



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

설득적 게임(Persuasive Games): 밑바닥에 떨어지다 (Persuasive Games: Plumbing the Depths)

이안 보고스트(Ian Bogost)

가마수트라 등록일(2010. 06. 30)

http://www.gamasutra.com/view/feature/5880/persuasive_games_plumbing_the_.php

[작가이자 게임 설계자인 이안 보고스트는 그의 최신 가마수트라 칼럼에서 이전에 윌블던(Wimbledon)에서 벌어진 전례 없는 사건이 예전에는 가능하지 않았던 시스템의 경계를 어떻게 설명하는지 그리고 콘솔 사이클이 게임 설계의 기술에서 이러한 종류의 분석을 어떻게 감안하지 않는지 분석한다.]

기술에서 발생하는 두 종류의 익숙함을 생각해 보자.

첫 번째는 예측 가능한 익숙함이다. 이러한 작업은 우리가 예상할 수 있는 바를 제공한다. 이는 사람들이 TV 를 즐기는 이유 중 하나이다. 시트콤과 경찰 수사물은 특별히 우리가 예상할 수 있는 바를 우리에게 제공하는 경향이 있다. 20 분 후 진부한 가족 위기가 갑작스럽게 발생하고 해결될 수 있다. 40 분 후 두 명의 형사가 살인자를 추적하고 경찰서로 연행할 수 있다. 프리미엄 TV 는 우리를 놀라게 하기 보다는 마음을 편안하게 한다.

두 번째는 깊이 생각해 봐야 하는 익숙함이다. 덜 정형화된 행동은 불확실성을 받아들여, 우리가 주제를 익히도록 하거나 우리가 잘 알고 있다고 생각하는 곳으로 우리를 인도하지만 나중엔 우리가 완전하게 생각하지 못했다고 깨닫게 된다.

소설, 영화, 그리고 더 와이어(The Wire)나 로스트(Lost) 같은 더욱 모험적인 TV 시리즈의 복잡한 스토리 라인은 우리의 마음을 불안정하게 한다. 잘 되면 이러한 종류의 기술은 우리를 놀라게 해서 기계적인 침체를 벗어나도록 하고, 한 번도 보지 못했지만 현재는 명백한 사실인 놀라운 신기함을 통해 우리의 중심을 흔들여 놓는다.

우리는 이러한 익숙함의 종류를 "익숙한 낯설(familiar unfamiliar)"이라 부를 수 있다. 이는 약간 다른 형태로 이미 알려진 무엇인가를 우리에게 준다. 반대로 두 번째의 익숙함의 종류를 "낯선 익숙함(unfamiliar familiar)"이라 부를 수 있다. 왜냐하면, 이는 우리가 철저히 알고 있다고 생각한 도메인에 대해 고려할 생각조차 하지 못한 것을 우리에게 보여준다.

비디오 게임은 후자를 적용한다고 생각한다. 그러나, 사실 거의 항상 전자를 대표한다. 왜 그런지 보기 위해 지난 달 발생한 두 가지 사건을 살펴보자. 이 두 사건은 당신이 생각한 방법으로는 아니지만 이미 친밀하게 이들 사건에 잘 알고 있을 것이라는 매스컴의 관심을 매우 즐겼다.

7년 간의 욕구

매년 그러한 것처럼, 비디오 게임 업계의 최대 게임 전시회인 E3 을 위해 수 많은 사람들이 미국 LA 에 모였다. 이 게임 전시회는 하드웨어 제조업자, 퍼블리셔, 개발자들이 소매 바이어를 위해 그리고 더 광범위하게 보자면 업계, 열광적인 언론 매체를 위해 그들의 최신 제품을 선보인다. 올해 전시회에는 기대가 높은 제품과 시스템에 대한 새로운 소식으로 인해 사람들을 흥분시키는 장치는 보이지 않았다.

선보인 장치 중 하나가 마이크로소프트의 모션 제어 시스템인 키넥트(Kinect)이다. 이 장치는 코드 네임이 나탈(Natal)로 이전에 알려진 프로젝트의 첫 출시물이다. 소니가 그 뒤를 따라서 플레이스테이션 무브(PlayStation Move)를 선보였다. 이 제품은 마술사의 지팡이 같은 물리적인 컨트롤러이다.

