# 게임이 인간의 인식과 기억 속에 깊게 각인되는 원리에 관한 연구

곽현아\*, 김효남<sup>0</sup>
\*청강문화산업대학교 게임콘텐츠,
<sup>0</sup>청강문화산업대학교 게임콘텐츠

e-mail: redbeanron@naver.com\*, hnkim@ck.ac.kr<sup>o</sup>

# A Study on the Principle the Games that deeply imprinted in Human Perception and Memory

Hyon-A Kwak\*, Hyo-Nam Kim<sup>O</sup>
\*Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries,
ODept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

• 요 약 •

지나가는 사람들에게 '게임이란 무엇인가?' 라는 질문을 던져보자. 대다수의 사람들은 '경쟁해서 이기는 것', '목적을 이루고 성취감을 얻는 것'과 비슷한 대답을 내놓는다. 이와 같이 인간의 인식 속에 박혀 있는 '게임'이라는 키워드는 최종적으로 자신이 승리하는 인식으로 존재해 있다. 즉, 나 스스로가 선택한 행동에 의해 무언가의 목적을 이룬다는 것이다. 사람들의 인식 속에 깊게 박히는 것이 '훌륭한 게임'의 기준이 된다면 그 게임은 결론적으로 '몰입'과 '성취'가 얼마나 부각되는지에 따라 결정될 것이다. 이에 본 논문에서는 게임 몰입자들이 어째서 늘 새로운 자극을 찾아 게임을 향유하는지, 대체 어떤 면에서 만족감을 느끼는지, 또 그들이 추구하는 자극은 어디서 오는지 조사함으로써 게임이 사람들에게 각인되는 조건을 제시해본다.

키워드: 게임(Game), 자극(Stimulation), 몰입 경험 이론(Flow Experience Theory)

# I. Introduction

세대가 변화할수록 게임에 대한 퀄리티 상승이 요구된다. 보다 참신한 게임, 보다 몰입할 수 있는 게임, 보다 만족감을 느낄 수 있는 게임을 갈망하며 시람들은 색다름을 추구한다. 하다못해 '추억의 게임'이라는 게임들 또한 더욱 뛰어난 퀄리티로 개편 또는 리메이크되어 돌아온다. 이러한 현상은 급격히 발전하는 기술력에 의해, 또이와 함께 성장하는 플레이어들의 기준치 상승에 의해 필수불가결로일어나는 현상이다. 하물며 이러한 '색다름' 속에서 또 다른 색다름을 찾기 위하여 고전게임을 찾아 과거로 돌아가는 사람 또한 분명히존재한다.

이처럼 문화생활을 향유하려는 이들이 원하는 자극은 개개인마다 다르다. 그렇기에 인간 자체의 포괄적인 취향에 있어 특정한 기준을 세우는 것은 불가능하다고 볼 수 있다. 하지만 이러한 개개인의 취향을 불문하고 사람들의 인식 속에 박힌 '게임'이라는 핵심 키워드에는 '과정'과 '결과'가 당연하다는 듯이 수반된다. 이는 사람들에게 있어 새로운 자극과 쾌감을 이끌어내는 요소가 '과정'에서 시작, 또는 전개되고 '결과'로 귀결된다는 의미이다.

본 논문에서는 이 '과정'과 '결과'가 나타나는 조건이 무엇인지 살펴본다. 또 이를 통하여 사람들이 게임에 몰입할 수 있는 방법을 도출하고, 이 몰입을 증폭시키기 위해서는 어떠한 조건을 충족시켜야 하는지 알아봄으로써 사람들의 인식 속에 확실히 남을 수 있는 게임의 조건을 제시해본다.

#### II. The Main Subject

#### 2.1 자극 수용

뇌는 컴퓨터의 캐시파일과도 같이 일상의 경험과 기억을 저장한다. 뇌를 효율적으로 사용함으로써 에너지를 보존하는 것이다. 일종의 자기보호본능과도 마찬가지이며 결코 해로운 것이 아니다. 그러나 이는 새로 들어오는 기억(자극)이 없다는 의미이기도 하다. 뇌의 캐시파일만을 읽는 사람들은 하루가 짧다고 생각한다. 별다른 사건 없이 하루하루를 그저 보내기만 하는 식이다.

