



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

게임 설계의 큰 흐름, 4부 (The Megatrends of Game Design, Part 4)

파스칼 루반(Pascal Luban)
가마수트라 등록일(2008. 12. 24)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3888/the_megatrends_of_game_design_.php

[본문은 베테랑 설계자인 파스칼 루반(스플린터 셀: 혼돈 이론(Splinter Cell: Chaos theory))이 게임 업계의 “큰 흐름(메가트렌드)”에 대해 서술한 시리즈의 완결판으로 사용자 제작 콘텐츠, 플레이어의 고령화, 게임의 감정적 측면에 대해 서술한다. 이 시리즈의 첫 번째 기사를 읽으려면 [여기를 클릭하라](#). 두 번째 기사를 읽으려면 [여기를 클릭하고](#) 세 번째 기사는 [여기를 클릭해서](#) 볼 수 있다.]

게임 설계의 큰 흐름에 관한 네 번째이자 마지막 기사인 본문에서는 지난번 기사에서 다룬 현상처럼 두드러지지는 않지만 미래의 게임을 개발할 때 나타날 가능성이 많은 현상 중에서 플레이어 제작 콘텐츠, 플레이어의 고령화, 게임플레이의 감정적 측면 등의 세 가지 흐름에 대해 설명한다.

큰 흐름 7 - 플레이어 제작 콘텐츠

플레이어 제작 콘텐츠는 디지털 아이템을 비롯하여 멀티플레이어 게임, 심지어는 플래시 게임이나 자바 기반의 게임을 위한 맵이나 모드(mod) 등에 이르는 포괄적인 것을 의미한다. 오늘날의 PC 게이머는 맵 에디터를 사용하길 원한다. *Left 4 Dead* 는 가게에 진열되기도 전에 플레이어가 설계한 맵이 네트워크에 올라와 있었다.

모드는 게임에서 지원되는 경우가 비교적 적고 플레이어 설계자가 가용 툴을 갖고 무언가를 만들려면 정교한 프로그래밍 기술이 필요하기 때문에 모드를 개발하는 경우는 맵을 개발하는 경우보다 적다. 반면 *Counter-Strike* 의 대중적인 성공 사례에서 볼 수 있듯이 제대로 만들어진 모드가 게임의 수명에 끼치는 영향력은 매우 크다.

플레이어 제작 콘텐츠의 마지막 부류는 완전히 개발된 게임으로 때때로 이는 플레이어에 의해 시중에서 유통되기도 한다. 우리는 이런 종류의 플래시 게임이나 자바 게임을 인터넷에서 종종 볼 수 있다.

그렇지만 이런 성과를 얻는 사람은 많지 않다. 이와는 반대로 *Second Life* 는 콘텐츠 제작을 할 수 있을 뿐 아니라 콘텐츠 제작이 목적 자체가 될 수 있는 놀라운 예를 보여주는 애플리케이션이다.

Second Life 는 플레이어가 오브젝트와 주거지를 제작하고 이를 다른 사람들에게 과시할 수 있는 기회를 준다. 일반적으로 웹사이트에서 활동적인 유저가 차지하는 비율은 낮지만(이베이 사용자 중 5%만이 판매자이다) *Second Life* 의 사용자 중 실제로 무언가를 만드는 사용자 비율은 30%가 넘는다! 더욱 좋은 것은 이런 사용자들 중 15%가 개인적으로 시간과 열정을 투자하여 자신만의 스크립트를 만든다는 사실이다.

어떻게 이렇게 많은 창작활동이 이루어질 수 있었는가? 첫째, 수많은 인간공학적 도구와 설명서를 이용하여 창작을 아주 쉽게 할 수 있었다는 것이다. 둘째, *Second Life* 사용자들 사이에 협조 문화와 서로 돕는 문화가 강하게 자리잡고 있다는 것이다. 이런 문화는 인터넷 게임 커뮤니티에서 전형적으로 나타나는 것이다. 마지막으로 어떤 사람의 창작물을 모두에게 자랑하는 것은 매우 보람 있는 것으로 이 자체가 강한 동기유발 효과를 주고 있다.



나데오(Nadeo)의 *Trackmania*

이와 비슷한 또 다른 예는 프랑스 개발회사인 나데오가 제작한 자동차 경주 게임인 *Trackmania* 이다. 이 게임의 매력은 트랙을 만드는 틀에 있다. 대략 10%에 이르는 게임

플레이어들은 트랙을 만들어 *Trackmania* 커뮤니티의 다른 구성원들과 공유한다. 나데오에 따르면 사용자가 만든 트랙은 거의 2천만 개나 다운로드 되었다고 한다.