3D 의 경향은 구체화되었다. 소니는 3D 게임에 대한 공격적인 지원을 할 것임을 내비쳤다. 하지만, 닌텐도는 자체적으로 인상적인 3DS 휴대용 장치를 선보여 게임쇼의 인기를 독차지했다. 이 장치는 특별한 안경을 쓰지 않고도 3D 이미지를 볼 수 있다.



비디오 게임 역사의 대부분에서 비디오 게임 산업은 게임 플레이어의 흥미를 복돋우고 새롭게 하기 위해 5 ~ 10 년의 하드웨어 진보에 기댔다. 부분적으로는 이는 컴퓨터 게임이 성장 가능한 시장이 된 이후로 마이크로컴퓨터가 40 년 동안 큰 발전을 이루었기 때문이다. 사실상 무(無)에서 유(有)로 우리가 현재 즐기고 있는 휴대용 슈퍼컴퓨터에 이르기까지 성장했다.

그러나, 하드웨어 혁명은 게임 업계에서 종종 인용하지만 잘 분석하지 않는 가정(‘새로운 장치는 플레이하는 방법에 “혁신을 일으킬” 것이다’)을 강조한다. 마이크로소프트가 오리지널 엑스박스를 설계할 때 그리고 세가가 드림캐스트를 설계할 때 주장한 것처럼 닌텐도는 위(Wii, 코드네임 “레볼루션”)를 설계할 때 이러한 주장을 했다.

모션 컨트롤러나 멀티코어 GPU 또는 3D 디스플레이에 상관없이 게임 산업은 새로운 기술이 낯선 익숙함을 적용한다고 가정한다. 이전에 Wii 와 같이 키넥트는 플레이를 얼마나 쉽고 직관적으로 할 수 있는지 그리고 다르게 생각하는 것이 어떻게 잘못 되었는지 우리에게 보여줄 것이다. 소니와 닌텐도의 3D 디스플레이는 N64/플레이스테이션의 3D 게임 시대가 15 년 전에 그랬던 것처럼 2 차원의 평평함을 우리가 어떻게 참고 견뎠는지 의아해하도록 하는 경험속으로 우리를 몰입시키게 될 것이다.

문제는 이것이다. 기술적인 변화로 인해 야기되는 이러한 경험이 흥미를 자아냈지만 이러한 흥미는 보통 수명이 짧고 의미있는 경우가 드물다. 새로운 기술은 또 다른 몇 년 동안 게임 비즈니스가 호황을 누리도록 하겠지만 이러한 호황은 게임 플레이어가 낯선 기술에서 쉴 새 없이 기계를 조작하게 되는 익숙한 일상적인 상태에 이르면 끝나게 된다.

비디오 게임의 주기적으로 낯선 기술에 대한 약속이 얼마나 익숙한지 주의 깊게 게임을 지켜보아야 한다. *키넥트 스포츠(Kinect Sports)*에는 단순히 운동선수에 대한 의견을 제시한다. *키넥트 조이 라이드(Kinect Joy Ride)*는 카트 레이싱 게임이다. *키넥티멀(Kinectimals)*은 가상 애완동물을 키울 수 있다. 유비소프트의 *유어 셰이프: 피트니스 이볼브(Your Shape: Fitness Evolve)*는 *Wii Fit* 과 키넥트의 *EA Sports Active* 를 재방문한다. *댄스 센트럴(Dance Central)*은 *댄스 댄스 레볼루션(Dance Dance Revolution)*과 그와 비슷한 게임이 걸어온 길을 따르고 있다. 닌텐도 편에 있는 새 버전의 *Zelda, Mario, GoldenEye, Kirby, Metroid, Dragon Quest, Donkey Kong, Kid Icarus* 가 하드웨어로의 그들의 행보를 새롭게 한다.

우리는 이러한 게임을 인식할 수 있음을 이해할 수 있다. 코스비 가족(The Cosby Show)이나 로앤오더(Law & Order)는 우리가 예상한 바를 정확하게 보여준다. 마리오는 여전히 점프해서 공주를 구한다. 링크는 여전히 그의 칼을 휘두르고 공주를 구한다. 당나귀와 디디콩(Diddy Kong)은 여전히 파운드를 갈아서 갱도 카트 경주를 한다. 사무스(Samus)는 여전히 소녀이다. 카트 레이싱은 여전히 괴짜이며, 거실에서 점프하는 것은 여전히 즐겁다.

