



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 문화 탐닉자: 파쿠르 (Game Culture Vultures: Parkour)

Andy Robertson

가마수트라 등록일(2008. 3. 11)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3571/game_culture_vultures_parkour.php)

비디오 게임은 오래 전부터 현실 세계의 활동으로부터 영감을 이끌어 냈다. 그러나 최근에 더욱 이런 일이 증가하고 있다. 현재 많은 게임은 일부의 인기 있는 자료에서 벗어나지 않고 구성과 플레이 메커니즘(게임플레이를 만드는 규칙들의 구조)을 완전히 표현한다. 이것이 힙합 문화든 스케이팅 문화든 이점은 분명하다. 자신들이 모방하는 커뮤니티로부터 이미 만들어져 있는 문화적 언어와 상호작용의 문법을 그들은 습득하게 된다.

이제 이들 비디오 게임 문화가 채택한 것 중 일부를 자세히 살펴볼 시간이다. 먼저, 결과로서 체험하는 것은 성공적인 게임인가? 둘째, 이들 경험은 현실 세계의 것에 비해 어느 정도 믿을 만 한가? 먼저 경매에 붙일 것은 파쿠르(Parkour)에 입각한 어쌔신크리드(Assassin's Creed)와 크랙다운(Crackdown)이다.

전에 그것을 본 적이 없다면, 파쿠르 (혹은 “프리러닝”)는 참가자들이 부드럽고 흐르는 듯한 동작으로 가는 길에 놓인 장애물을 가로질러 가기를 꾀하는 신체 활동이라고 보면 된다. 목표는 두 지점 사이의 간단한 단거리 여정을 체조나 발레만큼 다양한 효과를 끌어 내는 예술 공연으로 바꾸는 것이다. 미국 파쿠르 웹사이트에 설명되어 있는 바에 의하면,

“파쿠르는 나아가기 위해 당신의 몸과 주변만을 이용하여 환경을 통과해 지나가는 기술이다. 그 상황에 가장 적합한 움직임이라면 달리기, 점프하기, 기어오르기, 심지어 기어가기까지 포함될 수 있다. 장애물 코스를 통과하는 경주를 상상하면 파쿠르를 이해할 수 있을 것이다. 목표는, 불필요한 움직임은 사용하지 않고, 빠르고 효율적으로 장애물을 통과하는 것이다.

이 생각을 도시 환경이나 심지어 숲을 지나 달리는 것에 적용하면, 맞게 생각한 것이다. 개인의 움직임은 상황에 따라 매우 다양할 수 있기 때문에, 움직임 자체보다는 의도로

파쿠르를 정의하는 것이 나올 것이다. 만일 운동량의 손실을 최소로 하면서 가장 효율적인 움직임을 이용해 어딘가에 도달하는 의도라면 그것은 파쿠르라 간주될 수 있을 것이다.”

프리러너는 도약, 점프, 공중제비와 그 밖의 곡예적인 움직임을 이용하여 환경과 상호 작용한다. 그들은 자신들이 지나는 경치를 통해 씩씩하며 심미적으로 즐거움을 주는 여정을 창조한다(아래 그림은 Metroactive.com 의 허가를 받음)



2003년의 점프 런던(Jump London)이나 이후의 점프 브리튼(Jump Britain) 같은 최근의 TV다큐멘터리에서는 지지자들을 환경과 새로이 연결시키는 파쿠르의 역량을 강조했다. 지어진 구조물의 조밀도와 결합하여, 이것은 유럽의 도시 주거 단지와 그 밖의 시가지에서 인기를 더해가는 활동이 되었는데, 이들 지역에서 파쿠르는 단조롭고 밀집된 도시 생활의 해법을 되찾을 방법을 제공한다.

주요 취지는 아니지만, 이 부수적인 효과는 높은 수준의 파쿠르의 목표와 부합한다. 파쿠르인들의 초점은 항상 경쟁보다는 개인의 성취를 만족시키는 초점이었다. 그들은 더 빨리 더 멀리 가는 것보다 우아함과 정확함에 도달하는 것을 목표로 삼는다. 프리러닝은 사실 가장 이상한, 비경쟁적인 스포츠이다. Erwan Hebertiste의 말로는 “경쟁은 사고방식을 바꿈으로써 군중들의 만족 그리고 몇몇 사업가들의 이익을 위해 다른 이들과 경쟁하도록 사람들을 내몬다.

