※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

픽셀들의 치욕 : 이기기 위해 스스로 자학하게 만드는 게임들

(Mortification of the Pixels: Games That Make You Hurt Yourself to Win)

제이슨 존슨(Jason Johnson)

가마수트라 등록일(2010 년 1 월 14 일)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4244/mortification_of_the_pixels_games_.php

무라마사 센고(Muramasa Sengo)는 일본 역사의 센고쿠 시대에 살았던 전설적인 칼 대장장이였다. 충분한 시간 동안 비디오 게임을 한다면 그의 이름을 만날 기회를 가질 수 있다. 그와 그의 칼들은 *닌자 가이덴(Ninja Gaiden)*, *파이널 판타지(Final Fantasy)*, 그리고 *캐슬바니아(Castlevania)*를 포함한 다양한 비디오 게임의 제목들에서 나타났다.

불행하게도, 이러한 제목들의 대부분은 무라마사의 이름만 밝게 비추었다. 물론, 무라마사는 칼 대장장이의 장인이었고, 닌자 계급 궁극의 무기로서 무라마사의 칼을 제시하는 *파이널 판타지 3* 와 같이 게임들은 그의 이름을 사용하는 것이 당연할 것이다. 하지만 그것은 전설의 절반에 불과할 뿐이다.

많은 천재들은 그들의 기이함으로 악명이 높다. 무라마사 센고 역시 폭력적인 성향에 정신착란 증세를 보였으며 모두가 불쾌하게 느끼는 사람으로 유명했다. 도쿠가와(Tokugawa) 당파를 포함해 불운들이 연속되면서 이러한 인식은 전설을 더욱 불길하게 느껴지게 한다.

무라마사의 칼이 도쿠가와 당파에 속한 많은 사람들의 목숨을 전쟁이나 의식적 자살을 통해 앗아갔다고 한다. 잇따른 불행은 쇼군 도쿠가와 이에야스(Tokugawa Ieyasu)가 우연한 기회에 스스로에게 상처를 입히게 되면서 막을 내린다. 그 일 이후 도쿠가와 이에야스는 자신의 당파에 속한 누구도 무라마사 대장간에서 만들어진 칼을 사용하지 못하게 했다.

그 결과 그의 칼들에 대한 많은 미신들이 만들어졌다. 사실과 소문들은 문학을 통해서 순화되었고, 오늘날에는 그 전설이 예술로의 위상을 갖추게 되었다. *아스트로 보이(Astro Boy)* 제작자 오사무 테주카(Osamu Tezuka)의 단편 영화 *무라마사(Muramasa(1987))*는 전설을 잘 묘사하고 있다.

그 영화 안에서 한 사무라이가 굉장한 힘을 지닌 저주받은 칼을 발견하게 되지만, 그는 그 힘을 조절할 수 없고, 필요치 않은 많은 살해를 일으킨 뒤, 결국에는 그 칼로 자결하게 된다. 이 줄거리는 힘을 위해 목숨을 바꾸는 이야기들의 전례로 꼽힌다. 하지만 이 이야기는 일본의 민속 이야기에만 한정되지는 않는다. 비디오 게임들과 같은 다른 많은 곳에서도 발견되기 때문이다.

부작용: 자해의 충동을 불러올 지도 모른다.

게임 플레이어는 승리하기 위해서 자신의 화면상 분신을 고의적으로 괴롭힐 수밖에 없는 것이 오랜 전통이다. 최근의 그러한 가상적 치욕에 관련된 예는 일본의 신화와 비디오 게임 전통을 밀접하게 엮은 *바닐라웨어의 무라마사:악마의 칼(Vanillaware's Muramasa: The Demon Blade)*에서 나타난다. 그 게임의 플레이어들은 아바타에게 세 종류의 무라마사의 칼을 장착할 수 있지만, 특수 공격을 너무 많이 할 경우 그 칼들은 하나씩 부서지게 된다.

무라마사 : 악마의 칼

전투는 특수 공격을 자주 사용할 수밖에 없을 만큼 고달프다. 세 가지 칼들이 모두 부서지는 건 충분히 가능한 일이고, 그 외의 방어나 공격을 위한 적절한 방법을 찾지 못하면 패배를 피할 수 없다. 사실상 게임은 되도록 많은 적들을 죽이라고 플레이어들에게 이야기한다. 하지만 어떻게 할지 항상 주의하지 않으면 게임을 진행하는 과정 속에서 아바타들 스스로가 죽음을 향해 나아가게 된다.

