



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 디자이너의 노트북: 증오와 인격모독을 팝니다 (The Designer's Notebook: Selling Hate and Humiliation)

어니스트 아담스(Ernest Adams)
가마수트라 등록일(2010. 04. 08)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4319/the_designers_notebook_selling_.php

내가 게임 업계에서 맡은 최초의 프로젝트는 래빗잭 카지노(RabbitJack's Casino)라고 불렀던 온라인 카지노 게임 스위트의 PC 클라이언트를 프로그래밍하는 일이었다. 이 게임 스위트는 훗날 아메리카 온라인(America Online)이 된 소규모 네트워크 상에서 운영되었다. 실제 돈을 딸 수는 없었지만 플레이어들은 매일 게임에 사용할 수 있는 포인트를 250 포인트씩 받았고, 상위 랭킹의 플레이어들은 수백만 포인트를 쌓아놓고 있었다.

래빗잭은 좋은 곳이었다. 사람들은 예의 발랐고, 그런 상태로 유지되는 것을 돕는 봉사자들도 많았다. 누군가가 “비탄에 빠지는” 일 따위는 없었다. 한 사람의 플레이어로서 저지를 수 있는 가장 악한 짓은 베팅하는 동안 다른 플레이어가 기다리도록 하는 정도였는데, 이마저도 12초 제한이 있어서 시간이 넘어가면 판돈을 잃게 되었기 때문에 큰 문제가 되지는 않았다.

플레이어들은 래빗잭을 플레이 하기 위해 시간당 6달러 - 분당 10센트를 지불했다. 그 때를 돌아보면 래빗잭이야말로 게임 업계에 존재했던 가장 정직한 비즈니스 모델이었던 것 같다. 우리는 사람들에게 오락을 제공하고 그 대가로 수익을 올렸다.

그들이 접속을 종료하면 우리 수익도 그까지였다. 사람들은 딱 제공받은 오락만큼의 값을 지불했다. 끝. 요즘 기준에 비추어보면 터무니없을 정도로 높은 가격이었지만, 완전히 직관적인 과금방식이었다.

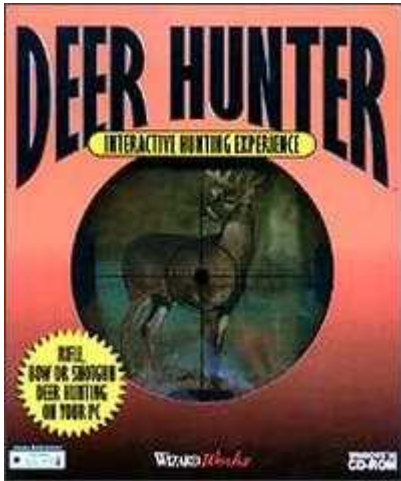
당시 나는 온라인 게임들에 대해서 꽤 열광적이었다. 나는 온라인 게임들이 가지고 있는 잠재력을 쉽게 알아볼 수 있었다. 게임 개발자 컨퍼런스(Game Developers Conference)에서 발표한 내 첫 번째의 강의의 제목은 “온라인 게임의 문제점 그리고 장래성(The Problems and Promise of Online Games)”이었다. 내가 제시한 문제점의 대부분은 기술적인 것들이었고, 이제는 해결된 지 오랜 시간이 지났다.

당시에 나는 온라인 게임들이 얼마나 추잡하게 변할 수 있는지 생각해보지 않았고, 게임 디자이너들이 그런 추잡한 행위들을 장려하고 실제로 다른 사람에게 상처를 줄 수 있는 가상세계의 물건을 팔게 되리라고는 물론 꿈도 꾀본 적이 없다. 그러나 이런 일들이 실제로 일어나기 시작했다.

몇 주전 내 이메일 보관함에 “외설(An Obscenity)”라는 제목의 메일 한 통이 도착했다. 디지털 일(Digital Eel)의 리치 칼슨(Rich Carlson)이 보낸 것이었다. 메일은 다른 내용 없이 게임비전(GameVision) 대표 잔예(Zhan Ye)가 버추얼 굿 컨퍼런스(Virtual Goods Conference) 2009에서 발표한 강의 슬라이드로의 링크만을 담고 있었다. 강의 제목은 “화성에서 온 기존의 게임 디자이너, 금성에서 온 부분무료화(free-to-

play) 게임 디자이너: 미국의 게임 디자이너들이 중국의 부분무료화에 대해 알아야 할 것(Traditional Game Designers are From Mars, Free-to-Play Game Designers are from Venus: What US Game Designers Need to Know about Free-to-Play in China)”이었다.

