



※ 본 아티클은 CMP MEDIA
LLC와의 라이선스 계약에 의해
국문으로 제공됩니다

설득력 있는 게임: 심오한 경지를 풀다

이언 보고스트(Ian Bogost)

가마수트라 등록일(2009. 12. 23)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/4225/persuasive_games_puzzling_the_.php)

[작가이면서 게임 설계자인 이언 보고스트는 자신의 최근 가마수트라 칼럼에서 '훌륭한 퍼즐게임은 탐닉적이거나 우아하거나 깊이가 있다고 묘사되기도 하지만 사실 압도감과 방대함, 풍부함을 느끼게 한다'라고 말했다.]

나는 아이폰의 뛰어난 추상적 퍼즐게임 즉, Area/Code가 제작한 *드롭7(Drop7)*과 Bitforge의 *오비탈(Orbital)*에 대해 말하고자 한다. 그러나 한 가지 문제가 있다. 추상적 퍼즐게임을 논하는 것, 특히 어떤 게임이 명작이라 불리는 이유를 논하는 것은 매우 어려운 일이다.

물론 우리는 추상적 퍼즐게임의 공식적인 속성이나 감각적인 미 혹은 인터페이스에 대해 논할 수 있다. 독창성이나 혁신성, 흡입력 차원에서 이야기할 수 있다. 하지만 그러한 것들은 *드롭7*과 *오비탈* 같은 작품의 걸만 닮는 수준에 지나지 않는다.

우리가 *바이오쇼크(BioShock)*나 *팩맨(Pac-Man)* 혹은 *심시티(SimCity)* 등을 논한 것처럼 추상적 퍼즐게임을 논할 수 있을까? 모든 퍼즐게임은 이야기나 캐릭터, 시뮬레이션 등에서 일종의 모호함을 띤다. 퍼즐게임은 규칙과 환경으로 대표되는 구체적인 주제를 가진다.

실제로 추상적 게임은 구체적이지 않기 때문에 정확하게 논하기 어렵다. 보다 명확하고 실체적 주제가 있는 게임은 주제 해석에 대한 실마리를 준다. 가령 체스는 역사적 계보와 포획한 장인뿐만 아니라 조각된 말들 덕분에 군사적 대립에서 영감을 명확히 끌어낸다.

기사가 인상을 쓸 때 그것이 전투로 이어진다는 것을 쉽게 알 수 있다.

바둑은 특징짓기가 다소 어렵다. 철학자 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)와 펠릭스 가타리(Félix Guattari)는 “바둑돌은 체스에 비하여 돌이고, 둥글고, 단순한 셈 단위이다. 또한 일률적이고 집단적이고 제3자적 기능을 가진다. 바둑돌은 움직임이다. 남자이고 여자이며 서캐이고 코끼리이다.”라고 말했다.

누군가가 바둑돌을 군사나 코끼리 혹은 월마트로 생각할 수 있지만 바둑은 여전히 기본적으로 영토싸움이다. 집 많은 사람이 이긴다.

퍼즐은 많은 갈등을 낳는다. 3개 공공시설을 다룬 퍼즐(three Utilities Puzzle)과 같은 논리적이고 수학적 퍼즐은 명확한 주제나 스토리라인을 가진다. 스도쿠 같은 퍼즐은 그렇지 않다. 퍼즐은 겉으로 보기에 구체적인 경우가 있을 수도 있지만 전반적으로 형태상 개념적이다.



직소 퍼즐은 완성된 표면에 인쇄된 경치나 햄버거를 담을 수 있지만 그것은 퍼즐 자체와는 아무 관계가 없다. 건축 작업을 쉽게 만드는 피부에 불과하다. 탱그램(tangram)과 같은 조각형 퍼즐도 마찬가지이다.

페그 솔리테어(Peg solitaire)와 루빅의 큐브(Cube) 같은 게임들은 전반적으로 추상적이다. 세속적인 존재나 행위와는 별 관계가 없다.

