VR 게임의 놀이적 특성에 관한 연구

A Study on the Characteristics of play in the VR Game

박 만 수*. 이 승 제**. 이 대 영** 한양대학교* 건국대학교**

Park*. Lee**. Lee ** Hanyang Univ.*. Konkuk Univ.**

요약

본고는 하위징아와 카이저의 놀이 이론을 통해, VR 게임의 놀이적 특성이 기존의 디지털 게임과 어떤 차이점을 가지고 있는지 살펴보았다. 본 연구는 먼저 놀이로서의 디지털 게임 특징을 유형화하여 VR 게임의 놀이적 특징을 분석하였다. 이를 바탕으로 기존 게임의 놀이적 특성과의 비교 분석을 실시하였다. 이후 분석 결과를 논하고 연구 의의를 제시하였다.

I. 서론

최근 VR 기술은 기기 개량 및 다분야 활용 시도의 점 증을 말미암아 차세대 디지털 기술의 핵심으로 주목받고 있다. 그러나 이에 대한 산업적·사회과학적 연구 성과에 비해, VR 기술을 인문학적으로 검토하려는 시도는 비교 적 적은 편이었다. 이에 본고는 VR 게임 담론 활성화를 위한 기초 연구의 입장에서, 기존 디지털 게임과 VR 게 임의 놀이적 특징을 비교 분석하고자 한다. 이를 위해 먼 저 놀이 학자인 요한 하위징아와 로제 카이와의 이론을 바탕으로 기존 디지털 게임의 놀이적 특징을 유형화하였 다. 디지털 게임의 놀이적 특징은 하위징아와 카이와의 놀이 개념에 기초해 총 8가지의 요소로 구성했으며, 해당 유형을 바탕으로 VR 게임의 놀이적 특징을 살펴보았다.

Ⅱ. 본론

1. 놀이 이론

디지털 게임의 가장 큰 특징은 놀이성을 띠고 있다는 것이다. 기능성 게임을 비롯해 다양한 부가 효과를 지닌 게임들 역시 결국 놀이성과 정합하지 않으면 게임이라고 부를 수 없을 것이다. 놀이 규칙이 상대적으로 정형화된 형태가 바로 게임이기 때문이다.

따라서 디지털 게임의 놀이적 특징을 분석하기 위해서 는 기존의 놀이 담론을 살펴볼 필요가 있다. 먼저 요한 하위징아는 놀이의 특징을 세 가지로 제시하였다[1]. 첫 째, 놀이는 자발적인 행위로써 타의로 행위 하는 놀이는 놀이로서 올바로 기능하지 않는다. 즉 놀이의 진행은 자 유라는 본질적인 측면에 의해서 구분될 수 있다. 둘째, 놀이는 일상적이거나 현실적인 활동과 구분된다. 즉 놀 이는 몰입을 통한 '가상'으로의 진입을 전제한다. 셋째, 놀이는 일상적인 생활과는 구분된 장소와 시간의 제약을 받는다. 놀이는 시작과 끝을 내포하고 있으며 놀이 과정 가운데 고유한 규칙이 있다. 로제 카이와는 놀이를 보다 체계적으로 분류하고자 하였다. 이에 로제 카이와는 놀 이를, 경쟁을 의미하는 아곤(Agon), 흉내와 모방을 의미 하는 미미크리(Mimicry), 우연에 의한 재미를 의미하는 알레아(Alea), 현기증이나 일시적 공포와 같은 일링크스 (Ilinx) 총 네 가지의 범주로 구분하였다[2].

본 연구에서는 하위징아와 카이와의 놀이 이론을 중심 으로 게임의 특성을 분석하기 위해 놀이의 핵심적 요인 을 9가지로 제시하였다. 이는 다음과 같다.

"모든 놀이는 *①자유롭고 ②자발적인* 특징을 갖고 있으 며 *③즐거움과 재미*를 원천으로 한다." -요한 하위징아[1]

- "1. ④자유롭고 분리된 활동. 놀이하는 자는 놀이에 대해 강요당하지 않는다.
- 2. ⑤분리된 활동: 명확히 정해진 공간과 시간의 범위 내 에 한정되어 있다.
- 3. *⑥확정되지 않은 활동*: 게임의 전개, 결과는 결정되어 있지 않으며 어느 정도의 자유는 놀이하는 자에게 반 드시 남겨져 있어야 한다.
- 4. ②규칙이 있는 활동: 일상의 법규를 정지하고 일시적 으로 새로운 규칙을 부여한다.
- 5. (8)허구적인 활동: 현실생활에 비해 특수한 의식, 행위 를 동반하게 된다." -로제 카이와[2]

2. 디지털 게임의 놀이적 특성

하위징아와 카이와는 게임을 실세계와 분리된 환경에 서 행해지는 허구적이며 자유롭지만 그 속에서 규칙을 가진 허구적 활동으로 보았다[1],[2]. 정의준과 이혜림 (2013)은 게임에서 몰입, 상호작용, 실재감 등을 통해 유 희를 유발한다고 주장했다[3].