실제로 이 게임 방식은 무라마사 칼들의 전설들과 닮았다. 그들이 받은 굉장한 힘을 어떻게 사용할 것인지 결정해야 하고 항상 목숨을 담보로 걸고 있다는 상황이 아주 유사하다. 하지만, 이러한 원칙들이 플레이어들에게 어떤 이점을 주는가? 무라사마 칼의 전설은 가혹한 게임 디자이너들의 뇌리에 뿌리내린 좋지 못한 비유다. 게임 디자이너들의 악의는 의심 없는 게이머들을 성가시게 만들 뿐이다. 이러한 나쁜 처방이 거친 사랑의 기회가 될 수 있으며, 궁극적으로 더 다양하고 흥미로운 경험이 된다고 감히 말할 수 있겠는가?

독을 집어 들어라

자해 버튼을 쓰게 하는 수많은 게임들은 플레이어들의 가장 큰 흥미가 무엇인지 고려하지 않는다. 그러한 게임들은 경험을 풍부하게 하기보다 앞으로 해 나갈 일만 충실히 제시하는데 그친다.

파이널 파이트(Final Fight)

*파이널 파이트(Final Fight)*에서 해거의 빙빙 돌리는 밧줄 같은 여러 대소동을 보면 모든 것을 때려눕히는 전통적인 특수 공격들이 등장하면서 아케이드 묘지가 북적이게 될 것이다. 이러한 공격들은 아바타를 둘러싸려고 하는 다수의 적들을 당황케 하지만, 한 번에 상당한 체력을 소모하게 한다.

마찬가지로, 스포츠 게임의 터보/노고의 원동력은 불필요한 잔재이다. 그것의 목적은 더 현실적인 경험을 주기 위해서이지만, 항상 더 즐거운 것은 아니다. 이러한 종류의 무라마사 장치들은 통합적이고 유기적이지 않아서, 연관성이 없기 때문에 디자인의 구조를 지저분해 보이게 할 뿐이다.

또 다른 무라마사의 종류는 "옵션을 통한 참여"이다. 플레이어는 혜택을 받기 위해서 이러한 옵션을 선택하지만, 그렇게 함으로써 페널티를 받게 된다. 위험은 크지만 좋은 보상을 받는

전략을 선택하게 함으로써 플레이어들에게 많은 경험을 주는 방향으로 게임을 다소 개선하는 것이다. 예를 들어 마사뮨(Masamune)은 *월하의 야상곡(Symphony of the Night)*에 등장하는 가장 강력한 칼 중 하나이지만, 방어에 크나큰 저하를 가져다 준다.

비슷하게 가시방어구/ 뼈 갑옷/ 저주받은 반지 조합은 *파이널 판타지 5* 의 최강 방어 옵션이지만, 아바타의 체력은 상당히 저하된다. 만약 죽게 되면 스스로 부활할 수 없으며, 일시적인 죽음 전 전투에서 60 초 안에 반드시 이겨야 한다.

*신 메가미 텐세이:녹턴(Shin Megami Tensei: Nocturne)*의 *레카름드라(Recarmdra)*와 같은 게임에서도 자해 명령어들이 있다. 다른 팀원들의 체력과 마법 수치를 회복시키는 대신에 자기를 희생시키는 방법이다. 이러한 자해 기술들은 디자인에서 다소 연관성을 보이고 그것을 사용하는 사람들에 따라 게임의 가치가 증가될 수 있지만, 그 게임을 떠나게 할 수도 있다.

이러한 예들은 무라마사 이야기들을 확장시키는데 사용하지만, 자해의 이점을 제대로 이해시키기 위해서 완전히 통합된 이러한 수행들을 이룬 시스템을 보는 것이 가장 좋다. *무라마사: 악마의 칼*과 같은 게임들에서 발견되는 시스템 종류들은 입구 앞에서 플레이어들의 기회비용을 요구한다. 공격력을 얻기 위해서 생명력을 낮추던지, 생명력을 얻기 위해서 공격력을 낮추는 방법 외의 다른 방법은 존재하지 않는다. 처음 이것을 볼 때는 손해처럼 느껴지지만, 사실은 같은 시나리오를 가진 게임을 매 시간 다르게 즐길 수 있는 다양한 방법을 제공하는데 좋은 역할을 한다.

