

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

게임은 예술인가? (또 그 주제로군요...)

Bryan Ochalla

2007년 3월 16일

http://gamasutra.com/features/20070316/ochalla_01.shtml

“또 그 주제로군요.”

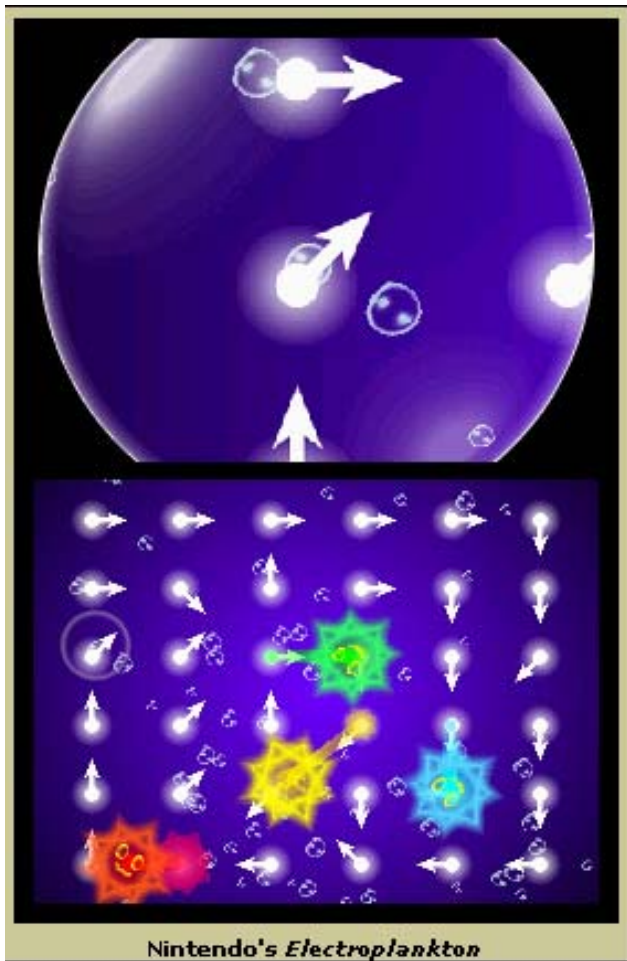
이것이 필자가 “비디오 게임이 예술의 일종이라고 할 수 있을까요?”라는 질문을 던지자 Tim Schafer 가 내놓은 반응이었다.



이 주제가 과거에도 여러 번 언급되었음은 의심할 여지가 없다. 하지만 오오카미(*Okami*), 고크른(*Katamari Damacy*), 일렉트로플랑크톤(*Electroplankton*), 같은 게임이나 메탈 기어 솔리드(*Metal Gear Solid*) 같은 주류의 게임이 비평가(소비자와 늘 일치하지는 않는다)들로부터 호평을 받은 것을 고려해보면 이 주제를 다시 꺼내는 것은 이상하지 않을 것이다.

2005 년 수상작인 사이코넛츠(*Psychonauts*)(상당히 예술적인 게임이다)로 잘 알려진 샌프란시스코에 위치하고 있는 게임 개발 스튜디오, Double Fine Productions(www.doublefine.com)의 설립자인 Tim Schafer 는 첫 반응과는 달리 게임이 예술의 한 종류라는 것에 동의하는 듯이 보였다.

“상당히 고려해볼 만한 질문이라고 생각합니다. 왜냐하면 그 주제가 게임의 미래와 연관되어 있기 때문이죠.”



유명한 개발자들이 이러한 질문에 대해서는 한숨으로 답했음에도, Tim Schafer 는 이러한 주제의 지속적인 중요성에 대해 인정했다. 특히 업계의 엄청난 발전 상황을 고려한다면 이러한 중요성이 부각됨을 언급했다.

이 주제에 대해 아틀란타에 위치한 [Persuasive Games](#)의 설립자인 Ian Bogost와 Ph.D는 다음과 같이 말했다. “정말로 간단한 질문이지만, 그것이 내포하는 뜻은 중요하다고 할 수 있습니다. 즉, 본질적인 의미는 ‘비디오 게임이 대중문화로서 지니는 특징은 무엇일까?’라고 할 수 있으며, 이러한 질문은 매우 좋은 질문입니다.”

