
게임이 주는 Value와 Game Art의 가능성

2011.11.07
Ncrew Entertainment



Contents

1. 왜 게임을 하는가
2. 재미의 관점
3. Needs의 관점
4. 게임이 주는 Value
5. Game Art의 가능성



1. 왜 게임을 하는가

어느 게임Kid의 삶



1983



1990



초등학교 시절부터

오락실



1996

1998



1998



1999



2004

PC 패키지

직장인이 된 지금까지....

PC 온라인

중고등학교 시절을 지나

가정용
게임기

1980

1990

1995

2000

2005

2010 ~

Year

1. 왜 게임을 하는가

WHY

1. 왜 게임을 하는가

오락하는데 이유가 어디 있어!!
그냥 하는 거지!!

- ONESOUND. 호드50, 2009.

2. 재미의 관점

재미(몰입)의 8가지 원천

활동을 즐기는 이유

1. 경험과 기술 사용의 즐거움
2. 활동 그 자체: 패턴, 행동, 그것이 제공하는 세계
3. 개인적인 기술의 향상
4. 우정, 동료의식
5. 경쟁, 다른 사람과 자신을 비교 측정하기
6. 자신의 이상에 비추어 스스로를 측정하기
7. 감정적인 해소
8. 위신, 보상, 매혹

- Mihaly Csikszentmihalyi, Ph.d.,
“Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play”, 2000

2. 재미의 관점

Play Personality

Play Personality(놀이 인격)

1. 익살꾼(Joker) : 바보 혹은 개구쟁이 유형. 일종의 농담이 나 허튼 짓을 바탕으로 함
2. 활동가(Kinesthete) : 몸을 움직이는 것을 선호. 운동, 산책, 요가 등.
3. 탐험가(Explorer) : 주변 세계 탐험. 새로운 곳을 찾아가는 물리적인 것과 감정을 찾아가는 정서적인 것.
4. 경쟁자(Competitor) : 이기기 위해 놀이를 즐김. 지배욕이 강하고 게임과 기록에 열광.
5. 감독(Director) : 계획하고 연출하고 이벤트 벌이는 것을 선호. 권력 지향적.
6. 수집가(Collector) : 물건을 모으기도 하고 경험을 모으기도 한다.
7. 예술가 혹은 창조자(Artist/Creator) : 뭔가를 만드는 것에 열광.
8. 스토리텔러(Storyteller) : 상상의 세계를 만들거나 자신을 그 일부로 만드는 유형. 소설가/극작가/영화광/댄서/마술사 등

- Stuart Brown, MD., Christopher Vaughan, “플레이,즐거움의 발견”, 2010.

2. 재미의 관점

Fourteen Forms of Fun

Fourteen Forms of Fun

1. Beauty(아름다움) : 감각의 자극
2. Immersion(몰입) : 간접경험 : 이야기/드라마
3. Intellectual Problem Solving(지적 문제 해결) : 퍼즐
4. Competition(경쟁) : 자신과의 경쟁 / 타인과의 경쟁
5. Social Interaction(사회적 상호작용) : 멀티플레이에서의 협동과 경쟁
6. Comedy(희극) : 희극적인 연출
7. Thrill of Danger(스릴) : 하드코어 모드
8. Physical Activity(육체적인 활동) : DDR
9. Love(사랑) : 스토리
10. Creation(창조) : 심시티/UCC
11. Power(권력) : 권력/랭크
12. Discovery(발견) : 새로운 지역/ 새로운 기술/ 새로운 아이템
13. Advancement and Completion(향상과 달성) : 목표/레벨 혹은 아이템
14. Application of an Ability(능력의 사용) : 컨트롤