새로운 콘텐츠를 만들고자 하는 이런 열기를 어떻게 설명할 수 있을까? 아마도 그 답은 창작작업이 인간의 활동 중 본질적으로 가장 자기성취감을 많이 느낄 수 있다는 사실에 있을 것이다. 창작한다는 것은 자신을 표현하는 것이며 자신을 표현한다는 것은 존재한다는 것이다. 한 개인이 자신의 창작물의 결과를 다른 사람과 나누면서 자신을 알리고자 하는 것은 자연스러운 일이다. 한번 창작의 기쁨을 맛보면 이에서 헤어 나오지 못하게 되는 경우도 종종 있다.

Second Life 가 정통적인 의미에서 “게임”이 아니라고 해서 명백하게 나타나는 중요한 규칙을 무시해서는 안 된다. 바로 플레이어에게 무언가를 할 수 있는 힘을 주면 그들이 게임을 이어간다는 것이다.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow 의 멀티플레이어 모드에서 있었던 흥미로운 예를 살펴보자. 이 모드에서 스파이는 콘솔을 해킹해야 하며 용병들은 이들을 막아야 했다. 그런데 플레이어 중에는 대부분의 멀티플레이어 게임에 있는 전통적인 데쓰매치 게임을 그리워하는 사람도 있어 이들이 데쓰매치만 있는 세션을 위한 새로운 규칙을 만들어냈다.

이 세션에 참가하고 싶은 사람은 모두 동호회에서 만든 비공식적인 규칙을 지켜야 했다. 우리는 이 현상에 강한 인상을 받고 이 게임의 후속작인 *Chaos Theory* 의 멀티플레이어 모드에 데쓰매치 전용 옵션을 추가하였다.

플레이어에게 힘을!

이런 경향은 다음과 같은 이유로 계속 확장될 것으로 보인다.

- 첫째, 이는 제작사들의 가장 큰 관심사이기 때문이다. 새로운 맵이나 모드가 정기적으로 새로 유입되면 출시 후에도 사용자가 오랫동안 계속 게임을 즐길 수 있어 언론과 유통업계의 관심을 지속적으로 받을 수 있다.

이런 현상은 지난 번 기사에서 설명한 주요 흐름 중 하나인 게임의 상업적 수명을 늘려야 할 필요성과 결부될 수 있다. 주요 흐름은 종종 서로에게 도움이 된다.

- 둘째, 한 개인이 소비자라는 위치에서 제작자가 되는 경우가 많아지는 것은 현 시대의 흐름이다. 오늘날에는 스스로 음악을 작곡하고 자신의 비디오를 감독하며 직접 웹사이트를 구축하는 아마추어 음악가와 영화 감독 등이 많이 존재한다.

또한 요즘은 강력한 오디오 편집과 믹싱 소프트웨어나 치료 소프트웨어 등을 쉽게 구할 수 있다. 창작하고자 하는 욕구는 자신의 창의성을 표현하여 큰 만족감을 얻고자 하는 욕구에서 생겨난다. 창작은 어느 정도 게임이 되기도 하며 이 때 창작과정은 결과보다 과정이 더 중요하다.

비디오 게임과 관련되어 표준화된 개발환경(Unreal 3, Source Engine 등)의 확산은 이런 흐름에 큰 도움을 준다. 또한 사용하기 쉬운 자바의 발전도 이러한 흐름에 일조한다.

게임 설계 측면에서의 중요성

- 게임 설계에서의 이와 같은 흐름은 맵, 모드, 기타 새로운 요소들을 개발해야 하는 필요성으로 인해 중요한 의미를 지닌다. 이 주제는 지난 기사에서 이미 다루었다. 이로 인해 우리는 개발자가 만든 규칙과 데이터 생성의 제한 규칙 등이 있는 플레이어들이 직접 구축하고 끊임없이 업데이트되는 게임을 볼 수 있을 것이다.

수많은 멀티플레이어 게이머는 그들만의 특정한 게임 세계를 구축하고 그들의 빌딩, 영토, 캐릭터 등을 유포할 수 있다면 그렇게 할 것이라는 것을 쉽게 예상할 수 있다. 플레이어에게 창작하도록 독려하는 것은 앞으로 게임 설계가 나아가야 할 방향이다.

- 제작사는 인터넷으로 유통되는 자바 게임의 개발을 직접적인 경쟁으로 간주하지 않고 오히려 간접적인 경쟁으로 여겨야 한다. 왜냐하면 이와 같이 규모가 작고 무료인 게임은 상업적인 게임으로 이용될 수 없기 때문이다.

