



## The Cake Is Not a Lie: How to Design Effective Achievements 케이크는 거짓말이다 : 효과적 성과를 설계하는 법

작성자 : 루카스 블레어 [Lucas Blair](#) [[Game Design](#)]  
가마수트라 등록일 2011년 4월 27일

[본 기사의 새로운 연재물로 기고되는 첫 번째는, 박사 연구자이며 게임 디자이너인 루카스 블레어(Lucas Blair)는 게임 안에서 이루는 성취를 설계하기 위해 최선의 실행을 이루는 것에 관한 학문적 연구에 관한 것이다.]

성취도는 게임 산업에서 가장 중요한 주제로 다루지고 있다. 성취에 대한 플레이어의 감정은 강박관념에서부터 무관심까지 그 범위가 넓은데, 설계자는 동등하게 그들의 사용에 떠맡기고 있다. 논쟁이든 아니든, 성취도 문제는 여기에 머물러 있을 것 같아 보인다. 그래서 설계자는 성취도를 최대한의 가능성까지 이끌도록 사용하는 것을 배울 필요가 있다. 성취도는, 그것이 플레이어들에게 긍정적 영향을 미칠 수 있다면, 게임 디자인 진행과정 중에 반드시 사전에 고려되어야지 나중에 생각할 문제가 아니다.

많은 경우에는, 거의 완성되어진 후에, 설계자들이 살짝 게임에 성취도를 대충 덧붙여 놓는다. 불행히도, 섬세한 게임기계공의 장점들이 게임에 잘못 된 성취도를 덧붙여 평가절하될 수 있다는 것이다.

대체적으로, 만약 성취도가 게임의 다른 측면들과 같은 식으로 설계된다면, 성취도는 플레이어의 경험과 게임의 전체적 품질을 향상되어지는데 사용될 것이다.

넓은 주제를 아우르는 과학적 연구의 설계하는 내용이 있는데, 이것은 성취도의 설계를 잘 안내해 줄 수 있어야 한다. 본 기사에서는, 성취도를 현재 게임에서 어떻게 사용하는지를 분석함으로써 성취디자인의 기능 분류법에 대해 함께 논하려고 한다.

이 연구의 목표는 이행, 동기, 태도에 영향을 줄 수 있는 것을 조사함으로써 성취도를 디자인 밖으로 행동의 메커니즘을 걸러내서 보여주는 것이다.

이 분류법은 비록 포괄적으로 의도되어 있으나, 논쟁과 앞으로 개정이 되어 질 것으로 여겨진다. 그러나 만약 우리가 성취도의 가능성을 효과적으로 다룰 수 있다면, 당분간은 그 논

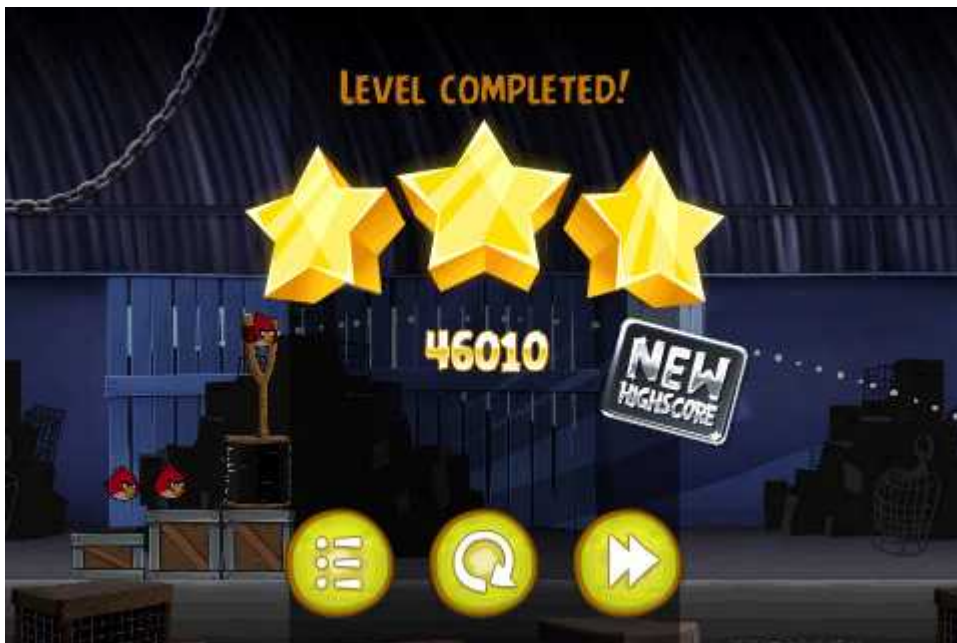
점은 뛰어넘어 가는 것이 좋을 것으로 생각된다.