추상적 게임 비판

모두가 잘 알다시피, 비디오게임은 전통 퍼즐에서 많은 것을 물려받았다. 텍스트와 그래픽은 논리적인 퍼즐을 활용한다. 특히, 관문 통과를 위해 아이템을 조작할 필요가 있는 게임이 그러하다. 전통적인 보드게임을 수용한 예도 허다하다. 그러나, 당연하게도, 현재의 게임에 가장 큰 영향을 미친 것은 조각형 퍼즐이다. 이에는 특별한 이유가 있다. 비디오게임은 공간에서 물체를 조작하기에 좋기 때문이다.

퍼즐 게임을 비판적으로 논할 때 문제가 발생한다. 퍼즐은 소설이나 영화, 그림 등과 같은 방식으로 의미를 전달하지 않기 때문에 퍼즐을 철저히 비판하기 어렵다. 예를 들어, 크래커 배럴(Cracker Barrel) 테이블에 있는 페그 솔리테어 세트는 종교적 텍스트라고 볼 수 없다.

추상미술을 이해하려는 사람은 그림을 은유나 비유로 바라보아야 한다. 어떤 경우에 추상미술은 이름 그 자체로 우리에게 도움을 준다. 마르셀 뒤상(Marcel Duchamp)의 입체주의 그림인 “계단을 내려오는 누드”는 움직이는 인간을 다각도에서 인지하여 특별히 강조하였음을 보자마자 알 수 있다. 피에트 몬드리안(Piet Mondrian)이 뉴욕의 번잡함을 표현한 작품인 “브로드웨이 부기우기”도 마찬가지이다.

가끔 작품 자체가 아무 도움을 주지 않을 수도 있다. 보는 사람 스스로 해석을 해야 한다. 몬드리안의 “노란 조각의 구성(Composition with Yellow Patch)”이 그렇다. 제목과 그림이 힌트를 주지 않는다.

게임은 이름에서 알아낼 것이 별로 없다. 대부분의 게임은 미술과 같은 전통이 없기 때문이다. 하지만 우리는 퍼즐게임에서 의미를 찾아낼 만한 해석능력을 가지고 있다.

아마도 추상적 퍼즐게임에 관한 대표적인 해석은 바로 *테트리스*에 관한 것이다. Janet Murray(머레이)는 1997년판 ‘홀로덱에 선 햄릿(Hamlet on the Holodeck)’에서 *테트리스*를 “미국인의 힘든 삶을 완벽히 표현한 놀이”이라고 했다. 마치 해야 할 업무, 읽어야 할 이메일, 참석해야 할 미팅처럼 막대가 내려온다. 빨리 움직이지 않으면 일은 엄청나게 쌓일 것이다. 점검하고 실행하고 만족하면 다시 새 과정이 시작된다. 피할 곳은 없다. 결국 지고 말겠지만 계속 가야 한다.

비판적인 마르쿠 에스케리넨(Markku Eskelinen)은 머레이의 평에 대해 어불성설이라고 공격했다. “머레이는 실제 게임을 연구하지도 않고 내용을 해석하려 한다. 심지어 자주 사용하는 언사를 반복했을 뿐이다. 그 결과 우리는 *테트리스* 게임의 특성을 아무 것도 알지 못하게 되었다.”

에스케리넨은 *테트리스*를 미국의 직업윤리에 대한 비유로 이해한 것에 의문을 제기한 후, “누군가 체스가 백색 위계조직과 흑색 조직과의 지속적인 투쟁이며, 성은 불평등하다 혹은 체스말들을 위한 건강관리가 없다는 이유로 완벽한 미국적 게임이라고 해석한다면 역시 진실과 동떨어진 것이다”고 주장했다.

그래도 머레이의 해석은 대체로 일리가 있다. 문학비평이나 미술비평의 관점에서 그녀는 본질적인 문제, 즉 일 자체에서 나오는 증거를 제기한 것이다. *테트리스*가 아이언 커튼(Iron Curtain) 다음에 만들어진 사실은 중요하지 않다. 일이란 만들어질 당시의 사정을 벗어나 예상치 못한 복잡한 방식으로 새 해석과 재결합된다. (철학자 자크 데릴라가 해체라고 불렀던 개념이다) 작품의 “진정한 의미”는 아무도 모른다. 당신의 해석이 일리 있음을 보여줄 증거를 모을 수 밖에 없다.

