



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임의 예술 The Arts of Games

E. 다니엘 애리(E. Daniel Arey)
가마수트라 등록일(2008. 2. 29)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3559/the_art_of_games.php?

[짐 프레스턴(Jim Preston)의 논란이 되었던 게임에 대한 특집에 대해 '아트'(art), '크래쉬 밴디쿠트'(Crash Bandicoot), '겍스'(Gex), 그리고 '언차티드'(Uncharted)의 개발자인 E. 다니엘(E. Daniel Arey)이 '왜 게임 속의 예술이 중요한가'란 주제의 반박문을 게재한다.]

난 게임 포럼에서 우리 업계가 세계에서 차지하는 위치에 대한 개발자들의 의견에 대해 장황한 반박을 그리 즐겨 쓰진 않는다. 이 업계의 한가지 주제에만 수만의 견해들이 공존하는 것이 현실이고, 몇몇 경우에 따라 그 견해들의 상당수는 대게 일리가 있다고 할 수 있기 때문이다. 하지만 EA의 제작자인 짐 프레스턴(Jim Preston)이 최근 가마수트라(Gamasutra)에 게재한 "아티파티(The Arty Party)"란 제목의 칼럼을 보고는 난 반박의 필요성을 느낄 수 밖에 없었다.

나를 언짢게 한 것은 프레스턴(Jim Preston)의 칼럼에서 드러나는 전반적인 철학 그 자체가 아니었다. 난 그가 유능한 제작자이자 게임 개발자라는 사실을 믿어 의심치 않고, 게임 사업의 전망이 밝다는 그의 마지막 주장에 동의한다.

문제는 전반적으로 드러나는 게임 업계에 대한 그의 고리타분한 시각과 우리가 '예술'이라 부르는 가치에 대한 그의 답답한 접근이라는 것이다. 또한 그의 칼럼에 가마수트라(Gamasutra) 편집자가 예전에 관련 뉴스 기사 제목으로 갖다 붙인 '예술을 잊어버리고 게임이나 하자!'란 문구를 더해도 될 것 같은 느낌이 든다. 도발적인 메시지를 보내는 목적을 달성함과 동시에, 게임은 게임 그 이상의 것도 아니고, 앞으로도 엔터테인먼트 심심풀이용 놀이로서 발전하고 변화에 적응할 가능성이 없는 것이라 자랑스럽게 선언하는 바로 그 문구 말이다.

본론으로 들어가기 전에 난 한가지 점을 분명히 하고 싶다. 난 art 란 무엇인지, 그리고 예술이 아닌 것은 무엇인지에 대한 의미 있는 대화를 나누고자 하는 것이 아니다. 그리고 예술과 엔터테인먼트의 구분을 짓는 기준은 무엇인지, 그리고 그 기준의 잣대는 누가 정하는지에 대해서도 관심은 없다.

셰익스피어(Shakespeare)는 그 기준이란 무엇인지 실제 잘 보여주긴 했었다. 책이나 영화들도 예술과 같은 것이 무엇인지 보여주기도 하고, 극장에서도 예술이란 무엇인지 쉽게 알 수 있다. 하지만 내가 아는 것은 진화하고 살아남기 위해서는 가능한 모든 엔터테인먼트 수단을 동원해 그 기준을 허물어야 한다는 것이다. 그렇지 않으면 발전 없이 잊혀져 갈 수밖에 없을 테인데 말이다.

너무 지나친 주장 같은가?
엔터테인먼트의 진화해온
과정의 연속을 살펴보더라도
나의 생각은 틀렸다고
생각하지 않는다. 이 진화론적
발전의 대표적인 예는 바로
과거 풍경을 그림으로 완벽히
재현하는 능력을 지녔던
미술가들의 지위에 도전을 한
사진기일 것이다.



그에 대한 인상파 화가들의 대응은 미술을 보다 새롭게 놀랄만한 단계로 발전을 시킨 것이다. “우리는 단순히 어떤 것을 묘사하려는 것이 아니다. 우리는 그것의 빛과 그 순간의 느낌을 포착하고자 하는 것이다.” 라는 그들의 말이 인상파 화가들의 당시 심정을 잘 표현한다 할 수 있겠다.

그것은 단순하고 평범한 상황에
대한 예술의 의미심장한
반응이었지만, 그로 인해
완전히 새롭고 아름다운 것을
창조하게 하는 사상을 이끌어낸
것이다.



