



GAMASUTRA
The Art & Business of Making Games

※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

게임 디자인에는 진실이 없다: 우상화에 대한 논의
(No Truth in Game Design: An Argument For Idolatry)

제이슨 존슨 (Jason Johnson)
가마수트라 등록일 (2010. 07. 05)

http://www.gamasutra.com/view/feature/5885/no_truth_in_game_design_an_.php

[저자 Jason Johnson 씨는 게임 디자인에 종교 상징주의를 적용하는 문제에 대해 생각해 보고, 훨씬 더 쉽게 논의하고 복제될 수 있는 표면적 외관보다는 디자인을 뒷받침하는 필수적인 형식을 이해하라는 요구에 대해 살펴보고자 한다.]

테트리스는 다양한 방식으로 해석될 수 있다. 테트리스는 순전히 추상적인 개념의 활동이기 때문에, 이 게임이 함축할 수 있는 것에 대해 온갖 종류의 해석을 불러일으켰다. 사람들은 이 게임을 과다 경쟁과 공산주의와 연결시키거나 1987 년의 주식시장 대폭락과 연결시키기도 했다. 뭐 어쨌든 다 좋다. 우리가 어떤 것을 이해하는 방식은 바로 해당하는 대상과 그것이 갖는 의미를 연결 짓는 것이다.

예를 들어, 필자는 오리온 별자리를 다른 별들의 무리와 구별할 수 있다. 왜냐하면 필자는 오리온 자리를 승리의 순간에 곤봉을 치켜드는, 또는 일격을 가하기 위해 곤봉을 치켜드는 사냥꾼으로 상상하기 때문이다. 또한, 필자는 별 의미가 없는 다른 별무리를 바라보면서 오리온에 얽힌 신화를 떠올릴 수도 있다. 이 신화의 내용을 간략하게 보자면, 오리온의 뛰어난 사냥 실력이 얼마나 위협적이었으면 신이 자이언트 스크로피언을 부추겨 오리온을 죽일 때까지 모든 동물의 생명을 앗아갔다는 내용이다.

이러한 생각에서 결론을 끌어내기 위해, 사람들은 상징이라는 것이 훨씬 더 많은 의미를 가졌던 고대 문화 속에서 스파르타인들이 별들을 바라볼 때 단지 거대한 사냥꾼만을 본 것이 아니라 무차별적인 남획의 위험에 대한 경고를 함께 본 것이라고 상상해 볼 수 있다.

테트리스는 일반적으로 현대적인 해석을 불러일으킨다. 테트리스와 80 년대 소련의 정치에 의해 보급된 환경을 구별하는 것은 큰 비약이 아니다. 예술과 창작 매체는 만들어지는 환경의 측면들을 흡수하는 경향이 있다.

누구나 Academy of Sciences 의 휴지통에서 소련의 녀마를 내던지는 알렉세이 파지노프(Alexey Pajitnov)를 떠올릴 수 있다. 그는 *테트리스* 작업 막바지로 갈수록 끊임없이 군대에 돈을 퍼부으라는 공산당의 강요에 의해 혼란스러워했기 때문이다.

*테트리스*가 시간에 의해 꽤 간접적으로 영향을 받았다는 것은 있음직한 일이다. 결국, 1 년 뒤 고르바초프의 당선은 끝내는 탑을 무너트리게 되는 젠가 블록이었다(*테트리스*의 경우 높이 10).



그러나 아무도 이러한 해석이 신빙성 있다고 보지 않는다. 그 청사진이 러시아 정부의 몰락과 관련이 있는 만큼 러시아에서 사회주의 규칙을 시작한 사건과 상당히 일치하기 때문이다. 실제로 1917 년 차르 군주제의 대변동은 보다 직접적인 비교에 도움이 된다. *테트리스*의 구조를 귀족 지주의 요구로 지나치게 혹사당하는 가난한 노예들의 사회에 비유하는 것은 쉬운 일이다.