인간은 언제나 변화를 추구하고자 하는 욕구를 가지고 있다. 그럼에 도 새로운 자극이 한 순간에 개인이 받아들일 수 있는 내성 범위를 초과하는 감각 과부하 상태를 맞이하면 생리적으로 거부감을 느끼며 도망치게 된다. 자극을 추구하는 동시에 현재의 상황이 변치 않기를

#### 한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집 제28권 제2호 (2020. 7)

바라는 모순을 가지고 있기도 한 것이다.

인간이 무언가에 흥미를 느끼기 위해서는 일상과는 다른 새로운 자극을 부여해야 하지만 그것이 일상을 크게 침범하는 수준이 되어서 는 안 된다.

## 2.1.1 쾌락 적응

'인상 깊은' 기억을 심기 위해서는 대상이 수용할 수 있는 범위 내에서 새로운 자극을 부여해주어야 한다. 이러한 자극을 부여하는 과정을 '적응 과정'이라고 칭한다. 그러나 적응은 자극의 내성을 의미하기도 한다. 새로운 자극을 부여하지 않은 채 그저 같은 자극만 꾸준히 부여하게 된다면 그 자극은 '일상'의 일부로 변질돼 질리고 만다.

새로운 자극을 부여하기 위한 투자기간은 결코 짧지 않다. 그렇기에 이 기간동안 지속적인 자극에 대한 내성을 최소화시키기 위해서 많은 게임시들은 '피로도 시스템'을 채용한다. 피로도 시스템은 쾌락 적응을 방지하는 용도만이 아니라, 게임사의 입맛에 맞게 유저들의 컨텐츠 소모량을 조절하거나 결제 시스템, 또는 이벤트 시스템에 응용하는 등의 기능을 함께 할 수 있어 유용하게 사용된다.



Fig. 1. fatigue degree System - Dungeon and fighter

사람들은 새로운 감각을 추구하기 위하여 평소에는 맛보지 못한 새롭고 짜릿한 것을 찾아 위험한 것을 마다하지 않고 기꺼이 감수하려 고 한다. 액션게임이나 공포게임을 선호하는 이들이 더욱 자극적인 것을 찾게 되는 것 또한 자극의 내성으로 인해 일어나는 것으로 쾌락 적응과도 관련이 깊다.

# 2.2 몰입

사람은 다양한 감각을 바라고 몰입을 욕망한다. 온라인 환경에서 나타나는 몰입이란 이용자가 인터넷을 사용하면서 주관적인 최적 경험(Optimal Experience)을 하게 될 때 얻어질 수 있는 것으로 정의되며, 몰입 경험(Flow Experience Theory) 이론에 따른 몰입 경험은 일상생활 속에서 나타날 수 있는 일종의 상태로서 '완전히 빠져드는 경험'이라고 개념화된다[1][2]. 자신이 몰입하고 있는 대상에 대해서는 단시간에 혹은 빠르게 흡수할 수 있지만, 반대로 관심이 없거나 집중도가 떨어지는 대상에 대해서는 기억조차 못할 수도 있다[3].

#### 2.2.1 최적 경험(Optimal Experience)

최적 경험은 자신의 기술과 능력수준이 일치하는 상황에서 주어진 과제를 행하였을 때 나타난다. 이 과제가 나타나는 과정에는 다양한 종류가 있다. 모든 수집 아이템을 모아 도감을 완성하는 것부터 턴제알 피지 게임에서 다음 턴에 어떠한 행동을 행하는 것까지 과제가 될 수 있다. 창작욕의 기반이 되는 성취감도 예시로 들 수 있는데, 이러한 성취감은 자신이 노력을 투자할수록 가치를 더욱 크게 인식한다.



