

재산증식형 보드게임의 속성과 디자인의 상관성 분석 연구
- 로제 카이와의 놀이 이론 중심으로 -

A Study on Correlation between Economy-based Board Game's
Properties and Its Design
- Focused on Roger Caillois' Play Theory -

주저자

권민지 Kwon, Min-ji

이화여자대학교 일반대학원 시각디자인과 석사과정 | Graduate Student of Ewha Womans University
alsw19760@gmail.com

교신저자

김수정 Kim, Su-jeung

이화여자대학교 조형예술대학 시각디자인과 교수 | Professor of Ewha Womans University
suitcase@ewha.ac.kr

투고일	2019.02.27	심사일	2019.04.18	게재확정일	2019.04.27
-----	------------	-----	------------	-------	------------

목 차

1. 서론
 - 1.1. 연구의 배경과 목적
 - 1.2. 연구의 방법과 범위
 2. 이론적 배경
 - 2.1. 놀이 이론
 - 2.1.1. 하위징아의 놀이 개념
 - 2.1.2. 가다머의 놀이 개념
 - 2.2. 로제카이와의 놀이 개념 및 유형
 3. 보드게임의 개념 및 현황
 4. 재산증식형 보드게임의 사례연구
 - 4.1. 대표 재산증식형 보드게임의 놀이 방식
 - 4.1.1. 인생게임
 - 4.1.2. 모노폴리
 - 4.1.3. 카탄의 개척자
 - 4.1.4. 부루마블
 - 4.1.5. 캐시 플로우
 - 4.1.6. 석기시대
 5. 로제 카이와의 놀이속성에 따른 재산증식형 보드게임 연구
 - 5.1. 놀이속성에 따른 시각적·내용적 특성 전문가 평가
 - 5.2. 보드게임의 시각적·내용적 상관성 분석
 6. 결론
- 참고문헌

Keyword

로제 카이와, 보드게임 분류, 재산증식형 보드게임
Roger Caillois, Classification of Board Game, Economy-based Board Game

Abstract

Standardization of technology has enabled customers to base their purchasing decisions on not just products' function and price, but on their values and design. Even though board games' social and educational advantages have been broadening the genre's coverage, empirical researches on correlation between board games' design and contents have been far from prevalent.

The paper aims to verify the importance of "unity" between contents and design within a board game, by analyzing correlation between Economy-based Board Games' visual aspects and contents based on 'Play theory', the fundamental principal from a preceding research.

In doing so, "Tool for Classification of Boardgame," redefined thru Roger Caillois' theory has been applied to execute qualitative research and analytics on 6 famous economy-based Board Games.

In analysis result, three key elements of designing board game are found. First key is concordance between the board game's content and its image. The board game's strength of content has to be expressed visually to players. Second is mimicry, which is a powerful tool for play and imagination. Board game should contain the elements of mimicry to increase the immersion level of players. Third is Alea, which is an essential element in order to avoid stimulating players' competitive spirit. Also, it helps players to enjoy the board game and learn about how economy works more entertainingly.

논문요약

기술의 평준화로 인하여 제품의 기능과 가격뿐만 아니라 제품이 가지고 있는 가치와 그에 적합한 디자인 등을 고려하여 구매활동이 이루어지기 시작하였다. 보드게임이 가지는 교육적, 사회적 장점으로 인하여 사회전반으로 저변이 확대되고 있는 추세이지만, 보드게임의 내용과 디자인의 상관성 분석에 관한 실증적 연구는 미미한 실정이다.

본 논문의 목적은 선행 연구된 보드게임의 근원적 원리인 '놀이 이론'을 바탕으로 재산증식형 보드게임의

내용적 특성과 시각적 요소의 상관성을 분석하여 그에 따른 내용적·시각적 일치에 대한 중요성과 디자인 핵심요소들을 연구하고자하였다.

연구방법에서는 ‘재산증식형’ 보드게임 중 인지도가 높은 6개의 제품의 디자인 현황을 살펴보고 로제 카이와(Roger Caillois)의 ‘놀이의 속성’을 통해 재정립한 ‘보드게임 분류 및 분석 틀’을 사용하여 전문가들과 함께 ‘질적 조사’ 및 분석 연구를 진행하였다.

분석 결과, 재산증식형 보드게임의 디자인 핵심 요소 중 첫 번째는 일치성으로 놀이속성을 통해 분석된 보드게임의 내용적 장점이 시각적으로도 참여자들에게 전달되어야 한다. 두 번째로는 보드게임 테마와 미미 크리의 특성이다. 놀이 참여자들의 몰입도와 재미를 위해서 ‘무엇이 되어보는 경험’을 적극 활용해야 한다. 마지막으로 우연성(알레아)이다. 경쟁심을 유발 시키는 놀이가 아닌 협상과 경제를 배우게 해주는 ‘긍정적인 영향’을 가진 알레아를 시각적으로도 적극 표현해야 한다.

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

시대의 흐름에 따라 제2차, 3차 산업혁명을 거쳐 4차 산업 시대로 급속하게 나아가고 있는 오늘날, 경쟁 제품들과의 품질 격차가 줄어들어 따라 제품개발 및 마케팅 비용과 노력의 부담이 증가되고 있으며 소비자가 제품을 선택하게 되는 기준 또한 매우 광범위해졌다.

이러한 환경으로 인해 단순히 제품의 기능과 가격만을 고려하던 보드게임 시장에서도 제품 전반에서 받는 총체적 느낌과 같은 감성적 요인이 소비자들에게 많은 영향을 주게 되어 더는 이성적인 판단에 근거한 의사결정을 내리기 힘들어졌다. 즉 제품의 이미지나 디자인 등의 감성적 요인이 소비자 구매 의사결정에 주요 요인으로 등장하게 된 것이다.¹⁾

현재 보드게임이 가지는 교육적, 사회적 장점과 같은 긍정적인 기능으로 인하여 교육자, 심리 상담자, 게임 개발자 등등 많은 전문가들에게 관심을 받고 있다. 그러나 현재 존재하는 대부분의 연구들은 보드게임의 교육 효과와 같은 기능 중심에 관한 연구이며, 보드게임의 내

용과 디자인의 상관성 분석에 관한 실증적 연구는 미미한 실정이다.

본 논문의 목적은 선행 연구된 보드게임의 근원적인 원리인 ‘놀이 이론’을 바탕으로 재산증식형 보드게임의 내용적 구성요소와 디자인 특성의 상관성을 분석하여, 그에 따른 내용적·시각적 일치에 대한 중요성을 확인하고 보드게임 내용의 시각화 핵심 요소를 도출하고자한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

[표 1] 보드게임 분석항목에 대한 선행연구

NO	저자, 연도	논문 제목		
		내용	분석항목	
1	부르스 화이트힐 (Bruce Whitehill) 2008	Toward a Classification of Non-electronic table games BSG colloquium, Lisbon, Portugal		
		7가지 보드게임 종류	배열 게임 (Game of alignment)	
			경주 게임 (Race games)	
			잡기 게임 (Games of capture)	
			건설 게임 (Building games)	
			협상 게임 (Trading games)	
			생존 게임 (Games of Survival)	
			그 밖의 게임 (Others)	
2	박보라 외, 2017	오프라인 보드게임을 중심으로한 일반적 특성 과 구조적 특성 분석		
		일반적 특성	인원	
			사용연령	
			시간	
			제작연도	
		구조적 특성	원산지	
			내용적 특성	게임 장르
				발달 영역
			형식적 특성	작업 분석
				게임 형태
조직 형태				
결과 분석				
3	로제 카이와 (Roger Caillois) 1961	놀이와 인간 (Man, Play and Games)		
		놀이의 특성	경쟁	
			아곤	의지, 규칙
				알레아
			미미 크리	규칙, 탈의지
				모의
			일링 크스	탈규칙, 의지
현기증				
탈의지, 탈규칙				

연구의 범위는 놀이를 통해 경제와 금융의 원리를 배우며 재미를 느낄 수 있는 인기 ‘재산증식형’ 보드게임 중 인지도와 선호도, 시장점유율이 높은 6개의 제품을 선정하였다.

