

감상주의적 치료와 표현주의적 치료로서의 게임 미디어의 활용

이윤호*, 이면재**, 김영은*
백석대학교, 상담대학원*
백석대학교, 정보통신학부**

e-mail: yyuno@naver.com, davidlee@bu.ac.kr, youngeunk@bu.ac.kr

The use of game media as the therapeutic sentimentalism and the therapeutic expressionism

Yun-Ho Yi*, Myoun-jae Lee**, Young-Eun Kim*
Graduate School of Counselling*, Information&communication**, BaekSeok
University

요 약

상담심리학적으로 미디어 치료에는 매체를 보고 듣고 느끼며 자아를 성장시켜 가는 감상주의적 치료와 매체를 직접 만들어가면서 자신의 감정과 생각을 매체에 투사하는 표현주의적 치료가 있다. 감상주의적 치료 예로는 사진보기, 영화, 미술관람, 책읽기 등이 있는데 내담자 스스로의 해석력이나 해석방법에 따라 심리학적 영향력의 유무가 결정되어서 이해력과 집중력이 부족한 내담자에게는 상담 결과의 정확성이라는 한계가 있다. 표현주의적 치료 예로는 춤, 노래, 미술창작활동, 모래놀이, 연기활동, 영상제작 등이 있으며 이는 무의식의 발산을 가능케 하고 적극적 자기의사 표현하는 등의 장점이 있지만 창작활동의 특성상 개별 작업의 형태가 많고 제작기반 획득 등의 한계가 있다. 본 논문에서는 이 두 한계를 극복하기 위하여 표현주의적인 치료와 감상주의적 치료가 동시에 가능한 게임 미디어를 이용한 치료 가능성을 제안한다. 이를 위하여 이 치료에 적합한 게임의 구성요소와 게임의 시각 요소를 기술한다.

1. 미디어와 심리 상담

미디어 치료(media therapy)는 이미지, 사진, 영상, 음향 등의 미디어를 이용하여 인간의 심리적 고통이나 정신 질환의 증상을 지연, 둔화, 상쇄 시키는 것을 통칭한다. 이 방법은 오래 전부터 사람들이 자신의 감정을 통제하거나 정화(catharsis, 淨化)할 때 본능적으로 산이나 강 바다 등의 자연을 바라보면서 감정의 순화를 경험하는 것과 비슷하며, 현대에는 영상기술과 다양한 미디어의 개발과 발달로 사진이나 영상이 자연을 통한 순화 경험을 대체하고 있다. 현대 상담심리치료 중 음악치료(듣기), 영화치료 등은 이러한 '감상'을 매개체로 한 감정의 정화를 신경증 및 보다 심각한 정신질환의 치료에 접목한 것이다. 이러한 상담심리는 이해력과 집중력이 부족하면 치료 작업이 곤란을 겪을 수 있다. 반면 '표현'을 매개체로 한 상담심리치료는 Psycho Drama, 가족조각, 춤, 미술(난화)치료, 난타(악기) 등이며 유명한 예술가들이나 천재들은 이런 표현주의 적인 방법

으로 자신의 정신적 문제를 극복해 가기도 했다. 휘트먼, 고흐, 몽크, 이상, 피테, 슈만 등이 대표적인 인물들이다[8]. 이 상담심리는 극히 개인적 표현임으로 데이터화의 불가능과 제작 환경 인프라 등의 구축이 문제가 될 수가 있다. 따라서 이 들의 장점을 결합한 상담심리적방법이 필요하게 되었다.

20세기 후반 정보통신 분야의 신 기록적 발전은 온라인(on-line) 상의 쌍방향 커뮤니케이션시스템의 구축을 가능케 하고 이를 통한 온라인 가상 게임(Virtual Game)을 탄생시키기에 이르렀다. 게임은 캐릭터, 배경 등의 다양한 선택을 조작자에게 제공하는 표현주의적 치료와, 이를 화면에 투사시키는 감상주의적 치료의 특징을 동시에 갖고 있다. 본 논문에서는, 게임미디어를 이용한 게임미디어의 활용방법에 대해 기술한다. 이를 위하여 2장에서는 미디어 치료를 설명한다. 3장에서는 게임 미디어를 이용한 치료방법에 대해 기술한다. 그리고 4장에서는 결론 및 추후연구방향을 기술한다.