Silicon Knights(*블러드 오멘: 케인의 유산(Blood Omen: Legacy of Kain)*과 *이터널 다크니스: 세너티스 레퀴엠(Eternal Darkness: Sanity's Requiem)*)을 비롯한 작품의 제작사의 사장 Denis Dyack 역시 이러한 의견에 동의한다. “업계가 무엇을 중시해야 할 것인지에 대해서 도움을 주느니만큼 게임 개발자들에게 있어선 아주 중요한 질문이라고 할 수 있습니다.”

그리고서 그는 다음과 같이 덧붙였다. “이러한 질문이 나온다는 것 자체가 현재 이 업계가 성숙해가고 있으며 게임이 엔터테인먼트 매체의 대표적인 존재가 되어간다는 의미이죠. 현재 엔터테인먼트를 대표하는 TV, 음악, 시, 책들 역시 동일한 인식의 변화를 겪어왔습니다.”

아방가르드 게임(*파플러스(Populous)*나 *블랙 & 화이트(Black & White)*)같은 게임을 설명하는데 가장 좋은 용어일 것이다.)으로 유명한

Peter Molyneux는 게임의 예술적 지위에 대해 살펴보는 것의 중요성을 깨닫고 있다.

“저는 게임이 일종의 예술이며, 다른 예술 매체와 같이 문화에 영향을 미친다고 생각합니다.” 그리고서 그는 개발자들에게 “예술로서의 게임이 가져오는 결과는 무엇일까?”라는 질문을 던져야 한다고 말했다.



현안으로 다시 돌아가서

하지만, 그러한 질문은 다른 시간에 다른 글에서 언급되어야 할만한 것이다. 대신 현재 던져야 할 질문은 바로 “게임이 예술의 일종이라 할 수 있는가?”이다.

그리고 당연하게도 게임 개발자들의 대답은 “그렇다.”이다.

Tim Schafer 는 이렇게 말한다. “예술이란 말이나 문자, 행동으로는 전달하기 힘들거나 불가능한 감정 또는 사상을 창조적으로 표현하는 수단이라고 할 수 있습니다.

“게임을 그런 용도로 이용할 수 있냐고요? 물론 가능합니다.”

Advergame 디자이너 Santiago Siri(그는 GamesAreArt.com라는 제목의 웹사이트를 운영하고 있기도 하다.)는 예술로의 게임에 대해 좀 더 높은 가치를 부여하고 있다.

[역주] Advergame: 제품이나 서비스를 활용한 게임형식의 광고

“게임은 단순한 예술이 아니라, 인류가 알고 있던 그 어떤 것보다 혁명적인 예술의 일종이라 할 수 있습니다.”



이러한 관점은 Denis Dyack 과 일맥상통한다. “저는 비디오 게임이 어쩌면 인류 역사에 있어서 가장 발전된 형태의 예술일지도 모른다고 생각합니다. 비디오 게임은 전통적인 예술(문자, 음성, 영상, 화상)의 형태를 내포하고 있을 뿐만 아니라, 상호작용을 통해 이러한 예술 형태들을 합치고 있지요.”

“비디오 게임의 이러한 점은 다른 매체로는 불가능한 뭔가 새롭고 독특한 것을 이끌어낼 수 있습니다. 간단히 설명하자면, 비디오 게임에 영화를 넣을 수는 있지만 영화에 비디오 게임을 넣을 수는 없죠. 비디오 게임은 예술의 최종적 형태라고 할 수 있는 것입니다.”

물론 모든 사람들이 모나리자의 복사본 대신에 슈퍼 마리오 브로스(Super Mario Bros.)의 복사본을 걸어둘 준비가 되어 있는 것은 아니다.

