

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

진지한 게임: 재미가 전부는 아니다.

Bryan Ochalla
2007년 6월 29일

http://www.gamasutra.com/view/feature/1465/who_says_video_games_have_to_be_fun.php

비디오 게임을 처음 접했을 당시를 돌이켜 생각해보면, 누구나 플레이하면서 자신도 모르는 사이에 '아'하고 탄성을 내지르는 순간을 경험했을 것이다.



워싱턴에 위치한 [Serious Games Initiative](#)에서 사회변화 및 사회문제를 담당하는 브랜치인 [Games for Change](#)의 공동설립자이자 사장인 Suzanne Seggerman은 이 순간을 확실히 기억하고 있다. 때는 PBS에서 다큐멘터리 영화의 프로듀서로 근무하면서 Jim Gasperini의 정치 시뮬레이션 게임인 히든어젠다(Hidden Agenda)를 처음 접했을 때였다. 뉴욕커인 Seggerman은 대학생 때 아스테로이드(Asteroids)를 플레이하긴 했지만 확실히 게임을 즐겨하는 편은 아니었다고 한다.

하지만 주말 내내 컴퓨터 앞에서 히든어젠다를 플레이한 후 모든 것이 변했다. “나에게 있어서는 큰 변화였다. 개인적으로 파티를 매우 좋아해서 훌륭한 파티를 놓친 적이 거의 없었는데 당시 아래 층에서 열렸던 파티에도 가지 않고 다락방에 틀어박혀 거의 10 시간 히든어젠다만 플레이했었다.”

“히든어젠다를 플레이하면서 신문 10 개를 통해 배운 것보다 정치에 대해서 더 많은 것을 배웠다.”

Seggerman 은 그 후로도 몇 년 동안 영화를 만들었지만 한 순간도 그 때를 잊어본 적은 없었다고 한다. “언젠가 돌아가 전념해볼 만큼 중요하고 강력한 분야라는 항상 생각하고 있었다.”



그 기회는 2004 년 뉴욕대학의 인터랙티브 텔레커뮤니케이션 프로그램(Interactive Telecommunications Program)에서 석사 과정을 밟고 있을 때 Global Kids 의 Barry

Joseph 및 NetAid 의 Ben Stokes 와 함께 Games for Change 를 공동 창업하면서 찾아왔다. (이 둘은 현재 John D. and Catherine T. MacArthur Foundation 로 옮긴 상태이다.)

Seggerman 은 Games for Change 를 “활동가 게임, 다큐멘터리 게임, 설득게임(persuasive game), 정치게임, 진지한 게임 등 뭐라고 부르던 간에 이러한 게임을 만드는 사람들의 기본적인 실행공동체”라고 설명한다.

Games for Change 는 1996 년 GDC(Game Developers Conference)에 참석했지만 뜻 맞는 사람을 아무도 찾지 못해 실망한 Seggerman 에게 희망이 되어 주었다. “의미 있는 게임을 만드는 사람들을 만나보려고 참석했었는데, 아무도 찾지 못해 솔직히 많이 놀랐다.”

“1996 년 GDC 를 통해 히든어젠다가 당시 일반게임과는 얼마나 많이 다른지 알게 되었고 이 게임을 접할 수 있었다는 것에 놀라고 감사했다. 당시에는 것처럼 내게 큰 영향을 미칠 게임이 거의 없었을 것이 확실했기 때문이다.”

진지한 관심

물론 이제 더 이상 진지한 게임은 특이하지 않다. Seggerman 이 처음 GDC 에 참석한 이후로 몇 년 동안 Ian Bogost, Gonzalo Frasca,



Paolo Pedercini, Chris Swain 등 많은 개발자들이 대중과 언론의 눈을 사로잡는 진지한 게임을 다수 개발해냈다. 그리고 항상 긍정적인 방향이었던 것은 아니지만, 이들은 주류 게임개발 커뮤니티의 시선도 사로잡았다.

Seggerman 은 여러 이유에서 진지한 게임에 대한 애정이 부족하다면서 “지금은 진지한 게임에 대한 반감이 많다.”라고 말한다. “진지한 게임이라는 이름 때문일 수도 있고 지금까지 제작된 교육게임들이 형편없었기 때문일 수도 있다. 충분히 이해가 된다. 사실 지금까지 제작된 저급 교육게임 때문에 피해가 크다.”

