※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

기능성 게임: 절차주의 스타일
(Persuasive Games: The Proceduralist Style)

Ian Bogost

2009. 1. 21

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3909/persuasive_games_the_.php)

[예술 같은 게임 (Games as art)은 해묵은 논쟁이다. 작가 겸 디자이너인 이안 보고스트는 브레이드, 패시지 같은 혁신적 인디 타이틀을 지칭하는 새 표현으로 '절차주의'를 제안한다.]

게임은 예술인가?

작년 짐 프레스톤의 글 한 편이 이 해괴하고 쓸모 없는 질문에 종지부를 찍었다.

누구나 공감하는 예술의 정의가 있다고 생각한다면 그게 바로 주객의 전도다. 예술을 보는 미국인들의 태도는 근본적으로 분화되고 다양하며 복잡하다. 하여 게이머들에게 난 이렇게 말하고 싶다. "게임=예술?' 논쟁은 그냥 무시하라고.

프레스톤은 "게임=예술?" 논쟁에 중대한 문제가 있음을 지적하였다. 현대 문화에서 "예술" 자체에 어떤 정형화된 의미가 없는데 게임을 예술로 정의한들 무슨 소용이란 말인가?

예술사의 사조

이런 결과가 나오게 된 데에는 몇 가지 이유가 있지만 가장 중요한 요인은 아방가르드가 예술을 영구히 변화시켰기 때문일 것이다.

지난 세기 첫 20년 동안 유럽에서는 몇몇 지엽적 운동(movement)이 전통주의를 거부하면서 큰 주목을 받았다. 미래주의(Futurism)의 창시자 필리포 마리네티는 옛 것을 배척하고 젊음, 기계, 폭력을 옹호하였다.

1차 세계 대전으로 폭력이 현실로 나타나자 취리히에 있던 예술가 몇이 계몽주의 이후 나타난 진보가 세계 대전이라는 파멸을 불러 왔으므로 그런 진보는 거부해야 마땅하다고 주창하고 나섰다.

미래주의자들은 문화적 삶과 정치적 삶을 완전히 개조해야 한다고 주장했다. 데이다(Dada)는 예술적, 사회적 관습을 비판하고 부조리주의와 재맥락화를 옹호했다. 트리스탄 차라는 모자 속에서 무작위로 나오는 단어를 가지고 즉흥시를 짓는 공연을 했다. 마르셀 뒤샹은 소변기를 화장실이 아니라 화랑에 들여 놓음으로써 소변기를 예술로 '승화'시켰다.

통칭하여 아방가르드라고 불리게 된 이런 운동은 예술의 역할과 맥락에 대한 전통적인 관념을 훼손시켰다. 20세기 중반으로 치달으면서 형태나 기능만 갖고 예술을 구분하기가 더욱 어려워졌다. 맥락이 지배적인 요소가 되었고 뒤샹의 소변기로 그 임의성(arbitrariness)이 만천하에 드러났다.

하지만 아방가르드 전에도 예술사는 그 과격함은 덜 했어도 옛 것을 재해석하고 재창조하려는 온갖 운동으로 점철되어 있었다.

12-14세기 고딕양식은 조각, 건축, 회화에서 신장(elongation), 장식, 각을 강조했다. 르네상스는 투시법을 완성시켰다. 19세기와 20세기 초를 휩쓴 리얼리즘은 일상 생활의 묘사에 주력하여 후기 인상주의나 라파엘로 전파 같은 수많은 사조를 낳았다.

이 같은 역사적 관점에서 볼 때 "예술"이 획일화되고 확실한 그 무엇이라는 생각은 그야말로 터무니 없다.

예술 게임과 게임 속 예술 사조

비록 초보적이긴 하지만 위의 예술사 지식이 비디오 게임에 던지는 메시지는 무엇일까? 우선 예술에는 통일된 장이론(unified field theory)은 없다는 것이다. 어떤 매체에서든 예술을 순수하게 어느 한 가지로 설명하려는 시도는 성공 가능성이 없다. 예술사는 분열과 재창조의 장으로 각 역사적 기간에 사조와 사상의 충돌이 끊이질 않았다. 19세기 이후에는 그런 경향이 더욱 심화되었다.

