

보드 게임의 놀이적 특성과 방향성에 의한 유형 분석 연구

권윤영*, 최인규**

인제대학교 대학원 디자인학과*

인제대학교 대학원 디자인학과, 인제대학교 디자인연구소**

A study on the Analysis of Board game type in Characteristics of Play and Direction

Yun-Young Kwon*, In-Kyu Choi**

Department of design, Graduate School*

Department of design, Graduate School, Inje University, DID Institute**

요 약

보드 게임은 다양한 주제와 사회성을 바탕으로 발전해 왔으며, 최근에는 보드 카페 등의 활동으로 수많은 계층의 커뮤니티가 형성되고 있다. 그러나 이러한 보드 게임의 특성에 관한 연구는 전혀 이루어지지 않고 있다. 따라서 본 연구에서는 보드 게임의 놀이적 특성과 방향성에 따라 보드 게임을 분석하고 유형을 분류하였다.

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 필요성

바둑, 장기, 체스의 역사는 곧 보드 게임의 역사라 할 수 있을 정도로 그 역사는 아주 길다. 보드 게임은 디지털 미디어 시대에 들어서면서 PC, RPG게임의 흥행에도 불구하고 여러 가지 형태로 발전하고 있으며, 보드 게임의 전통적인 강국인 독일은 현재 판매되는 게임이 천여 종류나 될 정도이다. 독일뿐만 아니라 전 세계적으로 보드 게임은 다양한 장르와 수준 높은 그래픽을 구축하기 시작하면서부터 모든 연령층이 즐길 수 있는 종합적인 놀이로 발전되어져 왔다.

보드 게임은 그 시대상에 많은 영향을 받아왔으며, 사회, 문화, 경제 등 그 시대에 유행하는 상황 등에 민감하게 반응한다. 보드 게임을 소재로 쥘만지(Jumanji) 라는 영화가 나오기도 하였으며, 온라인 상에서도 다양한 형식으로 제작되어 사용되고 있다.

최근 온라인 게임시장의 비대한 확장에 맞서 '디지털 게임이 싫어요', '따뜻한 인간애가 넘치는 게임을 찾아' 라는

이야기로 보드 게임을 찾는 소비자들이 늘어나면서 보드 게임을 즐기기 위한 '보드 게임방', '보드 카페' 같은 공간이 생겨나기도 하였다.

그러나 보드 게임이 세계적으로 다양한 종류의 형식으로 제작되고, 많은 사용자를 보유하고 있음에도 불구하고, 보드 게임의 개념이나 본질적인 놀이의 특성 등 게임 자체에 대한 연구는 이루어지지 않고 있다. 따라서 보드 게임의 개념을 알고, 놀이적 특성과 게임 자체의 특성에 관한 연구가 필요하다.

1.2 연구의 목적

본 연구는 보드 게임의 개념과 특징을 고찰하고 로제카 이와(Roger Caillois)의 놀이적 특성인 아곤(Agon), 알레아(Alea), 미미크리(Mimicry), 일링크스(Ilinx)의 네 가지 관점에서 보드 게임을 분석한다. 또한 보드 게임의 운영과정 중 말들이나 보드 위에서 나타나는 방향성(direction)¹⁾ 측면에서 보드 게임을 분류한다. 따라서 본 연구는 보드 게임의 놀이적 특성과 방향성에 의한 유형체계 및 특징을 연구하

1) 방향성이란 보드 게임의 진행과정 중 말이나 보드 판 위에서 발생하는 방향의 특성을 말한다.

는데 목적이 있다. 하부 문제로는 다음과 같은 것이 있다.

- ① 보드 게임이란 무엇인가?
- ② 보드 게임은 로제카이의와 놀이적 특성에 따라 어떻게 분석되는가?
- ③ 보드 게임은 방향성에 따라 어떻게 분류할 수 있는가?
- ④ 놀이적 특성과 방향성을 기반으로 보드 게임의 유형 체계 및 특징은 무엇인가?

1.3 연구 방법 및 범위

보드 게임의 개념을 문헌연구를 통해 알아보고, 현재 인터넷에서 판매되고 있는 보드 게임에 대한 자료를 조사한다. 조사한 자료를 바탕으로 보드 게임을 놀이적 특성과 방향성에 따라 분류하여 그 유형을 분석한다.