프리러닝은 독특하며 그것이 자아발전을 향한 이타적 핵심을 모른다면 경쟁적인 스포츠가 될 수 없다.” 이 말의 상당부분은 오늘날 도시 젊은이들의 정신과 육체를 사로 잡겠지만, 프리러닝의 비경쟁적인 특성 때문에 경쟁을 통해 플레이어에게 보상해야 하는 비디오 게임에 이 활동은 바로 쓸모가 있지는 않다.

게임 적합성

하지만 이것이 게임과 무슨 관계가 있는냐고 물을지도 모른다. 프리러닝을 지켜보는 개발자나 게이머에게 떠오르는 첫 번째 것은 다양한 게임 장르와의 명백한 상승작용이다.

예전에는 프리러닝이라고 불리지 않았겠지만, 그것의 영향력은 Tomb Raider 와 Ninja Gaiden 의 캐릭터 동작과 역량에 분명히 나타나 있다. 이들 캐릭터는 엄밀히 말하면 파쿠르 문화나 언어를 살리지는 않겠지만 그들의 주인공들은 자신들의 세상에서 도약하고, 균형을 맞추고, 구르려는 동일한 욕구를 표현한다.

이러한 움직임의 특질 들 외에도, 그 밖의 게임들은 더욱 광범위한 프리러닝 문화를 좀 더 진지하게 채택했다. 이들 게임은 플레이어들이 자신들의 동작을 충분히 시험해볼 수 있는 널따란 운동장을 제공하는 실제 질감의 도시 환경을 제공한다.

특히, 크랙다운과 어쌔신 크리드같은 게임은 샌드박스 게임(앞으로 논의할 것이다)은 프리러닝의 동작과 움직임뿐 아니라 환경과 상호 작용하는 전체적인 접근법을 따 왔다. 이로써 두 타이틀은 대규모의 탐사 가능한 도시를 창조했을 뿐 아니라 그 공간에서 플레이어들이 어떻게 서로 영향을 주고 받을지를 재고했다. 그들은 자신들의 단조로운 도시 환경을 재발견하고 다시 상상하려는 프리러닝의 욕구를 반영하고, 이들 공간에서 재미와 놀이를 찾는다.

분석: 어쌔신 크리드

어쌔신 크리드를 자세히 살펴보고 그것이 파쿠르 플레이 메케닉을 어떻게 달성하는지 어떤 부분에서 성공하고 어떤 부분에서 실패하는지, 생각해보자. 유비소프트 몬트리얼(Ubisoft Montreal)의 멀티 플랫폼 타이틀 개발자들은 유명한 파쿠르 인 데이빗 벨(David Belle)을 피처링한 프랑스 영화 Banlieue 13에 나오는 장면을 포함해서, GDC 2006 에서 그 게임에 영감을 준 관련 영상의 합성사진을 사용했다.

이것이 그것의 플레이 메케닉과 얼마나 잘 맞는가, 그리고 이 모든 것이 진정 얼마나 파쿠르와 진정으로 관련되어 있는가? 마지막으로 말하지만 아주 중요한 질문은, 이것이 얼마나 잘 상업적 성공작으로 재생했는가?

성공

유비소프트와 프리러닝의 세계와의 관계는 PS2의 Prince of Persia로 거슬러 올라간다. 몇 해에 걸쳐 그들은 파쿠르를 살리는 플레이 메커니즘을 개발했다. 플레이어들은 Prince of Persia를 진행하면서 (무의식 중에) 다양한 프리러닝 동작을 이용하는 법을 배운다. 여기서 관계는 일반적인 미의식보다는 개인의 기술에 초점을 둔다. 예를 들면, Sands of Time에는 착지, 캣 밸런스, 퍽택, 구르기와 같은 고전적인 파쿠르 동작이 포함되었다. 그 후 이어지는 원숭이 도약, 옆으로 재주 넘기, 라운드 윙스와 같은 기교를 포함시킨 Rival Swords에서 확장되었다.