악마와의 거래

*무라마사 : 악마의 칼*에서 플레이어들은 양날의 검을 가지게 된다. 한 면은, 공격을 너무 아낌으로써 겪게 될 위험이고, 다른 한 면은, 너무 공격적인 자세이기에 겪게 될 위험이다. 이것 때문에 같은 전투가 다양한 상황을 낳게 된다.

오니(Oni)가 플레이어가 매복을 알아차리면 오니의 공격은 온통 플레이어에게 집중된다. 플레이어는 과격하게 방어만 하다가 결국 방어 상태가 풀려서 죽게 된다. 플레이어는 다시 이전의 화면으로 돌아가서 왼쪽 오른쪽으로 방황하고, 같은 전투에서 또 한번 비틀거리게 된다.

이전의 잘못을 깨닫고 나서, 공격력을 보유하고 있는 동안 악마를 살해하기 위해서 시도하지만, 이번에는 과잉 공격을 하다가 다시 실패하게 된다. 그의 세 번째 시도에서는 마침내 공격과 방어 전략의 균형 상에서 오니를 물리칠 수 있게 된다.

이러한 가상적인 플레이 상황은 하나의 시나리오에서 더욱 더 다양한 상황들을 어떻게 무라마사가 만들어 냈는지를 보여준다. 더 다양하다는 것은 플레이어가 더 많은 옵션을 가진다는 것이다. 더 많은 옵션은 플레이어가 게임에 더 빠져들 수 있게 한다.

아마도 이제는 시나리오의 다양성을 추가하기 위해서 많은 다양한 방법들을 생각해볼 수 있을 것이다. 그렇다면 왜 우리는 현재의 새로운 기술과 복합 인공지능 설계도 가능한 상태에서 고전 기술의 세뿌쿠에게 복종해야만 하는 건가?
이 첫 번째 질문은 무라마사의 바로 그 장점만이 다양함을 줄 수 있다는 가정을 약화시킨다. 하지만, 더 있다. 다양함은 단지 더 많은 장점의 공물이다.

고통의 고귀한 진리

무라마사 체계들의 더 넓은 이점은 게임 속에서 진자 효과를 만든다는 점이다. 일반적으로, 진자의 우측 방향은 공격력을 의미하고, 좌측 방향은 자기 보호를 의미한다. 진자가 오른쪽으로 회전하게 되면, 공격력은 가득차고 사용되어진다. 하지만, 최고치에 도달하게 되면 진자는 다시 역행하고 공격력은 감소하게 되어 플레이어의 인식은 자기 방어로 돌아가게 된다.
액션에서 진자 효과를 볼 수 있는 좋은 작품은 트레져(Treasure)의 마조히스트적인 수입물 *에일리언 솔져(Alien Soldier(1995))*가 있다. 에일리언 솔져의 전투 체계는 무라마사: 악마의 칼과 비슷한 구조이다. 하지만 조금 더 엄격한 실행과 함께 더 많은 만족을 할 수 있는 경험을 제공한다. 중요한 차이점들은 계량된 무기들을 보존시키기 위해서 치고 받기 방식으로 전투를 하는 것이 아니고, 강력한 무기들은 재생되는데 아주 오랜 시간이 걸린다. 또한, 에일리언 솔져는 완전히 보서 러시 체계이다.

에일리언 솔져

에일리언 솔져의 보스 전투들은 달리면서 총을 쏘는 게임이나 *콘트라(Contra)*와 같은 게임에서 볼 수 있는 것들과 비슷하다. 보통 보스들은 무기 중 한 타입에만 특별히 약하고, 다른 무기들에게는 아주 강력히 저항한다. 전투에서 승리는 보스의 형식을 잘 파악하고, 적시에 올바른 무기를 사용하는 것이 방법이다. 진자의 회전은 고전적인 방식을 기반으로 한 전투를 아주 흥미진진하게 만들어 줄 수 있다.