예술이 정말 중요한지 사람들은
자주 묻고는 한다. 나는
단언컨대 인류에게

호메로스(Homer), 셰익스피어(Shakespeare), 모네(Monet), 모차르트(Mozart), 예이츠(Yeats), 히치콕(Hitchcock), 파인만(Feynman), 분텐(Bunten), 마이어스(Meyers), 라이트(Wright), 등이 없었다면 인류는 훨씬 더 여러 면으로 메말랐을 거라 믿는다.

“예술”이 다른 어떤 형태로 응용되는 점이 과연 사회와 또는 예술의 유산으로써 유용한지에 대한 논쟁은 학자들에게 맡기고자 한다. 난 프레스턴(Jim Preston)이 말한 그 ‘너저분한 미국 예술계의 상황’에 대해 이야기 하고 싶은 것이다.

난 시대 상황에 관계없이, 그리고 그 어떤 시대상황에도 불구하고 예술은 항상 이 세상에 존재할 것이며 너무나도 중요한 것이라 생각한다. 예술은 인간에 근원적으로 필요요소이다. 프레스턴(Jim Preston)이 다소 냉소적으로 그 누구도 예술로서 인지하지 않는 지하철의 바이올린을 예를 들었지만, 그것은 우리의 논의와는 관련이 없다. 누군가가 습기 찬 뉴욕의 지하철에서 완벽한 바이올린으로 완벽한 음악을 연주를 하고 있는 유명한 연주를 알아 보았는지 못했는지는 전혀 상관이 없다는 것이다.

중요한 사실은 그 연주가 연주를 했다는 것이고, 나에게 있어서 적어도 그 연주 자체는 순수한 예술 그 자체라고 느껴진다. 연주 당시 주변의 상황이 그리 이상적이지 않았음에도 그 연주는 개인의 표현이었고 나에게는 상상하는 것만으로 특별하게 다가왔다.

외로워 보이는 훌륭한 바이올린 연주가 어둡고 추운 지하철 콘크리트 플랫폼에서 아무도 귀 기울이지 않는 아름다운 캐논을 연주하는 장면을 마음속으로 그려봐라. 난 그 장면 자체가 너무나도 마음에 든다.

아무리 이 주제에 대해 깊이 팔지라도, 분명한 것은 예술의 영향과 인식에 대한 논의는 학자들의 몫이며, 그에 관한 의문들이 해결해 주는 것은 없다. “직접 보는 것이 알게 되는 것”이라는 오래된 명언처럼 이 리트머스 시험이 우리 논의의 기준이 될 것이라 믿어 의심치 않는다.

지난 수년간 난 “게임은 게임일 뿐이다. 게임만의 그 특성은 있는 그대로 유지되어야 한다.” 식의 주장을 들어왔다. 물론 상대방은 긍정적인 의도에서 비롯되었음은 부정할 수 없을 것이다.

난 게임은 정말 멋진 심심풀이용의 오락이란 점과, 게임플레이와 재미는 우리 업계에서 너무나도 중요한 기본적인 요소란 점에 대해 완벽히 이해하고 동의한다. 하지만 난 이런 주장이 예측 가능하고 일정한 현상 유지를 위해 각종 규제를 가하는 권력자들의 논리와 비슷하다는 느낌을 감출 수가 없다.

분명한 사실은 게임은 항상 영역을 넓혀왔고 스스로 처음부터 진화해 왔다. 초기에 게임은 그저 새로운 상품 중 하나일 뿐이었고, 타임지는 게임을 그저 흘러갈 일시적 유행으로 치부하기도 했다. 그 다음은 '기발한 심심풀이', 그 다음엔 '문화적 현상' '그리고 지금은 '주류 엔터테인먼트' 수단으로써 그 명맥을 이어왔다는 것이다.

실제로 비디오 게임은 우리가 의도한 이상의 영역으로 성장을 거듭했고, 게임 개발자들은 언제나 우리의 기대 이상으로 우리를 놀라게 하였고, 앞으로도 물론 그럴 것이다. 이것이 바로 게임 업계에서 일하는 것은 항상 흥분되는 이유일지도 모른다.