여기서 보드 게임은 오프라인 상의 것을 말하며 온라인 상의 보드 게임은 포함시키지 않는다. 보드 게임의 특성을 분류하는데 있어 아마존(Amazon), 하스브로(Hasbro), 다이브다이스(divedice)의 보드 게임을 대상으로 조사하였으며, 바둑, 장기, 윗놀이, 체스(chess), 마계촌, 뱀주사위 놀이, 부루마블, 인생게임(The game of Life), 개의 인생(Dog's Life), 카탄(Settlers of Catan), 토레스(Torres), 어콰이어(Acquire) 등을 연구 대상으로 선정하였다.

자료조사 및 문헌연구 단계 보드 게임의 개념 및 정의
사례연구 및 분석 단계 보드 게임의 놀이적 특성
분류연구 및 분석단계 방향성에 의한 유형분석
결론 놀이적 특성과 방향성을 기반으로 보드 게임의 특성 분석

2. 보드 게임의 놀이적 특성

호이징하(Johan Huizinga)에 의하면 놀이의 본질적 특성은 자유로운 것, 일상을 떠남으로써 인간의 생물학적 욕구를 직접 만족시키는 것이 아니라 공동체적 이상을 만족시킴으로써 문화적 기능을 갖는다는 것, 완결성과 한정성, 고정된 형식 등으로 요약된다. 니이체(Nietzsche)는 세계를 하

나의 게임으로, 그리고 예술로서 바라본다. '세계는 신성한 게임이며 선악의 피안에 서있다'. 그는 세계의 게임으로서 존재와 가상을 혼합한다.

보드 게임은 '세계를 하나의 게임으로' 만들 수 있는 모든 가능성을 가지는 놀이이다. 보드 게임은 놀이의 4가지 속성인 경쟁(Agon), 우연(Alea), 모의(Mimicry), 현기증(Ilinx)의 측면을 모두 포함할 수 있다.

2.1 놀이적 측면에서의 특성

- ① 아곤(Agon): 경쟁, 기억력, 순발력, 목적성, 규칙성
 - 기회의 평등.
 - 일정한 한계 내에서의 경쟁 (rule).
 - 목표물이 적고, 사람수가 많을수록 경쟁력 상승
 - 지속적인 주의, 연습, 노력, 승리에의 의지.
- ② 알레아(Alea): 우연, 운, 동시적, 무작위성
 - 놀이하는 자가 놀이에 끼치는 영향력 정도.
 - 도구의 종류와 수.
 - 무작위성. 운명
 - 우연적 요소 (도구의 수에 비례).
- ③ 미미크리(Mimicry): 모의, 허구, 모방, 흉내, 존재성
 - 구체적 상황(story), 가상 현실.
 - 허구적인 하나의 단편진 세계를 일시적으로 수용.
 - 흉내, 플레이어의 존재성, 관심.
 - 도구의 상황에 의한 현실성.
 - 게임의 말이나 카드, 게임 판 등의 도구가 상황의 가상 세계에 적절히 부합되는가의 여부.
- ④ 일링크스(Ilinx): 현기증, 쾌감, 가슴졸임, 흥분, 초조
 - 육체 혹은 정신을 흥분상태로 만들어 쾌감 얻음.
 - 아곤, 알레아, 미미크리적 요소에서 파생

2.2 보드 게임의 놀이적 특성에 의한 단계 분류

놀이의 4가지 특성을 총 4단계로 나누어 보았다. 아곤은 경쟁적 요소가 어떤 조건에서 가장 강인가, 알레아는 플레이어가 놀이에 끼치는 영향력 정도와 시간에 따라 단계를 나누었으며, 미미크리는 주어진 조건이 플레이어가 얼마나 story상의 가상현실에 빠져들 수 있게 하는가, 일링크스는 나머지 세 가지 특성에 비례하여 나눌 수 있었다.