고르바초프가 개혁을 도입함에 따라 철의 장막 체제 하에서 언뜻 볼 수 있었던 평민들과 유사하게, 구 러시아의 노예들은 토지 소유권이라는 금단의 열매를 맛보게 되었다. 이것은 정확히 귀족 정치가 만든 순간으로, 긴장되지만 다루기 쉬운 상황에서 열광적이면서 궁극적으로는 숙명적인 테트로미노의 계단으로 *테트리스*라는 게임을 도약시킨 피할 수 없는 숙명적인 움직임이었다.

이것은 아주 냉철하면서 기계적인 분석이다. 엘리트의 실패를 다른 모든 사람들을 위한 승리로 보는 것이 훨씬 덜 영세적일 수 있다. 러시아의 사회주의 혁명 후 딱 10 년 지나 인기를 얻게 된 프리츠 랑의 선전 걸작인 Metropolis 가 이러한 관점을 취하고 있다.

사회의 거대함이 기계 노동자들의 고통에 의해 지탱되는 반유토피아에 대한 랑의 허풍은 마치 “냉혹한 건축 블록 비디오 퍼즐”과 유사한데, 단 이 경우는 노동자들이 플레이어의

역할을 수행한다는 점, 왕이 기계적인 알고리즘과 블록, 방대한 초현대적인 도시에 동력을 공급하라는 요구의 역할을 한다는 점이다.

그러나 이 이야기는 귀족과 노예의 단순한 악수로 노동자의 폭동을 진압하면서 **테트리스**에 내재된 대재앙적 측면을 회피하고 있다. 마치 컴퓨터 화면에서 “플레이어님, 제가 플레이어님이 저를 이길 수 있도록 할게요”라는 문구가 나타나는 것처럼 말이다.

필자는 이러한 해석을 밀고 나갈 수 있지만, 계속해서 모두 똑같이 타당하지만 마지막 해석의 기본적인 측면과 직접적으로 대조를 이룬다. 이것이 바로 “게임 디자인의 진실”이라는 개념에 필자가 동의하지 않는 이유이다. 이 개념은 가마수트라 기사에서 Scott Brodie 씨가 제안한 것으로 디자이너들이 “인간의 조건에 대해 유용한 어떤 것을 드러내기 위해서는 게임 시스템에 규칙들을 통합”해야 한다고 제안하는 Chris Crawford 의 몇 가지 의견을 상세히 설명하고 있다.

디자이너가 이를 마음껏 수행하는 동안, 그는 상기 전술된 플레이어에 대한 게임 해석의 통제권한을 포기해야 함을 깨달아야 한다. 프리츠 랑과 같은 선전을 만들고 그 해석이 다양하지 않는 한 말이다. 자신의 고유한 해석을 강요하지 않는 예술가는 자만의 표시를 피해간다.

오리온 자리를 구성하는 별들의 무리 속에 사냥꾼이 없는 것처럼, 최소한 감춰진 의도의 의미에서 보면 게임에는 진실이 없다. 해석은 단지 자기실현적 상상으로, 모두 타당하면서도 또 타당하지 않다.

어떤 해석이 어떤 예술가의 의도에 매우 근접할 수 있지만, 아무리 해도 음울한 해석을 고려하지 않는다. 이러한 의미 부족으로 인해 게임 분석에 대한 접근법이 다소 문학적인 방향으로 이동해가고 있는 것인지가 의심스럽다. 게임에 논리적인 것과 수학적 것을 제외하고 명확한 진실이 없다면, 왜 게임을 저술하는 것인가?

오락을 위한 것인가... 다른 사람들로 하여금 유추를 통해 신념을 지키라고 설득하기 위한 것인가... 우리 스스로 시간/돈/인생을 침몰시키는 습성에 기본적인 가치가 있다는 것을 납득시키기 위한 것인가...

그러나 이처럼 다소 시시한 동기부여 외에 더 큰 목적이 있다. 오리온 유추를 다시 살펴보면, 해석이 어떻게 당면한 주제에 더 잘 초점을 맞출 수 있도록 해 주는 프레임워크의 역할을 하는가를 알 수 있다. 별들의 패턴이 별자리로 분류될 때까지 정의하기가 어려운 것과 마찬가지로, 별자리는 천문학적 지도의 역할을 하기 때문에, 우리가 유성이나 행성 같은 것들을 찾아낼 수 있는 것이다.