이론적 연구는 국내·국의 문헌 연구와 선행연구들을 통해 보드게임의 근원적 배경인 ‘놀이 이론’과 ‘놀이의 속성’에 대해 고찰하였다.

실증적 사례분석은 선행연구 중 로제 카이와 (Roger Caillois, 1913~1978)의 ‘놀이의 속성’을 바탕으로 재산증식형 보드게임의 시각적 특성과 내용적 특성에 대한 관계성을 연구하였

1) 황민우, 정헌배.(2007). 감성적 소비가치에 관한 연구, 광고연구, Vol. No.77, 2007, p.146.

다. 이에 부루스 화이트힐(Bruce Whitehill)(2008)의 “Toward a Classification of Non-electronic Table Games”와 박보라(2017)의 “오프라인 보드게임을 중심으로 일반적 특성과 구조적 특성 분석”에서 공통적인 놀이의 분류 요소들을 찾아 내용적 특성에 속하는 ‘보드게임 장르’와 시각적 특성에 속하는 ‘물리적 도구’를 추출하였다. 이를 통해 인간의 본능을 반영한 ‘재산증식형 보드게임 분류 및 분석 틀’을 새롭게 구축하여 일주일 동안(2018년 5월 1일~2018년 5월 7일) 총 6명의 전문가(놀이전문가 3명, 보드게임 지도사 3명)와 함께 실시한 ‘질적 조사’의 결과를 상호 분석하여 내용적 특성과 시각적 특성의 일치에 대한 중요성과 보드게임 내용 시각화의 핵심요소를 연구하였다(<표 1> 참고).

2. 이론적 배경

2.1. 놀이 이론

2.1.1. 하위징아의 놀이 개념

요한 하위징아(Johan Huizinga, 1872~1945)는 처음으로 놀이를 심도 있게 연구한 네덜란드 학자이다. 그가 마지막으로 발표한 저서인 ‘호모 루덴스(Homo Ludens)’에서 놀이는 일상 생활로부터 독립된 자유로운 성격을 지닌 비생산적인 행위로 설명하고 있으며 인류는 놀이를 위해 태어났다고 주장된다. 하위징아는 인간을 합리적인 생각을 하는 사람, 호모 사피엔스(Homo Sapiens)라고 지칭한 스웨덴 식물학자인 린네의 주장을 반박하였고 물건을 만들어내는 인간이라는 뜻을 가진 ‘호모 파베르(Homo Faber)’라는 지칭 용어 또한 동물들도 물건을 만들어낸다는 점을 고려하여 부적절하다고 판단하였다. 하위징아는 인간을 동물과 비교했을 때, ‘생각하기’, ‘만들어내기’와는 다르게 인간만의 기능인 ‘놀이 행동’을 제3의 중요 기능으로 등재하고자 놀이하는 인간을 뜻하는 ‘호모 루덴스(Homo Ludens)’라는 지칭 용어를 만들게 되었고 놀이를 아래와 같이 3가지 특성으로 정리하였다.²⁾

2) 조성배.(2013). 체험형 디지털 제품 디자인의 놀이적 특성 고찰, 한국디자인트렌드학회, Vol.41, p.245-246.

첫째, 놀이는 인류가 어떠한 명령에 따라서 진행되는 행위가 아닌 자발적으로 자유롭게 이루어진다. 이런 행위를 통해서 어떠한 이익도 얻을 수 없으며 도덕적 의미로도 속하지 않는다.

둘째, 놀이는 실제 삶에서 이루어지는 것이 아니며 인간을 열광하게 만들고 몰두하게 하는 성질인 ‘재미’에서부터 발생하는 ‘일시적인 행위’이다. 놀이의 본질로 인해 사람들은 놀이하는 ‘재미있는 행위’에 몰입하여 ‘가벼움’과 ‘진지함’이 동시에 수반하게 된다.

셋째, 놀이는 일시적인 행위이기 때문에 자발적으로 진행되고 일정한 시간 내에 끝이 난다. 놀이를 시작하고자 할 때는 놀이 공간과 고유한 질서와 규칙은 미리 구획되어 있어야 한다. 따라서 하위징아에게 있어 놀이는 재미를 얻기 위해 자발적으로 행하게 되는 것이며 인류의 본성에 따른 비물질적인 것으로 말할 수 있다.

2.1.2. 가다머의 놀이 개념

독일의 철학자인 가다머(Hans-Georg Gadamer, 1900~2002)는 놀이에 대한 개념을 하위징아와는 달리, 놀이는 행위를 하는 인간들의 의식과는 독립된 자기 고유의 본질이라 하였으며, 놀이 자체의 존재 방식이 중요하다고 주장했다. 즉 놀이의 존재 방식은 놀이하는 자의 주관에 따라 놀이가 진행되는 것이 아닌 매개적 의미로서 모든 놀이는 ‘놀이 되는 것’이고 놀이의 본래 주체는 놀이하는 자가 아니라 놀이 자체인 것이다.³⁾ 가다머는 놀이를 3가지 특성으로 나누어 아래와 같이 정리하였다.

첫째, 놀이는 ‘자율성’과 ‘역동성’을 가지고 있어 현실을 능가하는 어떤 것에 대한 ‘자기표현’이다.

둘째, 놀이가 더는 놀이하는 자가 존재하지 않고 놀이 된 것만이 존재하게 되는 작용을 ‘형성체의 변전(Verwandlung ins Gebile)’이라고 칭한다. 예술작품이 완성되면 예술가의 역할은 사라지고 작품 자체만이 남게 되는 것처럼 놀

3) 이영욱.(2013). 로제카이와의 놀이 속성과 광고 커뮤니케이션의 상호관계 연구, 건국대학교 석사학위논문, p.8-9.

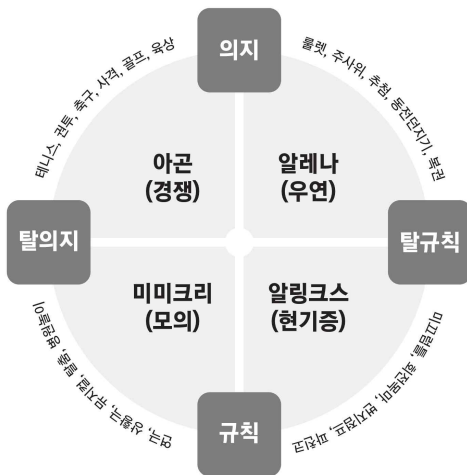
이와 예술이 같다고 해석할 수 있어, 놀이는 ‘존재하는 예술’이다.

셋째, 모든 인류가 놀이의 고유한 존재를 획득할 수 있는 것이 아닌 구체적으로 ‘매개 존재(놀이자, 감상자, 예술가)’가 예술 경험을 하여 놀이에 끌려들어 가는 것이다.

2.2. 로제 카이와의 놀이 개념 및 유형

로제 카이와(Roger Caillois, 1913~1978)는 앞서 사회에서 놀이의 역할과 존재가치를 증명하기 위해 연구를 한 하위징아, 가다머와는 다르게 비역사적, 사회현상학적 관점에서 놀이의 성질과 속성을 ‘분류하는 것’에 초점을 맞추어 연구했다.

로제 카이와는 놀이의 규칙성을 표출, 장난기, 충동적 활기를 뜻하는 ‘파이디아(Paidia)’와 목표를 위해 어려움을 극복하며 기술을 쌓아가는 질서화를 뜻하는 ‘루두스(Ludus)’로 구분하였다.⁴⁾ 또한 하위징아의 연구에서 다루지 않은 ‘운’과 ‘현기증’이라는 두 가지 범주를 추가하였고 문화의 상관관계에 주목하였다. 이에 따라 놀이의 속성을 아곤(Agon), 알레아(Alea), 미미크리(Mimicry), 일링크스(Ilinx)와 같이 독창적인 범주로 정의함과 함께 규칙·탈규칙, 의지·탈의지의 원리도 함께 설명하였다(<그림 1> 참고).