나는 게임과 게임업계를 스튜디오 54 (7,80년대 뉴욕에서 유명했던 디스코텍) 식의 고상한 척 하는 엘리트주의자들의 영역으로 몰아 가려고 하는 앤디 워홀(Andy Warhol)의 추종자가 아니란 점을 확실히 하고 싶다. 주류 게임 업계에 큰 발자취를 남기며 3500만 이상이 팔려간 인기 게임들의 개발에 참여했던 나의 경력만 보더라도 말이다.

난 베스트셀러 게임을 만드는 법을 안다. 그리고 EA의 프레스턴씨(Jim Preston)도 마찬가지 일 것이다. 사실 EA가 게임 업계에서 중추적인 위치를 담당하고 있다는 점을 고려하면, '변해야 할 것은 없으면 모든 것이 잘 흘러가고 있다' 라는 생각의 관점을 이해할 수 있기는 하다. 하지만 항상 그래왔듯이, 그리고 게임업계의 철학자인 프레스턴(Jim Preston)씨 역시 인정하겠지만, 어느 패러다임의 중심에서 변화가 일어나는 것이 아니라, 여러 형태의 예술, 관념, 사상, 매개체들로 섞여 끓여낸 수프의 거품 언저리에서 산발적으로 발생한다는 것이다.

가장 최근의 대표적인 예는 바로 픽사(Pixar)와 디즈니(Disney) 일 것이다. 월트 디즈니(Walt Disney) 애니메이션에서 작업을 하던 존 라세터(John Lasseter)는 영화 트론(TRON)을 본 후 3D 효과의 가능성을 간파했고 디즈니가 3D 애니메이션 작품을 개발할 것을 바랬다.

물론 디즈니(Disney)는 2D 애니메이션만으로도 충분하다는 각종 경영 지표에 둘러싸여, 자신들의 안락한 위치에 젖어 있었고, 변화를 추구했던 라세터(John Lasseter)의 노력은 물거품이 되었다.

결국엔 라세터(John Lasseter)는 디즈니를 떠나 픽사를 공동 창업하게 된다. 많은 노력과 비전을 갖춘 라세터(John Lasseter)는 토이 스토리(Toy Story)의 엄청난 성공을 맛보게 되었고, 결국엔 픽사(Pixar)의 작품들은 2D 애니메이션의 판도를 바꾸어 버리는 의미 깊은 패러다임의 변화를 이루게 된다.



새로운 형태의 예술을 만들어가야 하는 것을 기억해야 한다. 라세터(John Lasseter)는 디즈니(Disney)라는 지배적인 법인구조의 틀에서 벗어나 그 목표를 달성했고, 그리고 결국엔 디즈니(Disney)로 금의환양 하여 애니메이션 제작의 총 책임을 맡고 있다.

라세터는 디즈니 애니메이션의 책임자가 되고자 했던 의도를 가졌던 것도 아니고, 3D 형태의 새로운 예술 형태를 창조하고자 했던 의도는 더더욱 아니었다. 그는 그저 자신의 비전을 바탕으로 본능, 열정, 헌신, 땀을 따랐을 뿐이다.

아이러니 하게도 '예술과 같은 게임' 이란 개념은 EA 의 DNA 에 깊게 뿌리내리고 있었다. 'Electronic ARTS' 라는 회사의 명칭이 바로 그러한 사실과 초점을 상징하는 문구였던 것이었다. 그리고 EA 가 비공개기업일 당시 트립 호킨스(Trip Hawkins)가 100 명 남짓하던 종업원들로 가득찬 사무실 사이로 걸어 다니던 80 년대 중반에도 난 그곳에서 지켜보고 있었다.

당시엔 회사는 회사의 개발자들을 진정한 예술가로 여겼다. 흥미로운 아이디어를 장려하며 개발자들에게 상당한 창의적인 자유를 부여했으며 이는 곧 멋진 게임의 개발로 이어졌다. 또한 개발자들의 사진을 게임 표지 뒷면에 락 앨범 형식으로 꾸며 자랑스럽게 삽입하는 등 개발자들에 대한 많은 배려가 이어졌다. 이것은 무엇을 뜻했던 것일까? 그것은 바로

트립(Trip Hawkings)과 회사는 이 초기의 가슴 설레게 하던 게임 업계에서 벌여 지고 있었던 것은 과학보다는 예술과 훨씬 더 관련이 많았다는 사실을 알고 있었던 것 이였다.