게임 해석의 경우, 구조와 물리 그리고 체계를 맥락화하므로 그러한 해석의 관계를 우리 마음 속에 더 잘 유지하여 깊이 생각해 볼 수 있게 해준다. 게임 해석을 통해 우리는 일상적으로는 잘 접하지 않는 개념을 파악할 수 있다. 이것이 예술과 신화, 종교적인 은유의 참된 가치로서, 이해할 수 없는 것을 해석을 통해 이해하기 쉽게 만들어 준다.

방언

그렇다, *테트리스*는 다양한 방식으로 해석될 수 있다. *테트리스*의 추상성이 게임 구조에 대한 접근과 분석을 쉽게 해주기 때문이다. 게임 전망의 투명성은 외부 세계의 시각적 표현 부족으로 인해 무형의 것들에서 벗어날 수 있게 한다. 완벽함, 무한성 그리고 신성함과 같은 개념은 대부분 시각화될 수 있다.

그러나 단순한 *피크민* 같은 땅에서 경작되는 육상의 특성으로 인해, 우리가 이 지식을 관련시키려고 할 때면 어떻게 해서든지 “*테트리스*는 냉전의 종식을 의미하는 인공물로서 존재한다”로 그 의미가 변한다.

다면체 각도로 이루어진 *테트리스*를 보면 유대의 종교적인 교훈으로 구성된 성경책에서 인용한 바벨탑 스토리와 관련시키려 한 시도가 머리 속에 떠오른다. 이 둘은 몇 가지 피상적으로 명백한 유사성을 갖는다.

*테트리스*를 탑을 쌓는 게임으로 해석하는 것은 비정통적인 것이 아니다. 같은 논리에 따라, *테트리스*에서 지는 것은 탑의 운명, 즉 혼란에 의해 야기되는 갑작스러운 종료를 복제하는 것이라고 결론을 내릴 수 있다.

플레이어는 천국과 경쟁자인 신에 도달하기 위해 구조물을 쌓으려는 말도 안 되는 음모를 꾸미는 무모한 바빌로니아인으로 볼 수 있다. 이러한 생각에 호의적이지 않았던 신은 연속성이 있는 *테트리스*의 절대적인 힘과 비교된다. 그리고 필자가 년지시 언급했듯이, 게임과 신화는 모두 형이상학적인 특성을 갖는다. 이 둘 모두 신비로움을 갖는다는 말이다.

이것은 바벨탑 신화의 “팩트(fact)”에서 끌어낸 개념으로, 다소 덜 명확한 비교를 통해 이러한 신비로움에 약간의 통찰력을 부여해 준다.

여기에는 건설이 시작되면서 드러나는 인간의 견잡을 수 없는 야망이라는 개념이 포함된다. 비교해 보면, 이 개념은 *테트리스*의 레벨 구조, 각 높이가 어떻게 플레이어의 기술을 점점 더



요구하는가, 그리고 완벽으로 향해가는 각 단계가 어떻게 더 밀고 나가는가에 존재한다.

동전의 뒷면에는 신의 웅장함이라는 테마가 있다. 이는 신이 인간의 노력을 너무나 쉽게 좌절시킨다는 사실에 의해 드러난다. 신의 웅장함은 플레이어에게 라인 몇 개를 더 공중으로 올리도록 끊임없이 부추기는 *테트리스*의 영원한 당근과 채찍으로 해석될 수 있다.

여기에, 신이 폭동을 진압하는 방법이 있다. 신은 바빌로니아인들의 언어에 혼란을 일으켜 이들이 더 이상 서로를 이해할 수 없도록 만들었다. 이것이 바로 이 이야기가 언어 창조 신화로 유명세를 타게 한 내용이다. 이러한 혼란, 즉 언어의 혼란은 떨어지는 막대기들의 변칙성과 비교될 수 있는데, 플레이어는 완벽함에 대한 압축된 요구를 조립해야 한다.

이러한 비교는 *테트리스*의 구조에 매우 중요한 몇 가지 요소들을 강조한다.

걸잡을 수 없는 야망이라는 테마는 *테트리스*의 난이도가 점진적이면서 일관적으로 높아진다는 사실에서 착상된다.