2. 미디어 치료

2.1 감상주의적 상담심리 치료

미디어 치료에서 감상주의적 치료에 해당되는 것은 애니메이션, 영화, 사진, 일러스트 등 기존의 감상치료에 사용되는 거의 대부분이 해당된다. 심리학적으로 ‘감상을 한다’라는 행동은 다양한 의미들은 포함하고 있다.

(1) **의식적 자각** : 감상치료의 핵심은 의식적 자각이다. 이미지를 보고 자신의 감정이 움직였다면 왜 그런 감정이 생겨났는지 통찰이 이루어져야 한다[10]. 통찰이 있어야 치료효과가 생기는 것이다. 통찰은 의식적 자각으로 가능하다.

(2) **집단무의식** : 태어날 때부터 가지고 있으면서 의식에 의해서 ‘그것’이라고 인식되지 못한 체 정신작용에 여러 가지 영향을 주고 있는 부분으로 시간과 공간을 초월하여 모든 인간에게 보편적인 성격을 띠고 있는 것이다[6]. 신, 지옥, 천국 등의 개념으로 게임의 배경이 신화적이거나 괴기적일 때 공통적으로 황홀경이나 혐오감에 빠지는 근본 원인으로 생물학적으로는 최근 발견된 공감뇌세포인 ‘mirroring neuron’의 기능이기도 하다[9].

(3) **상징화(Symbolization)** : 심리학에서 상징화란 주로 일반적으로 드러내기 어려운 욕망을 보편적인 이미지로 나타낸다고 설명한다. 게임에 등장하는 소품 중에 정신분석적으로 인정하는 상징인 뱀, 나무 등이 남성의 성기를 상징한다면 같은 게임 안에서 상황에 따라서 지혜, 자기 자신의 투영 등을 나타낼 수도 있다는 것이 분석심리학적 측면이다.

(4) **대극의 합일** : 서로 상반되는 것 같은 외적인격과 내적인격이 조화를 이루는 것을 말한다[6]. C.G. 융의 주장에 의하면 인간의 정신세계에 있는 아니마(Anima)와 아니무스(Animus)라는 서로 상반된 성정체감, 내면의 모습과 전혀 다른 외면의 모습인 페르소나(Persona)가 있다. 이것이 게임을 통해 몰입의 순간에 내면인격이 현실에도 나타나면서 외적인격과 대극의 합일이라는 현상이 발견될 수 있다.

(5) **심미적거리(Aesthetic Distance)와 몰입** : 미디어를 감상할 때에 몰입의 정도를 나타내는 것으로 현실과 가상을 구별하는 조작자의 의식상의 거리를 지칭한다[10]. 심미적 거리가 0 일 경우는 게임조작자가 게임에 완전히 몰입한 경우이다.

2.2 표현주의적 상담심리 치료

1950년대를 지나서면서 독서치료, 사이코드라마, 미술치료 등이 활발히 연구되어지기 시작하여 현재는 ‘예술심리치료’라는 학회가 형성되어 있는데 이 예술심리치료 중에서 표현예술심리치료는 활발히 연구되어 지고 있다.

(1) **표현예술심리치료** : 표현예술심리치료란 언어영역 이외의 다른 매개체를 활용하여 내재되거나 억압된 생각과 감정의 표출과 직면을 유도하고 이들을 재평가, 재수용하는 과정을 통해 생각, 감정, 그리고 행동의 변화를 이끌어 내는 치료방법이다. 게임의 측면에서 살펴보면 캐릭터의 선정부터 무기의 선택, 장착, 기지의 구축, 행동의 패턴을 정하는 것 하나 하나가 모두 게임 조작자 내면의 의식적 또는 무의식적인 생각과 감정이 투사되는 과정이라고 볼 수 있다.