어쌔신 크리드에 이르러서야 유비소프트는 프리러닝의 씨앗을 취해 완전히 성숙한 경험으로 자랄 수 있는데 필요한 공간을 주었다. 이전 게임에서의 유도된 진행을 없애고 장엄한 도시환경을 창조해 냄으로써, 개발자들은 전에는 암시만 받았던 것, 플레이 메커니즘의 중심에 프리러닝을 담고 있는 게임을 내놓았다. 어쌔신 크리드는 탐험하고, 기어오르고, 하찮은 일로 시간을 낭비하고 뛰어오르기도 하도록 만들어진 세상을 제공했다. 그것은 플레이어들이 도시의 두 지점 사이에서 길을 찾을 구실을 만들어주는 게임이었다.

문제점

자신만만하게 출시(그리고 많은 사람들의 결정적인 파쿠르 게임)했지만 어쌔신 크리드는 우아한 플레이어에게 보상해주는 것을 여전히 망설인다. 플레이어는 우아하게 흐르는 동작보다는 경쟁과 속도에 초점을 맞추도록 장려된다. 플레이어는 파쿠르의 원칙과는 조화되지 않는, 명백히 경쟁적인 방법으로 주변 환경을 통과하고 추격자에게서 벗어나기 위해 프리러닝을 이용한다.

도시를 더 탐험할 이유를 주는 많은 엑스박스 라이브 도전과제 Xbox Live Achievements가 있지만, 이것은 대개 세련되지 않은 반복에 중점을 둔다. 플레이어는 단지 게임포인트를 받기 위해 무수하게 같은 동작을 수행해야 한다.

탈출의 재미보다는 파쿠르의 기술에 좀 더 진정한 초점을 두는 동작의 조합 또는 땅을 디디지 않고 간 거리에 초점을 두는 일련의 도전과제를 상상할 수 있을 것이다. 이것은 실질적으로 어쌔신 크리드를 변경시켜서 진정한 파쿠르를 추구하는 것에 좀 더 진정한 중점을 둘 것이다.



게다가 그것은 Skate 나 Halo 3 에서처럼, 플레이어들이 자신들의 공적을 기록하고 다시 보도록 장려해서 게임 체험이 실제 세계와 좀 더 가깝도록 할 수 있었다. 가장 인상적인 동작을 저장해서 친구와 공유할 수 있는 역량으로 즐거움의 정도도 향상시키고 매력적인 그래픽 엔진도 이용할 수 있을 것이다. 플레이어들은 가정에서 만든 유튜브 clips를 이용해 이미 이렇게 하고 있다.

이것은 실질적으로 메인 게임을 변경시키지는 않았겠지만, 메인 게임과 부수 이벤트가 너무 반복적이란 것을 알게 된 사람들을 도와주고, 그들이 환경 속에서 상상력을 발휘하여 실험해보는데 더 많은 시간을 보낼 수 있게 해주었다라면 좋았을 것이다.

판매

엔진 자체가 그토록 끌리는 경험을 전달하고 파쿠르의 순수한 아름다움의 순간을 분명히 재현할 수 있는 것이기 때문에 플레이 머के닉을 향상시키는데 대한 지적이 나올 수 있다. 이것은 게임 디자이너보다는 마케팅 부서에서 더 잘 이해할 수 있는 부분 같다. 많은 비디오, 영상, 음악이 마케팅에 이용되었고 이 순간들을 대중에게 분명히 전달했다.

인기 있는 템플 기사단 배경과 멋진 비주얼의 도움을 받았다는 것은 의심할 여지가 없지만, 게임이 상점에서 그렇게 성공하는데 도움이 된 것은 프리러닝 동작을 실연한 또렷한 광경이었다. 비판 섞인 성공을 거두었지만, 그것은 그 해의 가장 잘 팔리는 게임 중 하나가 되었으며 이렇게 새로운 프랜차이즈에는 인상적이고도 드문 경우이다.

분석: 크랙다운

우리가 살펴보는 두 번째 타이틀은 Real Time Worlds의 Xbox 360 용 Crackdown이며, 게임이 출시되기 직전 개발 일지의 일부에 개발자들이 파쿠르에서 영감을 받았다고 묘사한(described as Parkour-inspired) 그것이다. 어쌔신 크리드에 관한 지적을 염두에 두고, 크랙다운이 파쿠르 플레이 메커니즘을 어떻게 전달하는지, 그리고 호기를 놓쳤는지 아닌지를 살펴볼 것이다.