음악과 마찬가지로 그의 연주자들은 대니 분텐(Danny Buntens), 안 웨스터폴(Anne Westfalls), 빌 버지스(Bill Budge)와 같은 게임 산업을 개척했던 진정한 게임의 르네상스 예술가들 이었던 것 이였다.

도대체 그 당시의 대담했던 예술적인 철학들은 어디로 간 것일까? 난 그 철학이 우리 모두의 마음속에 여전히 남아있기를 바란다. 오래되고 지겨운 장르들 속에서 게임 개발자들은 예술가이다 라는 인식이 돌아와 대담하고 자극적인 새로운 방향을 게임사업에 제시해야 한다. 기타 히어로(Guitar Hero), 락 밴드(Rock Band), Wii 같은 예들처럼 말이다. 이제는 새로운 게임 개발자들이 나서야 한다.

그들이 새로운 창작품과 방향으로 우리에게 도전을 하고, 우리를 기쁘게 하고, 우리를 놀라게 해야 한다. 게임 세계에선 항상 어떤 반항적인 정신이 존재했고 그 정신을 이제 게임 세계에서 더 이상의 변화는 없을 거라는 지루하고 냉소적인 관점에 맞서 싸울 수 있게 새로 가다듬어야 한다.

난 우리가 예술가들의 파티에 들어가기 위해 예술가 행세를 하는 아웃사이더일 (만화책과 더불어) 뿐이라는 프레스턴씨(Jim Preston)의 설명에 동의를 할 수가 없다. 첫째로, 그의 설명엔 핵심적인 결점이 있다. 배트맨(Batman), 슈퍼맨(Superman), 엑스맨(X-men), 스파이더맨(Spiderman) 과 같이 만화책을 원작으로 한 영화들이 수천만의 주류 영화 관객들을 끌어들이며 더 이상 만화책은 아웃사이더들의 문화가 아니란 것이다.

위의 예가 충분하지 않더라도, 이미 만화책들이 여러 다른 이유로 이른바 예술의 영역으로 넘어왔다는 것은 거의 틀림 없을 것이다. '왓치맨'(Watchmen) 시리즈, 닐 게이먼(Neil Gaiman)의 '샌드맨'(Sandman) 부터 최근의 대표적인 경우인 프랑크 밀러(Frank Miller)의 '다크 나이트'(Dark Knight) 와 '300'을 보더라도, 많은 만화책들은 우리를 놀라게 하고 감동시키며, 때로는 순수 엔터테인먼트의 수준을 초월해 우리가 예술이라 부르는 경지에 이르기에도 했으니 말이다.

다시 말하지만 우리가 예술가들의 파티에 가고 싶어한다 식의 생각은 틀렸다. 우리는 이미 예술가이다. 우리는 주류 엔터테인먼트 업계의 중심이며 전 세계에서 수백만의 시선을 독점한다. 새로운 비전으로 무장하여 새로운 영역으로 나아가려는 이들은 구세대들의 파티에는 관심조차 없는 것이 사실일 것이다.

그들은 우리를 사로잡고, 우리에게 감동을 주고, 우리를 놀라게 하며, 우리에게 새로운 세계를 보여주고, (웨스트우드(Westwood)의 RTS 처럼), 많은 상상을 가능케 하며, 우리를

기분 좋게 자극함과 동시에 당황케 하는 새롭고 대담한 발상의 결과물을 중요시 여긴다는 사실이다. 또한 우리의 마음을 열어 서로를 연결케 하는 (월드오브워크래프트(World of Warcraft) 와 같은), 그리고 즐거움과 만족감을 제공하는, 우리를 이끄는 그런 마음이 담긴 게임 역시 그들에게 너무나도 중요한 부분일 것이다. 물론 그렇다고 우리가 그런 노력을 바탕으로 예술을 창조하겠다는 의미는 아니다. 단지 원대한 비전과, 원대한 비전을 가진 자들이 원대한 결과물을 이끌어 내는다는 것을 의미할 뿐이다.



프레스턴의 칼럼에 대한 이 반박문을 쓰기 전 난 프랑크 밀러를 만나 저녁을 함께 할 기회가 있었다. 난 프랑크에게 그의 창작 과정에 대해 물었고, 그는 단지 순간 순간의 장면을 포착한다고 단호하게 대답하였다.