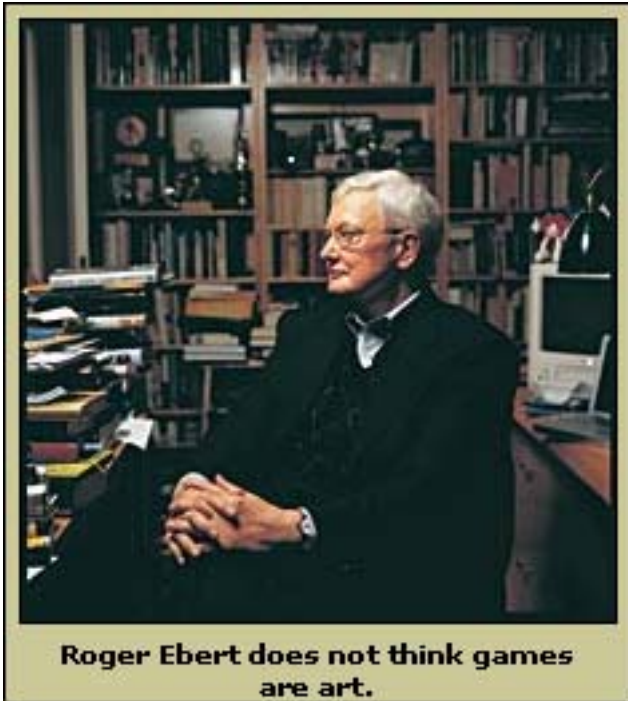


영화 비평가 Roger Ebert 는 게임에 대한 이러한 입장에 회의적이다. 2005 년, 그는 자신의 웹사이트에 “위대한 극작가, 시인, 감독, 소설가에 결코 비교할 수 없다”고 말하며 비디오 게임이 예술의 일종이라는 의견을 일축했다.



그는 계속해서 말을 이어 “이러한 주장에는 확고한 이유가 있다”고 언급하며 “비디오 게임은 필수적으로 사용자의 선택이 개입되는데, 이 점은 영화나 소설이 작가의 통제 하에 놓여져 있는 것과 대비된다”고 말했다.

하지만 “인형의 계곡을 넘어서(Beyond the Valley of the Dolls)”와 같은 작품이 극장의 대형 스크린에 걸린 것을 고려한다면 이러한 주장은 게임 개발자들에게 도전적으로 다가온다.(이 영화는 “수준 높은 예술”로는 생각할 수 없는 것이었다.)



개발자인 Gonzalo Frasca와 함께 WaterCoolerGames.org (“광고, 정치, 교육 등의 용도로 비디오 게임을 활용하기 위한 포럼”)을 관리하고 편집하는 Bogost는 “Roger Ebert가 무슨 생각을 하고 있는지는 모르겠지만, 미디어 정보 해독력에 문제가 있는 것이 틀림 없다”고 말하기까지 했다.

“어떤 사람은 비디오 게임을 하며 자랐고, 어떤 사람들은 그렇지 않죠. 다른

대중문화들처럼, 구세대는 게임이 하나의 표현 수단에 속한다는 것을 인정하는데 어려움을 겪습니다. 소설, 락앤롤, 만화에도 적용되는 이야기죠. 시간이 지나며 이러한 인식은 바뀔 것입니다.”

Tim Schafer 도 말을 덧붙였다. “Roger Ebert 는 게임에 쌍방향성이 존재하기 때문에 결코 예술이 될 수 없다고 합니다. 자, 그럼 연극을 보고 있다고 칩시다. 그런데 이 연극이 관객과 함께 하는 장면이 있는 연극이라면, 연극은 예술이 아닌 것일까요? 만약 그 연극만이 예술이 아니라고 한다면, 다른 것들은 예술일까요?”

“게임은 예술입니다.” 그가 말을 이었다. “만약 Marcel Duchamp 가 전시실에 소변기를 가져다 놓고서 예술이라고 주장한다면, 저는 *오오카미* 역시 예술이라고 말할 것입니다.”



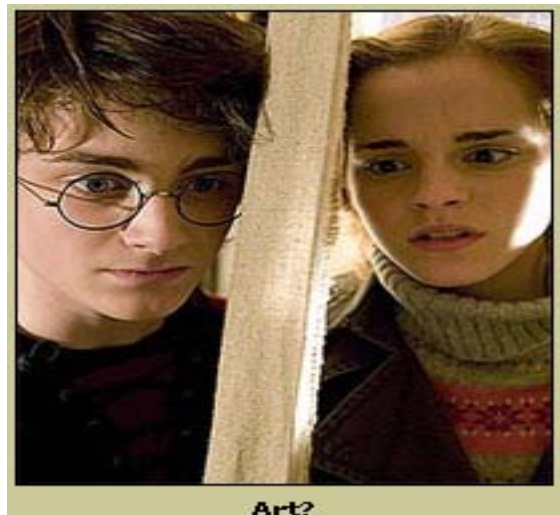
Tim Schafer 가 언급한 이러한 의문은 비디오 게임 업계에서 자주 회자되는 것과 같은 것이다. *일렉트로플랑크톤*이 지니는 예술적 가치와 의도는 쉽게 알아볼 수 있지만, 대중을 노리고 발매된 *해피 피트(Happy Feet)* 같은 일반적인 게임은 어떤가?