① 아곤(Agon)

I 단계	· 기회의 평등, rule이 적용됨
II 단계	· 1가지의 목표, 경쟁자수 2인 이상.
III 단계	· 1가지 목표에 기타 목표물들이 포함.
IV 단계	· 높은 경쟁력, 개인적인 노력, 의지필요, 전략

② 알레아(Alea)

· 도구에 의한 경우.

I 단계	· 주사위 and 카드+다수의 @
II 단계	· 주사위 and 카드 + @ <=2
III 단계	· 주사위 and/or 카드 + @
IV 단계	· 주사위 or 카드 + 운명

· 시간에 의한 경우.

I 단계	· 주사위의 영향력이 약함
II 단계	· 주사위의 영향력이 점점 약해짐
III 단계	· 주사위의 영향력이 점점 강해짐
IV 단계	· 게임이 끝날 때까지 영향을 미침

③ 미미크리(Mimicry)

· 보드 게임의 그래픽 요소에 많은 영향을 받는다.

I 단계	· Story + 보드, 말, 도구들이 부적합
II 단계	· Story + 보드, 말, 도구들 중 3가지 미만 부합
III 단계	· Story + 보드, 말, 도구들 중 3가지 이상 부합
IV 단계	· Story + 모든 상황에 적절한 말과 보드, 도구

④ 일링크스(Ilix)

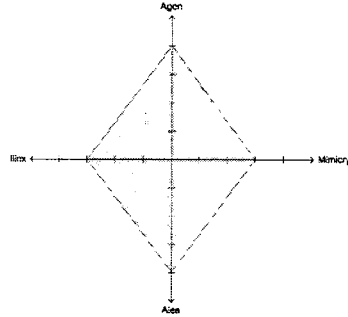
· 나머지 세 가지 요소에 의하여 영향을 받는다.

I 단계	· 세 가지 특성 모두 낮을 때
II 단계	· 세 가지 특성 중 한가지만 높거나(< 2) · 세 가지 특성 모두 보통일 때
III 단계	· 세 가지 특성 중 두 가지 이상 높을 경우(< 3) · 한 가지 특성 높고 두 가지 보통일 때
IV 단계	· 아곤, 알레아, 미미크리 모두 높을 때

2.3 보드 게임의 분포도

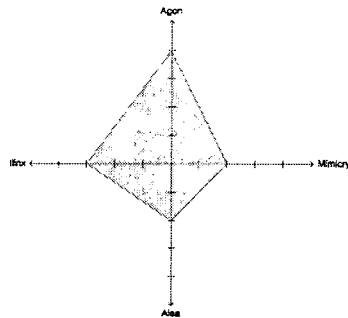
보드 게임의 분류에 있어 수많은 모든 게임들을 측정하기는 불가능하기 때문에 최근 보드 게임방이나 카페에서 유행하고 있고, 과거에 유행하였던 몇 가지 게임들을 임의로 설정하여 분석해 보도록 한다.

① 종합 확산형: 확산형의 성격을 갖는 보드 게임은 아곤, 알레아, 일링크스, 미미크리적인 요소가 고루 분포된 경우이다.



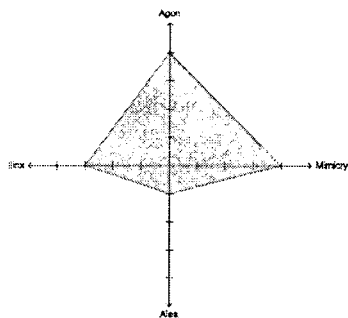
[그림 1] 마계촌의 분포도

② 기본 확산형: 일반형은 4가지 특성이 대부분 보통의 성격을 띠고 있는 경우이다.

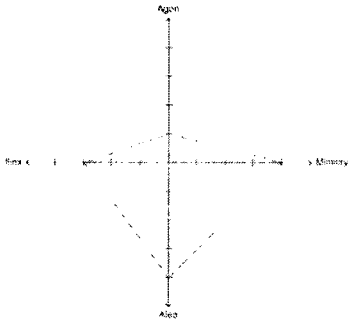


[그림 2] 부루아블의 분포도

③ 편중 확산형: 아곤, 알레아, 미미크리 중 두 가지의 성격이 높은 경우이다.

