



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩  
니다

## 킬 폴리곤, 킬: 폭력, 심리학 및 비디오 게임 (Kill Polygon, Kill: Violence, Psychology, and Video Games)

Michael Thomsen

2009. 10. 22

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4169/kill\\_polygon\\_kill\\_violence\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4169/kill_polygon_kill_violence_.php)

*[많은 비디오 게임에 폭력적인 요소가 가미되어 있다는 것은 사실이다 Silent Hill 프로듀서, 인디 게임 제작자 및 Grand Theft Childhood의 공동 저자와 얘기를 나누며 게임의 도구로서 폭력의 이점과 결점을 살펴 본다.]*

4 학년 말 내 친구 Daniel 이 멀리로 이사를 갈 거라고 말했다. 우리는 또래 여자아이들에 대한 생각에 푹 빠져 비디오를 보고 Run DMC 를 들으며 꼬박 1 년을 보냈다. Daniel 은 마을에서 보내는 마지막 날 밤 우리 집을 찾아왔다.

우리는 수영을 하러 가고 Star Wars 인형을 가지고 놀았는데 해가 지자 그의 아버지가 근처에 차를 몰고 왔다. 그는 진정으로 친한 친구 중의 하나였고 우리 사이에는 비밀이 없었고 근사한 척 꾸밀 필요도 없었다. Daniel 은 마루 위의 Star Wars 장난감을 쳐다보고선 그 중의 하나를 이별의 선물로 갖겠다며 움켜지었다.

나는 그를 따라 복도로 들어간 후 그를 마루바닥에 밀어 버렸고 그런 다음 머리 윗부분을 주먹으로 연달아 때렸다. 그는 몇 초 후 장난감을 떨어뜨렸다. 난 주먹질을 멈추고 그 장난감을 집어 다른 수집품이 있는 곳에 도로 갖다 놓았다.

몇 분 후 다니엘은 떠나버렸고 다시는 그를 보지 못했다.

Tomm Hulett 은 “실제 삶에는 이미 인식하고 있는 ‘어두운 면’이 존재한다.”라고 말했다. 그는 Konami 의 프로듀서로 *Silent Hill: Shattered Memories* 를 제작했다. 또한 그는 “호러 게임(영화 또는 책)에서는 이러한 어두운 면과 맞붙어 싸워야 하고 플레이어가 내심으로 공포를 느끼던 무언가의 실체가 드러나면 이것을 처리해야 한다.”라고 말했다.

폭력은 현대 비디오 게임에서 산소와 같은 역할을 한다.*Mario Kart Wii* 에서 *Call of Duty: World at War* and *Madden NFL 10* 까지 주어진 시간에 상위 10 위의 매출을 올린 게임은 상상력을 자극하는 폭력적인 내용으로 가득 차 있다. 모든 게임이 폭력적인 요소를 필요로 하지는 않으나 역사상 폭력적인 대결은 게임의 중심축을 이루어 왔다.

우리가 이러한 미디어의 폭력을 만들었는가? 아님 미디어가 우리를 폭력적인 사람으로 만들었는가? 결국 우리에게 어떤 영향을 미치는가?실제로 우리 가정의 어느 정도를 가설 대신 연구내용으로 뒷받침할 수 있는가?

**약간의 폭력적인 요소로 효과적인 게임이 만들어진다.**

부신은 비디오 게임 플레이어의 G-스팟과 같은 것이다. 인간이 진화함에 따라 신장은 사람들이 신중한 상태가 되도록 하는 호르몬을 분비하거나 싸우고 통증을 관리하는 능력을 향상시키며 자기 보존을 위한 핵심적인 역할을 수행해 왔다.사무실 거주자, 페이스북 사용자 및 아마존 리뷰어들이 점점 늘어남에 따라 부신의 사용은 추상적인 용도로 변경되었다.

Hulett 은 "특히 [*God of War*]는 우리를 마초 즉, 힘을 가진 난폭한 사내처럼 느끼게 만든다. 마치 Batman, Jack Bauer 또는 Bill Rizer 처럼. Kratos 는 어떤 것에 의해서도 동요되지 않는다. 그는 결코 두려워하지 않는다. 이러한 기분을 느끼고 싶어 액션 게임을 사는 것이다.”라고 말했다.