그렇다면 예술에서 게임의 역할은 어떻게 이해해야 할까? 영화에 대한 로저 이버트의 오만한 집착을 현대 예술의 신격화로 몰아 붙여서도 안 되지만 비디오 게임을 언론의 자유와 지나치게 연결 지으려는 시도 또한 위험하다. 마찬가지로 익숙한 게임 이미지를 공예품이나

케이크로 용도 변경하는 행위나 박람회에 전시함으로써 게임 스틸이나 컨셉트에 아트 갤러리의 지위를 부여하는 행위도 예술은 아니다.

제이슨 로레어가 주창한 “예술 같은 게임(games as art)” 또는 “아트게임(artgame)”이라는 개념은 특수성(specificity)이 좀 부족하긴 하지만 그 자체로 의미가 있다. 적어도 실무 집단과 게임 업계 안에서는 게임이 자연스럽게 예술로 인정되기도 한다는 말이다. 이를 실행에 옮기는 사람들로는 게임 개발자와 일하는 예술가(working artist)가 꼽힌다.

반면 “게임 예술(game art)”은 화랑이나 박물관 같은 “전통적” 장소에 전시하기 위해 제작된 작품을 지칭한다. 코리 아칸젤의 작품으로 움직이는 구름만 빼고 뭐든지 다 지워버리는 NES 카트 ‘수퍼 마리오 클라우즈’가 “게임 예술”의 좋은 예다. 이들 게임은 전시용일뿐 플레이용은 아니다.

하지만 이 같은 차이와 수사적 힘이 무색하게 “아트게임”은 플레이어, 창작자, 비평가 그 누구에게도 유용한 이름이 아니다. 현실주의나 미래주의처럼 아직 이름이 붙여지지 않은 운동이나 스타일을 부르는 일종의 대명사일 뿐이다.

우리는 게임 개발 과정에 존재하는 구체적인 예술적 트렌드의 특성을 더 면밀하게 고찰함으로써 그것이 게임과 예술 두 측면에서 어떤 위치를 점하는지 규명해야 한다.

다시 말하면 우리는 게임=예술이라는 더 포괄적인 개념에 동조하는 게임을 통해 관습과 스타일, 운동의 발전에 대해 지엽적으로 또 역사적으로 논의해야 한다.

절차주의

최근에 게임과 예술에 대해 논할 때 자주 언급되는 세 사람이 있다. 바로 제이슨 로레어과 조너선 블로우, 로드 험블이다. 이 세 디자이너의 작품은 픽셀화된 노스탤지어의 고통이나 추상적 창발(emergence) 같은 공적 엄숙함에 치우치지 않은 단순함을 표현하고 있다.

나는 이들 세 사람이 보여주는 스타일에 “절차주의”란 이름을 붙였으면 한다. 단, 이들 세 사람이 만든 게임이라면 모두 다 이 이름을 붙여야 한다는 뜻은 아니다. 의도적으로 그리고 성공적으로 구현해 낸 어떤 스타일에만 적용되는 이름이다.

일례로 블로우의 브레이드, 로레어의 패시지, 험블의 더 매리지의 공통점을 찾아보자. 일부는 기대 효과와, 일부는 창작 방법, 일부는 형태와 관련이 있다.

절차적 수사학. 이름이 암시하듯 절차주의 게임은 프로세스 집약적이다. 게임의 표현은 주로 플레이어의 체험에서 나타난다. 체험이 게임의 메커니즘이나 역동성과 반응하여 나오기 때문이다. 반면 시각, 청각, 텍스트 측면에서는 그 정도가 약하다 (전혀 없는 경우도 있다).

이런 게임들은 완전히 형식을 드러내므로 모형에서 의미가 흘러나온다.

나는 컴퓨터 모형을 이용하여 제기한 주장에 대해서도 "절차적 수사학"이라는 이름을 붙인 적이 있다. 절차적 수사학은 서술(쓰기)이나 묘사(이미지)를 이용하기 보다 컴퓨터의 process-native 환경에서 프로세스를 모형화함으로써 어떤 사물의 구동 원리를 표현하고자 한다.

