



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

강력한 새로운 미디어: 페이스북 vs. *월드 오브 워크래프트(WoW)*

(A Brave New Medium: Facebook versus *World of Warcraft*)

마이클 톰슨(Michael Thomsen)

가마수트라 등록일(2009. 12. 16)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4218/a_brave_new_medium_facebook_.php

사람들이 비디오 게임에 '능숙'하지 않다고 말하거나 향후 백만 년이 지나도 *콜 오브 듀티:모던 워페어2(Call of Duty: Modern Warfare 2)*를 어떻게 하는지 알 수 없을 것이라고 말할 때면 내 자신이 움찔해진다. 이들은 "게임 좋지요. 하지만, 저는 게임을 잘하지 못해요. 그래서, 앞으로도 게임을 안할 것 같아요" 라고 소심한 모습으로 어깨를 으쓱인다.

과거에 나는 비디오 게임은 사람들간의 미디어라고 주장했었다. 하지만, 이제 나는 그 생각이 잘못된 것이었음을 깨달는다. 새롭고 혁신적인 미디어가 있지만 비디오 게임은 단지 훨씬 큰 그림 안의 작은 부분일 뿐이다.

페이스북에 프로필이 있고 MS 워드를 사용할 수 있거나 이베이(eBay)에서 물건을 산 경험이 있는 경우 기본적인 상호 소통을 위한 언어를 이해해야 한다. 이는 모든 비디오 게임의 핵심이기도 하다. 하드코어 슈터를 이해하는 것을 방해하려는 것은 아니겠지만, 그렇다고 이러한 행동이 비디오 게임을 포함하는 미디어의 활동적인 고객이 아니라는 의미는 아니다.

가상의 상호 소통은 현대 미디어의 핵심이며, 그 다음에 무엇이 오는지에 대한 막연한 질문에 대한 답이기도 하다. 수 천 년 동안 게임은 상호 소통의 형식을 따왔지만, 양방향의 소통을 재생산하기 위해 두 당사자가 필요했다.

PC와 인터넷이 널리 사용되고 있는 가운데 거래에서 스토리텔링까지 모든 것에서 체계적인 상호 소통에 대한 필요한 모든 기술이 존재한다.

상호 소통의 이점을 Wii나 DS보다 더 큰 주류에 소개한 것이 페이스북이다. AOL, 아마존, 이베이와 같이 페이스북은 기존의 비디오 게임에 있는 동일한 기계적인 원칙을 많이 사용하지만 페이스북의 최종 목표는 완전하게 다르다.

고유한 미디어로서 상호 소통을 명확하게 정의하려는 노력에서 페이스북과 *월드 오브 워크래프트*를 비교한 후 더 큰 미디어 내에서 비디오 게임의 특별한 목적을 찾아본다.

인터페이스

PC는 세상에서 가장 큰 게임 플랫폼이고, 상호 소통의 가장 기본적인 특성을 설명하기 위한 최전선이다. 마우스와 키보드를 사용해서 인터페이스를 통해 웹을 탐색하고 스프레드시트를 구축하거나 쇠지레를 사용해 좀비를 때리기도 한다. 마우스 커서를 파워포인트에서 움직이는 것과 *레프트 포 데드 투(Left 4 Dead 2)*에서 목표를 조정하는 것은 목적이 다르지만 인터페이스는 동일하다.



월드 오브 워크래프트에서 사용자 인터페이스는 여러 층으로 되어있고, 게임 세계는 아이콘 버튼, 이벤트의 구동 로그 및 사회적 교환의 기록으로 구성되어 있다. 페이스북의 페이지에는 작동 버튼과 부드러운 하얀색 배경에 파란색의 링크가 있는 빈 칼럼이 있다.

이 모두, 마우스를 이용해 원하는 방향으로 세밀하게 조종하고 키를 눌러서 개인적인 상호 소통과 표현을 하는데 사용한다. *WoW* 는 게임 세계의 프레임으로서 시각적인 인터페이스를 제공한다. 페이스북에서 각 새로운 정보 비트는 프로필에서 프로필로 상태 업데이트에서 상태 업데이트로 일관되는 좀 더 작은 인터페이스 옵션 세트가 있다.