이상적으로 본다면 게임 계획은 적절한 무기 선택과 함께 전투에 참여하여서, 적절한 시기까지 기다렸다가 적들을 물리치는 것이다. 하지만 최선의 방법은 종종 길을 잃을 수도 있다. 진자 효과의 미는 얼마나 플레이어들을 역습을 하는지에 달려있다.

플레이어가 전투 동안에 그의 최고 무기를 고갈시켜갈 때, 그는 더 보호적인 접근법을 채택하여 정비할 수 있다. 그 전략들은 최고로 도달해있는 공격적인 상황에서부터 좀 더 공격을 피하여 일격을 가할 수 있는 위치로 옮겨가는 것이다. 그리고 공격력이 다시 채워졌을 때 다시 위치를 바꾸면 된다.

윌리엄 폴크너(William Faulkner)는 다음과 같이 말했다. "이 체계가 움직이기를 정말로 싫어하는 게으른 사람을 얼마나 이리로 저리로 움직이게 할 수 있는지 알 수 있었다."

좋은 무라마사 게임들이 내재한 시작하고 멈추기 방법들은 에일리언 솔져에서 승리를 위해 공격과 자기방어 체제의 변화를 요구하는 것처럼 자주 전술을 바꾸게 함으로써 게을러지지 않도록 막는다. 이것은 많은 양의 정신적 자극을 주게 되고, 전체적으로 신선한 경험을 유지하는데 도움이 된다.

패배를 위해 이길 수 없다

하지만, 무라마사 체계들은 끝을 향한 수단인 것처럼 보인다. 부정적인 강화 없이는 레벨 디자인과 적의 위치 선정은 매번 같은 결과를 보일 것이다.

중요한 차이점은 무라마사 체계들은 게임 개발자 대신에 플레이어 스스로가 진자 회전 조절의 관리를 맡아야 하는 것이다. 플레이어들은 그들이 적절하다고 생각하는 방법대로 체계를 조절해갈 수 있다.

아마도 켄타 초(Kenta Cho)의 *토러스 트루퍼(Torus Trooper)* 게임은 이 균형을 가장 순수화 한 것으로 보인다. 토러스 트루퍼는 부분적으로 *템피스트(Tempest)*의 디자인과 비슷하다. 플레이어가 날쌔게 피하고 다가오는 방해물들을 피하면서 다각형의 표면을 따라 커서를 움직인다. 토러스 트루퍼와의 차이점은 층의 깊이를 추가하여 시간이 끝나기 전까지 체크 포인트까지 커서를 이동해간다는 것이다.

게임을 방어적으로 하기위해서 플레이어들은 속도를 늦추고 방해물들을 파괴해야 하고, 자유롭게 움직이려면 방해물들이 충돌을 일으키기 전에 빠른 속도로 피해다녀야 한다.

이러한 두 가지 방식은 서로서로를 중화시킨다. 공격을 많이 하려면 속도를 늦추어야하고, 빠르게 이동하려면 공격을 거의 할 수가 없다.

토러스 트루퍼 작품에서 보이는 것처럼 무라마사 체계들은 마치 진자가 중력의 영향권에서 사라지는 것처럼 플레이어들을 점차적으로 고통의 한계로부터 제한시키게 한다. 만약 플레이어들이 어떤 한계를 넘어서기를 바란다면, 그들의 게임 스타일을 제한시켜야만 한다.

이러한 방법으로 이러한 게임들은 게임 스타일의 진자 균형을 어떻게 맞추는지에 대해서 플레이어들에게 가르쳐 준다. 자기 희생의 아이디어가 궁극적으로 흥미를 자아내도록 만드는 두 대조적인 방법의 균형을 맞추는 것이다.

왼쪽 : 서양자두 나무와 동백나무의 개화 수주키 키추(1850 년대), 오른쪽 : 켄타 초의 토러스 트루퍼

나는 내가 싫어서 죽고 싶다

자살은 더 나은 방법이라 보여지는 것을 선택하는 것이라고 할지라도, 결국에는 남용 시 엔돌핀에 중독자가 되게 된다. 그러나 가상의 아바타 인벤토리를 잃을 최대 위험에 몰린 플레이어는 쾌락주의의 족쇄로부터 더이상 자유로울 수 없다. 우리가 하고 있는 게임들 속에서 고통을 피할 수 있을 때 우리는 기쁨을 맛볼 수 있다.