추상적 퍼즐게임에 대한 머레이와 에스케리넨의 접근법이 가진 문제는, 누군가는 게임이 오직 이야기로 작동하기를 원하고 다른 누군가는 공식으로만 작동하기를 원한다는 것이다. 하나로 올바르지 않다. 문제는 이것이다. 퍼즐게임의 의미는 이야기나 공식에 있지 않고 기계학과 역할 사이의 괴리에 존재한다.

수학적 심오함

18 세기 미학 분야에서 임마누엘 칸트(Immanuel Kant)는 아름다움과 숭고함을 구분하였다. 그는 미를 사물의 형태에 대한 비논리적이고 주관적인 판단으로 보았다. 그는 상상력과 추론능력 사이의 관계 측면에서 숭고함을 설명하였다.

칸트는 두 종류의 숭고함을 거론했다. 수학적 숭고함은 한없이 큰 것에 대한 성찰에서 나오는 무한함과 광대함이다. 피라미드가 그런 구조의 예이다. 한눈에 전체를 볼 수 없는 구조 말이다.

역학적 숭고함은 압도당한 느낌을 말한다. 바다로 떨어지는 절벽이나 무시무시한 번개 같은 자연현상에서 나오는 감정이다. 수학적 숭고함의 감정은 거대함에서 나오고 역학적 숭고함은 공포에서 나온다.

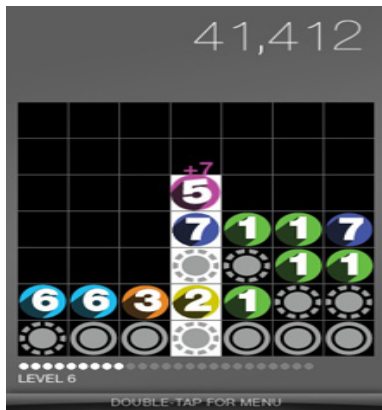
드롭 7 과 *오비탈* 같은 게임의 의미는 숭고함 특히 수학적 숭고함과 결부하여 가장 잘 이해된다고 나는 주장한다.

드롭 7 은 가로세로 7 칸의 상자에 1 에서 7 까지 숫자가 새겨진 원판을 내려놓는 게임이다. 바닥이나 다른 원판 위에 닿을 때까지 원판은 내려간다. 원판의 수가 가로 혹은 세로 줄의 원판 수와 일치하면 숫자에 관계없이 일치하는 원판은 사라진다.

회색원판은 숫자가 보이도록 풀려야 사라진다. 회색원판은 옆에 있던 원판이 두 번 사라지면 풀린다. 사라지는 원판의 숫자만큼 포인트가 생기고 체인과 보드가 없어지면 보너스가 주어진다.

드롭 7 은 운이 많이 작용한다. 원판이 놓여진 상태로 보드가 시작된다. 플레이어가 놓아야 할 원판은 무작위로 정해진다. 어떤 경우에는 쉬운 숫자가 나타나 플레이어가 계획한 체인을 처리할 수도 있고 위험한 상황을 피할 수도 있다. 반대의 경우에는 원하지 않는 숫자가 나타나 계획을 바꿔야 할 때도 있다. 심지어 회색원판이 나타나 주변 원판이 그것을 풀 때까지 숫자를 모른 상태로 지내야 한다.

이런 역학은 플레이어가 매번 보드의 상황을 재평가하게끔 만든다. 회색원판은 불확실성으로 남기 때문에 불리하다. 숨겨진 숫자를 최악으로 가정하고 계획을 짜는 것이 현명하다.



그래도 마지막 턴의 결과와 현재 원판 상황을 바탕으로 보드 상태를 전반적으로 재평가할 필요가 있다. 체스와 바둑에서 긴급한 상황이 벌어지듯 *드롭 7* 은 아마추어에게도 보이는 간단한 움직임이 오랫동안 치명적 영향을 미치기도 한다.

드롭 7 을 경험해보면, 천천히 변화하는 불확실성 때문에 현재의 움직임이 미래의 움직임에 영향을 준다는 것을 알게 된다. 새로운 정보가 무작위로 주어지기 전까지는 방대한 변수도 간단하게 계산할 수 있다. 이것이 바로 이 게임의 수학적 심오함이다.