한 삶과 한 인물의 순간들을 큰 의미가 없기에 사람들은 그리 관심을 기울이지 않지만, 모순, 질투, 영웅적 행위, 분노, 두려움, 의심, 승리 와 같은 것들은 모두 밀러씨의 펜에 (또는 고속 카메라에 의해) 의해 포착되어 연속된 장면으로 묘사된다.

대가들은 의도적으로 예술작품을 만들지 않는다. 그들은 독특한 관점으로 어떤 것을 창조하려 하며, 어떤 독창적인 것을 의도한다. 다른 견지를 시도하고, 특별한 기술과 새로운 관점

으로 사물을 바라보는 방식을 통해 모든 것을 의미하는 변화의 작은 순간들을 찾으려고 하는 것이다.

밀러의 작품에서 예를 빌자면, 만화책과 영화로 탄생한 300 이 있다. 300 은 그야말로 그러한 순간들로 이뤄진 역작임에 틀림없고, 그 영화를 본 사람이라면 누구라도 프레임마다 포착된 그 시각적인 순간들은 모든 의미에서 그야 말로 '예술' 그 자체란 것을 인정할 것이다. (스파르탄 전사들이 적을 절벽 끝에서 바다로 밀어내는 슬로우 모션의 프레임들을 떠올려 보라. 지는 해의 빛들이 스파르타 전사들의 윤곽을 따라 빛나던 바로 그 순간들.)

그건 정말 잊지 못할 장면 이였고, 물론 내 의견엔 A 학점의 예술 작품이었다. 하지만 더 중요한 사실은 영화 제작의 책임자들은 처음 프랑크의 발상을 정신 나간 것으로 여겼다는 것이다. 물론 수백만 달러의 수입을 창출한 박스 오피스 히트작이 되기 전까지는 그들의 그런 견해는 이어지게 되었다.

나의 주요한 생각은 이렇다. 우리가 원하는 게임, 예술, 시장에서의 성공 이 모두는 상호 양립할 수 없는 성질의 것들이 아니라 생각한다. 락밴드 U2 고 예술적인 표현과 상업적 성공의 혼합물이라 말할 수 있고, 그들은 늘 음악을 통해 그들의 메시지를 전할 수 있는 한계를 넓혀 왔으며, 스스로 자신들을 재창조했으며, 사운드와 의식을 재정 의하며 발전을 거듭해 왔다.

알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock) 역시 오늘날 오로지 그의 영화들의 예술성과 전통적인 관습을 타파한 감독으로 기억되고 있다. (첫 장면에서 여주인공을 죽여버리는 관습) 하지만 그가 활동하던 시기엔 그의 영화들은 그저 박스 오피스 성공작이었을 뿐이었다!

바이오쇼크(BioShock) 는 지난 해 많은 인기를 끌었던 게임이며, 'Game Critics Awards: 올해의 게임' 과 같은 많은 상을 수상했다. 굉장히 독특한 예술성, 침울한 분위기, 기묘한 배경 등으로 가득 찬 FPS 게임으로 예술 작품 중 하나로 물론 꼽을 수 있을 것이다. 켄 레빈(Ken Levine)이 예술 작품 그 자체를 만들려고 기획했는지 아닌지에 대해서는 알 수 없지만, 분명한 것은 그는 다른 기존의 FPS 게임과는 다른 게임을 제작할 비전을 가지고 있었다는 것이다.

켄 레빈과 그의 동료들은 색, 분위기, 사운드, 음성, 음악, 조명, 그리고 우리를 당혹하게 함과 동시에 매혹시키는 양면적인 요소까지, 모든 면에서 특출 난 게임을 개발해낸 것이다. 다른 게임들 보다 더 우리를 놀랍게 하고 깊게 감동시킨 게임이었으며, 게임이 끝난 후에도 여전히 자극을 주는 경험을 주는 그런 독특한 분위기의 게임이었다. 그런 면에서 적어도 이 게임은 나에게 예술 그 자체였다.



다른 대표적인 경우는 인기 작, ‘갓오브워(God of War)’에서의 마지막 보스와의 전투가 있겠다. 주인공의 부인과 딸의 형상을 보호하며 자신의 분신들을 상대로 전투를 벌이는 바로 장면.

이 게임에선 자신에게 필요한 에너지를 가족을 위해 포기함으로 자신의 목숨이 위험해지는 식의 상황이 표현되기도 한다.