Denis Dyack 는 예술의 일종으로 인정 받는 대중 문화로의 게임이 예술적인 가치가 존재하지 않는 게임으로 인해 부정되어선 안 된다고 주장한다.

그는 다른 작품들에 비해 “상업적인 요소가 더 많이 담긴” 작품이 존재한다고 말한다. “비슷한 경우가 영화계에도 존재합니다.” 선댄스 영화제에 출품되는 인디 영화와 “해리 포터(Harry Potter)” 같은 영화에 존재하는 차이를 예로 들 수 있다.

Bogost 는 게임과 영화 사이에 비슷한 예술적 연관성이 존재한다고 본다.

“어떤 사람들은 문제를 해결하는데 도움을 주는지에 따라 예술 작품의 목표를 구분합니다. 영화는 깊게 고양된 감정 표현에 이용될 수도 있고, 위험 상황에서 산소 마스크를 쓰는 방법을 설명하는데 쓰일 수도 있습니다. 만약 비디오 게임이 정말



대중문화라면 뭔가 다른 주제에 대해서 이야기를 전달하겠죠.”

“만약 ‘진지한 게임’에 대해서 살펴본다면 대다수가 ‘시민 케인(Citizen Kane)’ 보다는 비행기에서 틀어주거나 하는 영화에 더 가까울 것입니다. 게임에도 영화, TV, 그림처럼 다양한 형식이 존재합니다. 팝아트(pop-art) 게임이 있는가 하면, 자아준거적(self-referential)인 포스트모던 게임이 있기도 하며, 상업적 게임이나 스폰지 밥(Sponge Bob) 같은 IP 에 기반하여 이익을 올리기 위해 만들어진 게임도 있습니다.”

게임이 “예술”이라 불릴 자격이 있는지에 대해 의문을 던질 때면 Santiago Siri 는 게임 업계는 아직 유년기에서 벗어나지 못 했다는 것을 인지하는 것이 중요하다고 말한다.

그는 게임 업계가 이제 겨우 30 년 가량의 역사를 지니고 있을 뿐이라고 일깨워줬다. “현재 우리는 기술적인 성숙기를 맞이하고 있으며, 이것은 과거 1990 년대에서 1940 년대를 거치며 영화 업계에 일어난 일과 흡사합니다. 이 기간을 거치며 1 분짜리 흑백 무성 영화가 긴 상영시간과 컬러로 이루어진 유성 영화로 바뀌게 되었죠.”

Santiago Siri는 게임 업계가 영화 업계와 흡사한 길을 걸으며 성숙기를 향해 나아가고 있다고 본다. “곧 우리도 게임계의 ‘시민 케인’을 볼 수 있게 될지도 모릅니다.”



머리 속의 예술

자, 여론(적어도 게임 개발자들의 여론)을 살펴보면 훌륭한 비디오 게임이 일반적으로 “예술”로 받아들여지는 다른 엔터테인먼트 대중 매체에 상응하는 것이라 할 수 있을 듯하다. 그렇다면 이것은 게임 개발자들과 디자이너들이 게임을 만들면서 예술적인 부분에 대해 많은 신경을 쏟아서일까?



가끔은 그렇다고 할 수 있다. 물론 어떤 사람에게 질문을 던지느냐에 따라 그 답이 달라지긴 하지만 말이다.

“저흰 언제나 그러한 것에 신경을 씁니다.” Denis Dyack 은 자기 자신과 온타리오에 있는 스튜디오(www.siliconknights.com)의 직원들에 대해 그렇게 말했다. 개발자들이 게임 개발에서 가장 중요한 것으로 꼽곤 하는 보편이론을 살펴보면 이러한 점은 명백해진다. 이른바 “참여이론(Engagement Theory)”이다.



참여이론에 따르면 참여는 스토리, 게임플레이, 기술, 사운드, 아트워크에서 이루어진다.

“이론에 맞춰서 참여의 중요성에 대해 이야기하다니 정말 아이러니로군요. 사실 게임에 있어서 명확히 정해진 이론이란 없으니까요.” Denis Dyack 이 이야기했다. “하여간, 저희는 게임을 만들면서 이러한 이론을 원칙으로 삼습니다. 저희는 게임에 5 가지 요소가 있다고 생각하는데, 스토리, 게임플레이, 기술, 오디오, 아트워크가 그것으로 이러한 요소는 게임을 만들면서 반드시 고려해야만 합니다.”