가마수트라에도 이 발표에 대한 기사가 났었다.



현재 부분무료화 진영은 패키지 게임 업계 전반에 긴장과 혼란을 주고 있다. 나는 13년 전 디어헌터(Deer Hunter)가 출시되었을 때에도 같은 현상을 목격한 적이 있다. 총포상에서 팔리는 게임? 15달러에? 게다가 더운 날의 아이스크림처럼 팔려나간다니? 디어헌터는 기존의 익숙한 비즈니스 모델을 뒤엎었으며 즉각적으로 일군의 모방 제품들이 나타났다. 당시 모든 사람들이 궁금해했다. “정말 우락부락한 아저씨들이 컴퓨터 게임을 할까?”

이제는 모두가 알다시피, 그들도 게임을 한다. 그리고 지금껏 우리가 무시해왔던 다른 많은 사람들도 게임을 한다. 디어헌터는 십 년은 족히 더 전, 캐주얼 게임이라는 용어를 사용하기도 전에 캐주얼 게임 시장의 잠재성을 보여준 첫 번째 게임이었다. 게임 개발자 컨퍼런스에서 디어

헌터가 줬던 놀라움은 물론 잊혀진 지 오래되었지만, 올해 컨퍼런스에서 팜빌(Farmville)과 다른 부분무료화 게임들과 나란히 놓고 생각해볼 수 있다.

부분무료화는 비교적 새로운 비즈니스 모델이다. 부분무료화(free-to-play, 줄여서 F2P)란 “어느 정도 무료”라는 이야기다. 시간을 아주 많다면 무료로 게임을 즐길 수 있지만, 좀 더 빠른 속도로 게임을 진행하고 싶다면 돈을 쓰면 된다. 또, 돈을 쓰면 돈을 쓰지 않는 다른 플레이어들보다 더 우위를 점할 수 있다. 잔 예는 자신의 강의에서 F2P 게임 디자인에서는 모든 요소들이 두 가지 잣대에 의해 평가되어야 한다고 설명한다: 재미가 있는가? 그리고 돈이 되는가? 디자이너는 더 이상 재미있는 게임을 만들어내는 데에만 순수하게 집중할 수 없다. 디자이너는 사업가가 되어야만 한다.

소로리티 라이프(Sorority Life)의 수석 디자이너인 플레이덤(Playdom)의 마사 사페타(Martha Sapeta)에게서 다음과 같은 아이디어를 들은 적이 있다. 플레이덤은 F2P 게임을 만드는 회사인데, 플레이덤에서는 모든 게임상의 요소들이 다음 세가지 중 하나를 유도해야 한다:

일 평균 사용자, 단순 로그인 횟수

재 방문, 다시 플레이 하기 위해 찾아오는 사람들

수익 창출, 게임 진행이나 다른 게임상의 요소들을 위해서 돈을 내는 사람들

나에게 있어 이것은 게임 디자인에 대한 새로운 사고방식이다. 래빗잭 카지노에서는 재미는 수익과 직접적으로 연관되어 있었다. 재미가 곧 돈을 벌어들여 주었기 때문에 우리는 재미에 100퍼센트 집중할 수 있었다. 플레이어들은 게임을 위해 지속적으로 돈을 지불했고, 우리는 그들이 더 많은 돈을 쓰게 하기 위해 노력할 필요가 없었다.

그 후 나는 EA로 옮겨 패키지로 판매되는 게임을 만들었다. 패키지 게임의 디자이너는 게임상의 요소들이 인기를 끌지 못할지에 대해서 생각하는 하지만, 전체론적인 접근을 할 필요는 없다. 각각의 요소별로 수익성을 고려할 필요는 없다는 뜻이다.

내가 보기에 F2P 비즈니스 모델은 조금 기묘한 구석이 있다 - 이 모델에서는 내가 디자이너의 주 역할이라고 생각하는 영역이 뒤틀린다. 그러나 이것이 그 자체로 틀린 것은 아니다. 그저 다른 것일 뿐이다.