Fig. 2. creation of earth - MINECRAFT

무언기를 창조하는 게임을 포함해 자유도가 높은 게임들은 창작욕만이 이닌 심리적 통제감 또한 충족시킨다. 통제감(perceived control) 이란 시람이 내면, 행동, 자신을 둘러싼 환경에 대해 자신이 통제권을 갖고 있다고 생각하는 인식 능력을 의미한다[4]. 자유도가 높지 않은 게임에도 통제감이 작용되는 요소는 많다. 조작감이 좋지 않은 게임, 마냥 정해진 길만 따라가 시키는 대로만 하는 게임이 혹평을 받는 것 또한 이 통제감의 부재에 의한 것이다.

#### 2.2.2 과몰입

몰입자의 뇌는 행동 전략을 짜고 실천을 위한 통제력을 조절하는 대상과질 부분이 큰 반면, 과몰입자의 놔는 대상과질의 크가가 작으며 뇌 중앙의 기저핵 부위가 두껍다. 이 기저핵은 쾌락 자극에 도파민이라는 신경물질이 분비되는 장소이다. 즉, 최고의 흥분감을 느끼는 부위라는 뜻이다. 전자는 게임을 일종의 과제로 여김으로써 훈련의 대상으로 삼는 반면 후자의 경우는 그저 맹목적인 쾌락을 추구한다[5].

기저핵 부위는 쾌락중추와 관련되어 있으며, 이것이 유독 활성화되어 있다는 말은 즉 게임이 아니더라도 다른 무언가에 빠지기 쉽다는 의미이다. 이러한 행위중독자들은 언제나 새로운 쾌감을 찾아다니고, 결국 도박과도 같은 '가챠 게임'에 특히나 쉽게 매료된다. 성공에 거의 근접했다가 실패했을 때 이깝게 느끼는 '니어미스 효과'에 사로잡히는 것이다. 도감이나 특전같이 사람의 소유욕을 자극히는 콘텐츠가이러한 가챠 게임에 응용될 경우 그들에게 있어 가장 큰 먹잇감이된대 51.

## III. Conclusions

'훌륭한 게임'이란 유저로 하여금 얼마나 몰입할 수 있는지에 달려 있다고 봐도 과언이 아니다. 일상에서 벗어난 새로운 자극들은 기억에 오래 남기 때문이다. 본 문서의 결론 항목에서는 스스로가 흥미를 가지고 목적을 세우며 이를 노력 끝에 성취할 수 있도록 하는, 몰입 현상이 더욱 두드러질 수 있게 하는 요소들을 살펴보자.

## 3.1 목표 설정 이론[goal setting theory]

목표 설정 이론[goal setting theory]이란 목표를 달성하려는 의도 는 동기의 근원이 된다는 이론이다[1][6]. 해당 이론은 인간 행동이 본능과 욕구에 따라 가장 쾌락적인 방향으로 동기화된다는 기존 이론들을 비판하며 인간이 합리적으로 행동한다는 것을 기본 전제로 한다. 몰입의 기본적인 과정으로도 인식되며, 그 과정을 설명하자면 이와 같다.

- 1) 분명하고 세밀하며 모호하지 않은 목표를 세운다.
- 2) 조직의 정책과 절차에 일치해야 한다.
- 3) 경쟁성을 갖추어야 한다.
- 4) 성취 가능한 선에서 어렵고 구체적이어야 한다.
- 5) 지속적인 동기 부여 및 피드백이 있어야 한다.

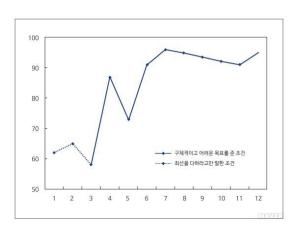


Fig. 3. Muchinsky P. M. ( '2000)

이러한 목표 설정 이론에 기반하여 구체적이고 도전적인 목표를 설정할 경우 목표가 미미한 경우보다 더 높은 수행을 할 수 있게 된다. 목표는 행동의 방향을 결정짓는 기능을 수행하여 동기의 기초를 제공하고, 행동의 지표가 되기도 한다.