[그림 1] 로제 카이와의 놀이의 속성

먼저 놀이의 속성 중 하나인 아곤(Agon)은 개

4) 김이삭.(2017). 로제 카이와 놀이학에 근거한 체험식 전시의 유형 연구, 커뮤니케이션 디자인학연구, Vol.58, p.154.

인의 자질을 대상으로 하는 적대관계로서 일정한 한계 내에서 외부의 도움을 전혀 받지 않고 행해진다. 두 번째, 운을 뜻하는 알레아(Alea)는 놀이하자는 자의 의지 또는 능력과 상관없이 운수나 요행, 운명에 결과를 맡기는 모든 놀이를 지칭한다. 세 번째, 미미크리(Mimicry)는 시간적, 공간적 한계를 정해놓고 일시적으로 내가 아닌 다른 사람이 되어 보는 체험을 즐기는 것을 의미한다. 마지막, 일링크스(Ilinx)는 안정성과 균형성이 파괴됨으로 인해 현기증이 나서 어지럽고 비틀거리는 것이나 일시적인 공포 상태에 놓이는 감정을 즐기는 것을 말한다.⁵⁾

3. 보드게임의 개념 및 현황

보드게임의 정의는 많은 학자로부터 다양하게 제시되고 있다. 보편적으로 보드게임(Board game)은 전 연령을 상대로 특정한 규칙과 주제를 적용하여 두 명 또는 그 이상의 플레이어가 실제로 놀이판 또는 카드와 같이 간단한 물리적인 도구를 사용하여 즐기는 놀이로 정의된다.⁶⁾



[그림 2] 보드게임의 구성 요소

보드게임은 오랜 역사를 통해 도구적 존재인 인간이 전쟁과 종교의 영향을 받아 창조한 놀이에서부터 발전하게 되었다. 고대 메소포타미아인들의 ‘우르의 게임’과 이집트인들의 ‘세네트’가 그 대표적인 예이다(<그림 3> 참고). 보드게임의 본고장인 독일에서 쓰이는 ‘Spiel’이라는 단어는 게임을 하는 행위를 통칭하는 것으로서 영어로는 ‘Play’와 ‘Game’으로 번역된다. 또한, 보드게임은 인간의 문화뿐 아니라 종교, 경기, 법률, 철학, 전쟁, 예술 등 다양한 것들과 밀접한 관계를 맺고 있다.⁷⁾

5) Caillois Roger.(2004). 「놀이와 인간」, (이상을 역), 문예출판사, p.26-25.

6) 이경옥 외 5인.(2006). 보드게임 현황 및 교육적 기능에 관한 연구, 한국게임산업개발원, p.6.

7) 서용일.(2018). 체험형 환경교육을 위한 보드게임 디자인 연



[그림 3] [왼쪽] 이집트의 ‘세네투미아’, [오른쪽] 메소포타미아의 ‘우투의 게임’

최근 급격히 발전하는 디지털 세상에 지친 사람들이 실제 서로의 얼굴을 보고 소통하는 오프라인 보드게임을 다시 찾기 시작하였다. 많은 유명 인기 보드게임들이 스마트폰의 애플리케이션 같은 디지털 미디어를 통해 쉽게 소개되면서 그 원천이 되는 테이블 보드게임이 더 많이 판매되는 효과를 보고 있다. 플레이어들과 함께 규칙을 정하고 따르는 과정에서의 인지적 발달, 사회적 협상 능력 발달과 같은 교육적 효과로 인해 보드게임을 교육에 활용하는 문제에 관한 관심이 높아지는 추세이다.⁸⁾

최근 보드게임의 매출을 보면, 보드게임을 수입 및 제작하여 판매하는 회사들의 매출을 기반으로 2016년 국내 시장규모는 약 1,500억 원 정도로 국내 완구 시장의 약 12%에 해당하는 것으로 파악되고 있다. 국내 최대의 보드게임 기업인 ‘코리아 보드게임즈’의 매출이 마침내 300억 원을 돌파하였으며, 상대적으로 규모가 작은 ‘행복한 바오밥,’ ‘젬블로’ 등의 보드게임 기업들도 25% 이상의 매출 성장을 보였다.

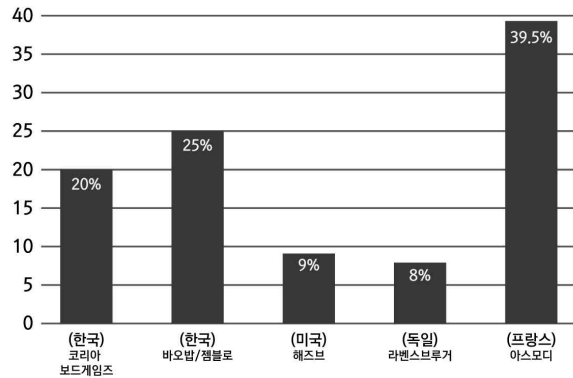
세계적으로 가장 큰 보드게임 시장은 미국, 독일, 프랑스를 꼽을 수 있다. NPD와 미국완구협회의 자료에 따르면 2016년 미국의 보드게임 시장은 약 19억 5,000만 달러이며, 이는 2015년도 대비 18% 성장한 수치이다. <그림 4>처럼 미국을 대표하는 기업인 ‘해즈브로(Hasbro)’의 매출은 2015년 대비 9% 성장하였으며 독일을 대표하는 보드게임기업인 ‘라벤스브루거(Ravensburger)’는 전년도 대비 약 8% 성장하였다. 프랑스를 대표하는 기업인 ‘아스모디(Asmodee)’는 2016년 매출이 전년

구, 브랜드디자인학연구, Vol.16 No.1, p.179.

8) 조한준, 이수연.(2017). 대규모 인원이 할 수 있는 오프라인 보드게임 기획, 한국컴퓨터정보학회, Vol.25 No.2, p.95.

대비 무려 39.5%나 성장하였다.⁹⁾

이처럼 전 세계적으로 보드게임의 매출이 상승하고 있으며 ‘크라우드펀딩(Crowd funding)’이 본격적으로 도입되면서 국내의 보드게임 산업 규모도 더욱 커질 것으로 전망되고 있다.



[그림 4] 2016년 각 국의 보드게임 회사 전년도 대비 매출 성장률

4. 재산증식형 보드게임의 사례 연구

[표 2] 재산증식형 보드게임의 일반적 특성

일반적 특성	인원	사용연령	시간	제작연도	원산지	인생 게임	
						인생 게임	
모노폴리	인원	2-8명	8살+	60분	1860	미국	MONOPOLY
	사용연령	8살+	60-180분	1933	미국	MONOPOLY	
	시간	60-180분	1933	미국	MONOPOLY		
	제작연도	1933	미국	MONOPOLY			
카탄의 개척자	인원	3-4명	10살+	75분	1955	독일	CATAN
	사용연령	10살+	75분	1955	독일	CATAN	
	시간	75분	1955	독일	CATAN		
	제작연도	1955	독일	CATAN			
부루마블	인원	2-4명	7살+	60분	1980	대한민국	부루마블
	사용연령	7살+	60분	1980	대한민국	부루마블	
	시간	60분	1980	대한민국	부루마블		
	제작연도	1980	대한민국	부루마블			
캐시플로우	인원	2-4명	10살+	60-180분	1996	독일	CASHFLOW
	사용연령	10살+	60-180분	1996	독일	CASHFLOW	
	시간	60-180분	1996	독일	CASHFLOW		
	제작연도	1996	독일	CASHFLOW			
석기시대	인원	2-4명	10살+	60-90분	2008	독일	석기시대
	사용연령	10살+	60-90분	2008	독일	석기시대	
	시간	60-90분	2008	독일	석기시대		
	제작연도	2008	독일	석기시대			

9) 산업정책개발실.(2017). 「2017 대한민국 게임백서-상-」, 한국콘텐츠진흥원, p.138-143.