### *God of War III*

*God of War* 는 94 점의 Metacritic 점수와 1UP, Game Informer, GameSpy, G4, Games Radar 및 Official US PlayStation Magazine 의 완벽한 스코어를 갖춘 가장 좋은 평가를 받은 게임 중의 하나이다. 기본 메커니즘은 마지막에서 자이언트 블레이드로 체인 스윙하는 것과 관련되어 있다.변화를 주기 위해, 맨손으로 Gorgon 의 머리를 벗겨내고 칼로 불운한 전사의 흉곽을 찌르고 속임수를 써서 아내와 아이를 할복하게 할 수 있다.

액션 게임의 진행은 적의 처치 지역과 전진 상태와 관련되어 있다.환상적인 적 디자인으로 인해 플레이어는 적을 공감할 수 있는 살아있는 생명체가 아닌 처치 대상이나 장애물로 생각하게 된다.피가 쏟아져 나오고 팔다리가 날아 다니고 하면 플레이어는 해야 할 뭔가를 제대로 했다고 생각한다.

해당 시리즈의 리드 디자이너인 Cliff Bleszinski 는 "*Gears of War* 에서 플레이어가 상호작용하는 방식은 세계를 향해 슈팅하는 것이다. 이것은 가상 공간에서 활용할 수 있는 기량이다.그가 수행하는 일은 환경에 다가가 접촉하는 것이며,탄알을 장전하지 않고 적을 물리치기 위해 직접 맞닥뜨리기도 한다."라고 말했다.

피가 흐르면 잠재의식적으로 아드레날린을 분비하게 되고 죄의식으로 인한 전율과 함께 장애물을 제거하며 흥분하게 된다. 체스 말을 제거하면 지적인 만족감을 주나 피가 솟아

나오고 신체 일부가 떨어져 나갈 때마다 고통으로 울부짖는 소리는 별다른 재미를 더하게 된다.

이것은 수준 높은 예술이 아니라 인터랙티브 판타지나 서스펜스일 뿐이며 수준 낮은 게임 디자인의 공통적인 요소를 보여 주고 있다. 반복적인 게임플레이 메커니즘을 감추기 위해 미적인 측면을 교묘하게 조작할 수 있고 실행 효율성에 관한 피드백을 플레이어에게 제공한다. 이것은 고상한 접근법은 아닐 수 있으나 효과는 있는 편이다.

### 제어가 지켜 보는 것 보다 더 나쁜가?

비디오 게임에 관해 가장 논란을 빚고 있는 문제 중의 하나는 플레이하는 사람들에 대한 폭력의 영향이다. Jack Thompson 은 플레이어에 대한 비디오 게임의 악영향을 퇴치하기 위한 운동을 적극적으로 벌였고 비디오 게임의 내용을 통제하기 위한 진지한 노력들이 행해지고 있다.

1994 년 코네티컷과 위스콘신주의 민주당 의원인 Joe Lieberman과 Herb Kohl은 ic violence in *Mortal Kombat*의 그래픽 폭력을 조사하기 위해 청문회를 열었다. 캘리포니아주 검찰총장인 Dan Lungren은 "게임이 감수성이 예민한 젊은이들을 무관심하고 냉담한 상태로 만들 수 있다"고 공언한 바 있다.

2001 년 컬럼바인 고등학교에서 Eric Harris 와 Dylan Klebold 에 의해 살해된 학생들의 가족들이 25 개 비디오 게임 업체를 상대로 50 억 달러의 공동 소송을 제기했다.

결국 이 소송은 기각되었지만 Harris와 Klebold가 *Doom*과 같은 폭력적인 게임으로 인해 범행을 저지르게 되었다는 인상은 좀처럼 가시지 않고 있다. Harris는 *Doom* 모더(modder)였고 그가 플레이 했던 레벨은 아직도 다운로드 가능하다.