그러나 이것이 다가 아니다. 잔 예는 다른 한편으로 공정성(fairness)에 대한 전통적인 개념을 뛰어넘어야 한다고 이야기했다. 공정성은 수단일 뿐 목표가 아니다. 그의 슬라이드에서 그는 이렇게 말했다.

“목표는 여러 가지의 갈등과 드라마, 사랑과 증오가 일어날 수 있는 아주 역동적인 커뮤니티를 만들어내는 것이다. 긴장 - 갈등과 드라마 - 을 만들어내는 것에 도움이 된다면 공정성은 희생될 수 있다. 만약 우리가 게임 속 세상이 실제 세상의 반영이라고 생각한다면, 게임 속에서의 공정성의 개념이 당연한 것으로 받아들여져서는 안 된다.”

리치 칼슨의 문제가 무엇인지 이 부분에서 알 수 있었다. 그는 이 업계에 오래 머물렀다. 그와 같은 많은 이들이 그렇듯이 그는 기존의 보드 게임에서 비디오 게임으로 넘어왔다. 디자이너로서, 공정성은 그에게 큰 의미를 가진다 - 공정성은 다인용 게임 디자인의 초석이다. 그리고 내 입장을 이야기하자면, 나는 한번도 게임 속 세상이 실제 세상의 반영이라고 생각한 적이 없다 - 부디 그렇지 않기를 바란다.

나는 경험하기 위해서가 아니라 실제 세상의 문제들로부터 탈출하기 위해서 게임을 한다. 실제로, 검열에 대한 우리의 일차적인 변호가 게임 속 세상이 가공의 것이라고 주장하는 것이다. 그 경계를 흐리게 되면 우리는 스스로를 취약하게 만들게 된다. 그래서 신경이 쓰이기 시작했다.

그리고 예 씨의 강의 자료에서 이 부분을 맞닥뜨렸다.

“중국에서 (수익창출 면에서) 가장 성공적인 F2P 게임들은 모두 유료 사용자들에게 엄청난 혜택을 주고 있다. 초기에는 부유한 사람이 가난한 사람을 계속 죽이고 다녔기 때문에, 밸런스를 맞추는 것이 큰 문제였다. 중국 게임 디자이너들은 지난 몇 년간 여러 혁신적인 방법들을 시도했다.”

그에게는 사람들이 서로 죽이지 못하는 게임을 만들 생각은 전혀 없었던 것으로 보인다 - 울티마 온라인은 오래 전 게임 속 세상을 PvP 샵드와 non-PvP 샵드로 분리하여 이 문제를 해결했다. 또한, 팜빌에서는 아무도 서로를 죽이지 않는다. 이와 달리, 그가 제시한 해결책은 다음과 같았다.

“부유한 사람들이 클랜을 조직하고 가난한 사람들을 고용, 다른 클랜들과 전투를 벌이게 한 후 보상을 지급한다. 그런 부유한 사람들이 실제 세상에서 어떤 사람들일지 생각해보자 - 그들은 사업주 혹은 공장주일 것이다. 그들은 실제 세상에서 수백 명의 사람들을 관리하고 이끌며 리더십에 익숙해져 있다. F2P 세상에서도 그들은 여전히 그러 느낌을 원한다. 그러니 자연스럽게 우리는 그것을 게임상에서 제공하는 것이다.”

“클랜들은 회사와 같은 기능을 하는 밀접하게 엮인 소규모 커뮤니티다. 클랜 리더는 총성과 봉사의 대가로 클랜원들에게 선물과 장비를 아낌없이 제공한다.”

“부유한 사람들은 가난한 사람들을 이끌고 클랜의 이름으로 다른 부유한 사람들과의 전투에 나선다. 부유한 사람들이 가난한 사람들을 계속 죽이는 것보다는 더 나은 밸런스를 가진 역동적인 사회 시스템을 만들어내는 이 체제가 훨씬 우수하다.”

대단하다. 이것은 한마디로 부족주의 혹은 군벌이다. 그들이 세운 판타지 게임 세상은 본질적으로 가난한 이들이 민병대에 들어가 총을 들고 전투 훈련을 받는 아프가니스탄, 시에라리온 혹은 소말리아와 같다. 게임 디자이너로서 우리는 더 나은 밸런스를 가진 역동적인 사회 시스템을 만들어내는 이 체제에 대해 감동할 수도 있을 것이다.