재산증식형 보드게임의 대표사례를 선정한 기준은 다음과 같다. 2018년 보드게임 판매 및 전문 사이트 3곳(팝콘에듀¹⁰⁾, 보드게임지¹¹⁾, 코리아보드게임즈¹²⁾)에서 발표한 인기순위에 해당하는 보드 게임을 선정하였다. 더불어 수상 경력을 보유하고 놀이 참여자들 간의 소통 및 거래 요소를 통해 경제의 원리를 배울 수 있는 ‘재산증식형 보드게임’ 사례 중에서 대중적이며 현재까지도 호평을 받는 6가지를 선정하여 일반적인 특성을 <표 2>와 같이 정리했다.

4.1. 대표 재산증식형 보드게임의 놀이 방식

4.1.1. 인생게임 (The Game of Life)

인생게임은 1860년 미국에서 밀턴 브래들리(Milton Bradley)가 개발한 게임이다. 사회생활에서부터 시작하여 은퇴할 때까지 일상적인 요소들을 가지고 있는 보드게임 판을 한 바퀴를 돌고난 후, 재산이 제일 많은 놀이 참여자가 승리하는 방식의 게임이다. 회전판을 돌려서 나오는 숫자대로 자신의 말을 움직이고 그 칸에 해당하는 행동을 취한다. 만약 갈림길이 나올 시 놀이 참여자는 안전한 길과 위험한 길 중 하나를 선택하여 인생의 역경을 이겨 나가야 한다.

4.1.2. 모노폴리 (Monopoly)

모노폴리는 1933년 미국 출신 찰스 대로우(Charles Darrow)에 의해 개발되었다. 주사위를 던져 보드판 위에서 말을 이동하며 미국 곳곳의 땅을 독점하고 건물들을 건설하여 임대료를 받아 다른 플레이어들을 파산시켜 가장 많은 재산을 획득한 놀이 참여자가 승리하는 방식의 보드게임이다.

4.1.3. 카탄의 개척자 (The Settlers of Catan)

독일 보드게임 작가인 클라우스 토이버(Klaus Teuber)가 개발한 카탄의 개척자는 1955년에 발매되었다. 이 보드게임은 카탄섬(보드판)에 구성된 여러 가지 다양한 자원을 가진 땅 위에 놀이 참여자들이 개척자가 되어 도로와 마을을

건설하고 그 땅에 해당하는 자원을 얻게 되면서 게임이 진행된다. 점차 규모를 키워 도시를 형성하면 점수를 얻게 되고 게임 중 놀이 참여자들은 서로 필요한 자원을 거래할 수 있다. 가장 먼저 10점을 얻는 참여자가 승리하는 방식의 게임이다.

4.1.4. 부루마블 (Blue marble)

1980년 씨앗사 대표 이상배가 개발한 부루마블은 국내 최초의 보드게임으로 미국의 모노폴리(Monopoly)를 한국 문화에 맞게 재해석하여 개발된 보드게임이다. 2개의 주사위를 굴러 나온 숫자를 합친 만큼 말을 이동하여 자신의 말이 해당하는 칸에 적혀 있는 행동을 취하며 세계 곳곳의 땅을 구매하고 자신의 땅에 건물을 짓고 임대료를 받아 파산하지 않고 끝까지 버틴 최후의 놀이 참여자가 승리하는 방식의 게임이다.

4.1.5. 캐시 플로우 (Cashflow)

로버트 기요사키(Robert Kiyosaki)가 개발하여 1996년 독일에서 출시된 캐시 플로우는 내가 열심히 일하지 않고 돈이 나를 위해 일하게끔 만드는 방법을 배우는 게임이다. 직업(간호사, 수위, 변호사, 파일럿 등등)을 선택하고 주사위를 돌려 각자의 말을 이동하며 해당하는 칸에 적힌 다양한 거래 행동을 통해 자산을 취득할 수 있다. 이를 통해 자산을 늘려서 지출보다 금융소득이 높아지면 기요사키의 ‘쥐 경주’라는 구역에서 벗어날 수 있다. 이를 통해 다른 놀이 참여자들 보다 먼저 자신의 꿈(치즈)을 획득하게 되면 승리하는 방식의 게임이다. ‘쥐 경주’라는 것은 대한민국의 90% 이상이 해당하는 월급을 받지만 카드값, 용자금, 보험료 등등을 지급해야 하여 평생 일을 안 하고는 살 수 없는 그런 쳇바퀴 같은 평범한 현대인의 ‘삶의 루틴’을 뜻한다.

4.1.6. 석기시대 (Stone Age)

2008년 독일에서 벌언드 부룬호퍼(Bernd Brunnhofer)가 개발한 이 보드게임은 각 놀이 참여자들이 석기시대의 한 부족장이 되어 다른 참여자들의 부족보다 더 문명 할 수 있도록 자신의 부족을 이끌어야 하는 게임이다. 주사위

10) 팝콘에듀.(2018). www.popcone.co.kr

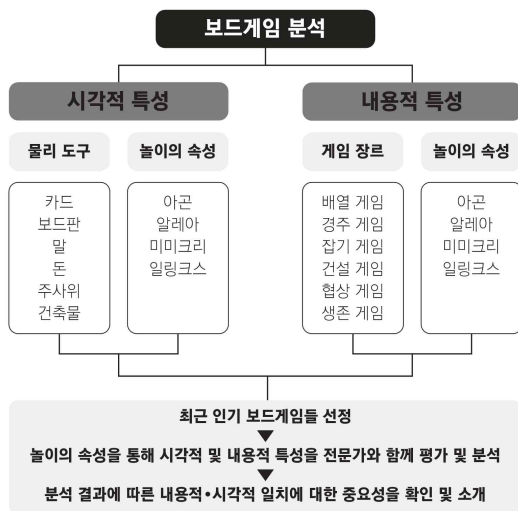
11) BoardGameGeek.(2018). www.boardgamegeek.com

12) 코리아보드게임즈.(2018). www.koreaboardgames.com

를 돌려 운의 요소로 자원과 일꾼을 획득하고 다른 참여자들과 자원을 거래하며 일꾼을 배치해 건물을 지을 수 있다. 이런 방식으로 자신의 영역을 확장하고 발전시켜 얻은 승점이 제일 높은 참여자가 승리하게 된다.

5. 놀이속성에 따른 시각적·내용적 특성 전문가 평가

본 연구에서는 앞서 연구한 로제 카이와의 4가지 놀이의 속성(아곤, 알레아, 미미크리, 일링크스)을 바탕으로 재산증식형 보드게임의 시각적 특성과 내용적 특성의 일치에 대한 중요성을 확인하고자 부르스 화이트힐(2008)의 “Toward a Classification of Non-electronic Table Games”와 박보라(2017)의 “오프라인 보드게임을 중심으로 일반적 특성과 구조적 특성 분석”에서 공통적인 놀이의 분류 요소들을 찾아, 내용적 특성인 보드게임 장르와 시각적인 특성인 물리적 도구를 추출하였다. 물리적 도구로는 카드, 보드판, 말, 돈, 건축물 등이 포함되며,¹³⁾ 게임 장르를 배열게임, 경주게임, 잡기게임, 건설게임, 협상게임, 생존게임¹⁴⁾으로 한정 지어, <그림 5>와 같은 인간의 본능을 반영한 재산증식형 보드게임 분류 및 분석틀을 새롭게 구축하였다.



[그림 5] 보드게임 분석 틀 구성요소

13) 박보라 외 4인.(2017). 오프라인 보드게임을 중심으로한 일반적 특성과 구조적 특성 분석, 한국콘텐츠학회, Vol.17 No.5, p.236.

14) Bruce Whitehill.(2008). Toward a Classification of Non-electronic Table Games, Board Game Studies Colloquium, Vol.11, p.61-63.

5.1. 로제 카이와의 놀이속성에 따른 시각적·내용적 특성에 대한 전문가 조사 및 분석

재산증식형 보드게임에서 나타나는 시각적·내용적 특성을 놀이 속성에 따라 연구하기 위하여 한 달 동안(2018년 2월 1일 ~ 2018년 3월 31일) 보드게임 판매 및 전문 사이트 3곳(팝콘에듀, 보드게임지, 코리아보드게임즈)에서 발표한 인기순위에 해당하는 6가지의 보드게임을 직접 체험해보았다. 또한, 보다 총체적이고 전문적인 ‘질적 조사’가 필요하다고 판단하여 총 6명의 관련 분야 전문가들(놀이전문가 3명, 보드게임 지도사 3명)과 함께 일주일 동안(2018년 5월 1일~ 2018년 5월 7일) 평가 및 분석을 진행하였다.