- Pierre Alexandre Garneau, Gamasutra(<http://www.gamasutra.com>), 2001

2. 재미의 관점

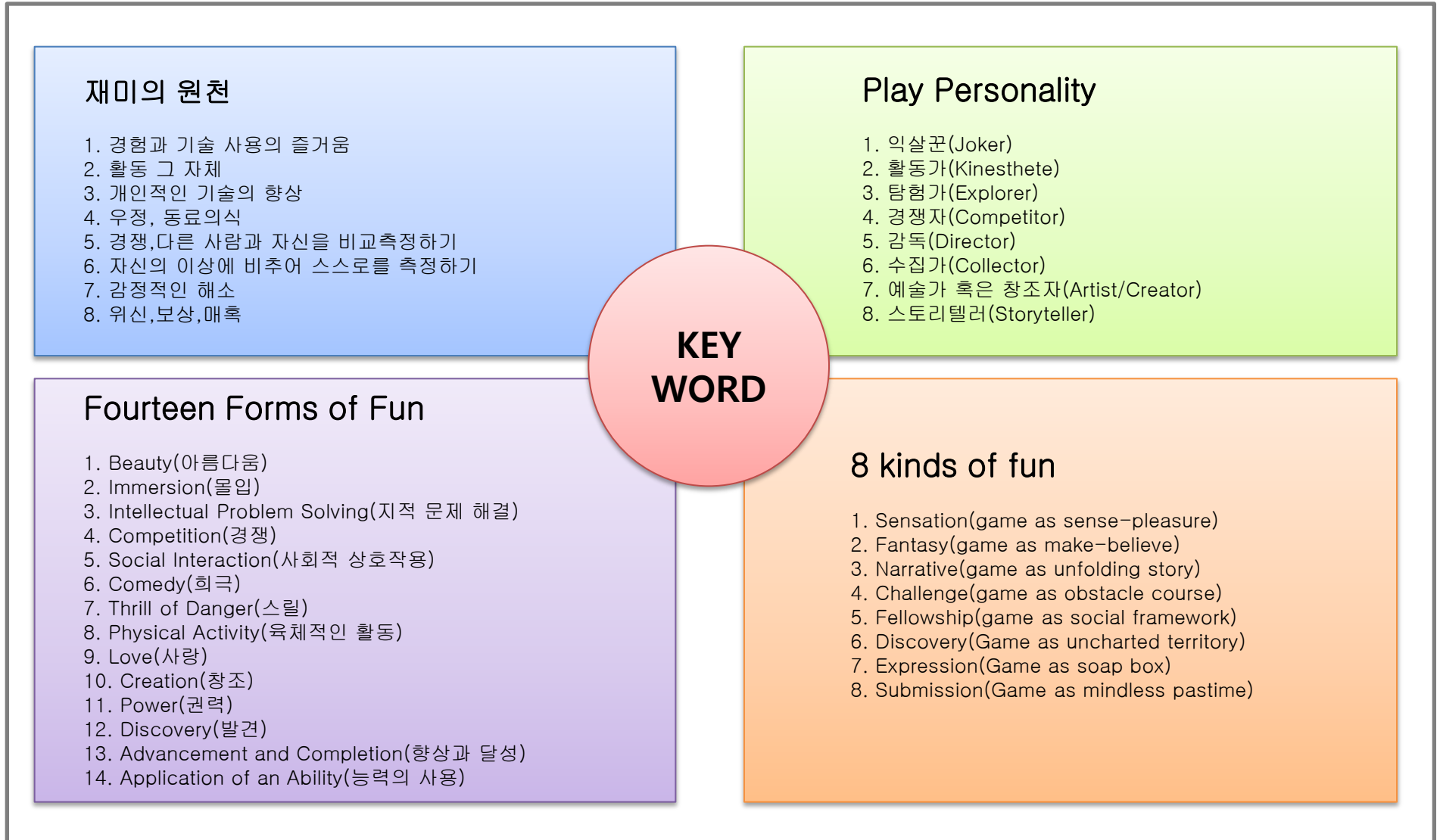
8 kinds of fun

8 kinds of fun

1. Sensation(game as sense-pleasure) : 즐거움
2. Fantasy(game as make-believe) : 가상 체험(공상 이야기 속의 주인공)
3. Narrative(game as unfolding story) : 이야기
4. Challenge(game as obstacle course) : 도전
5. Fellowship(game as social framework) : 유대
6. Discovery(Game as uncharted territory) : 발견
7. Expression(Game as soap box) : 표현
8. Submission(Game as mindless pastime) : 몰입

- Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek ,
“MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research”, GDC2008

2. 재미의 관점



2. 재미의 관점



2. 재미의 관점

KEY Word

4 Major

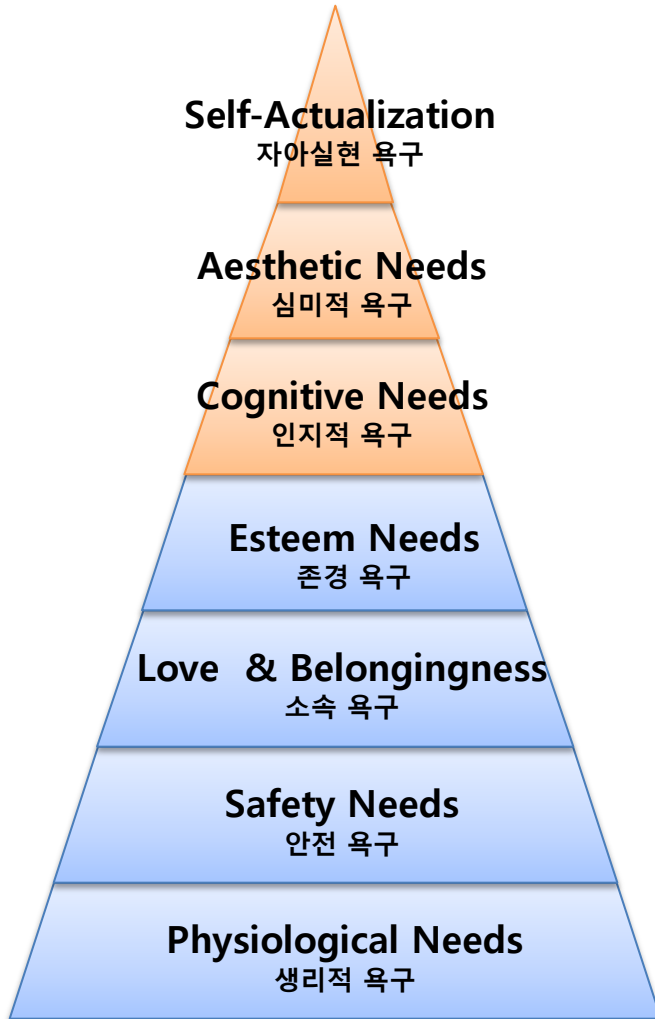
- 조종
- 성장 : 도전/달성/문제해결
- 간접 경험 : 서사/힘/카타르시스/현실도피
- 커뮤니케이션 : 대화/경쟁/협력/과시