그리고 나서 이것이 얼마나 확실히 전달되는지 주시함으로써, 다듬어지기 전에 전반적으로 이것이 게임과 얼마나 잘 맞는지 살펴볼 것이다. 마지막으로 게임이 어떻게 판매될 지 알아볼 것이다.

성공

2007 년 초기에 크랙다운은 사실상 Grand Theft Auto 의 도시의 거리를 헤매 다니다가 도약했고 플레이어에게 무한한 수직 탐험을 가능하게 했다. 그것은 기본적으로 상당히 표준적인 런 앤 건(run and gun) 메커니즘을 채택했고 기본적인 기어오르기와 탐험의 요소를 도입했다. 직접적으로 어쌔신 크리드를 참조하지는 않았지만, 기술적 전달에서 부족한 것을 탐험과 놀이의 즐거움으로 충분히 보충했다.

플레이어는 단순한 동작을 훌륭히 해낼 수 있는 게임을 시작한다. 플레이어는 이상한 발코니에서 떨어지거나 가까운 방으로 뛰어올라갈 수 있지만 더 기본적인 것은 할 수 없다. 이 제한된 능력은 프리러닝에 있어 올라가는 것은 잘 해야 더듬거리며 하는 것이고 우연적인 것이라는 것을 의미한다. 플레이어는 점프와 움켜잡기를 연속적으로 할 수 없다.

그러나, 개발자들과 플레이어의 능력이 향상됨에 따라 게임은 파쿠르 메커니즘이 통과하는 중심점에 명중한다. 민첩 구슬을 모음으로써 더 오래 점프하고 움켜 잡으면 플레이어는 착지, 캣 밸런스, 틱택(tic tacs)과 원숭이 도약으로 프리러닝의 레퍼토리를 향상시킬 수 있다.

어쌔신 크리드와 달리, 이 일은 지능적으로 만들어진 Xbox Live Achievements 에 의해 특히 장려된다. 예를 들어, “하이 플라이어(High Flyer)”라 불리는 것은 플레이어가 정부기관의 타워 꼭대기에 올라가고 지도상에서 가장 큰 건물을 정복하는 것을 즐기라고 한다. 그리고 나서 다시 “베이스 점퍼”는 가장 열렬한 프리러너라도 가슴이 뛰고 숨이 막힐, 수면 아래로 뛰어든도록 플레이어들을 유혹한다.

우리에게 더 흥미로운 것은 이러한 현재의 문화적 표준에 뚜렷이 언급하는 “프리 러너” 도전과제이다. 이 도전과제는 플레이어들이 게임의 프리러닝 요소와 교전하도록 하기 위해

결합된 것이다. 이것은 머के닉이 강하다는 것을 증명하는 [The plethora of YouTube videos](#) 가 증거해 준다. 출시 일년 후 플레이어들은 환경 내에서 실험하는 단순한 즐거움으로 가능해진 점프, 구르기, 던지기를 여전히 완수하고 있다.



문제점

크랙다운이 많은 양의 프리러닝 플레이를 포함하기 위해 그들의 경험을 넓힌 것은 잘 한 일이지만, 부족한 특질이 있다. 얼마 지나지 않아 환경 자체가 다소 반복적이 된다. 크랙다운의 건물과 그 밖의 구조물들은 기본적인 기어오르기에는 좋지만, 공간을 통과하는 제한된 경로만을 제공한다. 리얼타임월드(Realtime Worlds)의 개발자들은 플레이어들이 통과하기 전에 조망을 읽을 것을 요구하는 그들의 세계를 통과하는 미리 설계된 경로를 선택했다.

이것은 어쌔신 크리드의 엔진보다 약한 엔진을 가지고 있을 수도 있다. 유비소프트는 플레이어가 빌딩을 올라갈 때 자신의 길을 선택하도록 하는 것에 좀 더 자신감이 있다. 기어오르기 포인트를 올린 것은 크랙다운이 좀 더 극단적으로 단순화한 접근법을 가진다는 점을 돋보이게 한다. 크랙다운은 많은 양을 전달하지만 기어오르기 경험의 정교성과 질이 부족하다. 이것은 프리러닝의 기어오르기, 떨어지기과 구르기의 즐거움을 반감시키고 있다.