시각적 특성은 놀이속성의 강도에 따른 놀이전문가 평가 결과를 5점 만점으로 환산하여 각 놀이 속성의 평균 점수를 측정하였다. 내용적 특성은 강도에 따라 속성별로 5점 척도 ‘매우 강함, 강함, 보통, 약함, 매우 약함’으로 전문가들이 측정하였다.

5.1.1. 인생게임 (The Game of Life)

인생게임의 시각적 특성에서는 아곤, 알레아, 일링크스가 각 1.7점씩 균등한 점수를 받았다. 아곤을 표현하는 시각적 요소로는 경주를 자극하는 칸칸이 나누어진 ‘보드판’과 소유욕을 자극 실제 돈의 형태와 유사한 ‘지폐’가 있다. 회전판의 무지개와 인생카드의 사선 패턴은 무엇이 나올지 모르는 ‘우연성(알레아)’과 그에 따른 ‘기분 변화(일링크스)’를 시각적으로 표현하고 있다. 실제로 인생을 살아가면서 있을 법한 사건들과 놀이 참여자들이 살아갈 마을과 같은 시각적 요소들이 모든 게임 도구에 일관성 있게 표현되어 미미크리 점수가 5점으로 높게 측정되었다. 이 보드게임의 장르는 회전판을 돌려 말을 이동하며 칸에 해당하는 행동을 취하는 놀이 방식으로 ‘경주게임’으로 분류된다. 내용적 특성에서는 미미크리 점수가 5점으로 가장 높은 점수를 받았으며 게임 방식에 많은 운의 요소들이 포함됨으로 알레아와 일링크스 점수가 다음으로 높은 4점을 받았다. 아곤 점수는 다른 속성들 보다 비교적 낮은 3점으로 측정되었다.

【표 3】 인생게임: 놀이속성에 따른 시각적·내용적 특성 전문가 평가

1. 인생게임					
브랜드 로고		패키지 디자인		게임 도구	
슬로건					
선택하세요! 특별한 인생이 펼쳐집니다.					
Main color		Sub color		캐릭터/일러스트	
C: 25 M: 100 Y: 29 K: 2 C: 63 M: 9 Y: 0 K: 0 C: 71 M: 0 Y: 87 K: 0 C: 0 M: 37 Y: 92 K: 0		C: 5 M: 82 Y: 100 K: 0 White			
시각적 특성					
패키지 레이아웃		놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가			
20% 브랜드 로고 0% 슬로건 정보 0% 제품사진		3% 슬로건 정보 77% 일러스트 15% 미미크리 15% 일링크스		a = 아곤 b = 알레아 c = 미미크리 d = 일링크스	
내용적 특성					
보드게임 장르		포함		놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가	
배열 게임		●		a = 아곤 b = 알레아 c = 미미크리 d = 일링크스	
경주 게임		●			
잡기 게임					
건설 게임		●			
협상 게임					
생존 게임					

5.1.2. 모노폴리 (Monopoly)

모노폴리의 시각적 특성에서는 부동산을 독점해 나아가는 보드게임 주제에 맞게 미국 유명 도시들과 지폐 모양 등등을 시각적으로 표현하여 미미크리가 3.3점으로 가장 높은 점수를 받았다. 소유욕을 자극하여 경쟁심을 불러일으키는 지폐와 건물 모형으로 인해 아곤이 2.5점을 받았다. 우연과 그에 따른 기대감을 시각적으로 보여주는 주사위와 기회 카드에 있는 ‘물음표 심볼’로 인해 알레아가 1.7 그리고 일링크스가 0.8로 측정되었다. 이 보드게임의 장르는 주사위를 던져 말을 ‘이동’하는 방식과 건물을 ‘건설’하는 놀이요소로 인해 ‘경주게임’과 ‘건설게임’으로 분류된다. 게임의 내용은 시각적 특성과 다르게 우연성과 그에 따른 급작스러움이 두드러져 일링크스와 알레아가 5점으로 가장 높게 측정되었으며, 아곤과 미미크리는 각 3점을 받았다.

【표 4】 모노폴리: 놀이속성에 따른 시각적·내용적 특성 전문가 평가

2. 모노폴리					
브랜드 로고		패키지 디자인		게임 도구	
슬로건					
세계인이 함께 즐기는 경제 게임.					
Main color		Sub color		캐릭터/일러스트	
C: 1 M: 94 Y: 86 K: 0 C: 69 M: 66 Y: 58 K: 56 Y: 18 K: 0		C: 99 M: 89 Y: 0 K: 0 White C: 24 M: 12 Y: 96 K: 0 C: 84 M: 17 Y: 67 K: 2			
시각적 특성					
패키지 레이아웃		놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가			
20% 브랜드 로고 25% 슬로건 정보 10% 제품사진		5% 슬로건 정보 50% 일러스트 50% 미미크리 0% 일링크스		a = 아곤 b = 알레아 c = 미미크리 d = 일링크스	
내용적 특성					
보드게임 장르		포함		놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가	
배열 게임				a = 아곤 b = 알레아 c = 미미크리 d = 일링크스	
경주 게임		●			
잡기 게임					
건설 게임		●			
협상 게임					
생존 게임					

5.1.3. 카탄의 개척자

카탄의 개척자는 카탄의 섬, 자원, 건물 등등 보드게임 주제에 맞게 시각적으로 잘 표현되어 있어 미미크리가 4.1점으로 높게 측정되었다. 일링크스를 표현하는 시각적 요소는 찾아볼 수 없어 0점으로 평가되었고 소유욕을 자극하는 건물·마을의 모형과 보드판에 존재하는 땅과 자원들의 시각적 요소들로 인해 아곤은 2.5점으로 측정되었다. 알레아는 놀이도구 중 주사위가 존재하여 0.8점을 받았다. 목표를 향해 경쟁하지만 서로의 자원을 교역 할 수 있고 건물을 건설하여 도시를 형성하는 놀이 방식을 가지고 있어 ‘경주게임’, ‘협상게임’, ‘건설게임’에 포함된다. 내용적인 면에서도 시각적인 특성처럼 ‘개척자가 되어보는 것’이 중요한 게임의 목적이기 때문에 미미크리 요소가 5점으로 높게 측정되었고 다른 플레이어보다 땅을 먼저

개척해야하기에 아곤 점수도 4점으로 높게 평가되었다. 주사위를 굴러 나오는 숫자대로 자원을 얻는 우연성도 존재하지만 놀이 참여자의 선택이 진행 방식에 더 많은 비중을 가지고 있으므로 일링크스가 2점 알레가 3점으로 낮은 점수를 받았다.

[표 5] 카탄의 개척자: 놀이속성에 따른 시각적·내용적 특성 전문가 평가

3. 카탄의 개척자		
브랜드 로고	패키지 디자인	게임 도구
		카드 발전 카드 지형 타일 인간 자원 주사위 도시 타일
슬로건 새로운 세계를 발견하세요!		카드 발전 카드 지형 타일 인간 자원 주사위 도시 타일
Main color C: 27 M: 94 Y: 92 K: 27 C: 4 M: 14 Y: 97 K: 0 C: 14 M: 76 Y: 100 K: 3	Sub color C: 100 M: 90 Y: 14 K: 3 White C: 50 M: 35 Y: 33 K: 1	캐릭터/일러스트

시각적 특성		
패키지 레이아웃	놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가	
<p>앞면</p> <p>25% 브랜드 로고 0% 제품사진</p> <p>5% 슬로건 정보 70% 일러스트</p>	<p>a = 아곤 b = 알레아</p>	
<p>뒷면</p> <p>0% 브랜드 로고 65% 제품사진</p> <p>20% 슬로건 정보 15% 일러스트</p>	<p>c = 미미크리 d = 일링크스</p>	
내용적 특성		
보드게임 장르	포함	놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가
배열 게임		<p>a = 아곤 b = 알레아</p> <p>c = 미미크리 d = 일링크스</p>
경주 게임	●	
잡기 게임		
건설 게임	●	
협상 게임	●	
생존 게임		