"페이스북에 추가하는 모든 것에 대한 일차적인 가이드라인은 사용자가 서로 연결되고 공유하도록 돕는 것이다" 라고 페이스북의 플랫폼 관리자 및 게임 리드인 가레스 데이비스는 말했다. 그는 이어서 "이것이야말로 우리가 페이스북에 추가하는 모든 것을 평가하는 렌즈이다. 이는, 사람들이 서로 연결되고 공유하는데 유용하다."

공유와 연결은 *WoW* 에 중요하다. 하지만, 롤플레이 및 판타지 영상에 따라 달라진다. 이러한 요소(예를 들면, 퀘스트 디자인, 이들을 연결하는 스토리, 게임 플레이어가 이들의 판타지를 생활에 접목할 수 있는 기술 스타일)들은 기술 및 저자의 향목이다.

"사용자가 이행하도록 자극하는 바를 쉽게 달성할 수 있는 간단한 UI 는 종종 훌륭한 디자인보다 중요하다" 라고 Spacehack.org 의 창립자이자 전 NASA 코디네이터였던 디지털 인류학자 아리엘 월드만은 말했다.

그는 이어서 "소셜 네트워크에서 트위터와 포스퀘어(Foursquare)가 이러한 요소의 좋은 예이다. 반면에, 텀블러(Tumblr)는 품위있는 미학 및 정보 아키텍처와의 단순한 상호 소통을 조정하는 방법을 안내할 뿐이다" 라고 덧붙였다.

아이덴티티 창조

상호 소통은 스스로를 표현하는 방식 중 하나로, 가장 높은 수준의 형이상학적인 판타지 단계에서 또는 전자 상거래의 가장 평범한 기능에서도 있다. "MMO 와 소셜 플랫폼의 차이점이라면 MMO 는 판타지 영상에 관한 것이고 소셜 네트워크는 자신의 아이덴티티와 표현에 관한 것이다" 라고 ngmoco 의 공동 창업자인 네일 영은 말했다.

"이에 대해 다른 방식으로 생각하자면, 리얼리티 TV 와 각본에 의한 TV 의 차이로 말할 수 있다. 당신 자신을 반영하지만, 이 또한 허구적이다. 소셜 네트워크가 좀 더 정확하게 자신을 반영하는 것 같고 이러한 반영을 수정하고 다룰 수 있지만, 실제 세상에서는 지인들에 의해 통제되는 경향이 있다" 라고 그는 덧붙였다.

WoW 에서 싸움(간단하게 선 또는 악)과 연관시켜 상호 소통(드루이드, 사냥꾼, 성직자, 마법사, 전사 등)을 위해 선호하는 은유를 기반으로 캐릭터 클래스를 선택한다. 당신의 외형은 당신이 완료한 이벤트의 기록이 되거나 당신이 머문 장소가 된다. 사람들에게 당신의 경험에 대한 정보의 일부를 말해주는 허구적인 복합체이다.

페이스북에서 당신의 아이덴티티를 만들어내기 위해 수많은 옵션을 사용할 수 있지만 그 기능은 여전히 연관을 통해 사용할 수 있다. 가장 기본적인 아이덴티티는 개인적인 소속 및 길드를 통해 성립되고, 클래스는 지역, 네트워크, 친구가 된다. 태그로 된 사진들은 당신이 어디에 살고 무엇을 하는지 등 당신만의 고유한 항목이 생성된다.

"인터페이스는 매우 깨끗하고 매우 일관되게 보이도록 초기에 결정을 한다. 그렇기 때문에, 내가 세 친구의 프로필을 방문한 경우 나는 관심이 있는 정보를 매우 빠르고 쉽게 찾을 수 있다" 라고 데이비스는 말했다.

"그들이 누구인지 그들이 말하는 존재와 그들이 누구인지 당신이 아는 존재가 가장 중요하다."