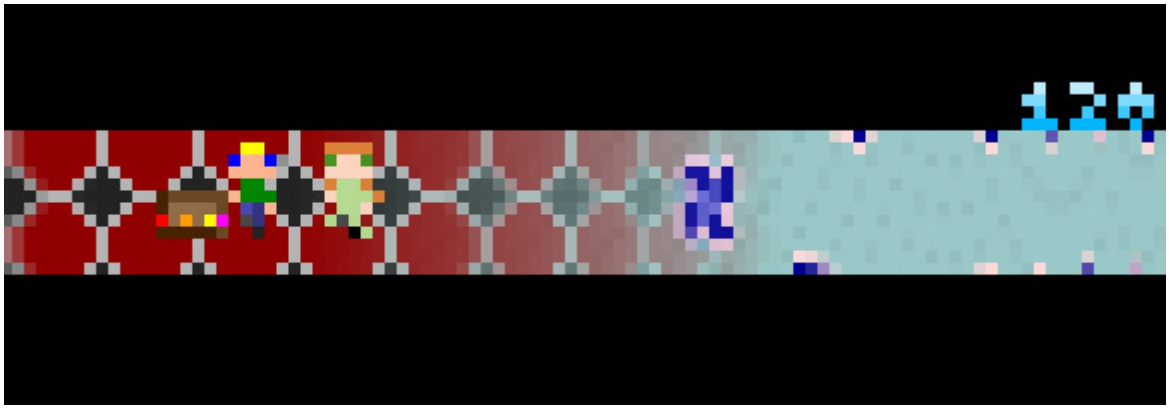
내가 설득적 게임(persuasive game)이라고 부르기도 하는 기능성 게임(serious games)과 병치하면 이 단어는 잘 어울린다. 하지만 다른 맥락에서는 일부 혼란을 유발한다. 아마도 현대 문화에서는 "수사학"이라는 용어가 낯설기 때문이리라. 많은 사람들이 "수사학"하면 "거짓말"을 떠올린다. 하지만 수사학자들에 "수사학"은 표현의 과정에 훨씬 더 폭 넓은 특성을 부여하는 말이다.

논란이 되고 있는 아트게임에서 절차적 수사학은 어떤 입장(position)을 주장하기보다 사상을 구체화한다. 이들 게임은 세상을 어떻게 몸소 체험하는지, 결혼, 죽음, 후회, 혼란 같은 상황을 경험하거나 그것에 연루되는 기분이 어떤지를 말하려 한다.

중요한 차이점: 마르셀 뒤샹은 한 때 체스에 미쳐 예술을 그만두면서 그 게임에 "예술의 아름다움이 모두 다 담겨 있다."고 했다 한다. 단순성과 창발(emergence)은 오랜 세월 바둑이나 체스처럼 인기 있는 게임의 특성이었으며 창발의 추상적 아름다움은 비디오 게임의 숭고함을 표상한다고 여겨지기도 한다.

체스나 바둑에서 나타나는 창발의 아름다움은 절차주의의 지배적 특성은 아니다. 세계적 사상과 연결되는 고리가 너무 느슨하거나 은유적이기 때문이다.

내성(Introspection). 절차주의 게임은 순간적인 만족(immediate gratification)과 외부의 행동(external action)에 대한 내성을 중시한다. 여기서 전자는 오락 게임에 후자는 기능성 게임을 지배하는 특성이다. 절차주의 디자이너는 플레이어가 결심이나 영향에 연연하지 않고 게임 중 또는 게임 후에 몇 가지 주제에 대하여 성찰하도록 유도하는 데 목표를 둔다.



제이슨 로레어의 패시지

가령, 패시지(Passage)는 삶의 선택과 교훈, 피할 수 없는 종말을 다루고 있는 게임이다. 파트너십과 청장년기, 노년, 죽음으로 이어지는 시간의 경과를 추상적으로 표현하고 있기 때문에 플레이어는 이 과정에 대해 자연스럽게 생각하게 된다.

더 매리지(The Marriage)는 대인관계의 밀고 당기는 속성에 관한 게임이지만 그 주제의 의미는 제목과 그것이 구현하는 행동 사이의 모호함 속에 놓여 있다. 이들 게임은 질문을 던지고 그것을 중심으로 아주 구체적인 체험을 의태(simulate)하지만 그런 체험이 플레이어들에게 어떤 답을 제시해 주지는 않는다.