게다가, 어쩌면 이 한계에 대한 긍정으로서, 크랙다운은 플레이어의 민첩성을 초인간 수준에 이르기까지 계속 향상시킨다. 이것은 플레이에 필요했던 흥미를 다시 불러일으키지만, 게임은 파쿠르에서 벗어나 초인간의 영역으로 들어가게 된다. 건물들이

한번 뛰면 될 정도이기 때문에 기어오르기의 도전과 올라가는 이의 능력 사이의 있던 중심점은 곧 날아가 버린다.

여기서 좀 더 억제했다면 좀 더 통제되고 진정한 자유 달리기 경험을 제공할 수 있었을 것이다. 플레이어의 능력이 향상되면 게임을 더 오래 할 수 있다. 따라서, 게임 자체가 너무 어렵다고 말하기는 어려울 것이다.

판매

크랙다운은 올해 초에 출시되었고 따라서 아직 크리스마스 향아리에서 선물을 꺼낼 신나는 때는 아니다. 많은 이들은 Halo 3 beta 인비테이션 과정에 결합된 것이 초기 이익을 가져왔다고 생각했지만, 현재는 그런 무거운 타이틀의 그늘에 가려진 것이 다소 불운했다고 여겨진다.

이 게임은 Metacritic 에서 대체로 이구동성으로 평균 83%의 호평을 받았다. 다른 타이틀이 없는 가운데, 남아 있는 도전과제를 추적하고 온라인상 조합의 친구들과 시간을 보내면서 기꺼이 크랙 다운 체험을 확장 시키는 강한 커뮤니티 지지자들을 가지고 있다.

결론

어떤 형태의 미디어가 틈새 문화를 대중화할 때는 늘 어색하다. 많은 이들은 디즈니가 문화적 이야기를 끝사납게 표절해서 감정적으로 호소하여 관객들을 끌어들이는 것을 보았다.

비디오 게임은 그 보다는 오래되지 않았지만 그에 못지 않게 가혹하다. 자신들의 플레이어들에게 확신을 주는 쟁탈전에서, 플레이 머케닉은 깊이 있는 경험을 할수록 지름길을 가게 하는 것으로 악명 높다.

그러나 이 두 게임에서 파쿠르는 최고다. 어쌔신 크리드는 파쿠르를 꽤 상세하게 응용해서, 진정한 프리러닝 환경과 오르기 모형을 전달함으로써 결국 성공한다.

게임의 세계에서 생길 수 있는 덜 경쟁적인 면을 보상할 여지는 아직 있다. 그러나, 전체적으로 그것은 일부 플레이어들이 더 깊이 탐험하도록 하고 심지어 현실 세계의 파쿠르 커뮤니티에 가입하도록 할 수도 있는 진정한 프리러닝 경험을 제공한다.



크랙다운은 거의 반대로 한다. 그것은 비 경쟁적이고 비 선형식으로 플레이 하도록 많은 인센티브를 제공하지만 머के닉 자체는 곧 파쿠르의 상징에서 벗어난다.

높은 점프하고 도약함으로써 플레이어는 기어오르기와 환경과 상호 작용하는 것의 많은 어려움을 상당히 간단하게 회피한다. 비록 이것이 게임을 흐트러뜨리지는 않지만, A에서 B로 힘들이지 않고 나아가기 위해 환경을 이용하는 단순한 파쿠르의 즐거움에서 벗어나는 것이다.

두 게임 다 적어도 어찌면, 속편 하나는 보장할 만큼 성공적이었다. 어떻게 그들이 프리러닝의 상징을 유지시키는지(그리고 유지할 것인지 아닌지)를 보는 것은 흥미로운 것이다. 출시도 되기 전에 그들은 파쿠르 파티에 마지못해 돈을 냈으므로, 현실 세계의 프리러닝 커뮤니티와 상호 작용하는 것은 효과가 있을 것이다.