첫 번째 부문에서 다음과 같은 개념들을 다룰 것이다.

- 측정 성취도
- 완료 성취도
- 지루한 과제 대 흥미로운 과제
- 성취의 난이도
- 목표 지향
- 측정 대 완성 성취도

분류법에서 첫 부분은 측정과 완성 성취도를 대조하고, 플레이어에게 그들 행동에 대해 보상하는 두 가지의 구별된 조건 상황을 설명한다.

측정 성취도는 어느 정도까지 업무를 완성하기 위해서 플레이어에게 주어진다. 그들의 실행은 다른 플레이어의 실행, 그들 자신의 실행 또는 다른 게임 디자이너에 의해 설정된 어떠한 기준에 대하여 측정되어야 한다.



이것의 한 예로, 앵그리 버드사(*Angry Birds*)에서 별 등급을 매기는 것을 들 수 있다. 또 이로써 플레이어들은 별의 개수를 기초로 그들이 얼마나 게임에서 레벨을 깨뜨리며 수행하는지 알게 해준다. 이러한 측정 성취도는 자연스럽게 평가되는 것이기 때문에 피드백에 비유될 수 있다. 훈련과 교육에서 피드백이란 용어를 사용한 점은 그들 자신을 위해 세운 목표를 관해 그들의 실행성과에도 좋은 영향을 주기 때문에 피드백이 플레이어에게 이롭다는 것이다.

이러한 반영은 플레이어 능력의 인식을 증가시킨다. 그리고 차례로 그들의 직관적 동기를 증가시킨다. 직관적 동기는 본질적 보상을 찾는 임무를 설명하는데 사용되는 용어이다. 인지된 능력에서 증가된 것은 다른 설계 결정에서는 직관적 동기를 감소시키는 과용된 보상 같은 부정적 영향을 조정시킬 수 있다.

한편, 완료 성취도는 플레이어가 그들의 임무를 얼마나 잘 수행했느냐를 말해주는 것은 아니다. 대신에, 그들은 하나의 임무가 완수하면 보상을 하나씩 수여받게 된다. 완료 성취는 두 개의 하위범주로 나눌 수 있다. 우발적 성능 성취와 우발적 비성능 성취이다. 우발적 비성능 성취는 간단한 선물로 보상받는 것에 비해 우발적 성능 성취는 완성되어야 할 기술을 요구한다.

우발적 성능 완료성취는 워크래프트의 세계(World of Warcraft)에서 맨 처음 지하 감옥을 끝내면 수여받는 것과 같이, 외부적 동기로서 우리가 보상 사용에 대해 아는 것을 다시 복습함으로써 더 잘 이해할 수 있게 된다. 어떤 고무적 프로그램은 중요한 긍정적 영향을 임무수행 중에 갖는 것이 보여주기도 한다. 그러나 이러한 종류의 보상은 플레이어의 자율성을 감소시킬 수 있다. 특히 과도하게 주어질 때 그렇다. 이렇게 감소된 자율성은 직관적 동기를 낮추게 한다.