(2) **심리학적 탐구대상으로서의 표현예술** : 표현예술심리치료에서는 표현물을 창출하는 과정에 주로 주목한다[6]. 그 과정을 살펴봄으로서 인간의 내면의 상태를 사정하거나 그 과정을 통한 내면의 재구조화를 꾀한다. 이를 게임에 적용해 본다면, 첫째, 각 게임 조작자의 독특한 게임방식과 과정을 살펴봄으로서 앞서서 말한 게임에 투사된 게임 조작자의 내면의 상태를 사정하는 도구로 활용할 수 있다. 둘째, 심리적 치료의 목표에 따라 게임의 과정을 심리학적 측면에서 구성함으로써 의도한 치료의 효과를 이끌어 낼 수 있다.

(3) **동시성의 원리와 게임** : 동시성원 원리는 개인의 집단무의식이 우주의 집단무의식과 동일하다는 관점으로 한번도 가보지 않은 낯선 곳임에도 불구하고 언젠가 한번 왔었다는 느낌, 현실에서의 이 순간이 언젠가 꿈에서 한 번 보았던 순간 같다는 느낌으로 우연의 일치와 같은 것이다[6]. 이 원리는 게임에서 구현한 다차원의 세계 또는 시공간을 초월하는 다른 공간으로의 이동 등을 설명한다. 또한 조작자는 가상의 공간이 제공하는 자극을 통해 자신의 현실을 연상하게 되고 그 경험을 다시 가상공간으로 가져와 자신이 원하는 방식으로 재구성하고 조작한다. 이 원리는 심리학적으로 합리성에 무장된 내담자를 무장해제하는데 효과적이라고 알려져 있고 우연을 심리학적으로 해석이 가능케 한다.

3. 상담 치료를 위한 게임 제작 방법론

게임은 현실 세계에서의 게임조작자들의 심리를 투

영(역전) 시킬 수 있도록 비휴얼적인 요소, 오디오적 요소와 게임 구성요소들이 조화롭게 구성되어져야 한다.

3.1 디자인적인 요소

(1) 색

색은 인간의 감정과 사회생활의 체험을 표현하는 중요 요소로서 시각적인 효과뿐만 아니라 관념적, 생리적, 감정적인 효과를 모두 포함하고 있다[4].

이 색의 선택을 통하여 게임제작자의 심리를 파악하거나, 색을 통하여 게임제작자의 갈등 상황을 정해진 주제로 유도할 수 있다.

(2) 시점

시점은 플레이어가 게임에 참여하는 방법으로 1인칭은 캐릭터가 바라보는 시점을 중심으로 게임이 진행되고 3인칭 시점은 관찰자 시점에서 게임이 진행된다. 자신의 행동을 제3자 관점에서 바라보고 싶을 때에는 3인칭 시점의 게임을 제작하고, 관찰과정이 필요 없이 자신이 주도적으로 선택하면서 게임을 진행하고 싶은 경우에는 1인칭 게임을 지향한다.

(3) 구도

구도는 게임제작자의 심리를 파악해 볼 수 있는 좋은 수단이 될 수 있다. 맵에서 소품과 같은 아이템들이 주어진 경우 무엇을 먼저 어디에 둘 것인가를 결정하는 것을 통해 게임제작자의 성향을 판단할 수 있다.

(4) 반응

게임 조작자에 대한 게임 시스템의 반응 정도는 게임 제작자의 심리 파악에 도움을 줄 수 있다. 예를 들어 게임제작자가 행동을 취하면 이 행동 결과는 플레이어의 몰입에 방해가 되지 않을 정도의 시간 안에 반응 결과가 나와야 게임제작자가 가상 세계에 자신이 존재하는 것과 같은 현존감(Presence)를 제공할 수 있다. 또한, 반응 속도를 의도적으로 늦게 제공하여, 이때의 반응으로 게임제작자의 성격을 파악할 수도 있다.

