

공포게임에서 유희적 공포요소와 플레이어의 반응에 대한 연구



윤 장 원

■ 요약

본 논문에서는 정성적, 정량적 측정을 통한 게임 감성 유희(遊戱)요소 도출을 목적으로, 공포게임의 '공포'를 '유희적 공포'라 보고 로제카이의와 놀이이론에 근거하여 분석한 후, 이를 바탕으로 공포게임 내 '유희적 공포요소'를 '감각적 유희공포', '기대적 유희공포', '제한적 유희공포', '수행적 유희공포'의 4가지로 분류했다. 연구자는 플레이어의 반응을 통해 이를 검증하기 위해 실증적 실험을 수행하였는데, 실험은 공포게임을 플레이 하는 동안 심박계를 통해서 각 실험자들의 심박을 측정하고 이를 촬영한 비디오 데이터를 분석하여 유희적 공포요소가 심리적, 생리적인 영향을 줄 것이라 예측된 지점을 공포지점(fear point)이라 명명하였으며, 이 지점에서 측정된 심박이 평상시 평균심박 및 실험 중 평균심박과 통계적으로 유의한 차가 있는지 알아보고 설문을 통한 플레이어의 주관적 데이터를 첨부하여 심박수와 통계적인 상관관계를 알아보았다. 연구 결과, 공포지점에서 실험자들의 심박이 평상시 심박 및 실험 중 평균심박 보다 통계적으로 유의미하게 상승됨을 증명했으며, 주관적 데이터와도 상관관계가 높음을 보여주었다.

본 연구는 게임 내 유희적 요소로서의 공포요소를 이론적인 방법과 실증적인 방법을 통해 검증하고 앞으로의 게임 제작 및 기획에 도움이 되는 기준을 제시할 수 있었다.

■ 학위 논문 내용

1. 서 론

본 연구는 공포(horror) 장르가 뉴미디어 매체인 게임과 만나 탄생한 '공포게임'을 통해서 게임의 감성 유희요소 중 일부인 유희적 공포요소를 알아보고자 한다.

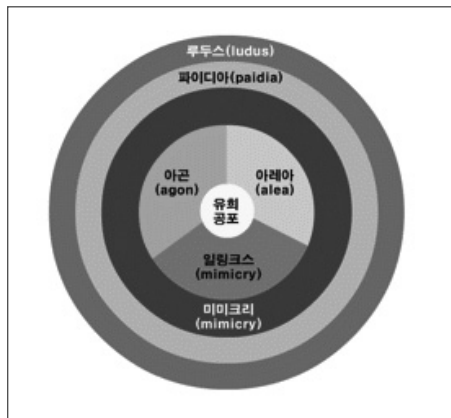
플레이어가 게임을 즐기는 이유가 '즐거움'과 '재미'를 얻고자 한다고 가정 했을 때, 공포 장르의 게임에서는 이러한 즐거움과 재미를 주는 유희(遊戱)요소로 '공포'를 선택하였고 이는 사회학자 로제카이의와 주장한 놀이 이론의 일링크스(illinx)적 특징으로 잘 설명할 수 있다. 또한 그가 분류한 6가지 놀이법

칙인 루두스, 파이디아, 아곤, 아레아, 미미크리, 일링크스 전부가 이와 밀접한 관계가 있다는 가정 하에 본 연구에서는 이를 바탕으로 유희로서의 공포를 유희적(遊藝的) 공포라 정의하고, 공포게임 내의 '유희적 공포요소'를 찾아서 다음과 같이 분류하였다.

- 1) 감각적 유희공포 요소 2) 기대적 유희공포 요소 3) 제한적 유희공포 요소 4) 수행적 유희공포 요소

본 연구에서는 이러한 공포게임의 유희적 공포요소를 도출하고 이를 정량적으로 분석하기 위해 먼저 공포요소의 영향을 받을것으로 예측되는 곳을 공포지점(fear point)이라 정의하고 이를 중심으로 해당 지점을 내용적으로 분석하여 내포된 유희적 공포요소를 찾아 분류 하였으며, 실험을 통한 검증은 위해서 실험자의 생리적 반응 중 공포 정서와 연관성이 깊은 심박수 측정을 선택하였다. 그리고 생리적 반응에 대한 객관적 데이터인 심박측정치와 실험자의 주관적 의견과의 상관관계를 알아보고자 실험 후 설문을 실시 하였다. 설문은 특정 공포지점에 대한 무서움 정도를 묻는 문항으로, 각 문항은 리커트 7점 척도에 의거해 알아보기 쉽게 구성하였다.