네트워킹/커뮤니티 피드백

가상의 자신을 만드는 도구는 대략적으로 보면 유사하다. 하지만, 이러한 도구의 사용은 매우 다르다. "WoW에서 새로운 사회적 표준은 그룹에 동참하는 것을 어렵게 한다. 일반적으로 길드에 속한 사람은 당신을 보증해야 하고 오피서가 당신을 초대하기 전에 당신이 신뢰할 수 있는 사람이라는 것을 증명할 필요가 있다" 라고 월드만은 말했다.

"페이스북 주변의 극적인 사건, 사회적 압력을 야기하는 학교 동문으로부터의 요청을 허용하지 않는 경우의 지속적인 사용자 불안과 방대한 프라이버시 수준은 자기 잇속만 챙기는 공유에 대한 공동의 상호 소통을 평가절하하게 된다."

사용자 표현은 남의 흥을 깨어서 전체의 경험을 망치는 긴장점이 있다. 예를 들어, 리로이 젠킨스 또는 프렌드스터와 마이스페이스의 존재를 결국 희석시키는 우스개 프로필 집단 등이 있다.

"핵심은 실제 세상의 아이덴티티이다. 당신 친구의 페이지를 방문했을 때 그들이 당신의 친구라는 것을 안다는 것이다" 라고 데이비스가 말했다. 그는 이어서, "이는 사람이 자발적으로 자신의 프로필에 적은 정보의 양을 기반으로 하기 때문에 나는 그들이 나의 친구라는 것을 알게 된다. 그리고, 우리는 우정을 맺게 된다. 이는 대칭적이다. 우리는 서로 일정량의 정보를 공유하는 것에 합의한다. 이것이 신뢰를 기반으로 하는 우정이다."

미디어가 이러한 투명성을 방해하는 정도(degree)는 수많은 독창적인 경험이 점차 교묘해지고 예상치 못하게 극적으로 될 수 있다는 점에 있다. 이는 WoW의 동시대적인 게임으로 가장 호기심을 자극하는 게임 중 하나인 *이브 온라인*의 경우이다.

"당신이 이야기하고 있는 사람이 가상 환경에서만 얘기하는 경우 그들의 속셈에 비추어 볼 때 훌륭한 사람인지 평가하는 것은 쉽지 않다" 라고 CCP Games 의 콘텐츠 디렉터이자 어소시에이트 프로듀서인 아르나르 길파슨은 말했다.

"그렇기 때문에 신뢰는 *이브 온라인*에서 가장 중요한 요소 중 하나이다. 페이스북이 몇 가지 단계를 거쳐 당신의 아이덴티티를 평가할 때 *이브 온라인*은 추가적인 몇 겹의 익명성을 통해 그들 고유의 온라인 인격을 위조할 수 있게 한다. 이는 종종 이들의 가장 강력한 도구가 된다."



마셜 맥루한(Marshall McLuhan) & 4D 미디어

영화의 끝부분은 초당 24 프레임으로 구성되어 있다. 이는 시작 부분에서도 동일하다. 보기 위한 요건은 시간이 가도 변하지 않는다. 시청자는 지속적인 정보를 가지고 있을 뿐이다. 상호 소통을 통해 소비의 방법은 경험을 통해 획기적으로 변화한다.

마셜 맥루한은 1964 년 ‘미디어의 이해: 인간의 확장(Understanding Media: The Extensions of Man)’에서 “핫(hot)”과 “쿨(cool)”의 연속체로서 미디어를 설명했다. 핫 미디어(hot media)는 이해를 위한 최소한의 시청자의 노력을 요하고 종종 단일의 감각을 증대하기 위해 작동한다. 이러한 배경에서, 영화는 이미지, 음악, 연관성의 혼합을 통해 감정의 표현으로서 ‘핫 미디어’로 간주할 수 있다. 장면이 슬프면 우선 슬프게 느껴지고 그 다음에 이를 분명하게 표현한다.

‘쿨 미디어’는 스펙트럼의 반대편에 존재하여 관독에 대한 대부분의 청중 효과(audience effort)를 요한다. 신문, 코믹북, 서적은 모두 다양한 해체 강도와 적절한 수준으로 격차를 좁혀야 한다.