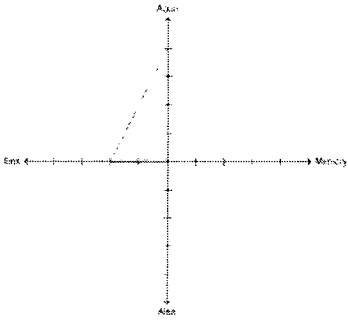


[그림 3] 카탄의 분포도

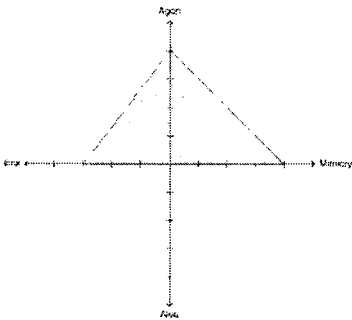


[그림 4] 인생게임의 분포도

④ 집중형: 네 가지 특성 중 두 가지, 혹은 세 가지의 특성만 적용될 경우이다.



[그림 5] 바둑의 분포도



[그림 6] 장기의 분포도

3. 보드 게임의 방향성

보드 상에서 플레이어(player)들은 자신의 말을 이용하여 스토리텔링(storytelling)을 하며, 각자의 방향성을 가진다. 보드 게임은 점점 더 복잡하고 입체적인 방향성을 만들어

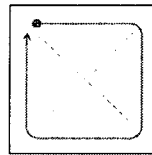
가고 있다.

부루마블의 경우 보드판 가장자리의 길을 반복적으로 움직이는 순환형의 성격을 띤다. 마계존 게임의 경우 5가지 단계를 갖고, 수직 상승하는 방향성을 가진다. 또한 장기나 체스는 각 플레이어가 자신의 말을 중심으로 이동시켜 대립되는 방향성을 가지게 된다. 최근 들어 평면적이었던 보드와 말들의 방향성이 점차 입체적으로 변하고 있다. 하스브로(Hasbro)사의 토레스(Torres)라는 게임의 경우 보드 위에서 땅을 넓히고 자신의 성을 높이 쌓아야 이긴다는 스토리를 가지고 있다. 이것은 2차원에 불과했던 보드 게임의 방향성이 3차원화 되고 있는 것을 보여주는 예이다.

위와 같이 보드 게임은 일정한 방향성을 갖는다. 그 방향성은 일반형, 순환형, 대립형, 일반방향형, 비정형형, 확장형, 입체 분포형으로 나눌 수 있다.

3.1 일반형

일반형은 윗놀이와 같이 보드를 한바퀴를 돌아 출발점에서 도착점에 먼저 도착하면 이기는 게임의 방향성이다. 일반형은 출발점과 도착점이 동일한 것이 특징이며, 가장 단순한 형태의 방향성을 가진다.



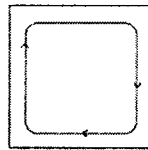
[그림 7] 일반형



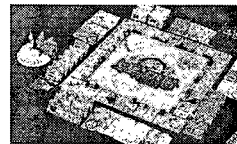
[그림 8] 윗놀이

3.2 순환형

순환형은 부루마블이나 백만장자 게임과 같이 어떠한 목적을 위해 보드 위를 일정한 방향으로 순환하면서 진행하는 경우에 나타나는 방향성이다.



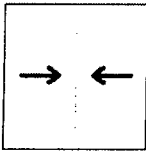
[그림 9] 순환형



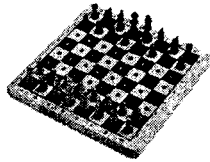
[그림 10] 부루마블

3.3 대립형

대립형은 장기, 체스(chess)와 같이 두 명의 플레이어가 대립적인 위치에서 중앙을 향해 게임을 진행하는 형태이다. 대립형은 보통 2인용 게임의 경우에서 많이 볼 수 있다.



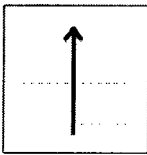
[그림 11] 대립형



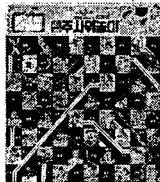
[그림 12] 체스(chess)

3.4 일방향형

일방향형은 게임의 출발점에서 도착점까지의 방향이 위, 아래, 왼쪽, 오른쪽의 한가지로 정해져 있는 경우이다. 뱀주사위 놀이와 마계촌의 경우 왼쪽에서 오른쪽으로의 이동과 아래에서 위로의 이동이라는 일방향형의 형태를 보여준다.