그러나, 시트콤과 경찰 수사물이 얽은 인간의 경험을 탐구할 수 있도록 하는 것뿐이라서 비디오 게임이 계속해서 시뮬레이팅에서 훨씬 나은 것이라고 믿는 그러한 주제를 얽은 수준에서 제공한다.

한편으로는, 이에 대해 아무런 문제가 없다. 내사랑 레이몬드(Everybody Loves Raymond)나 CSI 의 다른 에피소드에 대한 장이 있기 때문에 판타지 액션 및 모험 또는 플랫폼에 대한 또 다른 의견의 장이 있다. 그러나, 반면에 그들이 제공하는 바로 그 주제조차 실질적으로 깊고 신기한 탐험에 대한 익숙한 낯섬의 이러한 예를 잘못 알게 되는 것은 기회를 놓친 것을 드러내는 것이다.

러브는 테니스에서 아무것도 아니다

LA 에서 E3 가 개최되고 1 주 후 존 이스너는 니콜라스 마후트와 역사상 가장 긴 테니스 경기를 했다. 3 일 동안 이스너와 마후트는 솜털로 덮인 고무 공을 웜블던의 잔디 구장에 쳤다. 그 경기는 첫 라운드 매치였고 남자부 토너먼트 64 경기 중 하나였다. 올 잉글랜드 론 테니스 앤드 크로켓 클럽(All England Lawn Tennis and Croquet Club)의 한적한 코트에서 벌어졌다.

세계에서 가장 오래된 테니스 토너먼트답게 이스너-마후트 매치에는 새로울 것이 없었다. 올 잉글랜드 클럽(All England Club) 코트의 잔디는 지금까지 그래왔듯이 똑같이 자라고 있다. 테니스화, 운동복, 라켓과 공의 재질은 지난 수 년간 확실히 개선되었지만, 게임은 여전히

‘라켓을 쥔 남자는 네트를 지나 상대방으로 테니스 공을 치기 위해 달려야 한다’라는 기본에 충실하다.

테니스의 역사는 16 세기로 거슬러 올라간다. 테니스의 핸드볼 전임자는 1100 년 대로 거슬러 올라간다. 징기스칸이 태어난 시대와 같다. 모든 스포츠처럼 수 세기를 걸쳐 테니스는 발전하고 변화해왔다. 헨리 VIII 는 그 시대에 그랬던 것처럼 테니스를 실내에서 즐겼다.

19 세기 후반까지 테니스는 클럽과 사유지의 크로켓 잔디 구장에서 경기를 했다. 웬블던에서의 첫 번째 챔피언십은 1877 년에 열렸다. 아타리 비디오 컴퓨터 시스템(Atari Video Computer System)이 선보이기 정확히 100 년 전의 일이다. 이 비디오 게임 시스템의 하드웨어는 *퐁(Pong)*과 같이 게임으로 설계되었다.

상대적으로 단순하고 명확한 테니스 규칙의 결과로 인해 야기된 상황이긴 하지만 이스너-마후트의 매치 같은 경기가 없었다.

웬블던에서 남자부 경기는 5 세트를 이기면 승리했다. 각 세트는 6 게임으로 이루어 졌고 2 점차 이상 벌어져야 한다. 거의 모든 파이널 세트에서는 동점 스코어 6-6 은 연장전을 통해 승자를 결정한다(이 방식은 1950 년 대에 고안한 방식이다). 그러나, 5 번째 세트는 연장전을 통해 해결할 수 없고, 한 선수가 다른 선수를 2 게임 차로 이길 때까지 지속된다.

이것이 무명의 이스너와 마후트가 빠진 수렁이다. 그 아무도 상대방의 서비스를 이길 수 없었기 때문에 그 매치의 평형 상태를 깨뜨릴 수 없었다. 이 두 선수는 서브를 통해 100 점 이상을 얻었고, 이들의 실력이 동등함을 보여주었다. 이스너가 최종적으로 마후트를 70 대 68 로 파이널 세트를 이겼다.

