메타버스에서 재미유도를 위한 놀이적 특성 연구 -로제카유아 놀이 이론 중심으로

이승환O
O청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨
e-mail: wasd@ck.ac.krO

A Study on the Characteristics of Play to Induce Fun in Metabus - Roger Caillois focuses on the theory of play

SeungHwan LeeO
ODept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요 약 ●

본 연구는 메타버스 플랫폼에서 사용자 커뮤니티 형성에 몰입과 재미를 추구하는 방법으로 로제 카유아의 놀이이론을 바탕으로 지속적인 사용자 유입과 서로간의 상호관계 형성의 유의한 특성을 살펴보았다. 가상공간 사회에서 아바타를 통한 역할놀이로 자신의 다양한 모습을 표현할 수 있고 서로 자유로운 경쟁, 때로는 게임과 같은 규칙이 설정된 곳에서 경쟁하며 스릴을 즐길 수 있다. 또한 현실과 비슷한 운에 기대어 확률 뽑기를 하면서 충분히 놀이를 만끽하고 있다. 본 논문에서는 로제 카유아의 놀이이론과 메타버스에서 공동체가 형성되는 과정에 재미를 유도하는 놀이적 특성을 비교하여 새로운 콘텐츠를 찾는 연구방향을 제시하는 것을 목표로 한다.

키워드: 메타버스(Metaverse), 로제카유아(Roger Caillois), 놀이이론

I. Introduction

차세대의 또 다른 사회로 일컫는 메타버스 상의 커뮤니티 사회에서는 지속가능성을 위해 그 어떤 유지되는 요소들이 필요하다. 그 중에서도 사용자들이 자발적으로 참여하기 위해서는 행동이 즐거워야 한다.

재미있는 즐거움 즉 '놀이'가 필요하다. 놀이를 더욱 흥미롭게 만들기 위해 현대에는 TV, 컴퓨터, 스마트 폰 등을 활용하여 다양한 게임과 SNS에 몰입하며 즐기고, 이를 빠른 네트워크를 통해 다양한 멀티 디바이스 기기와 서로를 연결 짓고 있다.

따라서 사용자간의 강력한 연결을 위해서는 몰입이 필요하고 몰입을 위해서는 행동의 즐거움 '놀이'가 수반되어 져야 한다. 본 연구자는 로제 카유아가 제안한 놀이이론과 메타버스상의 몰입요소의 연관성을 찾고 사용자의 능동적 참여를 유도할 수 있는 방법을 구성하고자 한다.

II. The Main Subject

본 연구는 놀이의 유형을 체계적으로 정립한 로제카유아의 놀이유형을 통하여 메타버스상의 사용자의 특성을 분석하고 관계를 재해석하고자 한다.

카유아에 따르면 놀이에는 자유분방한 놀이와 엄격한 규칙의 놀이가 있고 이는 메타버스에서의 사용자의 커뮤니티 형성에도 같게 적용이 된다.

메타버스의 가상의 캐릭터 아바타를 통하여 사용자는 몰입과 재미를 추구하기 위하여 카유아의 4가지 게임유형에 따라 아래와 같은 표로 적용할 수 있다.

Table 1. 로제카유아의 4가지 놀이유형 연속성

분류	자유분방한 놀이	규칙 있는 놀이
아곤(경쟁)	사용자간의 마을에서의 자유 경쟁놀이	대결 구도의 각종 시합
알레아(운,기회)	주사위놀이	아이템 랜덤 뽑기
미미크리(흉내)	가상의 사회	시뮬레이션 게임
일링크스(스릴)	캐릭터의 춤동작	어려운 레벨 스테이지 완료

사용자의 놀이 유형의 연속성이 복합적으로 이루어지면 메타버스상의 커뮤니티는 재미요소가 더해지고 점점 활기찬 사회가 만들어서 많은 사용자의 유입으로 이루어질 것이다. 이에 로제 카유아는 기본적으로 인간의 놀이를 4가지의 범주로 분류 하였다.

첫째, 아곤(경쟁)은 경쟁자간의 인위적으로 설정이 된 투쟁의 성격이 띄고 있고 자신의 우수성을 인정받고자 한다. 훈련과 인내를 해야 하며 종류로는 다양한 대결 구도의 시합이 있다.

둘째, 알레아(운, 기회)는 운명과의 대결로서 우연 그 자체로 설명이 된다. 주사위, 룰렛 등이 있다.

셋째, 미미크리(흉내)에는 가상의 캐릭터로 자신을 대입하여 자신과 동일시한다. 연기, 흉내 내기 역할놀이가 있다.