5.1.4. 부루마블 (Blue Marble)

부루마블의 시각적 요소들에서도 비행기 모양의 말과 건물들같이 세계 여행과 부동산을 표현하는 게임 도구들의 비중이 커 미미크리 점수가 3.3으로 가장 높은 점수를 받았다. 지폐와 건물 같은 경쟁을 자극하는 물질적 요소로 인해 아곤 점수가 2.5로 측정되었다. 우연과 기대감을 표현하는 '황금열쇠'와 같은 시각적

요소가 있는 알레아는 1.7점을 받았고 일링크스를 표현하는 시각적 요소는 찾아볼 수 없어 0점으로 평가되었다. 이 보드게임의 장르는 보드판 위에서 말을 '이동'하며 건물을 '짓는' 방식이므로 '경주게임'과 '건설게임'에 포함된다. 내용적인 면에서는 시각적인 특성과는 반대로 운에 따른 요소가 게임의 흐름을 가장 많이 좌우하기 때문에 알레아와 일링크스가 각 5점과 4점으로 높게 측정되었다, 아곤과 미미크리 각 3점으로 평가되었다.

[표 6] 부루마블: 놀이속성에 따른 시각적·내용적 특성 전문가 평가

4. 부루마블		
브랜드 로고	패키지 디자인	게임 도구
		카드 황금 열쇠 보드판 세계 여행 말 비행기
슬로건 파란 구슬처럼 영롱하게 빛나는 우리들의 지구를 아끼고, 사랑하고, 다스립니다!		카드 황금 열쇠 보드판 세계 여행 말 비행기
Main color C: 100 M: 94 Y: 31 K: 22 C: 67 M: 13 Y: 0 K: 0 C: 79 M: 53 Y: 0 K: 0	Sub color C: 36 M: 37 Y: 69 K: 6 C: 51 M: 1 Y: 100 K: 0 White	캐릭터/일러스트

시각적 특성		
패키지 레이아웃	놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가	
<p>앞면</p> <p>35% 브랜드 로고 0% 제품사진</p> <p>10% 슬로건 정보 55% 일러스트</p>	<p>a = 아곤 b = 알레아</p>	
<p>뒷면</p> <p>15% 브랜드 로고 65% 제품사진</p> <p>5% 슬로건 정보 10% 일러스트</p>	<p>c = 미미크리 d = 일링크스</p>	
내용적 특성		
보드게임 장르	포함	놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가
배열 게임		<p>a = 아곤 b = 알레아</p> <p>c = 미미크리 d = 일링크스</p>
경주 게임	●	
잡기 게임		
건설 게임	●	
협상 게임		
생존 게임		

5.1.5. 캐시 플로우 (Cashflow)

[표 7] 캐시 플로우: 놀이속성에 따른 시각적·내용적 특성 전문가 평가

5. 캐시 플로우		
브랜드 로고	패키지 디자인	게임 도구
		카드 황금 열쇠
슬로건		보드판 세계 여행
쥐 경주에서 벗어나라!		말 비행기
Main color C: 67 M: 96 Y: 33 K: 21 C: 4 M: 81 Y: 92 K: 0 C: 1 M: 18 Y: 96 K: 0	Sub color C: 90 M: 74 Y: 7 K: 1 C: 67 M: 7 Y: 87 K: 0 C: 20 M: 99 Y: 0 K: 0	캐릭터/일러스트 돈 지배
		주사위 주사위
		건물 빌딩주택

시각적 특성	
패키지 레이아웃	놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가
<p>35% ● 브랜드 로고</p> <p>0% ■ 제품사진</p> <p>15% ▲ 슬로건 정보</p> <p>55% ● 일러스트</p>	<p>a = 아곤</p> <p>b = 알레아</p>
<p>10% ● 브랜드 로고</p> <p>70% ■ 제품사진</p> <p>20% ▲ 슬로건 정보</p> <p>0% ● 일러스트</p>	<p>c = 미미크리</p> <p>d = 일링크스</p>

내용적 특성		
보드게임 장르	포함	놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가
배열 게임		<p>a = 아곤</p> <p>b = 알레아</p> <p>c = 미미크리</p> <p>d = 일링크스</p>
경주 게임	●	
잡기 게임	●	
건설 게임		
협상 게임		
생존 게임		

캐시 플로우는 '쥐 경주'와 '쥐 캐릭터'의 시각적 요소들을 일관성 있게 게임 도구에 사용하여, 미미크리 점수가 4.1점으로 높게 평가되었고 경쟁을 자극하는 쳃바퀴 모양의 말판, 돈 그리고 치즈 모형을 포함한 아곤은 2.5로 높은 점수를 받았다. 시각적인 부분에서 알레아를 보여주는 요소는 주사위 외에는 찾기 힘들어 0.8점으로 측정되었으며 일링크스의 시각적 요소는 찾아볼 수 없어 '0점'으로 평가되었다. 이 보드게임의 장르는 놀이 참여자들이 서로 쳃바퀴를 먼저 벗어나기 위해 주사위를 굴러 경쟁을 하며 경주해야 하므로 '경주게임'으로 분류된다. 게임 주제에 따라 놀이 참여자들은 직접 쥐가 되어 주사위를 굴러 이동한 칸에 해당하는 경제활동을 해야 하므로 내용적 특성에서도

미미크리가 5점으로 가장 높게 측정되었다. 주사위와 같은 '운'적인 요소를 통해 전반적인 놀이가 진행되므로 일링크스가 4.5점, 알레아가 4점으로 높은 점수를 받았다. 마지막으로 플레이어들이 서로 뺏고 싸우는 것처럼 강한 경쟁이 아닌 각자의 '꿈(치즈)'을 좇는 것이 최종 목표이기 때문에 아곤은 다른 속성에 비교해 낮은 점수인 3점으로 측정되었다.

5.1.6. 석기시대 (The Stone Age)

[표 8] 석기시대: 놀이속성에 따른 시각적·내용적 특성 전문가 평가

6. 석기시대		
브랜드 로고	패키지 디자인	게임 도구
		카드 황금 열쇠
슬로건		보드판 세계 여행
인류 문명의 시작		말 비행기
Main color C: 27 M: 78 Y: 100 K: 23 C: 20 M: 54 Y: 89 K: 4	Sub color C: 100 M: 94 Y: 27 K: 20 C: 5 M: 0 Y: 83 K: 0 C: 25 M: 100 Y: 100 K: 26 C: 84 M: 42 Y: 100 K: 45	캐릭터/일러스트 돈 지배
		주사위 주사위
		건물 빌딩주택

시각적 특성	
패키지 레이아웃	놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가
<p>20% ● 브랜드 로고</p> <p>0% ■ 제품사진</p> <p>5% ▲ 슬로건 정보</p> <p>75% ● 일러스트</p>	<p>a = 아곤</p> <p>b = 알레아</p>
<p>15% ● 브랜드 로고</p> <p>40% ■ 제품사진</p> <p>45% ▲ 슬로건 정보</p> <p>0% ● 일러스트</p>	<p>c = 미미크리</p> <p>d = 일링크스</p>

내용적 특성		
보드게임 장르	포함	놀이의 속성 강도에 따른 전문가 평가
배열 게임		<p>a = 아곤</p> <p>b = 알레아</p> <p>c = 미미크리</p> <p>d = 일링크스</p>
경주 게임	●	
잡기 게임		
건설 게임	●	
협상 게임	●	
생존 게임		

석기시대의 시각적 특성에서는 이 게임의 주된 주제인 석기시대에 맞게 건물, 자원, 주사위와 주사위통, 부족, 마을 등등이 시각적으로 잘 표현되어 있어 미미크리의 요소가 5점으로 가장 높게 측정되었다. 놀이 참여자들이 서로 보유하고 있는 자원과 건물의 개수로 경쟁심을

자극하기 때문에 아곤은 4점을 받았으며 알레아는 그보다 낮은 0.8점 받았고 일링크스의 요소는 시각적으로 찾아볼 수 없어서 0점으로 평가되었다. 이 보드게임의 게임 규칙은 주사위를 던져 일꾼들을 배치하고 자원을 얻어서 필요한 물자를 교역한다. 이렇게 얻은 자원

으로 건물을 지어 가장 문명화된 부족이 이기는 게임이다. 따라서 보드게임의 장르는 ‘경주 게임’, ‘건설게임’ 그리고 ‘협상게임’이다. 내용적인 특성에도 시각적인 특성과 유사하게 미미크리가 5점, 아곤이 4점, 알레아 2.3점 일링크스가 1.5점으로 측정되었다.

