

## 게임을 즐기는 데 속도는 중요치 않다. (No Need for Speed in Gaming)

게임이 전성기를 맞음에 따라 속도에 대한 사람들의 욕구 또한 커져가고 있는 듯 하다. 예를 들어 현대의 게이머들은 컴퓨터가 특정한 기능을 수행하기 위해 잠시라도 기다려야 한다면 짜증을 내기 마련이다. 네트워크 지체라도 생겨나면 즉각적으로 분노를 표출하기도 한다. 슈퍼마켓 계산대 앞 꽤나 긴 줄에 서서 기다리는 것은 제법 잘 참으면서 말이다. 가상 공간에서 기다릴 줄 아는 인내를 갖춘 이는 아무도 없다. 가상 공간에서의 쾌락이 지연되거나 아무 것도 하지 못한 채 얼마간을 보내야 하는 것은 정말 견딜 수 없는 것이 되어 가고 있는 것이다.



이러한 경향의 일부로 커뮤니케이션과 이동 수단들도 점차 빨라지고 있으며 우리들은 더 매시간 수많은 정보들에 잠식당하고 있다. 데이터를 축소하고 간략화 하는 것에도 익숙해져 가고 있다. 현대 사회가 효율성을 증대시키기 위한 노력을 기울임에 따라 우리들은 단 한 순간도 놓치고 싶어하지 않게 되었다. 매우 복잡한 개념들을 단순하고 재빨리 습득하려고 하기도 한다. 특히 젊은이들은 점점 더 빠른 속도전을 벌이고 있는 것 같다.

엔터테인먼트 산업 또한 이러한 트렌드에서 벗어나지는 못한다. 최근에 필자는 1960년대의 영화들을 보게 되었는데 영화 속 사건들이 달팽이처럼 느릿느릿 전개되는 것에 놀라지 않을 수가 없었다. 반면에 최근의 영화들은 모든 것이 현기증이 날 정도로 빠르게 진행된다. 이와 유사하게 1950년대의 대중 음악을 들어보면 그 리듬이 20세기 말이나 지금보다 훨씬 느리다는 것을 깨닫게 될 것이다. 이러한 차이들은 흘러간 음악이나 영화를 보고 있으면 잠만 오기 때문에 별로 원하지 않는다는 사람들의 생각을 표명하는 것이다.

컴퓨터 게임에서도 마찬가지이다. 25세 전후의 젊은이들은 자신들이 즐기고 있는 게임이 더 빠르게 진행되기를 요구하고 있다. 하드웨어와 소프트웨어는 기술적 한계를 가지고 있기 때문에 게이머들이 원하는 최신의 게임이 있다 하여도 그보다 이전의 사양을 갖춘 컴퓨터에서는 느리게 작동하게 된다. 이제 초고속의 이야기 전개속도를 가진 영화들에서부터 게임에 이르기까지의 오락물이 가진 유일한 관건은 인터랙티브이다. 게임플레이는 인간이 지각하고 그에 반응할 수 있는 것보다 빠를 수는 없다.

레이싱 게임들은 컴퓨터 스크린에서 가속이 얼마나 이뤄져 왔는가를 보여주는 전형적인 사례이다. 필자는 오래 전에 드라이빙 게임을 즐겼었다. 자신의 자동차가 게임 화면의 속도계가 나타내는 것만큼이나 빠르게 어디든지 갈 수 있다고 생각할 수는 없을 것이다. 사람들은 Grin사(社)가 'Ballistics'를 출시하기까지 더 빠른 게임에 대한 욕구를 충족시키지 못하고 있었다. 이 게임에는 속도 제한이 없어서 레이싱을 하다보면 육체와 이탈하는 것처럼 느껴지기도 한다. 다른 컴퓨터 게임, 아케이드 액션과 같은 게임들을 살펴보면 점점 더 빨라져 오며 그 강렬함도 더해져 왔다. 필자는 오늘날 게이머가 게임을 마스터하기 위해서는 1980년

대 초반의 비디오 아케이드 플레이어보다 훨씬 빠른 순발력을 가져야 하지 않나 하고 의아스럽기까지 하다.