이것이 바로 토러스를 최고의 속도로 질주하려고 하는 플레이어들의 첫 반응인 이유이다. 이러한 전략이 불가피하게 실패했을 때, 그들의 다음 방법은 트루퍼의 속도를 낮추고 또 한번의 실패가 올 때까지 대부분의 방해물을 파괴한다.

플레이어들은 양 극단에 다다르는 경향이 있다. 한 번 그들이 한 체계의 경계들을 알게 되면, 고통을 피하기 위해서 그들을 이용한다. 토러스 트루퍼의 경계들과, 다른 마라무사 게임들은 줄어드는 회답들의 한 경우이다. 경계들은 일정하게 폭이 좁고, 플레이어들이 극단에서 벗어나

균형을 잘 맞추게 되도록 요구한다. 이것은 플레이어들이 게임을 마치기 위해서 "중간의 길"을 걷도록 한다.
중간의 길에 대한 아이디어는 이러한 게임들의 동양 기원들을 공유한다. 불교의 가르침을 공통적인 개념으로 가진다. 계몽을 향한 극단들 사이의 존재인 보살의 길이다. 동양 철학에 영향을 주는 많은 방법들 중 하나로서 무라마사 스타일의 게임에서 보여진다. 사실 불교는 거의 완벽한 유사를 만들어 낸다.
가장 명백한 대조는 무라마사 체계들 속 카머(karma)의 보급이다. 작용의 결과가 반작용을 요구하는 진자 효과는 그 개념을 요약한다. 카머와 함께 플레이어의 시도들은 게임 세상의 외부적 방해물들로서 많은 도전을 제시한다. 앞에서 말한 중간의 길의 균형을 알지 못하면, 플레이어들은 그들 스스로가 삼사라(Samsara)에서 한 존재로 운명지어짐을 발견할 것이다.
불교에서 계몽을 향해 더 가깝게 나아갈수록, 나쁜 카머를 줄임으로써 덜 고통받는다고 한다. 무라마사 스타일의 게임들에서도 중간의 길을 같은 방식으로 얘기하고 있다. 진자를 적게 회전시킬수록 게임이 요구하는 더 높은 균형과 양 극단의 나태에서 벗어나 더 진행해갈 수 있다. 이 중간의 길을 따르는 것은 크레딧 화면에 열반이라고 적어놓은 보리를 위한 원천적인 고통과 존재 너머의 장소로 이끌어 준다.

대승불교

영적인 이상주의자와는 멀리 떨어져서 이야기하는 것은 아니라, 이야기 전개와 시각적 효과를 통해서만이 아니라 사회에 대한 믿음들과 도덕적 태도들을 소중히 보호하기 위한 능력을 게임들이 어떻게 가지고 있는지, 그리고 그것들과 우리가 어떻게 소통하는 지를 언급하려 한다.
많은 게임들이 동양에서 기원되었다고 말하는 것은 우연이 아닌다. 서양에서 창세기 게임의 개념이 시작된 것은 아니라는 것이다. 다른 매체와 같이 게임들은 문화 위에서 이야기하고 표현하는 능력을 가지고 있다.
특히 무라마사 체계들에서, 몇몇 경우들에서는 텔레비전 위의 박스 속에서 실행될 것인 한 디스크에 꼭 맞도록 최적화된 불교도자의 생활 스타일의 전체를 관찰할 수 있는 관점에서 그들은 불교의 중요한 몇몇 교리들을 흉내낸다. 불교도의 교의들을 따를 때 얻는 몇몇 혜택들 속에서 발견되는 것을 게임 속에서 제공하려 하는 것이다.
이러한 혜택들의 일부는 게임 밖으로 나와 플레이어의 생활로 포함될 수 있을지에 대한 논의는 쉽게 할 수 없다. 하지만, 최소한 그들 스스로가 쉽게 접하지 못하는 세상에 대한 관점의 인식에 깨어있는 상태에서 생활하는 것이다. 신체에 도전하는 경험들로부터 그들은 이들을 얻을 수 있고, 마음을 자극하고 감복할만한 정신에 대해 만족하게 된다.