“이러한 요소들이 균형이 맞춰지면 각 요소들의 단순한 합을 넘는 결과를 얻을 수 있으며 더욱 참여적이고 몰입도 높은 엔터테인먼트의

형태를 뿜 수 있다고 생각합니다. Silicon Knights 에서 게임을 개발하며 늘 신경을 쓰는 것이 있다면 바로 참여할 수 있는 경험을 이끌어 내는 것이죠. ‘참여이론’은 이러한 목표를 향한 안내서라고 할 수 있습니다.”

*유토피아(Utopia)*라는 “드라마 게임(drama game)”을 제작 중인 Santiago Siri는 “만약 현재 추구하고 있는 것을 실천하지 못 하였다면 결코 행복하지 못 했을 것”이라고 덧붙였다. “*유토피아*는 쌍방향성이 지니는 가능성을 탐구하는 정치적 게임(political game) 입니다.”

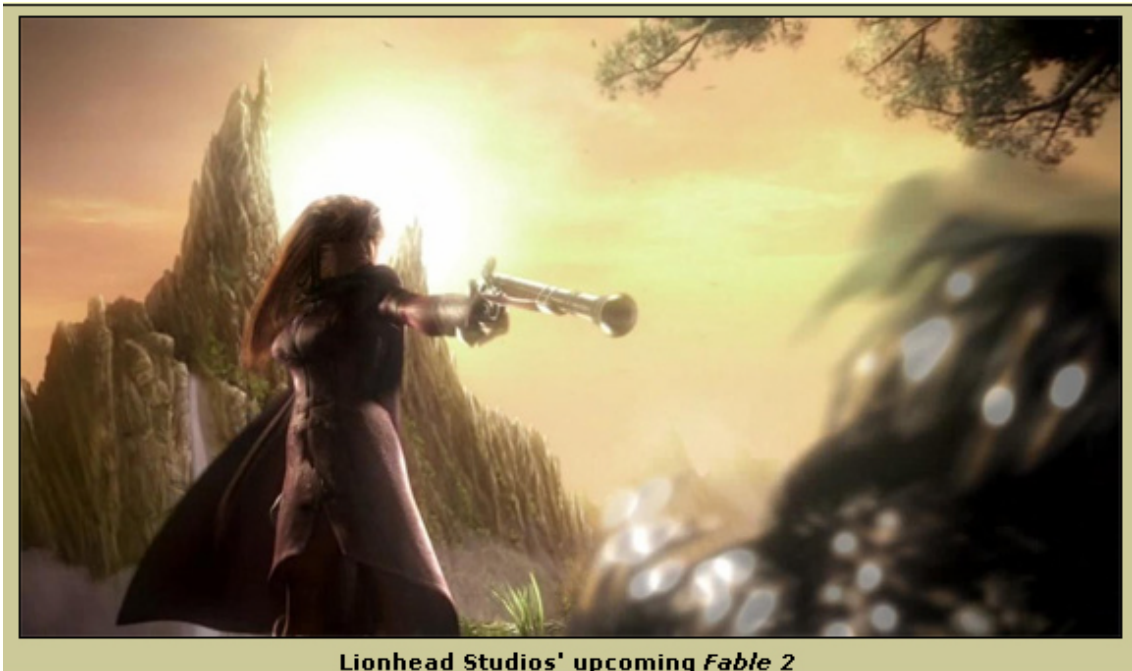


“물론 생활을 유지하기 위해서 Sony나 Coke, AT&T 등의 대형 브랜드에 게임을 만드는 Three Melons (www.threemelons.com)에서 일하고 있긴 합니다. 여기서 진행되는 프로젝트를 맡으며 저는 게임의 최후 소비자들이 게임이 예술이라는 것을 깨달을 수 있도록 암시를 제공합니다. 물론 이 게임들의 최종 목적과 이러한 의도가 언제나 동일하지는 않다는 것을 이해하고는 있지만요.”

Tim Schafer 는 게임을 개발하며 “예술을 만드는 것”에만 신경을 쏟지는 않는다. “저는 가능한 한도 내에서 최고의 게임을 만들고자 할 뿐입니다. 이런 게임 개발은 저 스스로도 흥미롭게 느끼는 것들을 주제로 삼곤 합니다. 저는 캐릭터를 좋아하고, 캐릭터가 감정을 표시할 때면 그 캐릭터는 최고의 캐릭터가 되는 거죠. 하지만 ‘자, 그럼 여기에 좀 예술적인 요소를 넣어볼까.’라고 생각하진 않죠.”