#### 3.2 공감

공감이라는 행위는 거울 뉴런이 활발할수록 강해진다. 거울 뉴런은 보거나 듣기만 해도 내 경험으로 인식하는 뉴런으로 타인의 의도를 파악하는 데 목표를 둔다[7].

유저의 자유도가 높아 원하는대로 조작할 수 있다면 거울 뉴런의 활성화가 더욱 촉진된다. 이는 통제감이 높을수록 공감 뉴런을 활성화 시키기 유리하다는 의미로도 받아들일 수 있다.

등장인물이 플레이어가 이닌 유저에게 말을 거는 것과 같이 '제4의 벽'을 허무는 스토리나 방식 또한 유저들에게 있어 크나큰 공감을 유도한다. '제4의 벽'은 연극에서 무대와 객석 사이에 존재하는 가상의 벽을 의미하며 이 벽을 사이에 둔 관객과 배우는 서로에게 결코 간섭할 수 없다[8]. 창작물에서는 독자 또는 시청자와 작품세계의 경계를 이르는 말로 사용되기도 한다.



Fig. 4. fourth wall - The Stanley Parable

제4의 벽을 허무는 시도는 양날의 검과도 같다. 조금이라도 허술하다면 작품 캐릭터와의, 나아가 작품 자체의 의도가 아닌 제작진의 의도와 마주하게 된다. 작품 내 작가의 개입은 불청객이나 다름없다. 그럼에도 이 시도가 성공적으로 이루어지면 작품에, 작품 캐릭터에 더욱 가까운 느낌을 받을 수 있게 된다. 모든 선택이 플레이어 캐릭터를 경유하지 않고, 나 자체의 선택으로 작용하는 느낌을 받을 수 있기 때문에 그 어떠한 공감이나 통제감보다도 더욱 큰 몰입을 끌어낼수 있다.

인간은 적용의 과정에서 다양한 목표를 세우고 쟁취한다. 이 과정에서 공감을 불러일으킴으로써 해당 게임의도, 즉 본질을 파악한다. 즉 새로운 지식을 습득하거나, 어느 장소에 도착하거나, 보스 또는 플레이어를 물리치는 등 다양한 목표를 성취하는 과정 속에서 하나의 삶을 거쳐간다.

게임에 깊게 들어갈수록 인식 속에는 자연스레 그 게임의 존재가 크게 각인된다. 보편적으로 인식되는 게임의 본질과 근접한 과정이다. 최종적으로 게임을 즐긴다는 것은 유저에게 있어 '하나의 삶'이 되는 것과 마찬가지이다. 적응의 과정 속에서 거친 모든 행위들이 삶의 발자취가 되는 것이기 때문이다.

그렇기에 개발자들은 유저가 거부감을 느끼지 않도록 공감이나 통제감 등의 다양한 방법을 통하여 찬숙함을 유도해야만 하고, 부가적으로는 목표 설정 이론 등을 통하여 일상과는 차별된 자극을 불러일으키는 비일상의 요소 또한 끌어내야만 한다. 단, 일상요소와 비일상요소 사이에서도 꾸준히 쾌락 적응을 주의할 것을 명심해야 한다.

## REFERENCES

[1] Youngsuk Lee, and Byungcho Kim,, "The Effects of Additional Elements on the MMORPG Games Loyalty and Considering Commitment." Journal of The Korean

## 한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집 제28권 제2호 (2020. 7)

- Society for Computer Game, Vol. 24, No. 1, pp. 81-96, March 2011.
- [2] https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2178230&cid=51 072&categoryId=51072
- [3] https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2094354&cid=41 991&categoryId=41991
- [4] https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%86%B5%EC%A0%9C %EA%B0%90
- [5] https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=17 355893&memberNo=4358055
- [6] https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2070226&cid=41 991&categoryId=41991
- [7] https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3571729&cid=59 039&categoryId=59044
- [8] https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=5801217&cid=43 667&categoryId=43667