2. 본 론



[그림 1] 유희적 공포의 놀이이론적 고찰

본 연구에서 주장하는 공포게임의 유희적 공포를 로제 카이의와 놀이이론에 입각해서 설명하면, 유희적 공포는 루두스의 규칙안에서 미미크리의 가상성에 몰입하고 일 링크스의 감각에 몸을 맡기며, 아곤의 경쟁의지와 아레아의 기대심리에서 기인하는 즐거운 공포를 말한다. 즉, 놀이라는 제약된 틀 안에서 가상의 상황과 모의성을 인정하고 해당 역할에 몰입할수록 강해지는 공포를 기반으로 인간의 감각을 통한 원초적 자극에서 오는 즐거움과 대립자들과의 경쟁에서 오는 스릴, 플레이어의 경험에 의한 기대심리적 공포가 융합되면서 공포는 유희가 되는 것이다. 공포게임 속에서 유희적 공포는 다음의 그림 과 같

은 형태로 다른 요소들의 영향을 받아 플레이어에게 제공된다. 여기서 중요한 점은 공포게임속의 모든 감각 요소들은 기본적으로 '일링크스'가 바탕에 있다는 것이다. 게임의 목적 자체가 플레이어에게 유희적인 공포를 제공해야 하기 때문에 그것과 가장 밀접한 일링크스가 가장 중요한 요소로 작용한다는 것은 당연하다.

게임의 루돌로지(ludology)적 이론을 피력한 프라스카(Gonzalo Frasca)는 게임이 루두스를 갖는

놀이라고 주장했다. 루두스는 곧 지켜야 할 규칙을 이야기하며 동일한 게임에서는 항상 같은 규칙이 반복되고, 진행중에 변화되거나 변경되지 않는다. 이와 같은 규칙의 고정성과 의무성은 게임 플레이를 규칙에 따라야 가능해지는 것으로 만든다. 그러나, 게임의 규칙은 그 자체로는 변하지 않는 닫힌 구조이지만, 게임플레이 과정에서 플레이어에 의해 응용되고, 부분적으로 열린 구조로 변화된다. 이는 게임의 규칙이 명확하고 고정적이지만, 플레이어의 행동을 포함할 수 있는 유연한 구조로 만들어졌기 때문이다.

3. 실험

공포게임 속 공포요소가 플레이어에게 미치는 영향을 파악하기 위해서 실험도구로 선정된 <붉은나비>는 호러게임으로, 귀신 등의 죽은 영혼들과 싸우는 공포게임이다. 실험자의 생리적 반응을 보기 위해 심박계를 사용한 심박측정을 채택하였다. 연구목표에 의거한 통계분석 결과, 두가지 측정치의 차이점 검증을 위해서 대응표본 T검정을 실시하였으며, 상관분석은 Pearson 상관계수법을 사용하였다.