3.2 구성 요소

(1) 시나리오

이기는 것을 게임의 목표로 설정하지 않고 게임제작자가 심리 상태를 파악할 수 있는 갈등 상황을 시나리오로 작성하여 선택된 게임제작자의 행동을 통해 게임제작자의 심리를 플레이어의 심리를 파악할 수 있는 시나리오 구성이 필요하다. 마치 심즈게임에서

와 같이 캐릭터를 선택한 후에 주어진 행동을 플레이어가 선택할 수 있는 상황을 만든다. 이러한 측면에서 슈팅 게임보다는 RPG와 어드벤처가 적합하다.

(2) 배경

게임 배경은 가상현실 기술을 이용하여 실세계와 흡사한 수준의 맵을 제공하여 게임제작자가 현실세계에서와 같은 반응을 할 수 있도록 유도하거나, 색, 구도 등의 자유도를 게임제작자에게 제공하여 게임의 심리를 파악할 수 있게 한다. 실세계와 동일한 수준의 가상현실 환경을 배경으로 제공하거나, 색, 구도 등의 자유도를 플레이어에게 제공하여 게임 제작자의 심리를 파악할 수 있게 도움을 준다.

(3) 캐릭터

게임제작자는 캐릭터를 통하여 자신을 표현하는 동시에 게임 속의 캐릭터를 자신이 바라봄으로 감상할 수 있는 좋은 수단이다. 배우들이 배역에 맞게 행동하고 사고하는 것처럼 특정 상황에서 캐릭터들의 행동과 사고를 관찰하여 내면화시키거나 현실세계의 게임제작자 자신을 게임 세계의 캐릭터와 동일시 할 수 있어서 관찰 또는 판단의 기회를 게임제작자에게 제공한다. 이를 위해서는 캐릭터와 관련된 아이템들의 선택의 다양성과 애니메이션 등이 실제와 유사해야 한다. 선택의 다양성-자유도가 높을수록 좋다. 예를 들어 얼굴의 형태, 피부 색, 머리 색, 머리 길이, 목, 팔 등의 신체 특정 부위 등을 게임제작자가 선택한다.

애니메이션-캐릭터의 움직임과 표정, 감정을 표현할 수 있다. 이 애니메이션으로 게임 진행 중에 발생하는 플레이어의 반응을 표현하므로 체감형 인터페이스를 사용하여 직접적으로 플레이어의 감정을 표현할 수 있게 한다.

영화를 보면서 영화 주인공이 나와 같기를 소망한다. 슈퍼마리오의 경우 마리오는 커서를 통해 움직이는 캐릭터인 동시에 바로 자신과 동일하다고 생각한다. 게임에서 캐릭터는 많은 자유도를 갖고 있으며 이 자유도는 곧바로 플레이어의 심리를 반영할 수 있다. 플레이어는 캐릭터와 동일시되어 게임 내의 상황에 대처하는 동시에 모니터에 디스플레이 되는 캐릭터를 바라보는 관찰자적인 성격을 갖고 있다.

(4) 보상

아이템 획득 또는 획득 실패에 따른 플레이어의 반응 정도를 분석하여 게임제작자의 분노 정도, 승리의 상태 정도와 관련된 심리 상태를 파악할 수 있게

표정을 인식하고 이 인식된 표정의 감정 표현 정도를 분석하여 게임제작자들의 감정 표현 정도를 파악할 수 있어야 한다.

(5) 사운드

게임제작자의 심리 상태를 유도하거나, 게임제작자의 심리를 파악할 수 있는 좋은 수단이다. 이 사운드는 효과음, 배경음, 나레이션으로 구성될 수 있다. 효과음은 특정 사건이 발생했을 때 게임제작자에게 실제감을 제공할 수 있다. 배경음은 게임제작자의 심리를 유도하며 게임 전체의 분위기를 유도하는데, 이 분위기를 유도함으로써 게임제작자들의 심리를 게임이 원하는 방향으로 진행할 수 있다. 나레이션은 게임을 진행하는데 필요한 정보를 제공한다.