플레이어의 창작은 예전 기사에서 설명한 게임 설계의 큰 흐름 중 하나인 빠른 게임의 개발에 참여하는 사람들이 많아지는데 기여할 것이므로 아직까지는 불모지인 이 분야는 앞으로 크게 성장할 것이다.

큰 흐름 8 - 플레이어의 고령화

경제학자들의 말처럼 인구통계의 변화는 조용히 일어나지만 그 힘은 강력하다. 게임을 즐기는 사람들의 고령화가 하나의 예가 될 것이다. 이런 고령화 현상은 물론 통계적인 사항일 뿐이다. 젊은 게이머들은 항상 많이 있지만 오늘 젊더라도 다른 사람과 마찬가지로 나이가 들며, 그래도 계속 게임을 할 것이다.

좋은 소식은 게임을 하는 인구 층이 계속 늘고 있다는 것이다. 이에 따라 “나이든” 플레이어들의 수도 계속 증가할 것이다.

나이든 플레이어가 젊은 사람과 다른 점은 무엇인가?

이런 변화는 천천히 일어나고 는 있지만 일어나고 있다는 사실은 확실하다. 결국 새로운 플레이어 부류가 만들어지거나 적어도 새로운 수요가 창출될 것이다. 20 세나 35 세나 50 세가 똑 같은 방식으로 게임을 하지는 않는다. 앞으로 일어날 것으로 예상되는 일들을 열거하였다.

- 연령층이 높은 게이머들은 아직은 흔하지 않고 발달되지 않은 경제나 정치 시뮬레이션과 같은 주제에 지대한 관심을 갖게 될 것이다.
- 이 부류의 플레이어들은 시간이 많지 않기 때문에 복잡한 게임을 기피하는 경향이 있다.
- 게임으로 인해 느끼는 감정과 도덕적 딜레마에 더 큰 의미를 부여하게 될 것이다.
- 이런 플레이어들을 신뢰하게 만드는 것이 더 힘들어질 것이다. 성숙한 게이머는 쉽게 납득하기 어려운 이야기나 세계에 빠져들지 않기 때문이다.
- 전통적인 비디오 게임을 다루는 언론에서는 이 부류의 소비자들을 취급하지 않을 것이다.
- 마지막으로 이 부류는 총동구매 시 구매 능력이 더 크다.

게임 설계에 대한 영향

이 새로운 부류의 플레이어를 만족시키기 위해 제작사들은 기존의 제품을 개조하거나 새로운 게임을 개발해야 하는 압박감을 느끼고 있다.

- **공상적인 측면이 적은 캐릭터와 상황**

비디오 게임 캐릭터는 종종 신뢰성이 결여되는 특징을 갖는다. 그렇지만 액션 게임의 캐릭터를 포함한 게임 캐릭터에 현실적인 이미지를 부여할 수도 있다. *Metal Gear Solid 3* 가 이의 좋은 예이다.

앞으로는 실제의 영화각본 작가를 이용하는 사례가 더 확산되어야 하며 최소한 컨설턴트 역할이라도 맡겨야 한다. 직업적인 영화각본 작가는 좋은 대화를 구성하고 작품의 최종적인 품질에서 중요한 요소가 무엇인지 잘 알고 있다는 사실을 기억하자.

- **새로운 종류의 시뮬레이터**

오늘날 정치적인 시뮬레이터는 거의 없다시피 하다. 겨우 생각해 낼 수 있는 것은 *Republic, Tropic* 과 유비소프트가 출시한 미국 대통령선거 시뮬레이터 정도이다. 이 분야가 대단히 유망한 분야라는 것은 확실하다. 이런 게임은 현재 일어나는 사건과 직접적으로 연관되는 기능을 구현하여 게임의 수명이 길어질 수 있도록 만들 수 있다.

게임 설계자는 비즈니스 행위의 결과에 대한 확실성의 결여와 인간공학적 요소의 중요성이라는 두 가지 경제적 현실성을 고려하지 않기 때문에 진정한 경제 시뮬레이터 역시 거의 없다.

앞으로는 정원 시뮬레이터나 훈련과 게임적 요소가 혼재된 제품과 같은 하이브리드 제품이 출현할 것으로 예상된다. 이처럼 운전 시뮬레이터도 플레이어의 성능을 분석하는 모듈과 강사가 옆에 있는 것처럼 실시간으로 지도해주는 모듈을 가질 수 있다. 콜린 맥레이(Colin McRae)가 선생님처럼 가르쳐주는 경주 시뮬레이터를 상상해 보라!