상호 소통은 맥루한의 미디어에 대한 인식 패러다임에 새로운 축을 제시한다. 상호 소통은 청중이 미디어의 중심 특성에 영향을 미치도록 한다. *월드 오브 워크래프트*에서 당신의 경험은 ‘콜드(cold) 미디어’이면서 캐릭터 통계를 변경하고 메뉴 화면의 무기를 갖춘다. 사물은 세계, 음악, 캐릭터 모델이 직접적으로 당신 주위에 있는 극적 사건, 가치 및 위험 수준을 알려주는 조사 및 탐구를 통해 점차 활발해진다.

당신은 이러한 핫 콘텐츠에 대해 콜드 콘텐츠처럼 반드시 응답해야 한다. 어떠한 행동이 의미있는지 직관하기 어려운 공격성 애니메이션을 볼 때 재빠른 반응을 보여야 한다.

"페이스북은 더 많은 비동기화된 행동을 보상하고 정시성(timeliness)에 거의 의존하지 않는다(예를 들면, *WoW*와 달리 정확하게 동일한 시간에 페이스북에서 있지 않는다고 해도 큰 손해를 입지 않는다)" 라고 월드만은 말했다.

"이에 대해 가장 중요한 포인트는, *WoW*는 활발하게 협동과 팀워크에 대한 보상을 한다. 페이스북은 그렇지 않다."

페이스북에서의 소비 순환은 좀 더 길어지지만 핫 미디어와 콜드 미디어 사이에서 동일한 방법으로 자주 바뀐다. 사용자는 상태 업데이트를 읽고 다른 사람들의 사진을 보며 관심 링크를 클릭한다. 그 후 그들은 다시 일상의 삶으로 돌아온다. 다른 사람의 콘텐츠에 대해 논하기도 하고 새로운 콘텐츠를 다른 사용자에게 전달하기도 한다.

상호 소통의 미디어는 시간 벡터를 맥루한의 핫 미디어와 콜드 미디어의 연속체에 추가한다. 상호 소통 미디어 작업의 형태가 어떻게 다른지 파악하는 것은 이들이 핫 미디어인지 콜드 미디어인지 구별하는 것이 아니라 이 두 미디어 간에 이동하는 횟수와 강도를 판단하는 것이다.

도구 세트와 페인트 브러시

청중에 맡겨진 수 많은 것을 통해 유틸리티에서 기술을 구별하는 기존의 표준은 상호 소통의 미디어에 대해 점차 흐려지고 있다. *WoW* 가 소셜 플랫폼이면 왜 1200 만 명의 사용자가 매달 일정 금액을 지불하고 있지만 3 억 명의 페이스북 사용자가 무료로 동일한 기본 기능을 즐기고 있는 것인가?

"엔터테인먼트의 작업은 감정적인 리액션을 환기시킨다. 이메일 또한 버튼이 있고 사회적인 상호 소통을 늘려 준다. 하지만, 핵심적인 이메일은 기능적인 기술이고 온라인 게임을 그럴지 않다" 라고 EA 의 The Sims Studio 대표이자 기술 게임 개발자인 로드 험블은 말했다.

"유틸리티는 사용자의 상호 소통 시간을 줄이고 생산성을 높여서 발전하지만, 게임은 이와 반대이다. 게임은 즐겁지만 비생산적이다."

지난 40 년 동안 비디오 게임은 소프트웨어의 다른 형태와 구별되는 것으로 간주되어야 하는 생각을 입증해왔다. 이러한 게임은 단지 오락과 서술적인 경험을 위해 5 년 마다 콘솔을 구입해야 한다.

"콘솔에서 게임을 하는 것은 영화관에 가는 것이나 거실에서 DVD 를 보는 것과 비슷하다. 웹을 탐색하는 것과는 상당히 다른 경험이다" 라고 영은 말했다.

"이 모두 즐거울 수 있고, 관심을 끌 수 있으며, 흥미로울 수 있다. 페이스북 같은 프레임워크에서의 게임과 휴대 전화상의 게임은 어느 정도 미디어의 기능이 있다."

페이스북의 등장으로 아이폰과 컴퓨터 엔터테인먼트 및 유틸리티에 대한 시장 가격 책정은 점차 서로 비슷해진다. 텍스트, 페이스북 업데이트 또는 트위터 메시지를 받을 때 아이폰에서 *Passage* 를 할 수 있다.