5 Minor

- 지적 유희 : 깨달음/발견
- 심미
- 창조
- 수집
- 직접행동

3. Needs의 관점

Maslow's hierarchy of needs



Self-Actualization

자아실현 욕구

자아실현 욕구

: 잠재적인 능력을 발휘하고
자신의 가능성을 실현하고자 하는 욕구

Aesthetic Needs

심미적 욕구

심미적 욕구

: 문화예술을 감상하고 즐기려는 욕구
아름다움을 추구하려는 욕구

Cognitive Needs

인지적 욕구

인지적 욕구

: 이해와 배움 등을 추구하게 되는 욕구

Esteem Needs

존경 욕구

존경 욕구

: 존경, 자존의 욕구
충족이 안될 경우, 열등감과 무력감에 빠질 수 있음

Love & Belongingness

소속 욕구

소속 욕구

: 타인과의 관계를 통해 소속감과 애정을 추구

Safety Needs

안전 욕구

안전 욕구

: 불확실성, 불안, 위협으로부터 벗어나려는 욕구

Physiological Needs

생리적 욕구

생리적 욕구

: 의식주 등 기본욕구

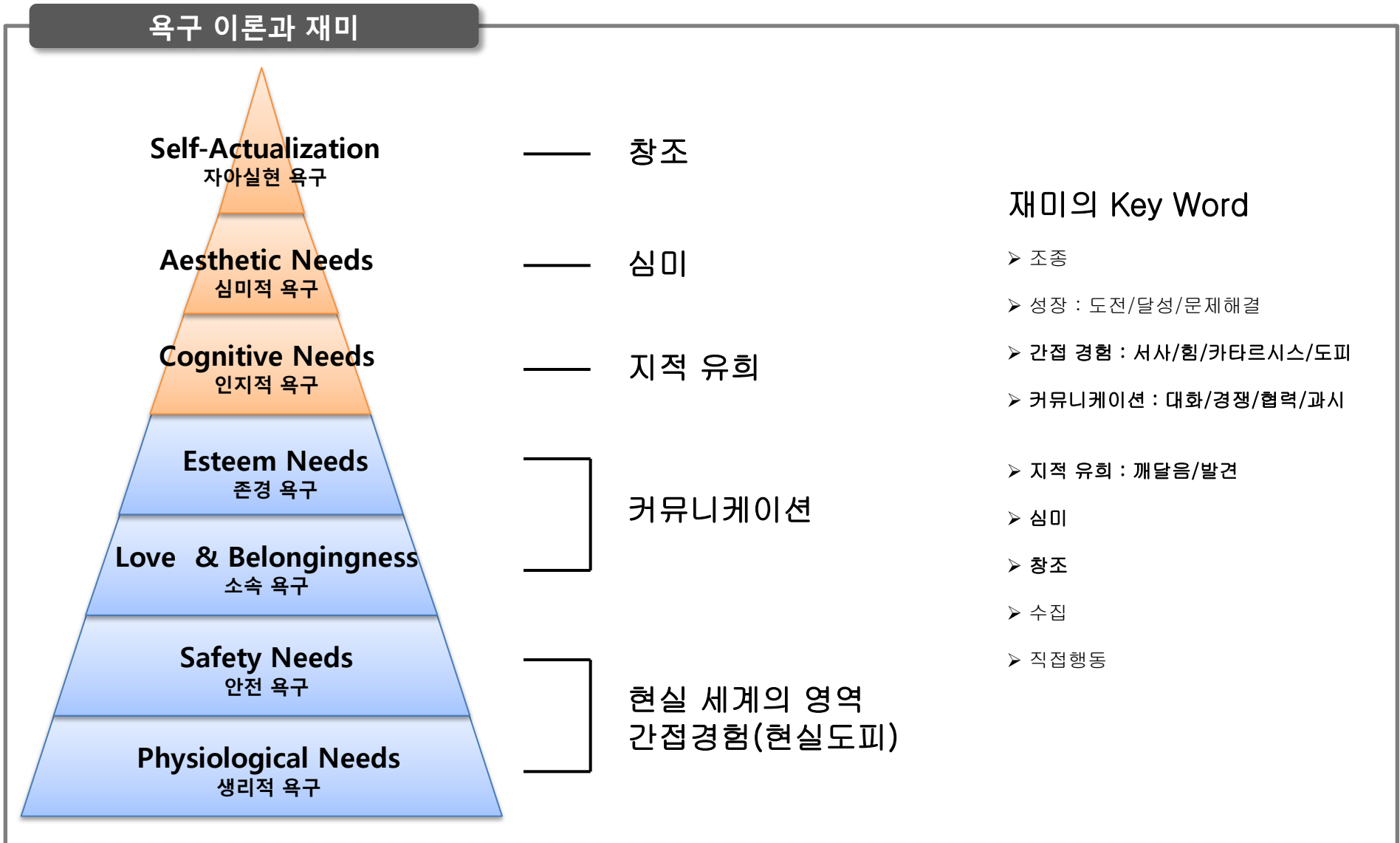
성장욕구

: 달성 시 욕구증가

결핍욕구

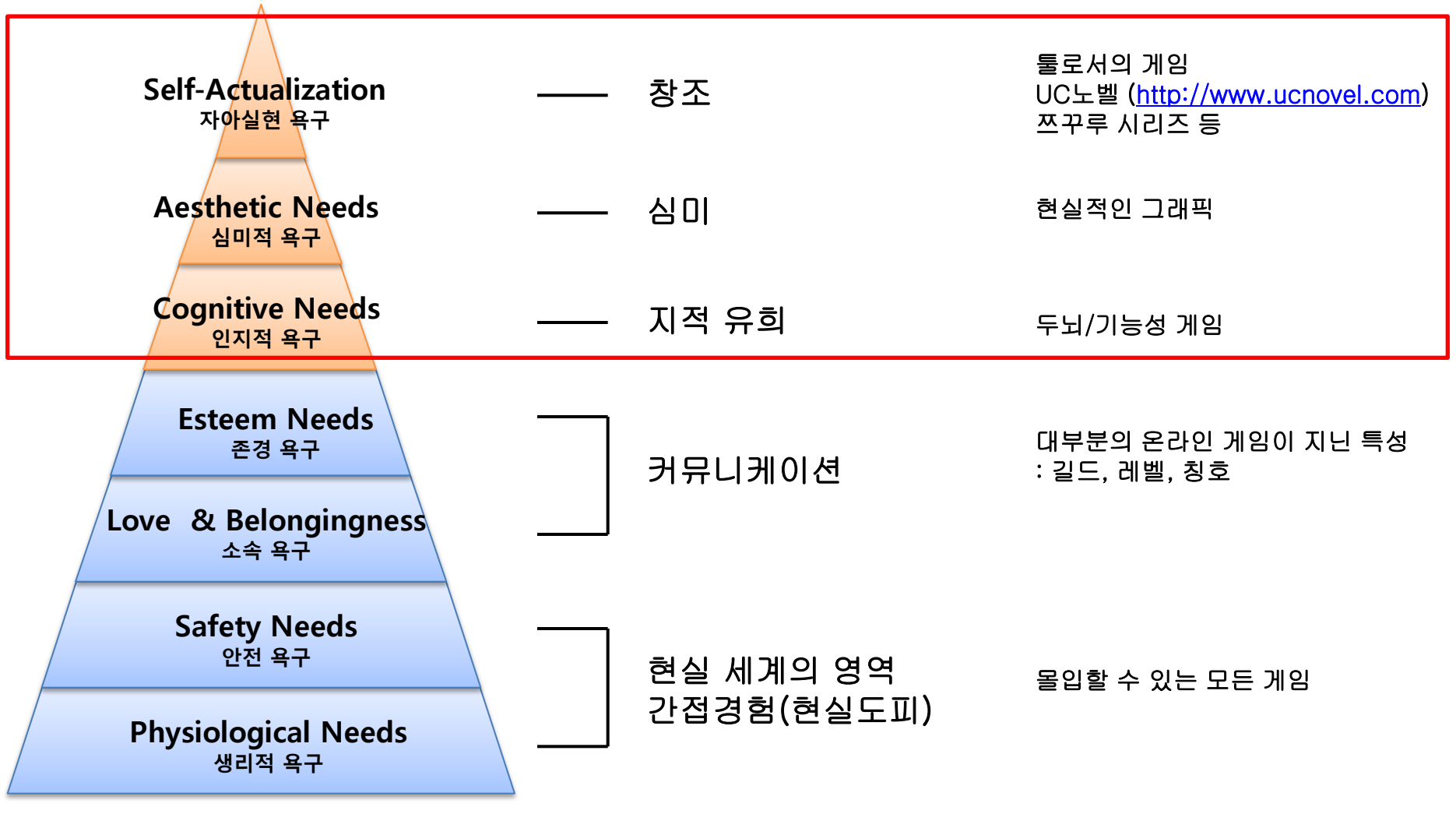
: 달성 시 욕구감소

3. Needs의 관점



3. Needs의 관점

욕구 이론과 게임



4. 게임이 주는 Value

게임이 주는 Value

1. 게임은 **재미**를 준다.
2. 게임은 재미를 줌과 동시에 **결핍욕구 해소의 Tool**로 기능한다.