넷째, 일링크스(스릴)는 현기증을 유발하고 놀이기구를 타는 속도를 느끼는 즐거운 패닉 상태가 된다.

게다가 카유아는 규칙의 여부를 놀이에서 중요하게 판단하고 있다. 규칙이 없이 자유분방한가, 아니면 엄격한 룰로 규칙이 반영 되는가로 4가지 분류에 속해지고 놀이에 사용자의 능동적 의지가 수반하였는가도 분류에 포함시켰다.

이는 밑에 그림과 같이 설명할 수 있다.

Fig. 1. 로제카유아(Roger Caillois)의 놀이 분류

아곤(경쟁)은 규칙도 있고 의지를 반영하고 있는 것, 알레아(운, 기회)는 규칙은 있으나 사용자의 의지가 반영되지 않는 것, 미미크리(흉내)는 규칙은 없으나 의지를 반영하는 것, 일링크스(스릴)은 규칙도 없고 의지도 반영되는 않은 것으로 정의 하였다.

대표적인 메타버스 플랫인 로블록스, 세컨드라이프, 제페토 등은 아바타를 활용한 온라인 기반 커뮤니티 형성을 기반으로 하며, 놀이 커뮤니티로 사회적 교류를 하면서 자유로운 활동을 즐긴다. 공간 제약이 없는 놀이의 특성은 메타버스의 사용자 사회성에서 타인과 상호작용하면서 쌓이는 경험의 주요 특징으로 볼 수 있다.

III. Conclusions

메타버스 플랫폼에서 몰입과 재미를 이어가기 위한 놀이의 요소, 즉 현실감, 몰입감, 즐거움, 만족감이 로제카유아의 놀이 패턴을 통해 재해석될 수 있다고 할 수 있다. 메타버스 플랫폼에는 기본 규칙이 있으며, 사용자는 해당 규칙의 룰 위에서 자유로운 행동을 즐길 수 있다. 예를 들어, 사용자들은 자신의 캐릭터를 꾸미면서 자신만의 아바타를 만들고, 다른 사람들보다 외모나 특이한 재미를 추구하기 위해 캐릭터 커스터마이징을 고려한다. 이는 미미크리에 해당하며 완성된 아바타는 아르곤 상태로 다른 사용자의 캐릭터와 비교하며 경쟁한다. 메타버스에서는 재미를 추구하는 데 필수적인 요소로 게임 요소가 사용되고 있으며, 이러한 게임 요소에서는 행운과 우연이 담긴 랜덤 박스와 아이템 박스가 거래되고 있다. 캐릭터를 꾸밀 액세서리를 얻기 위해 무작위로 박스를 까는 행위는 알레아에 해당하며, 이러한 스릴은 일링크스에 해당한다. 필요에 따라 이 4가지 놀이요소는 상호보완적 관계에서 즐거움을 증가시킨다. 하나의 재미자극만 지속되면 사용자는 흥미를 잃을 수 있다. 자극의 상실은 몰입도 끝나는 것이다. 이와 같이 로제카유아의 놀이이론은 메타버스에서 재미의 양과 질을 늘리기 위한 방법으로 적절하게 활용될 수 있다.

향후 연구를 통해 로제카유아의 놀이이론과 메타버스에서 재미를 유도하기 위한 재해석을 할 수 있는 조작적 정의와 연구 모형, 그리고 사용자에게 의미 있는 재미요소를 다각적인 방법으로 분류하려고 한다. 실증적 연구를 통하여 재미요소를 정립하고 이를 통해 차세대 플랫폼 구축 및 개발에 도움이 되고자 한다.

REFERENCES

[1] Caillois, Roger, “ Play and man.” Seoul: Literature, 1994.

[2] Man Su Park, Qian Xiong Jin, Dong Sub Han. "Analysis of the Playful Characteristic of Virtual Reality(VR) Games - Focusing on Huizinga and Caillois’s Play Theory." JOURNAL OF THE KOREA CONTENTS ASSOCIATION 18.8 , 148-156, 2018.

[3] Son Hee Jeong. "A feature of social network game from a game theory view point." Journal of the Korean Society of Animation“ , 50-51, 2012.

[4] Hye Soo Lee. "A Study on the Characteristics of Emoticons as a Visual Play from the Perspective of Play Theory by Roger Caillois." The Treatise on The Plastic Media 13.4, 213-218, 2010.

[5] Kim Ji Yun, Jun Soo Jin. "A study on SNS Culture Phenomena based on Roger Caillois’s Theory of Play." A Study on Communication Design 75, 427-436, 2021.

[6] Roger Caillois From Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Roger_Caillois