이스너와 마후트의 경기는 익숙한 낯섬의 전형을 나타낸다. 테니스 경기는 잘 알려졌고 많은 연구가 있어 왔다. 테니스의 득점 메커니즘은 공개되었으며 테니스 경기를 하는 한 매치는 계속 지속될 수 있다. 그러나, 줄리어스 어빙이 1980 NBA 파이널에서 하기 전에 비하인드더보드 리버스 레이업을 하기 위한 영감과 기회를 그 아무도 찾지 못했기 때문에 이스너와 마후트의 팽팽한 서비스 게임이 가능했던 한 5 번째 세트는 연장되지 않았다.

이스너가 다음날 토너먼트에서 잇달아 상대를 이긴 것은 문제가 되지 않았다. 그는 테니스 경기나 토너먼트에서 이기기 위한 단순한 능력이 보여줄 수 있는 쇼보다는 더 불가사의하고 아름다운 테니스에 대한 무엇인가를 보여주었다.

닥터 J 의 유명한 플레이는 기교를 잠깐 보여주었지만 이스너와 마후트의 경기는 좀 다르고 절묘한 무엇인가를 제공했다. 균형을 이룬 시도였다. 3 일 동안 이들은 2 점 차의 진기한 경기를 전세계에 보여주었고, 서로 간에 강력한 서비스를 했으며, 매우 근소하게 경기를 이어나갔다. 이는 테니스 매치는 영원히 지속될 수 있고 서로를 공전하고 있는 연성(binary star)과 같은 무한대로 나아가게 한다.

밑바닥에 떨어지다

테니스가 비디오 게임처럼 작동한다고 생각해 보자. 5년마다 번듯한 프랑스 및 영국의 엔지니어들이 만들어내는 최신 장치들이 롤랑 가로스(Roland Garros)와 올 잉글랜드 클럽(All England Club)에서 공식적으로 선보일 것이다. 코트 가장자리에는 전기장판을 사용하고 전자기 유도 성능이 있는 라켓 교체 글러브와 함께 사용할 대전체공(charged ball)을 사용할 것이다. 나이키 브랜드의 스며들지 않은 부츠를 신고 풀 또는 진흙 또는 용암 대신에 얼음의 표면에서 게임 플레이어가 불 같은 코트를 수축하고 확장해서 도약할 수 있도록 한다.

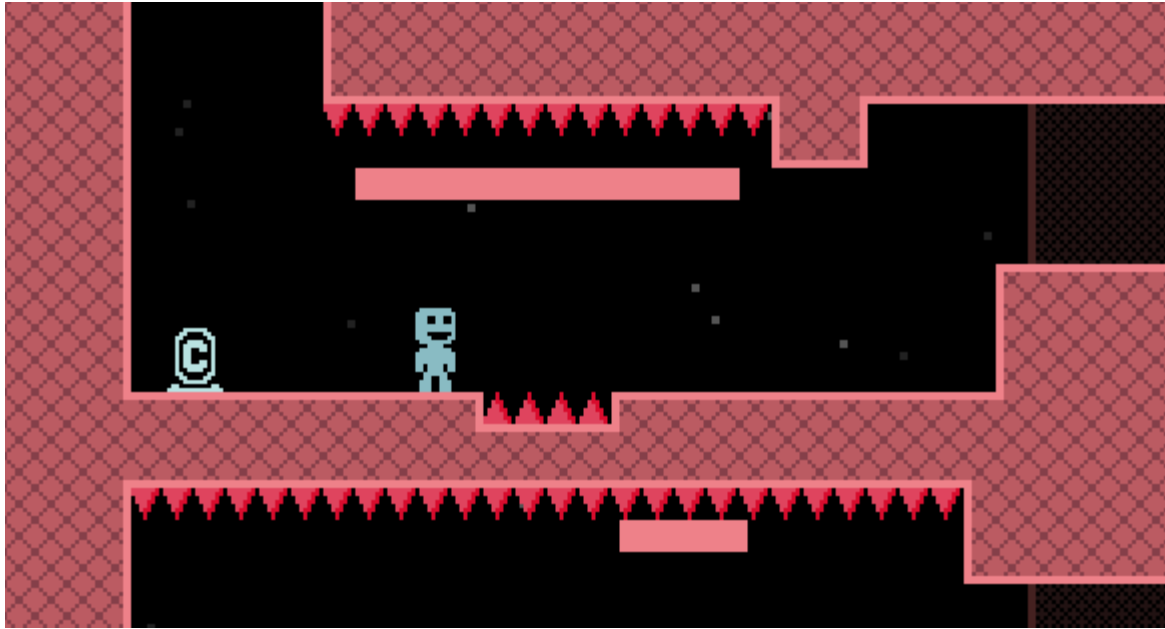
그 결과는 멋질 수 있다. 그러나, 새로운 멋짐은 이스너-마후트 매치 같은 결과를 절대 초래하지 않을 수 있다. 그러한 매치는 웬블던의 잔디 코트에서 그 자체를 나타내기 위해 불규칙적으로 백번의 챔피언십이 필요하다. 예를 들어, 격투의 선상에서 어쨌든지 살아남는 수플레같이 공평한 상태에 놓을 때 테니스란 게임이 이상하게도 얼마나 강하고 약한지 이제서야 알게 되었다.