5. Game Art의 가능성

재미를 줌과 동시에 성장 욕구 해소의 Tool이 될 수 있을까?

5. Game Art의 가능성

재미를 줌과 동시에 성장 욕구 해소의 Tool이 된다는 것은...

Game을 하던 사람이 그 요소로 인하여
기존 게임이 주는 가치를 제외하고서도
해보고 싶다는 욕구를 느끼게 한다.

Game을 안하던 사람이 그 요소로 인하여
해보고 싶다는 욕구를 느끼게 한다.

5. Game Art의 가능성



5. Game Art의 가능성

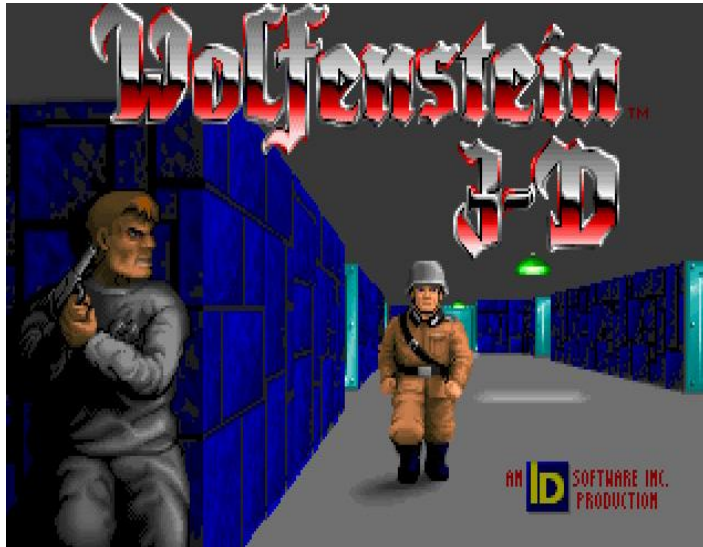
Beauty in Game

시각 : Graphic

청각 : Sound

5. Game Art의 가능성

기술의 발전 : 현실의 美



마치 **현실**에 있는 것과 같이 하여 **몰입도**를 높인다.

이는 **결핍 욕구**와 연결된다.

5. Game Art의 가능성

기술의 발전 : 현실의 美



현실 에서 찾을 수 있는 BEAUTY를 구현.

이는 심미적 욕구와 연결된다.

5. Game Art의 가능성

기술의 발전 : 현실의 美

현실 속의 美를 전달

5. Game Art의 가능성

또 하나의 가능성

문화 예술로서의 **美**를 전달

5. Game Art의 가능성

또 하나의 가능성

Classic에 대한 현대적인 해석

Classic : 오랫동안 많은 사람에게 널리 읽히고 모범이 될 만한 문학이나 예술 작품.

5. Game Art의 가능성

Classic에 대한 현대적인 해석

수묵화 미소녀



▲ 신운복의 「미인도」

5. Game Art의 가능성

Classic에 대한 현대적인 해석

수묵화 풍의 플레이



좋은 Game Art란 Game을 이해한 Art

- 김형준, "영화 같은 게임아트를 위한 5가지 요소", NDC 2011

5. Game Art의 가능성

Classic에 대한 현대적인 해석

인상주의 미소녀



5. Game Art의 가능성

Classic에 대한 현대적인 해석

인상주의+르네상스 천사



5. Game Art의 가능성

Game Art의 가능성

게임은 재미를 주는 것이 1차적 목표이다.
그러나, 동시에 다양한 욕구 해소의 Tool로 기능이 가능하다.
결핍욕구 뿐만 아닌 성장욕구 해소의 Tool로 기능한다는 것은

Game이라는 **문화컨텐츠**에 대한 **인식의 전환**을 가져올 수 있다.

End of Document.