또한 보상들은 보상시점에 성취를 위해 인위적 천장을 만들어 낸다. 일단 플레이어가 보상을 받게 되면, 그들은 해야만 하는 임무를 계속하지 않아도 될 것같이 느낀다. 게임 개발자들에게는 이점을 게임에서 리플레이의 가치로 해석하기도 한다. 보상의 기회가 망치길 원치 않기 때문에 보상을 사용하는 것은 플레이어가 무리해서 할 필요가 없게 느껴진다. 이점은 설계자가 창조적이고 실험적 플레이를 하도록 격려하는 비디오 게임에서 사용되는 보상과 관련 있는 것이다.

우발적 비성능 성취는 게임 안에서 있는 이벤트에서 외투나 애완동물을 얻는 것과 같이, 직관적 동기에는 아무런 부정적 효과가 없다. 그러나 이러한 종류의 보상은 성과를 측정하지 못한다. 그래서 플레이어는 그들이 사회적 강압 같은 것이 없으면 꼭 해야 할 흥미를 느끼지 못한다.

최선의 실행 : 피드백을 통해 직관적 동기를 증가시키기 위해 완료 성취감 대신에 측정 성취도의 사용하라

### **지루한 임무 대 흥미로운 임무**

성취감은 임무완성으로 얻어지는 것이다. 행동이 필요한 이러한 성취감은 플레이어의 인식으로부터 지루함부터 재미까지 다양한 스펙트럼으로 갖게 한다. 만약 보상받는 구조가 지루한 임무는 본질적으로 플레이어에게 흥미로운 임무와 다를 것이다.

엠엠오(MMO)에서 기술(skills)을 교환하는 것 같은 지루한 임무는 성취감처럼 외부적 동기와 쌍을 이룰 수 있다. 플레이어는 그들 스스로 이러한 임무를 해야 할 경향이 있지 않기 때문에 직관적 동기는 인센티브처럼 보상의 사용으로 영향 받지 않는다.

지루한 임무를 하는 사람들을 자극하는데 사용되는 공통된 두 가지 전략이 있다. 첫 번째 전략은 플레이어에게 성취감이란 말을 통해 임무의 본질적 가치를 인식시키는 것이다.

이러한 예는 치명적인 캐치(Deadliest Catch)에 있는 구조대("Lifesaver")의 성취와 같은 것이다. 이것은 혼돈의 바다에서 선원을 구조하는 것이다. 구조대 개념을 사용하는 것은 당신이 다른 사람들을 도와주기 때문에 그 임무가 중요한 것을 함축하고 있다.

두 번째 전략은 가장 기초적 수준에 모든 임무에 하는 임무 자체에 추가적 규칙을 주거나 환상을 더해주는 것이다.

플레이어에게 어떠한 형태이든 추가적 동기 없어도 되는 흥미로운 임무는 보상으로 강압해야 할 필요가 없다. 플레이어는 어르고 달래지 않아도 임무에 들어갈 것이다. 그래서 성취도(특히 완성에 의한 성취감)는 드물게 사용될 것이다.

임무를 수행하는데 인위적 흥미거리를 만들어내는 것은 주의를 요하는 대신에, 즉 그들이 플레이어의 관심이 임무를 위한 중요한 교육이나 전략에 관심을 두는 것이다. 이것은 가장 효과적 전략이 무엇인지에 관한 힌트를 주며 플레이어에게 실행력을 향상 시킬 수 있다.

좋은 예로서 스타크래프트2(StarCraft II)에서 플라잉 힐 버스("The Flying Heal Bus")를 성취하는 것이다. 이것은 플레이어가 더욱 효과적으로 특정 부분을 이용하도록 지도해준다.

최선의 실행: 지루한 임무를 대해 플레이어의 보상을 하고, 흥미를 느끼도록 피드백을 주는 것이다. 추가적인 흥미로운 임무는 성과를 만들어 내게 한다.

### 성취의 난이도

성취의 어려움은 설계자들에 의해 두 배로 전달될 수도 있다. 첫째로, 성취의 실제적 어려움은 도달할 수 있는 수준이어야 하나, 플레이어에게 도전적이어야 한다. 둘째로, 임무를 성취하는데 관한 플레이어의 자기효력은 임무를 시도하는데 높은 자신감을 갖고 있어야 하는 것이다.