2005 년 캘리포니아는 18 세 이하 청소년이 폭력적인 비디오 게임(사람을 죽이거나 사지를 절단하거나 손상을 주거나 성폭행하는 것을 묘사한 게임)을 플레이 할 수 없도록 제한을 가하는 법률을 통과시켰다. 이 법률에 따라 모든 배포업체는 폭력적인 게임 커버에 "18"이 표시된 2 인치의 사각형 스티커를 붙여야 하고 소매업자가 미성년자에게 게임을 파는 경우 범죄에 대한 책임을 지도록 했다.

나중에 이 법은 위헌으로 판결되었으나 곧 미국 대법원에 최종적으로 상고할 예정이다. 2005 년 뉴욕 상원의원인 힐러리 클린턴은 비디오 게임을 “무관심하고 냉담한 사람을 양산하는 소리 없는 전염병”이라고 비난하면서 AO 또는 M 등급의 게임을 미성년자에게 파는 것을 범죄 행위로 보았다.

계속적인 비난에도 불구하고 다수 개발업체는 여전히 폭력물을 만들고 있다. *Passage*, *Primrose* 및 앵글라의 다이아몬드 거래에 관한 게임의 개발자인 Jason Rohrer는 “만일의 사태가 발생한다면, 우리가 폭력적인 요소를 최대한 배제하지 않은 것에 대해 책임을 져야 한다.”라고 말했다.

Center for Mental Health and Media 의 공동 소장이자 Grand Theft Childhood 의 공동 제작자인 Cheryl Olsen 은 “일부 연구자들은 비디오 게임의 반복되는 물리적인 행동(방어 슈팅)이 실제 세계에서 조건 반사적으로 폭력적인 반응을 일으킬 수 있다는 우려를 표명했지만 이것은 단지 이론일 뿐이다. 게이머는 게임을 계속 진행하기 위해 액팅을 해야 하므로, 게임이 수동적으로 지켜보기만 하는 공포 영화와는 달리 판타지라는 생각을 하고 있다고 주장하는 사람들도 있다.”라고 말했다.



컨트롤은 비디오 게임의 주요 특징이고 이것으로 인해 짧은 순간에 공격성이 증가하고 플레이어에게 플레이하고 있는 환경이 가공의 것임을 상기시켜 줄 수 있다는 연구도 존재한다.

Rohrer 는 “험상곳은 몬스터의 마스크를 벗겨 대신 쓰는 경우 거짓 자극에 대한 심리적인 힘을 발산할 수 있다. 그러나 영화에서는 그러한 행동을 쉽사리 할 수가 없다.”라고 말했다.

아트 스타일을 통해 화면 상에서 일어나는 일과 실제 삶에서 예상되는 것 간의 차이를 없애버림으로써 폭력을 보다 추상적인 것으로 느끼게 만들 수 있다.Hulett 은 "까다로운 플레이어가 리얼리스트틱 밀리터리 게임에서 군인을 사살하는 것 보다 데몬을 죽이는 것이 더 쉬워 보인다."라고 말했다.

자신의 연구를 바탕으로, Olson 은 비디오 게임으로 통해 건전한 사회적 충동을 발산할 수 있다고 믿고 있다.그녀는 "10 대 및 10 대가 되기 전의 소녀들이 자신의 역량을 시험해 보기 위해 게임에서 경쟁하는 것은 지극히 정상적인 것이다.

어린이와 10 대들은 잠재적인 정체감과 새로운 행동을 시도해 보기를 좋아한다(예를 들어, 내가 이런 행동을 하거나 이런 종류의 사람이라면 사람들은 나를 어떻게 대할까? 등). 따라서 비디오 게임은 이러한 것을 시험해 볼 안전한 장소인 셈이다."라고 말했다.

### **우리가 알지 못하는 것**

대부분의 사람들은 비디오 게임의 그래픽 콘텐츠가 어떻게 영향을 미치는지에 대해 상당한 관심을 갖고 있지만 논쟁의 양쪽 측면을 지지할 만한 결정적인 데이터가 여전히 부족한 상태다. 우리는 우리가 생각하는 것 보다는 많은 것을 알지 못하고 있다.