- 여러 세대가 함께 즐길 수 있는 게임

아이들이나 손자들이 있는 사람들은 이들과 함께 즐거운 시간을 보내는 것이 큰 즐거움이다. 아이들과 공유하는 활동을 발견할 수 있다면 말이다. 비디오 게임은 부모님 무릎에 앉아 자신이 좋아하는 교육적인 게임을 하려는 어린 아이들의 경우처럼 함께 하는 효과를 줄 수 있다.

- 성인 게임

섹스와 포르노 시장의 경제적 가치는 이미 잘 알려져 있다. 게임은 이 시장의 성장 척도가 되는 새로운 표시자가 될 것이다. 이미 외설스러운 MMO 가 나오기 시작했으며 웹사이트에서는 게임과 친목 기능이 혼재된 하이브리드 제품도 나올 것이다. 이 주제는 지난번에 설명한 부분 유료화와 멀티플레이어 게임에 의존하는 게임이라는 큰 흐름과 연관된다. 여기서도 큰 흐름들이 서로 도움이 되고 있는 것이다.

큰 흐름 XI - 감정적 측면의 부상

영화가 처음 공개될 때 초창기의 제작사에서는 관객의 관심을 끌기 위해 거친 기술(예. 얼굴에 파이를 뒤집어쓴 슬랩스틱 유머나 초기 로맨틱 코미디의 멜로드라마 등)을 사용했다. 이제는 내레이션 기법이나 관객의 수준 모두 성숙되었다.

오늘날의 게임에서는 우리에게 격렬한 감정을 불러일으키려고 시도하는 경우는 많지 않다. 공포감은 특히 서바이벌 공포 게임과 *Doom 3* 또는 *Alien vs. Predator 2*(후자의 “Marines” 캠페인 초기 작품은 이의 뛰어난 예이다)와 같이 잘 만들어진 액션 게임에서 다루어진 감정이었다.

그렇지만 동정이나 사랑(형제의 사랑, 자식의 사랑, 부모의 사랑 등)과 같은 기타 감정들은 거의 다루지지 않았다. 아직까지는 *Final Fantasy* 사가의 몇몇 에피소드에서와 같이 게임의 재미를 배가하는 소수의 예에서만 플레이어의 감정을 불러일으키고 있다.

설계자들은 얼마 되지 않는 시도에서, 그것도 연결되지 못한 채 게임의 감정적인 차원에 대해 다루고 있음을 보여준다. *Splinter Cell: Chaos Theory* 의 싱글플레이어 캠페인의 첫 번째 레벨에 나오는 고문 장면의 목적은 플레이어에게 강렬한 감정을 불러일으키기 위한 것임이 확실하다.

감정을 이용하면 플레이어가 더 큰 목적을 추구하게 만들기 때문에 플레이어가 게임을 빠지게 만드는 데 도움이 된다. 사람들은 감적으로 동화되는 활동에 더 빠지는 경향이 있다.



나이가 많은 플레이어(앞에서 언급한 게이머의 고령화에 관한 큰 흐름 참조)는 게임의 감정적 측면을 잘 이해하는 첫 번째 세대가 될 것이다. 왜냐하면 게임의 감정적 측면은 그들의 삶의 경험과 연결되기 때문이다. 우리는 과거에 느꼈던 감정에 훨씬 더 민감하다.

인류의 위대한 작품은 독자나 작품을 감상하는 사람에게 강한 감정을 불러일으키는 것으로 알려져 있다.

어떤 제작사에서는 이미 (공포 외의) 감정을 앞으로의 작품에 포함시킬 수 있는 방법을 연구하기 시작했다. 액션 어드벤처 게임은 이런 작업의 좋은 대상이며, 다른 장르에서도 이런 방법을 사용할 수 있을 것이다.

한 예로 VU Games 에서 제작된 전략 게임인 *Ground Control 2* 에서는 주인공 남자와 귀여운 과학자 소녀간의 사랑 이야기를 구축하려고 노력하고 있어, 감정적 측면을 다루려는 노력의 싹을 엿볼 수 있다. *Splinter Cell* or *Metal Gear Solid* 와 같은 액션 게임은 감정적인 측면을 구현하는 분야로서 완벽하게 잘 맞을 것 같다.

감사의 글

나의 글에 대한 도움말을 주고 내 글과 연관된 포럼에 기여해 주신 여러분 모두에게 심심한 감사의 말을 전하면서 이번 시리즈 기사를 끝마치고자 한다.

일반적으로 게임 개발은, 그 중에서도 특히 게임 설계는 겸손해야 하며 다른 사람에게 배울 수 있는 모든 것을 배워야 하는, 끊임없이 배우는 과정이다. 앞으로도 서로 의견이 다를지라도 의견을 개선하고 공유해나가면서 성장해 나가고자 한다.