성과를 통해 플레이어에게 도전적인 목표를 제공해 주어야 한다. 적당한 어려움은 우수한 성과를 낼 수 있고 완료했을 때 성취감이 더 크게 해주기 때문이다. 그러나 성취해내는 것이 너무 어려운 경우는 플레이어가 시도조차 하지 못하게 할 것이다. 또 너무 쉬운 것은 빨리 끝낼 수 있기 때문에 도전적인 의식을 제공하지 못한다. 흥미로운 임무를 게임 내에서 계속 유지하는 공통적 전략은 플레이어가 최고수준에 도달하는 수행을 이루기 위해 대체적 목표물을 제공하는 것이다.

플레이어의 자기효용은 게임 설계자가 고려해야 할 또 다른 중요한 요소이다. (자기효용은 특정임무를 위해 바람직한 결과를 도출하는 자신의 능력을 개개인이 인식하는 것을 말한다.) 플레이어의 자기효용을 향상시키는 것은 중요하다. 왜냐하면 이것은 증가하는 목표 임무, 증가하는 전략창출과 이용, 부정적 피드백에 대해 더 긍정적인 반응하는 것과 연결될

수 있기 때문이다.

플레이어의 자기효용에 영향을 미치기 위하여 설계자가 쓸 수 있는 4가지 요소가 있다. 첫째는 구체적 문제에 대한 그들의 전문가 수준이다. 이는 모든 스킬 수준에서 플레이어에게 가능한 성과를 확실하게 낼 수 있는 또 다른 중요한 이유이다.

당신 주변에 성공한 사람들을 보는 것, 혹은 대리 경험은 자기효용에 영향을 주는 두 번째 요소이다. 자신과 비슷한 수준의 능력을 가진 사람을 보았을 때 이것은 특히 강력하게 영향을 미치는 경향이 있다. 게임에서 이것을 이용하는 예로는 온라인 게임에서 선두에 있는 사람들이나 온라인브(OnLive) 같은 시스템에서 자량을 늘어놓는 이들이다.

사회적 설득력(말로써 설득하는)은 자기효용에 영향을 미치는 세 번째 방법이다. 어떠한 수행 후에 “잘했어” 라고 말하는 것처럼 간단하게 할 수 있고, 또는 기타 히어로(Guitar Hero)에서 "50 음줄 (50 NOTE STREAK)!" 라고 나타나는 메시지처럼 간단히 할 수 있는 방법이다. 사람이 어떻게 느끼는가는 네 번째 요소이다. 이는 스트레스 수준, 감정적 상태, 받아들여지는 신체적 상태를 포괄하는 것이다.

최선의 수행: 도전적인 성과는 가장 훌륭한 결과로 플레이어의 수행과 즐거움을 준다. 성과를 말로 진술하고 플레이어 자기수행을 증가시키는 상호작용을 설계하라.

### 목표지향

플레이어가 그들이 세운 목표를 통해 게임을 어떻게 경험하는가에 영향을 줄 수 있기 때문에, 플레이어의 목표설정은 성과물을 설계할 때 반드시 고려되어야 한다. 두 가지 방식의 목표설정이 있는데, 성과지향과 숙달지향이다. 성과지향적인 것을 좋아하는 플레이어는 자신의 성취에 대해 다른 사람이 평가하는 것에 관심을 갖는다. 숙달지향인 플레이어는 그들의 숙련정도가 더욱 향상되는 것에 관심을 갖는다.

게임은 보통 지속적으로 시간과 얻어지는 점수 같은 직접적인 목표를 강조하기 때문에 플레이어가 성과지향으로 이끄는 경향이 있다. 불행히도, 이러한 종류의 경향을 가진 플레이어는 점수에 영향을 미치는 것을 두려워하기 때문에 게임에서 위험이 적고 시간이 적게 걸리는 방향으로 자연히 끌리게 된다.