그렇기 때문에 웬블던의 잔디 코트 같은 익숙하고 잘 다져진 무대가 가치있다. 이러한 무대가 다음의 큰 일에 대한 참신함을 거의 보여주지 않지만 이들의 장수 리듬은 표면적으로는 익숙한 공간을 새롭게 탐험하는 것을 야기한다.

새로운 콘솔 플랫폼 또는 컨트롤러 장치 또는 센서 업그레이드 또는 OS 개정이 비디오 게임에서와 같이 자주 나타나면 우리의 구식 장치의 극단을 보여줄 수 있는 기회를 놓치게 된다. 대신, 우리는 기술적인 낯섬이 낯선 익숙함과 동일하다는 집단적인 환각을 유지한다.

이 결과는 사실 모두 너무나 익숙하다. 익숙한 캐릭터는 익숙한 장소에서 익숙한 행동을 한다. 하지만, 약간의 낯선 방법으로 또는 낯선 디스플레이 기술을 사용해 혹은 낯선 인터페이스를 통해 행한다. 이러한 방법은 게임 설계의 시트콤이고 이들은 그들의 장소가 있다. 그러나, 이런 장소는 반드시 오직 한 곳뿐이어야 하는가?

물론, 일부 설계는 설계의 원인이 되는 장치 개혁 운동에도 불구하고 생활한다. 장르와 규약은 기술에서 기술로 진화하고, 익숙한 프랜차이즈를 위하여 종종 배치되지만 미묘하게 움직인다. 그리고, 익숙한 작업에 대한 낯선 의견은 종종 기술적인 도전으로부터 발생한다. 결국, 테니스의 베이스라인으로의 움직임을 효과적으로 제한하는 간단한 회로 설계를 통해 *퐁(Pong)*은 테니스에 대한 새로운 것을 알려준다.



WWWW

또 다른 상징적인 파이프 세트로 마리오 형제가 가라앉는 것 대신에 마리오 형제가 밑바닥으로 떨어지는 상상을 해보았는가? WWWW 같은 게임은 수리공(이 경우, 중력 반전)의 극단을 보여주는 예를 나타낸다. 그냥 내 생각일 뿐이지만 3D 구글이나 모션 컨트롤러를 사용하지 않고 그렇게 할 수 있다.

ZX 스펙트럼(ZX Spectrum) 또는 코모도어 64(Commodore 64)에서 할 수 있었던 게임이다. 동시대적인 시각으로 그래픽을 개선하기 위한 제작자 테리 카바나의 대범한 거절로 인해 밝혀진 사실이다. 그러나, 기계적인 깊이는 게임에서 낯선 익숙함을 통한 실험의 한 방법일 뿐이다.

추가적으로 이스너와 마후트와 같이 우리는 우리 자신을 전적으로 플랫폼 또는 인터페이스 또는 장르 또는 규약으로 열중하게 해서 캄캄한 심연에서 새로운 보물을 찾을 때까지 표면으로 나오는 것을 거부해 새로운 첨부파일과 업그레이드를 위험한 활동으로 목살하고 우리의 기술에 숙달될 때까지 운동선수와 같이 우리 자신을 몰입시킨다.

이는 오늘날 상상도 할 수 없다. 결국, 전체적으로 게임 산업은 새롭고 가치 있으며 놀랄만한 것은 여전히 아타리 또는 드림캐스트 또는 8 방향 조이스틱 또는 타일맵에서 발생할 수 있다고 믿으려 하지 않는다. 물론, 현재까지 대부분의 사람들이 테니스의 5 번째 세트에 대해 기대하고 있는 생각이기도 하다.