게임 정보는 언제나 일시적이다. 매 움직임은 원판이 새롭게 내려와 꽃히기 전의 무수한 가능성을 없애기 때문이다. 그러나 체스나 바둑처럼 끝없이 바뀌는 역학과는 달리, *드롭 7* 은 이전에 알 수 없었던 영향들이 현재에 미치기 때문에 그 움직임이 나중에 상황을 쉽게 알려주기도 한다.

*오비탈*에서는, 플레이어는 화면 아랫부분에서 회전하는 총에서 포탄을 쏜다. 이 포탄은 힘이 다할 때까지 벽을 넘어 다른 포탄을 넘어 날아간다. 일단 멈추면 포탄은 벽이나 다른 볼에 볼을 붙일 때까지 불타오른다.

플레이어의 목표는 포탄을 새 포탄으로 세 번 타격하여 깨트려 (각 볼에 있는 큰 점수가 현재의 히트 점수를 말한다) 점수를 올리는 것이다. 하지만 포탄이 총 바로 위에 있는 백색선을 통과하면 게임은 종료된다. 우주 테마에 맞게 포탄은 다음 포탄의 경로를 변경시키는 중력장을 만든다.

드롭 7 과 같이 *오비탈* 플레이어는 시도 횟수가 누적되면서 증가하는 유연성을 감당해내야 한다. 주어진 환경 속의 파편과 중력에 근거하여 포탄의 궤적을 예측하는 것이 하나의 전술이다. 가령, 플레이어는 구석에 작은 포탄들을 몰아놓아 한 방에 많은 포탄을 격파할 확률을 높일 수 있다.

하지만 각 포탄이 자리를 잡으면 그것은 초기 형세에서 플레이어가 파악한 전략을 무력화시킬 정도로 다른 공간의 중력을 변경시킨다. 이런 결과는 폭발된 포탄이 주변 중력을 변경시키기 때문에 플레이어가 타격에 성공했을 때에도 발생한다.

드롭 7 에서 수학적 숭고함은 게임을 기본으로 우연의 산물로 만든다. 회색 원판의 무작위 생성과 플레이어의 능력에 좌우되기 때문이다. *오비탈*에서는 우연이란 없다. 모든 움직임은 계산될 수 있다. 하지만 항상 변하는 우주의 광대함이 인간을 계획불능 상태에 빠지게 만든다. 처음에 잘 계획해서 사격을 했더라도 인간은 끝까지 포탄을 시간적으로 물리적으로 발사해야 하기 때문이다.

*오비탈*은 그래도 덜하다. *드롭 7* 은 플레이어가 패배할 때까지 계속해서 선택 여지를 줄여가지만 *오비탈*은 처음부터 누구나 알 수 있게 화면에 얇고 여린 선을 두어 패배를 알려준다.

드롭 7 이나 *오비탈* 게임은 조건이론을 실행하는 것이고, 무한한 미래상황의 미지수를 평가하는 것이다. 게임을 잘 하든 못 하든, 이 게임들은 플레이어의 모든 움직임이 시스템을 계속해서 변경시키는 시스템이다. 플레이어로 하여금 시스템의 수학적 무한성을 생각하게 만든다.

비유적 모호함

드롭 7 과 *오비탈*이 무엇에 '관한' 것인지 말할 수 있는가? 제대로 말할 수 없다면, 머레이의 *테트리스* 해석으로 되돌아가는 게 좋다.

그건 *테트리스*에서도 유사한 수학적 숭고함을 찾을 수 있다는 이야기이다. 각 블록은 게임의 지형을 변경시키기 때문에 플레이어는 게임을 지속하기 위해서 그 지형을 변경시켜야 하며, 이미 만들어진 지리적 상황을 소모시키는 데 필요한 피스를 결정해야 할 상황이 발생한다.

드롭 7 과 *오비탈*은 중요한 점에서 *테트리스*와 다르다. 지속적이지 않고 라운드 단위로 게임이 진행되는 것이 바로 그것이다. 플레이어는 다음 움직임을 만들기 위해 항상 개입해야 한다. 이것이 수많은 임무를 검토할 기회를 주는 것이고 숭고함의 요건이다.