Olson 은 "재산이나 사람을 손상하거나 해를 끼치는 사람들에 관한 체계적인 연구(이러한 사람들이 비디오 게임 또는 다른 미디어의 사용법 측면에서 일반 사람들과 다른 점이 있는지를 확인하는 연구)가 존재하지 않는다."라고 말했다.

최근 폭력적인 미디어, 영화 또는 게임에 노출되어 있고 어린이가 공격적인 행동을 하는 확률이 증가하고 있으며 제한된 범위의 테스트가 아직 결론을 얻지 못하고 있음을 보여주는 다수 연구가 존재한다.

Olson 은 "내가 연구한 바에 의하면 남을 괴롭히는 행동과 비디오 게임 플레이 간의 연관관계(원인과 결과의 상관관계)를 뒷받침할만한 근거가 없다."고 말했다.

게임의 폭력성에 관한 연구에서 문제가 되는 점은 모든 연구가 어린이에게 초점을 맞추고 있다는 것이다.ESA 에 의하면 게임 플레이어의 평균 연령은 35 세이다. 17 세 이하의 소년들 보다 18 세 이상의 여성 플레이어가 거의 2 배 정도가 된다.

Rohrer 는 "업계 아웃사이드와의 대화 중에 Danny Ledonne 의 *Super Columbine Massacre* 를 언급할 때마다 최소한 한 사람으로부터 '왜 사람들은 아이들이 Columbine 에 관한 게임을 플레이하도록 내버려 두었는가?'라는 반응을 들곤 했다."라고 말했다.

아웃사이드 게이머들은 호기심을 불러 일으키는 테마와 논쟁의 여지가 있는 메커니즘을 갖춘 게임은 성인용으로 만들어진 것이라고 생각하지 않는다. Olson 은 이것은 변화의 시작이라고 말했다.

그녀는 "인터넷 게임에 대한 최근의 연구는 성인과 관련되어 있다. 그러나 성인용 게임은 너무 빨리 변화하여 연구하기가 어렵다. 또한 특정 그룹(신체 불구 또는 위험한 이웃으로 인해 사회 접촉의 기회가 부족한 사람들)과 그들에 대한 잠재적인 혜택과 위험을 살펴 보아야 한다."라고 말했다.



*Silent Hill: Homecoming*

조사해 보아야 할 또 다른 것은 서구 문화에 내재해 있는 크고 작은 폭력성 사례이다. 비디오 게임 폭력은 자체적으로 주의를 환기시키는 경향이 있고 새로운 미디어를 대표하고 있으므로 대개 파악하기가 쉽다. 그러나 폭력적인 내용의 인공적인 산물은 우리 주변의 어디서나 접할 수 있다.

Rohrer 는 “ 스포츠는 전쟁 훈련에서 비롯된 것으로 오늘날 경쟁 국가 간의 평화로운 전쟁을 대체하는 역할을 하고 있다.미식 축구와 같은 일부 스포츠에는 글자 그대로 전장을 암시하는 요소가 포함되어 있다.”라고 말했다.

이러한 은유적인 폭력성의 경우, 무언극 같은 상황에서 몸짓으로 자신의 생각을 표현하고 있다고 보는 견해도 존재한다.

Rohrer 는 “ 심지어 전쟁에 관한 게임에서 ‘죽은’ 것(망치 또는 우리가 상상할 수 있는 그 밖의 것으로 때려 부순 것이 아님)은 간단히 제거된다.체스와 바둑 등의 게임에서 나타나는 추상적인 갈등에 대한 가장 자연스러운 해결책은 “죽이기”인 것처럼 보인다.”라고 말했다.

컨트롤러를 이용하고 폴리곤 아바타가 손상되는 반면 전장의 전사들을 지켜보거나 플라스틱 아이콘을 가지고 출정하는 것이 어떻게 괜찮은가? 서구의 비디오 게임은 추상적인 폭력의 역사적인 연장선 상에서 출발한 것인가? *Tetris* 및 *Galaga* 등 상당히 자극적인 게임에서 좌절감에 노출된 어린이들은 몇 차례의 부정적인 강화 후 높은 수준의 공격성을 보이는가?