그것을 예술이라 생각하느냐 하지 않느냐 에 관계 없이 그 게임은 뭔가 메시지를 지니고

있었다. 데이빗(David)과 그의 회사는 자신들의 의지를 훌륭한 캐릭터, 액션, 게임 플레이로서 표현하고 있었고, 매우 감동적이었다.

난 그저 예술작품만을 목표로 만드는 예술작품을 이야기 하는 것이 아니다. 그것은 단지 엘리트 주의자들의 헛소리로 가득 찬 공허한 공간으로 이끌 뿐이다. 내가 이야기 하고자 하는 것은 현상 유지에 만족하지 않는 것을 이야기 하는 것이다.

지난 성공에 계속 머물러 있는 것은 금물이다. 게임 개발자들 스스로 자신들의 의지에 따르게 하며, 그 게임계의 ‘예술가’ 들이 다시 큰소리를 낼 수 있도록 하여야 한다. 개발자, 발매자 모두가 함께 고리타분한 틀을 깨는 용기를 가지고 어떤 다른 것을 시도하여, 오래된 것과 새로운 것을 새로운 방식으로 합쳐야 한다.

물론 새로운 패러다임을 시도함에 있어서 다소간의 실패는 감수해야 한다. 이는 약간 기묘한 어떤 것이 중간 과정에 사라지는 것이 아닌 조금 더 길게 살아 남는 것을 뜻한다. 스타워스(Star Wars), 플래툰(Platoon), 펄프 픽션(Pulp Fiction)과 같은 영화들을

제작함에 있어 실패를 두려워 하는 그런 압박이 있었다면, 과연 그러한 영화들이 오늘날에도 명작으로 칭송을 받고 있을 거라 생각할 수 있겠는가?

이코(Ico), 기타 히어로, 바이오쇼크 와 같은 게임은 어떤가? 이 멋진 엔터테인먼트의 제품들 역시 세상에 자신들을 선보일 기회를 가지지 못할 수도 있었고, 그랬었다라면 이 세계는 더 불행했었을 것이다. (사실 스타워즈, 바이오쇼크, 기타히어로와 같은 작품들은 발매까지 정말 힘든 고난을 겪었고 새로운 것들에 대한 저항 때문에 제작 자체가 불가능해 보였던 순간도 있었다.)

이런 식의 힘들고 간접적인 예술의 창조 과정은 종종 잠재의식의 과정으로 볼 수 있다. 자신의 본능을 따르는 예술가들은 자신들의 세상을 조금이라도 바꾸었다는 사실을 사람들이 훗날 뒤돌아 볼 때까지 깨닫지 못하는 경우도 있다. 왜냐하면 그때야 비로소 그 예술가들의 영향이 조금씩 그 모습을 드러내기 시작한 것이기 때문이다.

닐 영(Neil Young)은 “우리 게임 종사자들은 시민 케인(Citizen Kane)의 시기를 맞이했는가?” 라는 질문을 가끔 던지고는 했다. 이는 많은 의미를 지니는 멋진 질문이다. 하지만 시민 케인 이라는 영화가 나왔던 시기에는 아무도 시민 케인이 시민 케인의 시기를 의미 한다 라는 점을 알지 못했었다. 오스 웰즈라는 위대한 둘도 없는 비전을 지닌 남자가 나타나기 전, 그리고 수많은 세월이 흐른 후 그의 영향력이 다른 영화 제작자들에게도 미치기 전 까지는 말이다.

우리는 그런 예술가들의 정점에 가까이나마 다가가고 있다고 말할 수도 있지 않을까? ‘이코’는 그야 말로 예술 창작품이고 지난 10 여 년간 발매된 게임 중 여전히 우리를 설레게 하는 최고의 게임으로 자랑스럽게 자리 잡고 있다. (실제 가마수트라가 게임상 최고의 러스 스토리로 선정하기도 했다.)

어디를 가든, 게임 개발 관련 토론과 회의에서 어떤 식으로든 인용되는 이코의 위상을 발견할 수 있다. 이코의 애니메이션, 미스터리한 느낌, 감동적인 내용, 죽은 캐릭터와의 정식적 교류와 애정 등 모든 면에서 말이다. 하지만 물론 이러한 찬양에도 불구하고 이코는 상업적으로 실패작이었다.