머레이가 *테트리스*를 시지프의 고역이라고 보았을 때는 그녀가 수학적 숭고함의 역학을 말한 것이 아니라 그 운영의 덧없는 역학을 말한 것이다. 에스케리넨이 머레이의 스토리주의를 혹독하게 비판한 후 내놓은 공식적인 설명은 바로 시간인 것이다.

사무실 업무는 *드롭 7* 과 *오비탈*의 순식간에 벌어지는 2 차원 세상과 같이 다양한 숭고함이 아니다. 오히려 시간의 흐름이 만든 결과이고 진보 여부에 관계 없이 멈추지 않는 과정이다.

*테트리스*에서는 플레이 방식이 숭고함에 도달하는 것을 막는다. 하지만 *드롭 7* 과 *오비탈*에서는 플레이어의 숭고함에 대한 고민과 반응이 행동 모드에 의해 높아진다. 각 움직임에 사로잡혀서 그러한 감각을 비유적으로 해석하기 때문에 그것을 게임의 주제로 오인하는 것이다.

예를 들어 *드롭 7* 은 예측 불가능한 상황에서 미래(어떤 원판을 놓아야 할지)와 과거(미지의 회색원판)에 대해 두려움과 왜소함을 느끼게 한다. 그런 경험은 마치 개인적 선택과 유사하다. 적십자에 기부할까? 이슬람교도 개종할까? 침을 뱉을까?

분명한 것은, *드롭 7* 의 외양과 모델은 그렇게 느껴지지 않지만 수학적 숭고함의 경험은 두 경우 모두가 동일하다는 것이다.

이런 관점에서 혹자는 *드롭 7* 이 *페이블(Fable)*이나 *바이오쇼크* 같은 게임보다 더 나은 도덕적 선택이라고 주장할 것이다. *페이블*과 *바이오쇼크*는 결정행위를 모사한



것이겠지만 *테트리스*가 보여주는 것처럼 이들은 역학을 통해서 선택의 주제를 도출하지는 못한다.

*오비탈*도 이런 주제를 구축하는 것으로 보이지만 그 방향은 다르다. ‘기회 없음’이라는 *오비탈*의 주제는 장소설정에서 발생한다. 우주의 물리역학을 잘 안다고 하더라도 (시각적 테마에서 찾을 수 있는 주제) 인간은 우주에서 항상 성공하기에는 아직 미약한 존재이다. 마스터가 나타나면 시시하게 생각할 수 있겠지만 아직 *오비탈* 세계 최고 점수는 200 점 미만이다.

이러한 해석들은 게임의 기술적 부분에서 나온 것이 아니라 그러한 기술이 만들어진 역학에서 나온 것이다. 대신에 기술과 역학 사이에서 플레이어가 느낀 ‘비유의 고갈’ 형태를 취한다.

송고함을 풀다

훌륭한 퍼즐게임은 많은 이로움을 준다. 흡입력이나 깊이 혹은 우아함(*테트리스*와 *드롭 7*과 *오비탈* 등의 게임을 판단하는 데 사용되는 통상적인 가치)에 근거하여 훌륭한 게임이라고 부르는 것은 추상적 게임이 플레이어에게 건전하고 형식적인 영향만 미친다는 의미이다. 송고함은 건전한 형식주의의 정반대이다. 압도적이고 광대하고 무한하다는 느낌이 그것이다.

송고함은 인간 이성의 한계를 알게 해준다. 세상의 불안정성과 거대함을 보여준다. 물론 그런 주제가 블록과 숫자, 모양에 관한 몇몇 게임에 의해 소진되지는 않았다. 전쟁이나 희생 혹은 상실에 관한 몇몇 게임에 의해 표현되었을 뿐이다.

퍼즐 게임에서 수학적 송고함의 역할은 개발자와 비평가로서의 우리의 목표를 다시 생각하게 만든다. 우리는 친숙한 미술, 영화, 문학 작품에 비교하면서 명작 게임을 살펴본다. 송고함은 어디서나 발견된다. 건축물에서도 자연에서도 날씨에서도 볼 수 있다. 우리는 그런 곳에서도 영감을 찾아야 할 것이다.