엑셀 및 아웃룩을 통해 페이스북(페이스북의 6 천만 사용자로 인해 *WoW* 의 사용자 기반을 왜소하게 보임)에서 *FarmVille* 를 할 수 있다. 트위터를 침략하는 *Spy Master* 같은 게임을 통해 상호 소통 미디어에서 참된 기술과 크래프트가 어디에서 왔는지 이야기하기 힘들다. 설계자가 상호 소통의 환경을 생성한 것에 대한 공로를 평가 받을 자격이 있는가? 아니면, 게임 플레이어가 독창적인 사용을 통해 이러한 환경을 예술적으로 나타내는가?

"개발자를 무엇인가를 어떻게 작동해야 하는지 안내하는 사람으로 단순화하거나 예술가를 어떻게 느껴야 하는지 안내하는 사람쯤으로 단순화하는 경우 게임 플레이어는 이 두 방법을 확실하게 바꾼다" 라고 월드만은 말했다.

"온라인 슈터를 할 때 불필요하게 아름다운 것을 행하는 게임 플레이어를 본 적이 있다. 마치 볼트 액션 라이플(bolt action rifle) 또는 피스톨(pistol)만 사용해서 한 판을 이기는 것과 같다. 이는 발레 또는 때로는 즉흥 코미디(improv comedy)를 생각나게 한다" 라고 험블은 말했다. "일부 게임은 *The Sims* 와 같이 대부분 자신의 독창성을 공유하는 게임 플레이어를 기반으로 한다."



기고가로서 나는 이머징 미디어의 잠재적인 모든 범주를 좀 더 자세히 묘사하는 것에 큰 관심이 있다. 그런데, 콘텐츠 제작자를 위한 이러한 구별의 목적이 무엇인가? 설계자들은 아이디어를 삶에 접목시키고 이를 기술, 유틸리티 또는 아이폰 게임으로 부른다.

"나는 무엇인가를 분류하는 것이 의미있는 행동이라고 생각하지만, 동시에 범주를 과도하게 생각하는 것과 이러한 것들간에 어떤 것이 공통적인 사항인지 이해하려고 하는 것에 위험을 무릅써야 한다" 라고 영은 말한다.

"내 생각에 실제로 조사하거나 자세히 설명하지 않은 것이 일반적이고, MMO, 소셜 네트워크, 기존의 비디오 게임에서 얼마나 지속적으로 나타나는지를 나타낸다."

페이스북에서 *WoW* 까지 그리고 MS 오피스에서 *울 스포츠 리조트*까지 모든 형태의 상호 소통 미디어 간의 연결된 조직은 청중이 원하는 바를 정의하고 그들에게 강요된 공간 내에서 원하는 바를 만족시키는 도구를 제공한 후 상상할 수 있을 만큼 많은 입력값에 대한 결과를 예상한다. 일부 경우에서 마지막 결과는 파워포인트 프레젠테이션이 되고, 다른 경우에는 양방향 묘사를 수행한다.

상호 소통의 기술이 정확히 어디에서 왔는지에 대해 계속 씨름하면서 모든 신호는 사용자에게 향한다. 무엇이 이들을 고무되게 하고 놀라게 했는가? 무엇이 이들을 좀 더 효율적으로 만들었는가? 무엇이 이들에게 이들이 창조한 환경의 테두리 내에서 이들 자신을 좀 더 다양한 방식으로 표현할 수 있는 도구를 제공했는가? 이러한 환경적 테두리기 수행하는 목적은 무엇인가?

"문학이나 소설과 같이 합리적으로 묘사를 한 기술로부터 음악이나 댄스 같은 감성적으로 비합리적인 기술에 이르기까지 다양한 기술이 있다" 라고 험블은 말했다.

"이것은 한 축이다. 아직 정의하기는 힘들지만 기술이 경험된 곳과 관련된 다른 축이다. 최종 목적지까지의 경로이다. 즉, 사람의 마음이다" 라고 그는 덧붙였다.