놀이와 게임의 유사성을 감안할 때, 디지털 게임 역시 놀이 문화의 관점에서 그 특수성을 규명할 수 있다고 볼 수 있다. 디지털 게임을 상기한 유형에 따라 분석하면 아 래 표 1과 같다.

표 1 . 디지털 게임의 놀이적 특성

구분	항목	설명
놀이자	여가성	자유로운 시간에 참여
	자발성	자발적 참여
놀이자 행위	자율적 활동	자유로운 활동 보장
	비확정성	사용자에 따른 결과 변화
	허구적 활동	현실과 다른 특수한 의식 및 행위를 동반
놀이 환경	분리성	현실 세계와의 단절
	규칙성	규칙에 의한 환경 구성
놀이자 경험	유희 요소	몰입, 상호작용, 실재감을 통한 유희 발생

3. VR 게임의 놀이적 특성

VR 게임은 일반적인 디지털 게임의 확장인 동시에 독 자적인 특수성을 지니고 있다. 이는 VR 기기가 그간 디 지털 게임과 호흡을 맞추며 성장해온 게임 컨트롤러나 기타 입/출력 장치와 확연히 다른 특징을 가지고 있기 때문이다. VR 게임은 HMD 착용을 통해 실제 세계와는 완전히 단절이 되고 오로지 가상현실의 공간만 눈앞에 펼쳐진다. 또한 기존에는 대부분 앉아서 플레이를 했지 만 VR 게임은 Omni Treadmill, Virtualizer 등 VR 기기를 통한 자유롭게 뛰거나 점프 등을 하여 눈에 보이는 상황 과 플레이어의 신체적 활동이 일치된 게임을 할 수 있게 되었다. 이러한 새로운 놀이 행위와 환경을 통해 사용자 경험이 확장되어 졌다.

배재한, 김재진, 노기영(2015)은 VR 운전 게임으로 사 용자 경험에 대한 실험연구를 진행하였다. 그 결과 실재 감, 몰입, 정서적 즐거움, 만족도가 기존 디지털 게임보 다 더 높게 나타났다[5]. 이러한 차이는 놀이의 몰입도, 이용자 경험 측면과 같은 정량적 차이를 보여준다. 이러 한 결과는 기존의 게임에서 물리적 놀이 환경의 제한으 로 사용자들에게 감각적 제한이 있는 반면, VR 게임에서 는 놀이 환경의 전환으로 사용자들의 시각, 청각, 촉각 등 경험 요소가 강화된 것이다. Steuer(1992)는 그래픽, 사운드, 조작 통제감 등이 서로 상호작용하여 실재감을 강하게 느낄 수 있다고 주장했다[6]. 이는 결국 VR의 놀 이적 환경의 전환이 사용자의 다양한 감각요소를 자극하 여 실재감을 증대 시키는 것이다. 결국 VR 게임에서는 실재감이 사용자들에게 중요한 요소인 것이다. 상기한 놀이의 핵심적 특징으로 VR 게임에서의 강화된 요소는

표 2와 같다.

표 2 . VR 게임에서의 강화된 요인

구분	항목	설명
놀이 환경	분리성	HMD 착용에 의한 실제 세계와의 완벽한 단절
	허구적 활동	VR 기기를 통한 자유로운 신체적 활동 가능
놀이자 경험	유희 요소	실재감, 몰입, 정서적 즐거움, 만족도 증가

Ⅲ. 결론

본고에서는 VR 게임의 놀이적 특성 연구를 위해 놀이 의 핵심 특성과 기존의 디지털 게임의 놀이적 특성을 검 토해보았다. 이후 각 게임의 놀이적 특성을 비교한 결과, VR 게임은 디지털 게임과 놀이적 특성을 상당 부분 공유 하고 있는 것으로 나타났다. 그럼에도 불구하고 VR 게임 은 놀이 환경의 전환으로 다양한 감각적 요소를 경험을 할 수 있게 되었다. 이러한 요소들과 상호작용을 통해 실 재감이 증대 되며 유희 요소가 증가하는 것이다. 결과적 으로 VR 게임은 실재감이 가장 중요한 요소라고 볼 수 있다. 본고의 연구는 차후 다양하게 형성될 VR 콘테츠의 VR적 특성을 연구하는 중요한 지표로 활용될 수 있을 것 으로 기대된다.

■ 참고 문 헌 ■

- [1] 요한 하위징아, 호모 루덴스, 연암서가, 2015.
- [2] 로제 카이와, 놀이와 인간, 문예출판사, 1966.
- [3] 정의준, 이혜림 "기능성 게임의 유형별 범주화와 개념 설정에 대한 연구", 한국컴퓨터게임학회논문지, 제26권 제3호, pp. 61-69, 2013.
- [4] 조옥희 "게임적 요소와 강화학습의 차용을 통한 디지털 아트 구현에 관한 연구", 디지털디자인학연구, 제12권 제3호, pp. 191-200, 2012.
- [5] 배재한, 김재진, 노기영 "가상현실 운전 시뮬레이션 게임 의 사용자 경험과 운전 태도에 대한 실험연구", 한국게 임학회논문지, 제15권 제3호, pp. 7-18, 2015.
- [6] Steuer, J. "Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence," Journal of communication, Vol. 42 No. 4, pp. 73-93, 1992.