어쩌면 중국에서는 이런 것이 인기 있는지도 모른다. 분명 중국 사람들은 이를 위해 돈을 지불한다. 억압된 중앙정권하의 매일매일의 삶에서 탈출하고 싶을 때 그들이 꿈꾸는 것이 다음과 같은지도 모른다: 억압된 분산정권하에서 무자비한 권력자를 위해 전투에 나서는 농노가 되는 것. 그러나 내가 느끼기에는 섬뜩할 따름이다.

잔 예는 강의에서 이 모든 것들을 라스베가스에 비유하여 변호한다. 그는 도박이 인간의 취약한 부분에서 이득을 취한다는 점을 지적하고, 그러나 도박이 유행에 뒤떨어지게 되는 일은 없다고 말한다. 마찬가지로 중국 F2P 게임들은 또 다른 인간의 취약한 부분 - 다른 사람을 지배하고 싶은 욕망 - 에서 이득을 취하며 마찬가지로 유행에 뒤떨어지게 되는 일은 없을 것이라고 주장한다.

다른 사람들을 억압하는 것을 즐기는 사람들을 이용하는 그로테스크한 냉소주의를 빼고서라도, 나에게 세 가지 의견이 있다.

1. 이는 상당히 위험한 비유다. 도박은 약한 사람들을 착취하기 때문에 엄중하게 통제되고 있다. 정말로 F2P 게임들이 도박처럼 통제되기를 원하는가? 중국에서는 모든 것이 통제되고 있기 때문에 그는 아마도 서방에서는 자유를 얻기 위해 이를 악물고 필사적으로 투쟁한다는 사실을 깨닫지 못하고 있을 수도 있다. 나는 분명 입법가들이 비디오 게임이나 F2P 등이 도박과 같은 것이라고 생각하게 되기를 원하지 않는다.
2. 이 비유는 정확하지 않다. 라스베가스는 부분적으로 무료 운영되고 있지 않기 때문에, 무료 플레이어들을 지원하는 것에 사용하는 비용을 유료 플레이어들에게 돈을 받아서 충당할 필요가 없다. 사실 도박의 핵심은 플레이 하기 위해서는 반드시 돈을 지불해야 한다는 점이다. 도박은 - 얼마간의 돈을 다시 딸 수 있다는 위험할 정도로 매력적인 점만을 제외한다면 - 예전의 분당 과금제 온라인 게임들과 훨씬 더 유사하다. 그 뿐 아니라, 라스베가스에서는 플레이어들이 서로를 공격하지는 않는다. 카지노 측은 모든 사람들이 잘 처신하도록 만전을 기한다. 거부감을 일으키는 행동은 카지노 측에 손해다.
3. 가장 중요한 것은, 라스베가스에서는 부유한 자들에게는 에이스, 가난한 자들에게는 2를 주지는 않는다는 점이다. 부유한 플레이어들은 돈이 떨어지기 전까지 더 오래 플레이 할 수 있지만, 돈을 얼마나 가지고 있건 모든 사람들은 같은 규칙으로 플레이 한다. 라스베가스에서의 게임들은 공정하다.

이까지 이야기한 것들이 충분히 암울하지 않다고 생각했는지 예 씨는 어떻게 게임 디자이너들이 게임 속 세상에서의 증오와 인격모독으로부터 수익을 만들어내는지에 대해서 설명한다:

“갈등은 긍정적이다. 갈등은 게임 속 세상을 더욱 활기차고 생기 있게 만든다. 더 중요한 점은 갈등이 감정을 불러일으킨다는 것이다. 감정적으로 불안정한 사람들은 아이템을 구입할 확률이 높아진다.”

이것은 온라인 월드 디자인에 관한 라프 코스터(Raph Koster)의 법칙 중 바론의 정리(Baron's Theorem)를 떠올리게 한다:

“증오는 긍정적이다. 왜냐하면 갈등은 사회적 관계의 형성을 촉진하고 나아가 커뮤니티를 형성하게 하기 때문이다. 증오는 플레이어들 사이를 더 가깝게 하는 원동력이다.”

나는 개인적으로 바론의 정리를 “아돌프 히틀러의 정리”라고 불러야 한다고 생각한다. 히틀러는 몇 십 년 전에 같은 통찰력을 가지고 있었다. 그는 효과적으로 이것을 이용했다. 히틀러 이전의 독일은 활기차고 다양성이 넘치는 국가였는데, 히틀러는 독일을 손아귀에 넣고는 잘 단결된, 효과적인 증오 기계로 탈바꿈시켰다.