어떤 이들은 게임을 플레이하기까지의 인트로 비디오가 돌아가는 시간조차도 인내하지 못하는 것 같다. 그들은 또한 장면전환이나 캐릭터의 긴 대화들을 참으며 앉아 있는 것조차 허락하지 않는다. 이러한 막간들이 게임의 흥을 떨어트린다고 생각하는 것이다. 설명서 혹은 'read.me' 파일이 읽혀질리도 없다. 그들에게 전광석화와도 같은 게임 플레이를 제외한 나머지 것들은 모두가 없어도 그만인 시시한 것들인 것이다.

속도에 대한 욕망은 또한 최근에 출시되고 있는 퍼스널 컴퓨터가 따라가지 못할 만큼 향상된 콘텐츠들과도 밀접하게 연관되어 있다. 좀 더 최신의 제품들에 탐닉하는 게이머들을 본적이 있는가? 예를 들어 어떤 이들은 'DOOM 3'가 출시되기까지 기다릴 인내가 부족했었지만 막상 그 게임이 출시되고 나자 그들의 간절했던 갈망은 그리 오래가지 못할 듯 하다. 더 나은 게임을 기대하게 되는 것이다. 이와 같은 게이머들의 갈증을 충족시켜줄 게임은 매일 같이 쏟아져 나올 새로운 블록버스터뿐일 것이다.

마찬가지로 사람들은 게임과 연관된 다른 영역에서도 더 빠른 속도를 원하고 있다. 가장 빠른 컴퓨터, 최고 속도의 온라인 네트워크, 어떤 게임도 일순간에 처리해낼 수 있는 하드웨어 등등. 때로는 친구나 가족, 동료들이 도달할 수 없는 특별한 기능상의 선점을 해한다는 강박관념이 그러한 동기를 유발하기도 한다. 이것은 남성성의 상징이기도 한데 모든 측면에서 남들보다 뛰어나야한다는 의식이 사람들을 속도전으로 몰아가는 것이기도 하다. 어쨌든 점점 더 많은 수의 게이머들이 결코 충족시킬 수 없는 이 열망을 향한 불합리한 경쟁을 하고 있다는 것만은 분명하다.

그렇다면 이렇듯 설세없이 올라가고 있는 속도가 항상 득이 될 수 있는가 하면 일정부분 역으로 퇴화되는 부분도 있을 것이고 결국에 높아져가는 속도 수준이 악영향을 끼치게 될 것으로 예상된다. 빠름이 항상 느낌을 이길 수 없다는 토끼와 거북이의 경주 이야기가 있지 않은가. 우월성에 대한 본능과 마찬가지로 속도에 대한 맹목적인 추종은 필자에게는 어떤 감흥도 일으키지 않는다. 다음의 냉철한 구분이 맞을 듯 하다.

가장 중요한 차이는 서로 다른 게임 장르가 있다는 것이다. 액션 게임은 분명 다른 장르들보다 향상된 속도로 빛을 보게 된다. 다시 말해 아케이드 슈팅 게이머는 신속한 게임 진행에서 더 큰 흥미를 느끼게 될 수 있는 것이다. 하지만 Maxis사(社)의 'The Sims'와 같은 소셜 인터랙션 게임의 경우에는 어떤가? 여러 가지 측면에서 캐릭터의 성장과 캐릭터들 간의 관계를 기반으로 한 게임은 미묘한 변화를 감지해내기 위해 보다 느긋하게 전개되어야 할 필요가 있다. 'Myst'와 같이 퍼즐 게임들과 어드벤처 퍼즐 게임은 편안한 전개 속에서만 재미를 얻을 수가 있다.

다음으로 게임의 마케팅 대상이 어떤 부류의 게이머가 되는가 하는 문제가 있다. 속도가 계속해서 올라가기만 하면 서투르고 둔한 사람들은 게임에서 배제되어야만 하는 결과를 초래하게 된다. 컴퓨터 게임은 소수들만의 취미활동으로 시작해서 그 다음에서야 대중에게 다

가가게 되었다. 우리들은 컴퓨터 게임을 재빠르고 능숙한 엘리트들만의 전유물이었던 과거로 되돌아가기를 바라는 것인가?