진지한 게임이 가지고 있는 또 다른 문제는 이들의 수준이 주류 게임과 비교해서 많이 떨어진다는 점이다.

지겨운 대통령(Presidential Pong, Disaffected)과 불안한 공항(Airport Insecurity)을 제작한 [Persuasive Games, LLC](#)(아틀란타 소재)의 공동설립자인 Bogost는 이에 대해 다음과 같이 말한다. “사람들 대부분은 활동가/정치/진지한 게임이 명백히 엉망이라고 말하는데 일부 진지한 게임의 기술 수준이 아쉬울 때가 많은 것도 사실이다.”



Powerful Robot Games의 '9월 12일'

물론 일반적으로 진지한 타이틀보다 주류 게임 타이틀이 많은 예산을 확보하고 있다. 우루과이에 위치한 게임스튜디오로 9월 12일(September 12th), 로바게임의 하워드 딘(Howard Dean for Iowa Game) 등의 타이틀을 제작한 [Powerful Robot Games](#)의 공동설립자인 Frasca는 게임의 종류에 관계 없이 모든 게임에 예산은 중요한 요소라고 말한다. “정치게임은 일반적으로 재정 수익이 거의 없기 때문에 상업게임과 같은 품질로 제작하기가 매우 힘들다.”

USC 영화예술학교 인터랙티브 미디어 학부 조교이자 동 학교에서 일렉트로닉 아트 게임 이노베이션 연구실의 공동소장으로 재직 중인 Swain 또한 매우 적은 예산과 경험 있는 인력의 부족을 주요 원인으로 지적한다.

선거구개편게임(Redistricting Game)을 디자인하고 PlayStation3 용 게임인 f10w의 자문으로 활동한 Swain은 “정치/활동가 게임은 그 역사가 매우 짧다. 현재 정치게임 대부분은 집중 보도만 될 뿐 실제 시장에는 거의 영향을 미치지 못하고 있어 우리의 가치를 증명할만한 성공스토리가 필요하다.”라고 말한다.

성공스토리 만들기

Swain은 최근 뉴욕에서 열린 Games for Change 페스티벌에서 소개된 선거구개편게임이 그 성공스토리가 되어주길 기대하고 있다.



하지만 선거구개편게임의 콘텐츠를 고려하면 그도 결코 쉬워 보이지 않는다. 선거구개편게임 출시를 보도한 자료는 이 게임에 대해 다음과 같이 평하고 있다. “선거구개편게임은 선거구가 어떻게 개편되는지, 그리고 이 개편이 어떻게 남용되고 민주주의에 어떤 악영향을 미치는지 보여준다. 그리고 선거구지도 작성, 정당 대표, 국회의원, 시민단체, 법정과의 상호작용 등을 포함한 실제 선거구개편 과정을 이해하기 쉽도록 직접적으로 알려준다. 플레이어는 이들을 교묘하게 조정해서 유권자가 정치인을 선택하는 것이 아닌 정치인이 유권자를 선택하도록 만들면서 한쪽 정당에 뒤틀린 승리를 안겨준다.”

그렇다면 Swain 이 이와 같이 특정 당에 유리하도록 선거구를 개편하는 게임을 만든 이유는 무엇인가? 도대체 누가 이런 게임을 플레이한단 말인가? Swain 은 사람들에게 어떻게 선거구가 개편되고 이것이 진정 무엇을 의미하는지 설명하기란 매우 번거롭게 힘들다고 대답한다. “하지만 플레이어가 실제에 기반한 쌍방향 시스템을 통해 이를 경험하고 선거구개편을 이해할 수 있다면 이에 대해 자신만의 결론을 도출할 수 있을 것이다.”

“선거구개평게임의 제작 목적은 선거구개편에 대해 객관적인 시각을 제공함으로써 플레이어들이 자신만의 결론을 도출하도록 하는 것이다. 이 게임은 어느 한 정당의 편을 들면서 그들이 의제를 지지하는 것은 아니다. 우리는 그저 선거구개편을 알기 쉽게 설명하고 더불어 플레이어들이 즐겁게 플레이하기를 바랄 뿐이다.”