그러나 히틀러조차도 아이템을 팔기 위해 증오를 이용하지는 않았다. 예 씨가 이야기하는 게임 디자이너들은 갈등을 조장하는 콘텐츠뿐 아니라 플레이어들이 서로를 공격하고 인격을 모독하기 위해 구입해 사

용할 수 있는 아이템 또한 개발했다.

“다른 게이머를 욕하기 위한 “작은 나팔”이라는 아이템이 있다. 욕설은 (같은 구역에 있는) 모든 게이머들이 보게 된다. 공개적인 인격모독을 위한 도구로, 많이 판매된다.”

게임 디자이너라는 것이 이렇게까지 밑바닥으로 떨어졌나? 플레이어들이 서로 잔인한 짓을 할 수 있도록 하는 아이템을 만들어 내는 것? 불안정한 감정상태를 이용해서 수익을 창출해낼 기회를 살피는 것? 약자를 괴롭히는 것은 장난이 아니고, 가공의 것도 아니다. 이런 일은 비극과 고통을 가져오며, 사람들을 자살하게 할 수도 있고, 실제로도 그런 일이 일어난다. 나는 게임 디자이너가 수익을 위해 이러한 것들을 장려한다는 생각에 반기를 든다.

물론 이런 악행들이 F2P 게임들에만 국한된 것은 아니다. 엑스박스 라이브(Xbox Live)의 일부분에도 꽤나 지저분한 구석이 있다. 그러나 그런 것들을 장려하기 위해서 게임 속의 유인을 만들어낼 필요는 없다. 그리고, 플레이어들에게 상황이 마음에 들지 않으면 그냥 접속을 종료하라고 말하는 것은 용납할 수 없다. 이는 피해자에게 부담을 전가하는 행위다. 마치 음란 전화 피해자에게 그냥 전화를 끊어버리라고 말하는 것과 같은 것이다.

온라인 게임들은 이렇게 될 필요가 없다. 클럽 펭귄(Club Penguin)도, 팜빌도 이렇지 않다. 원한다면 얼마든지 성인을 위한 클럽 펭귄을 만들 수도 있다. 예 씨에게 공정하게 말하자면 그는 이러한 전략들을 지지하는 것이 아니라 단지 보고를 하는 것뿐이라고 강의 초입에 면책 조항을 달았다. 그러나 중국 게임 디자인 업계가 이런 전략을 바람직한 것으로 간주하고 있다는 사실은 불안감을 준다. 그리고 만약 바론의 “증오는 긍정적이다” 정리가 MMOG 업계에서 일반적으로 받아들여지고 있다면, 이 문제는 중국에 국한된 것만이 아니다.

증오를 피하자는 것이 경쟁을 하지 않아야 한다는 말은 아니다. 막상막하의, 격렬한 게임은 흥미롭다. 마지막 순간에 포티나이너스(49ers)가 브롱코스(Broncos)를 이기면 나는 환호성을 지른다. 그러나 그것이 내가 브롱코스나 그 팬들을 증오한다는 뜻은 아니다. 나는 브롱코스에 어떠한 악의도 가지고 있지 않다. 미식축구 선수들은 엄청나게 폭력적으로 서로를 찍어 누른다. 그리고는 서로 손을 잡아 일으켜 세운다. 반칙을 하지 않는다면 누구도 서로를 증오하지 않는다. 권투선수들, 펜싱선수들, 레슬링선수들도 상대방을 증오하지 않는다. 증오심은 판단력을 흐리고 최대의 능력을 발휘하지 못하게 한다.

공정한 경쟁을 위해 만들어진 스포츠맨십이라는 사회적 관습이 존재한다. 나는 스포츠맨십의 개념이 19세기의 유물처럼 느껴진다는 것을 깨달았다. 어쩌면 힘들고 지저분한 온라인 게임의 세상에서는 스포츠맨십의 자리는 없는지도 모른다. 그러나 경쟁이 증오로 변하는 순간, 그것은 너무 멀리 나아간 것이다. 부족주의와 증오와 잔인성을 조장하는 게임을 만들고 있다면, 그것을 악을 행하고 있는 것이다.

만들어진 증오란 없다. 모든 증오는 실제다. 그리고 우리는 그것을 팔아서 안 된다.