Lionhead Studios (이제는 Microsoft 에 속해있다.)의 Peter Molyneux 와 그의 직원들을 게임을 만드는데 이와 흡사한 접근법을 택하고 있다. “화가가 단순한 그림을 그릴지, 아니면 예술품을 그릴지를 결정하고 그림니까? 작곡가가 단순한 음악을 만들지, 아니면 예술품을 만들지 결정하고 그림니까? 감독이 단순한 영화를 찍을지, 아니면 예술품을 찍을지 결정하고 영화를 찍습니까? 저는 감정을 자극하는, 원가 의미를 지니고서 영원히 유지될 수 있는 작품을 만들고자 하는 의도가 예술품으로 이어진다고 볼 수 있습니다.”

“저는 제 게임을 즐기는 사람들에게 감정을 불어넣고자 합니다. 과거의 게임들보다 더욱 풍부하고, 직접적으로 드러나는 형태로요. 플레이어들이 단지 재미뿐만이 아닌 다양한 폭의 감정을 느낄 수 있도록 하는 것이 제 야망이라고 할 수 있습니다. 만약 이러한 생각을 기초로 만든 게임을 비평가들이 예술적이라고 평한다면, 제가 성공했다고 볼 수 있겠죠.”



Lionhead Studios' upcoming *Fable 2*

예술의 강조

모든 게임 개발자들이 게임을 만들면서 예술을 창조한다고 생각하지는 않는 것이 명백하다. 그렇다면 이렇게 생각하게 만들어야 할까?

Denis Dyack 는 이러한 생각에 이점이 있다고 확신했다. “게임을 ‘예술’로 바라보는 것은 개발 과정을 이끌어주므로 매우 유용합니다. 하지만 안타깝게도 게임 업계는 여전히 스스로를 ‘록 스타’ 같이 생각하는 사람들로 가득하고, 개발 과정에서 이러한 시각을 권장하지 않죠.”

“우리는 게임을 대중문화로 등극시키고 더 나은 엔터테인먼트를 만들기 위해 게임에 대해 이해하고 분석할 필요가 있습니다. 게임을 ‘예술’로 바라보는 것은 그 첫 번째 발걸음이죠.”

Tim Schafer 는 “예술”을 만들기 위해서 노력하기 보다는 “열정을 지닐 수 있는 게임을, 만들기를 원하는 종류의 게임을 만들어야 합니다. 그것이야말로 결국 최고의 게임을 만들 수 있는 길”이라고 언급했다.

하지만 개발자들이 상상하는 것을 마음껏 만들 수 있는 완벽한 세상이라면 모를까, 게임 업계에서 이러한 일이 언제나 가능한 것은 아니다. Bogost는 이러한 주장을 펼쳤다.

“금전적인 부분이 예술보다도 더 큰 압력을 개발자들에게 주고 있는 것이지요. 수백만 장의 판매 목표, 첫 출시를 위한 출하 목표, 완성을 위해 한 주에 80 시간을 일하는 것. 제가 보기에 이러한 것들이야말로 개발자들이 자신의 작품을 다른 목적으로 바라볼 수 없도록 개발자들에게 주어지는 압력입니다. 대신 IP 소유자, 배급사, 프로듀서들이 정한 목적만을 따라가게 되고, 심지어 개발자들 자신조차 편견에 빠져 게임을 예술로 바라보지 못 하게 된 것이죠.”

하지만 운 좋게도 이러한 압력에서 자유로운 개발자들은 자신이 원하는 게임을 만들 자유를 지니고 있다. 그 게임이 예술적인지 아닌지는 별개의 문제이지만 말이다.

“만약 게임에 어떠한 주제나 숨겨진 의미를 넣고 싶다면, 반드시 그렇게 하십시오.” Tim Schafer가 덧붙였다. “하지만 게임에 의미를 부여하는데 관심이 없다면, 관심이 가는 다른 부분에 시간을 투자하십시오. 그건 훌륭한 행동이라고 할 수 있습니다. 게임이 모든 사람들에게 같은 것을 요구할 필요는 없습니다. 누가 게임을 만드느냐에 따라서 전혀 다른 것이 될 수 있지요. 아니, 되어야 합니다. 이러한 것이야말로 게임을 예술로 만드는 점이라고 할 수 있습니다.”