피츠버그에 위치한 [ImpactGames](http://ImpactGames.com)에서 2006년 제작한 피스메이커 (PeaceMaker) 또한 복잡한 사회 문제를 쉽게 설명하고 사회 변화를 꾀하는 게임 중 하나이다. Eric Brown과 Asi Burak가 카네기 멜론 대학에 다닐 때 제작하기 시작한 이 게임에서 플레이어는 이스라엘 총리 또는 팔레스타인 대통령을 맡아 각 국을 위한 외교적, 안보적, 경제적 결정을 내린다.



Brown 과 Burak 는 피스메이커가 대중은 물론 주류게임을 개발하는 동료 개발자들에게도 영향을 미치기를 바랐다. 시애틀에 위치한 Issue

Design Build 의 전(煎) 공동매니저이자 설립자인 Brown 은 “우리는 진정으로 게임 산업을 변화시키기를 바랐다. 우리는 영화산업의 **역할 다큐멘터리 극(role documentaries play)**과 비교되는 무엇인가를 만들고자 했다.”

“예전에 게이머는 대부분 12~18 세 소년이었으나 지금은 이들 세대가 성장했다. 따라서 이들 게이머 그룹 내에서도 좀더 의미 있고 깊이 있는 무엇인가에 관심을 가지는 그룹에 존재할 것이다. 그래서 우리는 이들에게 바깥 세상과 관련이 있으면서도 긍정적인 메시지와 영향을 미치는 게임을 만들 수 있다는 것을 알려주고 싶었다.”

Brown 과 Burak 는 이스라엘과 팔레스타인 분쟁에 관한 비디오 게임을 만들기로 결정한 이유를 다음과 같이 설명한다. “게임은 다른 사람의 역할을 경험해볼 수 있는 좋은 기회로써 게임을 통해 신문기사에로만 접할 수 있는 일을 경험하여 사건의 전후 관계를 설정할 수 있다.”

Seggerman 도 여기에 동의한다. “게임은 사람들이 게임을 통해서가 아니면 경험할 수 없는 상황을 경험하도록 해준다. 따라서 플레이어는 사람들의 행동을 관찰하거나 전에는 시도해보지 못했던 역할을 플레이할 수 있다.”

마찬가지로 Seggerman 은 “게임은 플레이어가 복잡하고 서로 밀접한 관계가 있는 문제를 조사하고 이들 문제를 처리하도록 만든 다음 그 처리 방법이 어떤 영향을 미치는지 보여준다.”고 말한다. 그리고 환경 문제와 지구촌 분쟁은 특히 진지한 게임에 적합한 주제라면서 “지구온난화도 이 문제가 가지고 있는 여러 측면을 파악하지 못하면 하나의 측면도 제대로 볼 수 없다.”라고 덧붙인다.

대체 주제

인기 게임인 아이티: 코스트 오브 라이프(Ayiti: The Cost of Life)와 같이 제 3 세계의 빈곤이나 지구온난화만 진지한 게임의 주제가 되는 것은 아니다.



진지한 게임의 매력 중 하나는 일상적인 문제도 기꺼이 게임의 주제로 선택할 수 있다는 점이다.

설득게임인 디스어펙티드!(Disaffected!)를 예로 들어 보자. 이 게임에서 플레이어는 Kinko's 상점에 팽배해 있는 무기력한 환경에서 고객을 서비스하도록 강요 받는 직원을 플레이한다. Bogost는 “Kinko's는 자주 들리지만 개인적으로 정말 싫어하는 곳이다. 이를 풍자함으로써 여러 사람들과 이에 대해 말할 수 있는 기회를 만들고 싶었다.”라고 게임 제작 이유를 밝혔다.

“Kinko's의 서비스에 기분 나빠지는 것은 실제로 우리가 일상에서 경험하는 일이다. 왜 그런 일이 일어나는 것일까? 우리 게임에서 이에 대한 대답을 제공해주지는 못하지만 플레이어에게 카운터 뒤에 서서 무엇 때문에 직원들이 만족하지 못하는지 생각할 수 있는 기회를 제공한다. 단순히 무능력하기 때문인가? 아니면 선동이 있는 것인가? 노동 문제 때문인가?”

또 다른 설득게임인 불안한 공향도 이와 유사한 질문들을 생각하게 해준다. Bogost는 “이 또한 플레이어들이 생각했으면 하는 일상에서 접하는 문제이다. 나는 심각한 문제보다는 좀더 일상적인 문제에 관심이 있다. 우리의 작업은 비디오 게임에서 표현할 수 있는 수많은 무언의 규칙을 깨는 것이다.”