이것은 같은 무기나 전략을 계속해서 반복해 쓰는 처음 게임을 하는 플레이어에게 자주 일어난다. 왜냐하면 그들은 이것이 그들이 죽이는 죽음비율을 최적화시키는 최선의 방법이라고 여기기 때문이다. 그러나 그들이 전형적으로 더 잘 수행하는 간단하고 복잡하지 않은 임무들로 개개인에게 목표 지향적 성과가 주어진다.

성과지향적인 플레이어의 경향을 균형을 맞추기 위해서는 설계자는 그들이 만들어내는 목표와 피드백에 숙달지향을 주입시키는 것이 반드시 적극적으로 시도되어야 한다. 숙달지향을 갖는 것과 관련된 여러 가지 이점들이 있다.

이러한 정신을 가진 플레이어들은 자신감을 고취시킬 기회가 제공되는 도전적 임무를 추구하고 실수를 인정할 것이다. 숙달적인 목표가 주어진 때 플레이어는 높은 자기효용을 갖출 것이고 효과적인 전략을 더욱 이용할 수 있을 것이다. 또한 숙달지향적인 목표를 가진 사람들이 임무를 완성하는 것을 더욱 잘해내는 것을 연구에서 나타냈다.

이러한 지향성을 가진 사람을 향상시키기 위해서는 설계자는 플레이어가 도전하는 동안 들었던 노력을 인정해주고 지지해주는 성과물을 반드시 만들어야만 한다. 플레이어에게 실수는 자신을 진단하는 피드백과 격려를 제공하는 기회로 게임에서 다루어져야 한다.

이것을 효과적으로 의사소통하도록 시도할 때 성취에 대해 이름을 붙이거나 단어로 표현하는 것은 아주 중요하다. 예를 들면 소나기가 곧 내린다. 도달하면 주어지는 트로피가 가까이 있다. 아직 실패하지 않았다. 어려운 임무 완료 등과 같은 말을 격려와 노력의 인식으로 보여주어야 한다.

반대로, 기타히어로3(Guitar Hero III)에서 유사한 성과에 대해 “집어치워” 라는 제목은 플레이어를 아주 낙담시키는 것으로 여겨질 수 있는 방식이다.

최선의 수행 : 복잡한 전략 또는 창의력을 요구하는 복잡한 임무를 주는 것은 숙달지향을 주입시킬 수 있다. 간단하고 반복적 임무는 성과지향을 주입시킨다. 플레이하는 법을 꾸준히 배우고 있는 새로운 플레이어를 유지하기 위해서는, 숙달지향으로 이끌어야 한다.

이 주제와 관한 더 많은 정보를 알아보려면 아래 참고자료를 확인 하십시오

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985b). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York: Plenum.

Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (2001). Extrinsic rewards and intrinsic motivation in education: Reconsidered once again. *Review of Educational Research*, 71(1), 1-27.

Eisenberger, R., & Cameron, J. (1996). Detrimental effects of reward: Reality or myth? *American Psychologist*, 51(11), 1153-1166.

Lepper, M. R., & Gilovich, T. (1982). Accentuating the positive: Eliciting generalized compliance from children through activity-oriented requests. *Journal of Personality and Social Psychology*, 42(2), 248-259.

Locke, E. A., & Latham, G. P. (2002). Building a practically useful theory of goal setting and task motivation: A 35-year odyssey. *American Psychologist*, 57(9), 705-717.

Bandura, A. (1999). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. In R. F. Baumeister, R. F. Baumeister (Eds.), *The self in social psychology* (pp. 285-298). New York, NY US: Psychology Press.

Seijts, G. H., Latham, G. P., Tasa, K., & Latham, B. W. (2004). Goal Setting and Goal Orientation: An Integration of Two Different Yet Related Literatures. *Academy of Management Journal*, 47(2), 227-239.

Winters, D., & Latham, G. P. (1996). The effect of learning versus outcome goals on a simple versus a complex task. *Group & Organization Management*, 21(2), 236-250.