셋째, 시작부터 해서 끝까지 빠른 속도로 진행되는 엔터테인먼트 제품은 분명 게임플레이를 망쳐놓게 될 것이다. 게임 개발자들은 종종 심사숙고하며 해보아야만 찾아낼 수 있는 보물들을 게임 요소의 하나로 포함시켜놓는다. 이러한 요소들을 놓쳐버린 게이머들은 어이없게도 그 게임이 너무 빨리 끝나버렸다고 불평하곤 한다. 전광석화와 같이 빠른 속도가 결코 개발자들이 의도한 모든 것들을 발견해낼 수는 없는 것이다.

필자가 이해할 수 있는 게이머들은 그나마 게임을 구매하는 사람들로 가능한 재빠르게 플레이해보고는 자신이 다른 게이머들보다 얼마나 빠른지를 인터넷에 자랑을 늘어놓는 이들이다. 하지만 이들도 그 후로는 자신의 컴퓨터에서 그 게임을 지워버리고는 두 번 다시 하지 않는다. 이처럼 기이한 일이 어디 있겠는가? 이처럼 극단적인 형태의 게임 욕구는 어떤 특정한 엔터테인먼트 도구들에 빠져들거나 다른 의미있는 반응들의 모든 가능성을 차단해버리고 있다. 필자의 경우, 좋아하는 게임들을 언제든지 하고 싶을 때 할 수 있도록 컴퓨터에 저장해둔다. 게임을 리뷰할 때보다 더욱 편안한 속도로 느긋하게 플레이해볼 수 있도록 말이다.

게임 속도에 대한 열망을 지지하는 가장 취약한 주장은 속도가 빠를수록 한 번에 얻을 수 있는 정보의 질을 높일 수 있다는 것이다. 그리하여 게임 구성요소들은 더욱 깊이를 가지게 되고 경험치도 풍부해지게 된다고 한다. 솔직히 말해 이러한 주장은 완전히 터무니없는 소리다. 만약에 공중파의 뉴스 앵커나 교실의 선생님들이 더 빠르게 말한다고 해서 정해진 시간에 더 많은 사실을 전달하고 우리들이 더 많이 배울 수 있겠는가? 게임이 동일한 시간 동안 훨씬 많은 정보를 담게 된다고 해서 우리가 그 게임을 더 즐길 수 있는가? 이러한 의문들에 대한 해답은 분명하다.

가상 인터랙티브 엔터테인먼트 영역에 종사하는 어떤 이들은 자신들의 라이프 스타일이 너무 급속해져서 과감하게 그 속도를 줄여야 할 필요가 있다고 절감하고 있다. 그들은 언제나 최정점의 속도를 유지해야한다는 현대사회의 압박에 대항해 그것에서부터 벗어나려고 하고 있다. 필자의 생각에 이것은 과도한 반응이고 그저 자신의 취향에 맞추어 취사선택하기만 하면 될 듯하다. 레이싱과 아케이드 액션과 같은 장르의 게임에서 다른 게이머들과 마찬가지로 필자로 최고 속도를 즐긴다. 좀 더 침착하게 게임을 진행하려고 한다. 실제로 게임 플레이 중에 마주친 상대가 어떤지 살펴보기 위해 잠시 진행을 멈추고 주의를 기울이기도 한다. 그리하여 속도에 대한 보편적인 열망에 사로잡힌 다른 이들과 필자는 완전한 차이를 두게 되는 것이다. 필자가 느낀 것과 같은 경험을 온라인 포럼에서 볼 수 없다는 것이 의아스럽다.

끝으로 게임을 제대로 즐기는 것은 한 잔의 와인을 조금씩 음미하는 것과 같다. 단숨에 들이킬 것이 아니라 운치를 즐기며 천천히 즐겨야 하는 것이다. 처음부터 끝까지 천천히 자기만의 즐거움을 찾아낼 수 있도록 소중히 다뤄야만 한다. 게임은 단순히 아드레날린을 분출시키는 총격전도 불법 마약도 아니다. 그것들은 우리들이 쉽사리 잊을 찰나의 인공물에 불

과하다. 충동적이고 즉각적인 희열에 만족하게 된다면 개발자들의 고단했던 노력에 육보이는 것이며 게임 플레이의 질적 차원에서 어떤 감흥도 얻을 수가 없게 될 것이다. 세상이 끝나기라도 할 것처럼 전력을 다해서 게임을 할 것이 아니라 편안하고 느긋하게 앉아서 즐기자.

출처 : <http://www.avault.com>, 2004년 8월 11일

작성자 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국통신원