이탈리아의 비디오게임 개발 그룹인 [La Molleindustria](#)도 이와 유사한 게임을 개발하고 있다. Paolo Pedercini가 이끄는 La Molleindustria의 가장 대표작은 플레이어들이 세계적으로 유명한 패스트푸드 체인점인 맥도날드의 스태프를 플레이하는 맥도날드 비디오 게임(McDonald's Vedio Game)이며 아르바이트 직원을 소재로 한 타마티피코(Tamatipico)와 동성애 이론을 다루고 있는 동성애 파워: 동성애 세계(Queer Power: Welcome to Queerland)도 유명하다.

Pefercini는 “만화와 영화에서는 성문제를 많이 다루고 있지만 비디오 게임은 대부분 동성애 혐오적인 시각을 내포하고 있다.”라며 대표적인 대전게임인 스트리트파이터 II(Street Fighter II)를 거꾸로 뒤집어 놓은 동성애 파워의 제작의도를 밝혔다.

“게임은 문화와 이데올로기에 기반한 편견을 그대로 반영하고 있다. 이러한 편견을 넘으려면 플레이어가 그들의 기대에 맞춰 플레이하면서 상업 게임이 가지고 있는 고정관념을 깨달도록 만들어야 한다.”

Pedercini 와 La Molleindustria 에게 개발하는 모든 게임은 게이머에게 “대체 시각”을 제공한다는 공통 목표를 가지고 있다. Pedercini 는 “사회에 영향을 미칠 게임을 만들려면 대중문화에 먼저 영향을 미쳐야 한다고 생각한다. 개혁세력은 항상 의견형성 과정에서 대중문화의 중요성을 간과한다. 하지만 보수세력은 이를 완전히 이해하고 있다. 인기드라마 달라스(Dallas)를 생각해봐라.”라고 말한다.

재미가 전부는 아니다.

동성애 파워를 몇 라운드 플레이해 보면 이 게임의 핵심이 재미가 아니라는 것을 금세 눈치챌 수 있다. Pedercini 의 게임도 마찬가지다. Pedercini 는 “재미는 우리 게임의 주된 목표가 아니다. 최소한 일반적으로 말하는 재미는 아니다.”라고 말한다.

진지한 게임을 개발하는 다른 개발자들도 재미가 게임의 가치를 설명하지는 못한다는 Pedercini 의 의견에 동의한다. Frasca 는 “게임의 현실도피성에는 찬성하지만 진지한 주제를 다루는 게임은 특정 플레이어 그룹에 좀더 몰두할 수 있다고 생각한다.”

Bogost 는 다음과 같이 말한다. “지난 30 년 동안 우리는 재미만을 목적으로 하는 게임을 집중 개발해왔다. 그렇다면 이제 다른 종류의 게임을 만들기 시작해도 되지 않을까?”

Bogost 는 결국에는 그렇게 될 것이라고 믿는다. “게임과 영화 산업이 너무 많이 비교되고 있어 식상하다는 것은 알고 있지만 올해 아카데미 시상식을 보면 시상식에 참가한 영화 중에 재미에 치중한 오락 영화는 몇 편이나 되고 인간의 복잡한 감정과 경험에 기반한 영화가 몇 편이나 되는가?를 생각해 본다.”

“언젠가는, 그리고 바라건대 가능한 빨리 과거 비디오게임을 되돌아보고 우리가 그 때 얼마나 단순했는지 생각하고 웃을 수 있는 날이 올 것이다. 지금의 게임시장은 마치 복합영화관에 갔는데 모든 상영관에서 마이클베이의 영화만 상영하는 것과 똑같다.”

Seggerman 은 영화산업에 비추어 진지한 게임의 미래를 예상한다. “영화산업에서 많이 시간이 지난 후에야 진지한 문제를 다루기 시작했다. 다큐멘터리 영화도 60년대 후반이나 70년대 초반이 되어서야 등장했다. 따라서 진지한 게임도 한 단계 진보하여 주류시장에 진입하려면 시간이 필요하다.”

“하지만 언젠가는 그렇게 될 것이다. 그렇게 되어야 한다. 그게 자연스러운 현상이다.”