이코는 과거의 또 다른 상업적 실패작이었던 바로 ‘시민 케인’ 을 생각나게 한다. 첫 개봉시 이코와 마찬가지로 큰 성공을 거두진 못했지만, 또한 이코와 마찬가지로 오랜 시간이 지난 후에도 사람들에게 감화를 주는 그런 점에서 말이다. 이코 그리고 케인 모두 강렬하고 예술적이며 감동적인 이미지와 상징성을 띄는 것은 사실이라 할 수 있을 것이다.

이코와 시민 케인은 둘 다 어떤 설명이 불가능한 미스터리를 지니고 있었고 둘 다 그 예술적인 프레이밍(framing), 샷 앵글(shot angle), 세트 디자인(set design), 을 통해

배경을 이야기의 한 캐릭터로 활용했다. 그리고 결국엔 모두 여태 그래왔듯이 미래에도 지속적으로 영향력을 미칠 것이라 믿는다.



이것이 바로 예술이 해낼 수 있는 것이다. 이것이 바로 비전을 가진 사람들과 특출 난 사람들이 제공할 수 있는 것이다. 이것이 바로 새롭고 묘한 것에 대한 관심이 어떻게 보나 나온 미래를 가능케 하는 촉매제 역할을 하는지 보여주는 예라 할 수 있다. 그 관심을 우리의 초점을 바꾸게 하고, 우리의 패러다임을 변화하게 하고, 우리의 논의를 재정의 내리며, 진실을 재구성하고 우리 게임 산업을 지속적으로 성장 할 수 있도록 해줄 새로운 세계로의 문을 열어줄 것이다. 예술이란 결과이기도 하지만 과정이기도 하기 때문에.

사실 게임 업계의 돈, 힘, 책임을 가진 자들에게 대규모 예산과 손익이 왔다 갔다 하는 세계에서 작은 믿음을 보여 달라고 부탁하는 것은 어려운 일이라는 것을 난 잘 이해한다. 하지만 게임 산업의 장기적인 발전과 번영을 위해서 새로운 발상과 사고 방식에 대한 믿음과 헌신은 매우 중요하다는 것을 단호하게 주장하고 싶다. 사라짐과 나타남을 반복해왔던 수많은 엔터테인먼트의 수단들의 흐름을 보아도 나의 주장이 옳다는 것을 알 수 있다. 성장과 진화는 어떤 건강하고 성장하는 시스템을 유지하는데 근원적인 도움을 주는 요소라는 것은 틀림없는 사실일 것이다.

1800년대 후반의 철도 사업가들처럼 아이보리색의 타월을 깔고 앉아, ‘누가 자동차를 사고 싶어 하겠나? 우리는 이미 사람들이 가고 싶어 하는 모든 곳으로 향하는 철도를 깔아놨는데 말이야.’라 떠들고 싶다면. 난 게임과 예술에 대해, 그리고 진정한 예술가의 비전이 어떻게 한 좋은 발상을 훌륭한 게임으로 탈바꿈 시키는지, 또한 그 훌륭한 게임이 다시 한 현상으로 바뀌어 가는 과정에 대해 열림 마음을 가지고 바라보라고 이야기 하고 싶다.

아트와 게임은 다른 하나 없이는 나가 살 수 없는 항상 떨어야 떨어 수 없는 존재들 이었다. 만약 게임플레이가 게임의 심장이라면, 예술적 표현은 변화하며 멀리 뻗어나가는 경이로움과 힘으로 우리를 풍요롭게 하는 게임의 피와 같은 것이라 할 수 있을 것이다.

그러니 계속 멋진 게임들을 만들기로 하자. 중독적이고 빨려 들게 하는 모두가 즐길 수 있는 그런 게임플레이를 개발하는 즐거움을 만끽해보자. 하지만 우리를 오늘날의 위치에 있게 했던, 그리고 떠오르고 있는 저 새로운 예술가들에 대해서 잊지는 말자. 왜냐면 그들이야말로 우리의 미래를 확립할 이들이니 말이다.

그들은 비밀지도를 가지고 신기하고 새로운 장소로 이끄는 예술가들이며, 그들은 게임의 경이를 재발견 할 수 있게 해줄 기발한 장소로 데려가 줄 것이다. 방방 곡곡을 다니며 우리가 만드는 게임에서처럼, 모험의 진정한 보물인 새로운 경험을 찾을 것이다.