5.2. 로제카이와의 놀이속성에 따른 시각적·내용적 상관성 분석

[표 9] 재산증식형 보드게임의 시각적·내용적 특성 종합 분석표

분석 항목	1		2		3		4		5		6	
	인생게임		모노폴리		카탄의 개척자		부루마블		캐시 플로우		석기시대	
	시각적	내용적	시각적	내용적	시각적	내용적	시각적	내용적	시각적	내용적	시각적	내용적
아곤	1.7 / 5	3 / 5	2.5 / 5	3 / 5	2.5 / 5	4 / 5	2.5 / 5	3 / 5	2.5 / 5	3 / 5	2.5 / 5	4 / 5
알레아	1.7 / 5	4 / 5	1.7 / 5	5 / 5	0.8 / 5	3 / 5	1.7 / 5	5 / 5	0.8 / 5	4 / 5	0.8 / 5	2.3 / 5
미미크리	5 / 5	5 / 5	3.3 / 5	3 / 5	4.1 / 5	5 / 5	3.3 / 5	3 / 5	4.1 / 5	5 / 5	5 / 5	5 / 5
일링크스	1.7 / 5	4 / 5	0.8 / 5	5 / 5	0 / 5	2 / 5	0 / 5	4 / 5	0 / 5	4.5 / 5	0 / 5	1.5 / 5
5점 척도 진한색(시각적) 연한색(내용적) 아곤(a) 알레아(b) 미미크리(c) 일링크스(d)												
시각과 내용의 사이 간격	a=1.3 b=2.3 c=0 d=2.3	a=0.5 b=3.3 c=0.3 d=4.2	a=1.5 b=2.2 c=0.9 d=2	a=0.5 b=3.3 c=0.3 d=4	a=0.5 b=3.2 c=0.9 d=4.5	a=1.5 b=1.5 c=0 d=1.5						
사이 간격 합계	5.9		8.3		6.6		8.1		9.1		4.5	

재산증식형 보드게임 6가지의 시각적인 특성과 내용적인 특성에 나타나는 놀이의 속성의 강도에 대한 전문가 평가를 <표 9>와 같이 종합 정리하였다.

6가지 재산증식형 보드게임 중 아곤의 요소가 가장 내용·시각적으로 강하게 나타난 게임은 ‘카탄의 개척자’와 ‘석기시대’이다. 이 둘의 공통점을 분석한 결과, 경쟁(아곤) 요소가 많은 보드게임은 운(알레아)에 의존하는 놀이 진행 방식이 아닌 놀이 참여자들의 ‘선택’과 ‘전략’이 게임 결과에 많은 영향을 준다는 것을 알 수 있다. 이는 운(알레아)의 요소가 없는 ‘선택’과 ‘전략’ 같은 놀이 방식이 놀이 참여자들의 경쟁심(아곤)을 자극한다는 것이다.

알레아 요소가 가장 강하게 나타난 보드게임은 ‘모노폴리’와 ‘부루마블’이다. 우연의 발생으로 게임 속에서 갑작스럽게 얻게 되는 ‘혼란’과 ‘아찔함’ 때문에 앞서 언급한 2가지 보드게임은 일링크스 요소 또한 가장 높은 점수를 받았다. 이는 알레아와 일링크스가 상호 작용하는 밀접한 관계이며 놀이 참여자들을 즐겁게 해주는 가장 중요한 요소로 작용한다는 것을 확인

할 수 있다. 이처럼 보드게임에서 알레아와 일링크스의 요소가 ‘게임 방식’과 ‘재미’에 있어 매우 중요한 역할을 하고 있음에도 불구하고 6가지 보드게임들 모두 시각과 내용의 불일치성이 가장 심한 놀이 속성으로 알레아(b)와 일링크스(c)가 뽑혔다. 이는 보드게임들이 시각적으로 알레아와 일링크스를 내용에 비해 충분히 표현하고 있지 않다는 것을 보여준다.

6가지 보드게임의 공통점은 내용적·시각적 미미크리 점수가 다른 놀이의 속성들보다 평균적으로 높다는 것이다. 이는 모든 보드게임에서 미미크리가 필수적인 요소로 역할을 하고 있음을 알 수 있다. 그중에서도 가장 일관성 있게 ‘무엇이 되어보는 기분’을 놀이 참여자들에게 꾸준히 전달하는 보드게임은 ‘석기시대’와 ‘인생게임’이다.

종합 분석 결과, 6가지 재산증식형 보드게임들을 아래와 같이 크게 두 그룹으로 나눌 수 있었다.

- 1) 4가지 놀이의 속성들을 균형적으로 가지고 있어 5점 척도 도표의 분포도 형태가 ‘마름모’

인 그룹

: ‘캐시 플로우’, ‘인생게임’

2) 4가지 놀이의 속성 중 2가지 속성이 나머지 속성보다 특화되어 뾰족한 ‘연꼴 사각형’과 비슷한 분포도의 형태를 보이는 그룹

: ‘모노폴리’, ‘카탄의 개척자’, ‘부루마블’, ‘석기시대’

‘5점 척도 비교분석 도표’에서 나타나는 재산증식형 보드게임들의 시각적 특성과 내용적 특성의 ‘사이 간격’을 분석한 결과, 보드게임 6개 중 ‘사이 간격 합계’가 가장 낮아 보드게임 내용과 시각의 일치성이 가장 높았던 보드게임 순위 1위는 석기시대(4.5), 2위 인생게임(5.9), 3위 카탄의 개척자(6.6), 4위 모노폴리(8.3), 5위 부루마블(8.1), 6위 캐시 플로우(9.1)이다. (<표 10> 참고)

[표 10] 내용과 시각의 일치성이 높은 재산증식형 보드게임 순위표

순위	보드게임	시각과 내용의 사이 간격				합계
		아곤	알레아	미미크리	일링크스	
1	석기시대	1.5	1.5	0	1.5	4.5
2	인생게임	1.3	1.8	0	2.3	5.4
3	카탄의 개척자	1.5	1.3	0.9	2	5.7
4	부루마블	0.5	3.3	0.3	4	8.1
5	모노폴리	0.5	3.3	0.3	4.2	8.3
6	캐시 플로우	0.5	3.2	0.9	4.5	9.1

내용적 놀이의 속성 도표의 분포도가 마름모꼴 형태와 유사한 보드게임 중 시각적 특징 점수와 내용적 특징 점수의 사이 간격이 가장 좁은 보드게임은 ‘인생게임’이었으며, ‘캐시 플로우 101’은 제일 균형적인 내용을 가지고 있음에도 불구하고 시각적으로 그 특징이 표현되지 못하여 시각과 내용의 격차가 가장 많이 났다. 내용적 놀이의 속성 도표에서 뾰족한 ‘연꼴 사각형 형태’의 분포도를 보인 보드게임 중에서는 ‘석기시대’가 가장 간격이 좁았다. 이는 ‘인생게임’과 ‘석기시대’가 내용적 특성의 장점들을 가장 시각적으로 잘 표현하고 있는 재산증식형 보드게임 대표사례임을 알 수 있다.