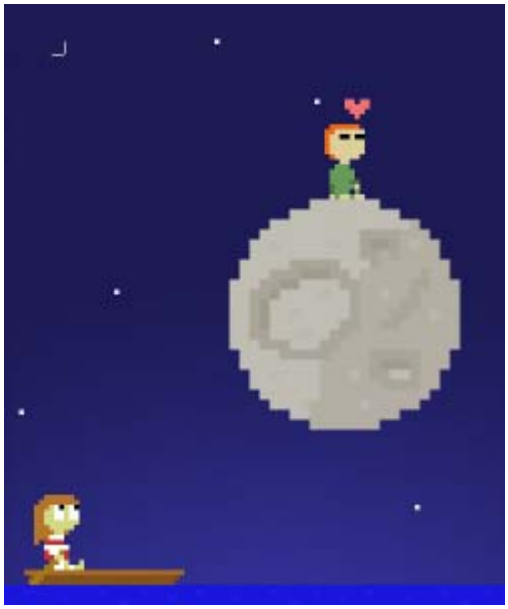
사례적 자산(instantial asset)의 추상화. 절차주의 게임은 메커니즘에서 의미에 초점을 두긴 하지만 그래픽, 사운드, 텍스트, 스토리를 모두 다 거부한다. 설령 일부 수용하더라도 핍진성(verisimilitude)을 거부하고 추상을 선호하는 경향을 보인다.

그렇게 하는 이유는 일부 실용성 때문이다. 한 두 명이 게임을 개발할 때가 자주 있어서 그렇다. 하지만 더 중요한 이유는 바로 심미성이다. 장식에 대한 플레이어의 강박을 줄이면 프로세스의 체험이 드러나면서도 이미지, 사운드, 텍스트가 게임 테마의 허구성을 의미 있게 부각시킨다.

추상화에는 (브레이드, 패시지, 더 매리지 처럼) 2차원 렌더링이 많이 쓰이지만 절차주의 게임이 다 이 방식을 채용하지는 않는다. 가령 크고 작은 생명체의 움직임을 다룬 마이크 트레너의 리플렉트는 3차원 절차주의 작품이다. 트레너의 로우 폴리(low-poly) 3차원 렌더링 스타일은 시각적 충실도(visual fidelity)에 대한 강조를 줄이고 움직임의 체험을 중시한다.

스토리에 있어서는 절차주의 작품은 서사 대신 은유나 비네트(vignette)를 이용하는 경향이 짙다. 다니엘 벤메르기의 더 스토리텔러가 좋은 본보기다. 각 시점마다 트립티크(triptych)

같은 무대 위에 위치한 여러 캐릭터 사이의 인과 관계를 토대로 이야기가 진행된다.



추상화의 수준이 어떻든 절차주의 작품은 낮은 제작 가치로 고도의 추상을 훼손하지 않는다.

이미지, 사운드, 텍스트가 있으면 엄선되어 게임의 나머지를 구성하는 시스템에 추가된다. '브레이드'의 가역 배경 입자, '아이 위시 아 워 문'의 6 픽셀 눈, '패시지'의 과거와 현재를 비치는 창의 대수적 왜곡이 대표적인 사례다. 이 같은 자산은 언제나 게임플레이와 밀접하게 연계된다.

주관적 표상. 바둑이나 테트리스 같은 게임은 추상적이다. 대하여성(aboutness)이 있다 해도 시스템 그 자체의 체험에 한정된다. 누군가 이들 게임에 대해 표상적 주장할 수는 있겠지만 (자넷 머레이가 헬밋 온 더 홀로데크에서 그랬듯) 그것은 어디까지나 은유적 방식으로만 가능하다.
이와는 대조적으로 심시티나 메이든 같은 게임은 구체적이다. 특정 주제와 행동을 분명하게 다룬다는 뜻이다. 여기서 전자는 도시 계획이고 후자는 미식축구이다.

절차주의 게임은 양 극단 사이에 위치한다. 그 시스템은 장르나 관습의 산물이 아닌 엄선된 대하여성을 특성화한다. 대하여성은 간혹 개인적 경험에서 나오기도 한다.

동시에 절차주의 작품은 그 표상에 대하여 다른 게임만큼 분명하지가 않다. 이들 작품의 형태와 의미에 모두 다 모호함이 있다.

이 같은 양상이 잘 드러난 또 다른 예로 버나드 쉴렌버그의 'Where is My Heart'을 들 수 있다. 이 게임은 세 추상적 캐릭터에 성공을 나누고 스크린 주변으로 정교한 플랫포머 세계를 흩어 놓음으로써 "가족 일상의 복잡함"을 다루고 있다.