Olson 은 “ 남을 괴롭히는 어린이에 관한 더 많은 연구를 살펴 보고 싶다. 또한 비디오 게임을 플레이하는 어린이와 십대를 녹화하여 분석하는 관찰 연구가 필요하다. 마지막으로, 비디오 게임이 얼마나 유익하고 잠재적으로 해로운지를 살펴본 뒤 강점을 구축하고 위험을 제한하기 위한 추가 연구가 필요하다

이것이 해결책이 아니다.

관련 업계가 계속 성장함에 따라 게임의 폭력성이 심화되고 있다.최근에 출시된 *Dead Space Extraction*은 외계인의 목을 베고 그 잔해들이 부숴지며 떨어지는 장면으로 가득 차 있다. 또한 일련의 화면에서 플레이어는 거대한 외계인의 수중에서 벗어나기 위해 자신의 팔을 잘라야 하기도 한다.

단순히 버튼을 누르는 것만으로는 촉수를 끊을 수 없다. 즉, 팔꿈치 관절을 반복해서 내리쳐 자르고 풀러 나오기 전 Wii Remote를 회전해야 한다. *Silent Hill: Shattered Memories*는 성과 폭력 간의 경계를 허무는 등 게임의 한계에 도전하고 있다.

올해 E3 쇼에서 선보인 데모의 경우, 게임 내 정신과 의사가 플레이어에게 개인 프로필 작성을 요청한다. 질문 중의 하나는 섹스하는 동안 롤플레이하는 것을 좋아하는지를 묻는



것이였다. 게임 속에서가 아닌 컨벤션 센터의 대형 모니터 앞에서 수 천명의 사람들에게 둘러 쌓여 그러한 질문에 답한다고 상상해 보라.

최근 TIGSource Adult/Educational Competition의 수상작인 *Edmund*에서는 유별난 주인공이 다른 캐릭터를 강간해야 하도록 설정되어 있다. 다른 미디어와 비교해 볼 때 게임의 테마는 상당히 제약되어 있는데, 올해 초, 게임 메커니즘으로 강간을 다룬 게임 두 개가 Amazon 시장에서 퇴출되었다.

그러나 Gaspar Noe 의 *Irreversible* DVD 는 구입할 수 있는데, 이것은 8 분간 지하철에서 강간당하는 장면과 남자의 머리를 소화기로 부수어버리는 것을 보여주고 있다. 또한 Denis Cooper 의 소설인 *Frisk* 사본을 구입할 수도 있다. 여기에서는 네덜란드의 시골에서 강간을 저지르고 사지를 절단하는 등 연쇄 살인범의 모습을 자세히 묘사하고 있다.

로스앤젤레스 타임스의 Michael Silverblatt 는 "불안하게 만드는 탁월한 아티스트인 Dennis Cooper 는 연쇄 살인범의 마음속으로 들어가 진정한 폭로와 함께 나왔다."라고 말했다. 워싱턴 포스트의 Stephen Hunter 는 Noe 의 영화를 "무법자 아트 of 진품"이라고 했다.

*Fallout 3*에서는 핵폭탄을 터뜨려 마을 전체를 초토화하고 선택한 시간에 원하는 캐릭터를 자유롭게 공격할 수 있으나 어린이는 공격하지 못하도록 설정되어 있다. *Edge*에서 리드 디자이너인 Emil Pagliarulo는 게임 내에서 어린이를 죽이지 못하도록 한 결정에 관해 글을 작성하였는데, "그것은 우리가 넘기를 원하지 않는 선이고 올바른 결정이라고 생각한다. *Fallout 3*의 경우 최소한 사회적인 책임을 지지 않을 것이다."라고 말했다.

선을 넘지만 허용 가능한 폭력을 구분해 낼 수 있는 방법이 존재하는가? 가상 세계에서 8 살 난 어린이를 죽이는 것이 NPC 의 명령에 따라 마을 전체 사람을 살해하는 것 보다 더 나쁘다고 합법적으로 말할 수 있을까?

