텐츠 제 18 호, 2010.
- 이현우, 『컴퓨터와 비디오 게임의 분류 차원과 수행차원』, 부산대학 대학원, 2008.12
- 안상혁, 『로이케이와의 놀이론을 통한 온라인 게임 고찰』, 디자인학연구 제 55 호 vol.17. no.1 p.119