형태라는 측면에서 볼 때 절차주의 아트게임은 구체적이고 현실적인 상황에 추상적인 상징과 목표 또는 행동을 조합하는 경향을 보인다. 가령 (일전에 본 칼럼에서도 소개한 적이 있는) 로레어의 '비트윈(Between)'에 등장하는 블록을 떠올려 보라. 그것은 추상적인 물체로서 개인들을 갈라 놓는 장애물에 관한 어떤 개념이나 일단의 사상에서도 일정한 역할을 한다.

의미(signification)의 관점에서 절차주의 작품은 직접적이기보다는 시적인 수단을 써서 프로세스가 표상하는 사상이나 시나리오를 표현한다. 브레이드는 의심, 용서, 시간, 후회에 관한 질문을 던져 플레이어 스스로 "돌아갈 수만 있다면"이라는 명제를 숙고하게끔 유도한다.

그러나 이런 질문에 대한 답은 게임 시스템을 마스터한다고 자동으로 튀어나오지는 않는다.

이런 의미에서 절차주의는 예술의 표현주의와 일부 가치를 공유한다. 둘 다 감정을 주관적으로 해석한다는 점에서 특히 더 그렇다.

저자주의(Authorship). 우리가 인간의 경험이라는 주관적 주제를 논할 때 기업적 창작의 익명성과 관련하여 그렇게 하기는 매우 어렵다. 따라서 이런 류의 게임에는 인간 저자의 존재감이 매우 크다. 이런 맥락에서 "저자"란 한 개인을 의미할 수도 또는 작은 집단의 구성원들을 의미할 수도 있다.

저자주의이라는 개념에는 예술의 또 다른 특성이 광범위하게 녹아 있다. 바로 수요나 매출과 관계 없이 어떤 진실을 추구하는 것이다. 인공물은 무언가와 연관되어 있고 경험이 최적화되기보다 그 무언가가 표현될 때까지 누그러지지 않는다는 사상이 여기 작용하고 있다.

주의. 저자주의와 의도(intention)를 혼동하지 말라. 비평에는 의도된 오류(intentional fallacy)라는 오래된 개념이 있다. 이 개념은 어떤 작품의 의미나 가치는 창작자의 의도와 연관이 있다는 명제를 거부한다.

각종 게임의 플레이어 에이전시(player agency)는 플레이의 느낌을 독특하게 해석한다. 즉, 절차주의 게임에선 어떤 한 인간이 그 작품의 프로세스에 움직임을 불어넣는다는 것을 알기에 그런 느낌이 촉발된다는 것이다.

게임 디자인의 조류

예술적 스타일, 조류, 전통은 20세기 초의 여러 매니페스토(manifesto)처럼 한 예술가 집단의 선언을 계기로 출현하기도 한다.

실제로 더 그레이브야드의 개발자는 2006년 'Realtime Art Manifesto'를 통해 종전의 절차주의와 크게 다른 자신들만의 스타일을 세상에 공개하였다. 이들은 규칙과 목표를 거부하고 하이 글로스(high-gloss) 로우 인터랙션(low interaction)의 3D 체험과 상황을 강조하였다.

테일 오브 테일즈의 'The Graveyard'

비평가와 역사가들이 사후에 어떤 스타일의 등장과 변천을 기술하는 경우도 있다. 위에 언급된 창작자들이 "절차주의자"라는 꼬리표를 받아들이건 그렇지 않건 그것이 성숙 과정에 있는 어떤 스타일을 기술하는 것의 유용성을 훼손하는 것은 아니다.

절차주의는 게임 디자인에서 하나의 스타일로서 통념(conventional wisdom)의 반대편에 서 있다. 비디오 게임이 현실적 시뮬레이션에 주력할 때 절차주의는 생각을 은유적으로 다룬다.

비디오 게임이 플레이어의 만족을 지향할 때 절차주의는 플레이어의 성찰을 유도한다. 비디오 게임이 이용자 창의성의 계발에 초점을 맞출 때 절차주의는 창작자의 주관적 진실을 부각시킨다.

이런 스타일의 미래가 안정적이든 그렇지 않든 우리 매체에 대한 우리의 생각에 경종을 울리는 것만은 분명하다. 그것이 바로 예술의 한 가지 특성이다.