Hulett은 "*Shattered Memories*와 함께 우리는 심리 호러에 초점을 맞추고 있다. 게임에서 직접적으로 보여지는 그래픽 또는 유혈 장면이 존재하지는 않는다. 폭력 행위는 암시적으로 드러나게 되고, 소름 끼치는 이미지로 플레이어에게 충격을 가하기 보다는 플레이어의 마음 속에 공포감이 생기도록 한다.

비디오 게임의 폭력에 관해 가장 성가신 점은 폭력을 어떻게 간단하게 파악해 내느냐는 것이다. *Grand Theft Auto III*에서 임의의 보행자에게 다가가 그들을 때려 죽일 수 있다는

것을 알았을 때 느꼈던 기쁨을 기억하고 있다. 이것은 사회적으로 허용될 수 없는 문명 사회에 대한 범죄였고, 혼자서 생각해 낸 아이디어였다. 시민을 살해하는 방법을 가르쳐 주는 튜토리얼이 *GTA III*에는 존재하지 않다.

Rohrer는 “아마도 우리는 불쾌한 폭력을 원하는 것 같다. *Star Wars* 처럼 기분 좋은 폭력은 가장 위험한 것이고 스쿨셰지식 폭력은 사회에 가장 이로운 것이다. 이것이 사실이라면 게임 폭력은 모든 것 중에서도 가장 최악의 폭력일 수 있다.”라고 말했다.

지난해 *Call of Duty: World at War* 제작사인 Treyarch의 Creative Lead인 Rich Farrelly를 인터뷰했는데 이 시리즈에서 아드레날린이 분출하는 듯한 폭력적인 장면에 전쟁으로 인한 정신적인 충격을 함께 담으려고 노력했다고 했다. Farrelly는 “전쟁의 양 쪽 진영에 있는 사람들이 항상 영웅적인 행동을 하거나 공포를 느끼지 않는 것은 아니다. 전쟁의 공포로 인해 복수, 증오, 두려움 등의 특성을 포함하여 인간의 다양한 측면이 드러나게 된다.”라고 말했다.

*World at War*의 상당히 아이러니한 결말을 잊어버릴 수 없는데, 플레이어는 나치 제국에 은유적인 치명상을 입히고 베르린을 뚫고 나아가며 습격을 일삼는 무리와 합류하고 있다. *Modern Warfare*의 결말 부분의 자축과 힘합 하이파이브 장면과 극명한 대조를 보이면서 *World at War*는 캐릭터가 전체 힘을 상실해 버리는 것으로 끝난다.

캐릭터는 지휘관이 다른 사람을 찢어 죽이는 것을 지켜보면서 가슴에 총을 맞고 무장 해제되며 지옥 같은 폐허를 배경으로 하여 독일 의회에 러시아 기를 쫓는다. 몇 초 동안 컨트롤이 사라지고 매 순간 목표 진행으로부터 주의를 환기하면서 실제로 달성한 결과를 살펴 보도록 한다.

이것은 사람들이 정치적인 이유로 서로를 죽이는 무시무시한 순간(무자비한 전쟁 상황)이다. 무기 밸런스 또는 적 시에 관한 생각이 어떠하든 이 장면은 어떤 미디어에서나 전쟁에 관한 일면으로서 등장하고 있으며, 영화 또는 글에서 재현할 수 없는 방식으로 강렬하고 손에 땀을 쥐게 하고 있다.

비디오 게임 업계의 미래가 어떤 방향으로 전개 되든지 간에 폭력은 게임에서 분리할 수 없는 필수 요소가 될 것이다. 게임의 다른 요소들처럼 폭력은 개발자가 자신을 표현할 수 있는 도구이다. Looney Tunes, John Grisham 소설 및 Transformers 와 같이 재미를 위해

폭력을 사용할 수도 있다.그러나 그 밖의 무엇을 표현하기 위해 폭력을 사용할 수 있을까?  
이것은 개발자가 가장 잘 대답할 수 있는 문제이다.