그 중에서도 제일 최근에 출시되어 가장 현대적인 감성으로 디자인된 ‘석기시대(2008)’가 6가지의 인기 보드게임 중 가장 높은 순위의 보드게임이 아님에도 불구하고 다른 보드게임들

과 비교했을 시, 시각과 내용의 ‘사이 간격’이 제일 좁은 4.5로 측정되었으며 이번 연구를 통해 전문가들이 뽑은 디자인이 가장 우수한 보드게임으로도 선정되었다. 이는 현재 보드게임 웹사이트에서 측정된 보드게임의 인지도와 높은 순위가 디자인의 ‘우수함’을 뜻하지 않는다는 것을 보여준다. (<표 11> 참고)

[표 11] 재산증식형 보드게임 디자인 우수 사례

분석 항목	그룹 1		그룹 2					
	인생게임		석기시대					
	시각적	내용적	시각적	내용적				
아곤	1.7 / 5	3 / 5	2.5 / 5	4 / 5				
알레아	1.7 / 5	4 / 5	0.8 / 5	2.3 / 5				
미미크리	5 / 5	5 / 5	5 / 5	5 / 5				
일링크스	1.7 / 5	4 / 5	0 / 5	1.5 / 5				
5점 척도 진한색(시각적) 연한색(내용적) 아곤(a) 알레아(b) 미미크리(c) 일링크스(d)								
시각과 내용의 사이 간격	a=1.3	b=2.3	c=0	d=2.3	a=1.5	b=1.5	c=0	d=1.5
사이 간격 합계	5.9				4.5			

6. 결론

기술의 평준화로 인하여 단순히 제품의 기능과 가격뿐만 아니라 제품이 가지고 있는 가치와 그에 맞는 적합한 디자인 등을 고려하여 구매가 이루어지기 시작하였다. 보드게임이 가지는 교육적, 사회적 장점으로 인하여 사회 전반으로 저변이 확대되고 있지만, 아직 소비자의 구매를 촉진하고 보다 합리적인 개발을 위한 가이드라인이 없는 것이 현실이다. 또한, 보드게임의 내용과 디자인의 상관성 분석에 관한 실증적 연구는 찾아보기 힘들다.

본 연구는 선행 연구된 보드게임의 근원적 원리인 ‘놀이 이론’을 바탕으로 시장점유율 상위 6개의 재산증식형 보드게임의 내용적 구성요소와 디자인 특성의 상관성을 분석하여 그에 따른 내용적·시각적 일치에 대한 중요성을 확인하고자 하였고 이를 통해 보드게임 내용 시각화의 핵심요소를 도출하는 데 목적이 있었다. 선정된 보드게임들을 살펴본 결과는 다음과 같다.

연구 결과, 2018년 발표한 인기순위에 해당하는 보드게임 6개 중 ‘인생게임’과 ‘석기시대’ 단 2가지 보드게임만이 시각적 특징과 내용적 특징의 점수가 유사하다는 것을 알 수 있었다. 나머지 4가지 보드게임들(‘모노폴리’, ‘카탄의 개척자’, ‘부루마블’, ‘캐시 플로우’)이 생산과 기능 중심의 산업 시대에서부터 디자인을 크게 바꾸지 않고 현재까지도 유지하고 있음에도 불구하고 꾸준히 인기가 있는 이유는 디자인의 ‘우수성’ 보다는 내용적 면인 ‘게임 방식의 재미’와 ‘게임의 오랜 역사’ 때문인 것을 확인할 수 있었다.

재산증식형 보드게임에서는 ‘몰입도’와 ‘체험성’을 높이기 위해서는 보드게임의 주제를 이용하여 ‘무엇이 되어보는 경험’을 꾸준히 놀이 참여자들에게 전달하는 것이 가장 중요하다는 것을 확인 할 수 있었다. 따라서 재산증식형 보드게임에서는 미미크리의 요소를 가장 많이 추구하며 시각적으로 활용하고자 하는 경향이 나타났다.

재산증식형 보드게임은 다양한 연령층들이 즐기는 놀이이기 때문에 놀이 참가자들이 더욱 쉽고 편리하게 놀이 방식을 이해하고 함께 즐길 수 있도록 우연성(알레아)이라는 놀이 속성이 게임 방식에 가장 중요한 요소로 작용한다는 것을 알 수 있었다. 우연성은 놀이 참가자들이 게임에 몰입했을 시, 다른 참가자들과의 심각한 경쟁에 집중하기보다는 경제 원리와 협상을 배우는 교육적 기회와 같은 ‘긍정적인 영향’을 제공한다. 이와 같은 이유로 유아를 위한 보드게임은 시각적인 면에서도 아곤의 속성 보다는 알레아를 중심으로 디자인하는 것이 효과적이다.

재산증식형 보드게임들의 시각적·내용적 특성을 놀이의 속성을 통해 분석한 결과, 재산증식형 보드게임을 디자인하는데 핵심적인 요소는 첫 번째로 일관성이다. 놀이 속성을 통해 분석된 보드게임의 내용적 장점을 시각적으로도 일관되는 것이 바람직하다. 두 번째, 보드게임 주제와 미미크리 특성이다. 놀이 참여자들의 몰입도와 재미를 위해서 ‘무엇이 되어보는 경험’을 적극적으로 활용하는 것이다. 마지막으로 우연성(알레아)이다. 경쟁심을 유발하는 놀이가 아닌 협상과 경제를 배우게 해주는 ‘긍정

적인 영향’을 가진 알레아를 시각적으로도 적극적으로 표현할 때 성공적인 디자인이 완성될 수 있다.

흥미를 유발하기 위해 단순한 시각적 충격만 추구하거나 디자인의 장식적이고 심미적인 표현에만 비중을 두다 보면 게임의 방식과 테마를 정확히 전달해야 하는 보드게임 디자인의 중요한 본질적 속성을 방과하게 된다. 재단장하는 브랜드와 제품이 많아지는 요즘, 시대의 흐름에 맞게 변화하는 것은 모든 기업과 브랜드의 숙명일 것이다. 최근 사회 전반으로 저변이 확대되고 있는 보드게임산업에서도 시대에 맞게 새로운 감성요소를 가지고 디자인의 전략을 바꿔야 할 브랜드들이 많다.

디자인의 중요성을 인식하고, 보드게임의 내용적 특성을 ‘놀이의 속성’에 근거하여 분석하고, 보드게임별 특성에 맞는 체계적인 디자인을 한다면, 변화하는 시대에 발맞춰 보드게임산업에 발전을 꾀할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김이삭.(2017). 로제 카이와 놀이학에 근거한 체험식 전시의 유형 연구, *커뮤니케이션 디자인학연구*, Vol.58, p.154.
- 박보라 외 4인.(2017). 오프라인 보드게임을 중심으로한 일반적 특성과 구조적 특성 분석, *한국콘텐츠학회*, Vol.17 No.5, p.236.
- 산업정책개발실.(2017). 「2017 대한민국 게임백서」, 한국콘텐츠진흥원, p.138-143.
- 서용일.(2018). 체험형 환경교육을 위한 보드게임 디자인 연구, *브랜드디자인학연구*, Vol.16 No.1, p.179.
- 이경옥 외 5인.(2006). 보드게임 현황 및 교육적 기능에 관한 연구, 한국게임산업개발원, p.6.
- 이영옥.(2013). 로제카이와의 놀이 속성과 광고 커뮤니케이션의 상호관계 연구, 건국대학교 석사학위논문, p.8-9.
- 조성배.(2013). 체험형 디지털 제품 디자인의 놀이적 특성 고찰, *한국디자인트렌드학회*, Vol.41, p.245-246.
- 코리아보드게임즈.(2018).
www.koreaboardgames.com
- 팝콘에듀.(2018). www.popcone.co.kr
- 한준, 이수연.(2017). 대규모 인원이 할 수 있는

오프라인 보드게임 기획, 한국컴퓨터정보학회, Vol.25
No.2, p.95.

- 황민우, 정현배.(2007). 감성적 소비가치에 관한 연구, 광고연구, Vol. No.77, 2007, p.146.
- BoardGameGeek.(2018). www.boardgamegeek.com
- Bruce Whitehill.(2008). Toward a Classification of Non-electronic Table Games, Board Game Studies Colloquium, Vol.11, p.61-63.
- Caillois Roger.(2004). 『놀이와 인간』, (이상을 역), 문예출판사, p.26-25.