(6) 인터페이스

플레이어와 게임을 연결하는 다리 역할을 수행한다. 플레이어는 보는 그대로 느낄 수 있다. 이 보고 느낌을 통해 게임은 감상주의적 치료가 가능하다.

인터페이스는 게임 메뉴 선택이나 조작 방법에 관한 것뿐만 아니라 기존 심즈 게임에서와 다른 개성과 액션을 소유한 캐릭터와 시나리오를 제작할 수 있는 인터페이스를 제공[1]한 경우도 있는데, 이와 같은 선택을 통해 게임 제작자의 심리를 파악할 수도 있을 것이다. 또한, 센서를 이용한 동작인식 실감형 인터페이스, 멀티 터치 인터페이스, 햅틱 장비를 이용하면 보다 게임 제작자의 실제적인 반응을 파악할 수 있을 것이다.

4. 결론 및 추후 연구 방향

게임은 다분히 공학적인 바탕에 인위적인 게임 제작자의 입력에 반응하는 합리적인 프로그램이지만 각 사람이 플레이 할 때 예측이 불가능한 수 많은 상황이 연출될 수 있다. 심지어 게임 제작자도 같은 게임을 매번 똑같이 진행할 수 없을 경우가 많다. 이는 사람이 게임을 시작하면서 갖는 여러 가지 감정과 심리적인 역동성의 차이인데 이를 역으로 탐지하여 게임을 즐기는 제작자의 심리 상태를 파악할 수도 있으며, 가장 편안한 심리 상태를 제공하는 환경을 제공할 수도 있다.

본 논문에서는 이러한 게임의 특징을 바탕으로 기존 표현주의적 치료 방법에서의 데이터화의 불가능과 환경 인프라 구축문제를 개선하고, 감상주의적 치료 방법의 이해도의 부족이나 집중력의 부족함을 개선하기 위한 방법으로 게임 미디어를 활용한 상담

치료 방법을 기술하였다.

이를 위하여 ‘감상주의 상담심리치료’ 입장에서 그래픽과 시나리오를 구성하는 동시에 ‘표현주의 상담심리치료’ 측면에서 게임을 구성하고 등장인물 또는 배경을 설정하며 공간과 이야기의 흐름을 조정하는 것을 제안하였다. 제안된 방법으로 게임을 제작하는 경우에 제작자의 심리를 파악하거나, 또는 게임의 제작 의도대로 제작자의 심리를 유도할 수 있을 것이라고 판단된다.

추후에는 게임 구성요소를 보다 세분화하여 이를 표현주의적 치료와 감상주의적 치료에 접목하는 방법론적인 접근에 관한 연구를 진행할 예정이다.

참고문헌

- [1] Gonzalo Frasca, "Rethinking agency and Immersion:video games as a means of consciousness-raising", Digital Creativity, Vol.12, No.3, pp 167-174, 2001.
- [2] Seung-A Annie Jin, "Avatar Mirroring the Actual Self versus Projecting the Ideal Self: The Effects of Self-Priming on Interactivity and Immersion in an Exergame, Wii Fit", CyberPsychology & Behavior Volume 12, Number 6, 2009.
- [3] Elis, D.Willis, "A Source Book of Gestalt Psychology", pp.300-314, The Gestalt Journal Press, 1997.
- [4] <http://www.colorlab.co.kr>.
- [5] Wolf, J. P. Mark, Perron, Bernard, "The Video Game Theory Reader", pp.67-80, Taylor & Francis Books Inc, 2003.
- [6] 이부영, "분석심리학 : C. G. Jung의 인간심성론", 일조각, 2002.
- [7] Judith A. Rubin, "미술치료학 개론", 학지사, 2006.
- [8] Lavinia Gomez, "대상관계이론 입문", 학지사, 2008.
- [9] 마르코 야코보니, "Mirroring People", 갤리온, 2009.
- [10] 비르기트 볼츠, "시네마테라피", 을유문화사, 2006.
- [11] 김서영, "영화로 읽는 정신분석", 은행나무, 2007.