연구목표 1)에서 제안한 실험군 평상시 평균심박과 공포지점 전체 평균 심박간 T검정을 한 결과, t값이 18.802으로 나와서 실험군 평상시 평균심박과 공포지점 전체 평균 심박 사이에는 95% 신뢰도 수준에서 매우 유의미한 차이로 공포지점 전체 평균 심박수가 평상시 평균심박 보다 상승함을 알게되었다. 연구목표 2)에서 제안한 실험군의 실험중 평균심박과 공포지점 전체 평균 심박간 T검정을 한 결과, t값이 4.995로 나와서 실험군의 공포지점 전체 평균심박과 실험 중 평균심박 사이에는 95% 신뢰도 수준에서 매우 유의미한 차이로 공포지점 전체 평균 심박수가 실험 중 평균심박 보다 상승함을 알게되었다. 실험군 평상시 평균심박과 실험중 평균심박간 T검정을 한 결과, t값이 17.785로 나와서 실험군의 평상시 평균심박과 실험 중 평균심박 사이에는 95% 신뢰도 수준에서 매우 유의미한 차이로 실험군이 실험을 하는 동안 평균 심박수가 상승됨을 알게되었다. 평상시 평균심박과 각 공포지점별 평균심박간 T검정을 한 결과, 95% 신뢰도 수준에서 각 공포지점 전체에서 평상시 평균심박보다 유의미하게 심박이 상승했음을 알 수 있었다. 실험군 실험중 평균심박과 실험중 최저심박간 T검정을 한 결과, t값이 18.422으로 실험군의 실험 중 평균심박과 실험중 최저 심박 사이에는 95% 신뢰도 수준에서 매우 유의미한 차이로 실험중 최저심박보다 실험중 평균심박이 높았음을 알게되었다. 상관분석 결과 유의도가 높게 나온 부분은 '귀신과의 전투' 항목이 통계적으로 99% 신뢰도 수준에서 매우 유의미한 상관 관계가 있는것으로 나타났는데 이는 플레이 어들이 가장 높은 심박 상승치를 보인 지점과도 일맥상통하며, 주관적인 부분에서도 실험자 전원이 심박 측정치와 같은 반응을 보인것으로 밝혀진 것이다.

5. 결 론



[그림 2] 공포게임 내 유희적 공포요소의 이론적 고찰

4가지 연구목표에 의해 연구자는 공포게임에서 플레이어에게 재미를 주는 유희적 공포 요소가 플레이어의 생리적 자율신경계 반응인 심박률 상승에 영향을 준다는 사실과 함께, 게임에서 가장 큰 심박 상승률과 주관적 점수치를 보인 부분이 유희적 공포요소를 가장 많이 포함하고 있다는 것을 알게 되었다. 이러한 결과를 로제카이와 놀이이론에 바탕을 둔 ‘유희적 공포’ 이론에 입각하여 분석하면, 공포게임은 게임이라는 루두스의 규칙적 틀 안에서 어느정도의 행동 자유를 보장하는 파이디아와 미미크리의 모의성을 받아들이는 역할놀이에서 시작하며, 기본적으로 게임 내의 모든 감각요소들이 일링크스를 목적으로 제작된 것이다. 즉 시각, 청각, 촉각을 나타내는 그래픽과 사운드, 진동과 같은 요소들은 플레이어에게 ‘공포’ 제공을 전제로 하고 있기 때문에 공포게임은 일링크스가 전제된 게임인 것이다. 공포를 기대하는 기대적 공포요소는 아레아적 우연 자극이 주는 긴장감의 유희 공포를 의미하며, 공간과 시야를 제한하는 제한적 공포요소는 게임속 조건을 제한하여 플레이어에게 스릴감을 준다는 점에서 루두스가 강조됨을 의미한다. 또한 게임의 가장 큰 특징인 수행성에서 기인하는 수행적 공포요소인 ‘쌍방향 유희공포’, ‘조작 유희공포’ 등이 놀이요소의 아곤적인 경쟁을 불러일으켜 플레이어로 하여금 대립자와의 경쟁에서 오는 긴장감을 즐기게 만들었으며, 이러한 요소들의 복합적인 영향으로 플레이어에게 가상성을 인정함에서 오는 미미크리적 역할놀이에 더욱 몰입하게 만들어 공포를 증가시켰다고 본다. 이는 곧 공포게임에서 플레이어에게 제시되는 공포자극이 허구임을 인정하는데서 오는 즐거움(jouissance)이라는 것이다.

윤 장 원



- 1996년 03월 : 서울산업대학교 시각디자인학과 졸업(학사)
- 2000년 09월 : 서울산업대학교 대학원 시각디자인학과 졸업(석사)
- 2008년 03월 : 송실대학교 미디어학부 게임전공 졸업(박사)
- 현재 : 동명대학교 애니메이션학과 재직중(전임강사)