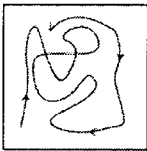
[그림 13] 일방향형



[그림 14] 뱀주사위놀이

3.5 비정형형

비정형형은 출발점만이 정해져 있고, 도착점은 없다. 게임의 목적을 먼저 달성하는 플레이어가 승리한다.



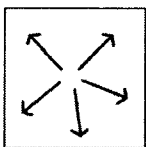
[그림 15] 비정형형



[그림 16] 개의 인생(Dog's Life)

3.6 확장형

최근의 전략 게임들은 확장형의 방향성을 지닌다. 카탄(Settlers of Catan)은 각 플레이어가 자신의 세력을 넓혀감으로서 게임이 진행된다.



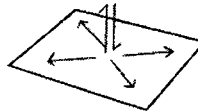
[그림 17] 확장형



[그림 18] 카탄(Settlers of Catan)

3.7 입체분포형

3차원적인 방향성을 가진 형태이다. 평면의 보드 게임판 위에서의 플레이 뿐 아니라 위, 아래로도 움직여야 한다. 토레스(Torres), 어콰이어(Acquire)가 대표적인 예이다.



[그림 19] 입체분포형



[그림 20] 토레스(Torres)

4. 결론

보드 게임이 점점 다양화되고 발전함에 따라 보드 게임의 놀이적 특성과 여러 가지 유형에 의한 학술적 연구가 필요하다.

이에 본 연구는 보드 게임의 개념과 특징을 고찰하기 위해 로제카이와의 놀이적 특성에 따라 보드 게임을 아곤, 알레아, 미미크리, 일링크스의 네 가지로 분석하고, 방향성이라는 특성을 바탕으로 보드 게임의 유형을 분류하였다.

순번	보드 게임	방향성	놀이적 특성			
			Agon	Alea	Mimicry	Ilinx
1	바둑	확장형	집중형			
			○	.	.	○
2	장기	대립형	집중형			
			○	.	○	○
3	체스	대립형	집중형			
			○	.	○	○
4	윷놀이	일반형	편중 확산형			
			○	○	.	○
5	뱀주사위놀이	일방향형	기본 확산형			
			○	○	.	○
6	마계촌	일방향형	종합 확산형			
			○	○	○	○
7	부루마블	순환형	기본 확산형			
			○	.	.	○
8	인생게임	비정형형	편중 확산형			
			.	○	○	○
9	개의 인생	비정형형	편중 확산형			
			○	.	.	○
10	카탄	확장형	편중 확산형			
			○	.	○	○
11	토레스	입체분포형	편중 확산형			
			○	.	○	○
12	어콰이어	입체분포형	기본 확산형			
			○	.	.	○

[표 1] 보드 게임의 유형 분석

그 결과 보드 게임의 놀이적 특성은 종합 확산형, 기본 확산형, 편중 확산형, 집중형의 4가지 형태로 분석해 볼 수 있었으며, 보드 게임의 방향성에 따라 일반형, 순환형, 대립형, 일방향형, 비정형형, 확장형, 입체 분포형의 7가지 유형을 분류해 볼 수 있었다.

참고문헌

- [1] 로제 카이와(Roger Caillois), 놀이와 인간, 이상률 역, 문예출판사, 1994
- [2] J. 호이징하, 놀이하는 인간, 권영빈 역, 서울: 기린원, 1989
- [3] 이선영, 놀기를 밥 먹듯이: 예술과 놀이, 웹진 미술과 담론, 1999. 5월호(<http://art.centerworld.com/discourse/>)
- [4] <http://www.divedice.com/>
- [5] <http://www.amazon.com/>
- [6] <http://www.hasbro.com/games/>
- [7] <http://www.mayfairgames.com/>
- [8] <http://www.avalonhill.com/>
- [9] <http://www.riograndegames.com/>
- [10] <http://www.inuf.net>
- [11] <http://www.boardgamebang.com/>