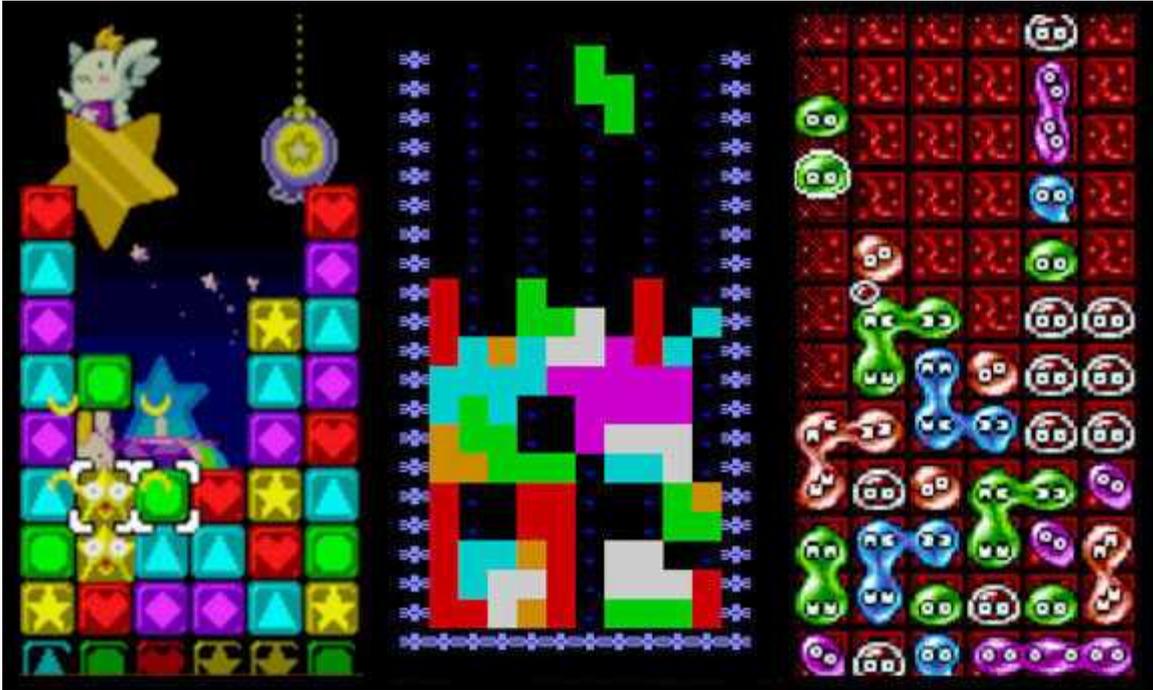
신의 웅장함이라는 테마는 *테트리스*가 끝이 없는 무한한 플레이의 장이라는 사실에서 착상된다.

또한 장애물로서 변칙성의 테마가 존재하는데, 이는 *테트리스*의 무작위성에서 착상된다.

이 세가지 요소는 필자가 *테트리스*의 훌륭함의 근원이라고 생각하는 것들인데, 그렇다고 필자의 생각을 여러분이 꼭 믿어야 한다는 것은 아니다.

수많은 동물들의 이름 짓기

이러한 요소들은 *테트리스*뿐만 아니라 다른 많은 게임들에도 존재하며, 완전히 상호 교환할 수 있는 것은 아니지만 이러한 게임은 같은 문장으로 언급할 만큼 충분히 공통점을 갖는다. 이러한 요소들이 원히트 원더(one-hit wonder) 이상임을 보여주고 이들의 동시적 발생이 원형을 구성한다는 증거를 제공하기 위해서 그리고 다양성을 위해서, 다른 게임들에 대한 논의도 이루어져야 할 것이다.



가장 명백한 Babel-esque 게임은 다른 액션 퍼즐 게임으로, *Puyo Puyo*, *Puzzle League* 및 *Meteos* 와 마찬가지로 여러 가지 면에서 *Tetris*의 직접적인 영향을 받았다. 이러한 게임 중 일부는 매우 다양한 방식을 제공하지만, 난이도가 점진적으로 올라간다는 점에서 바벨탑의 공식을 따르며 끝이 없고, 장애물로서 변칙성을 드러낸다.

다소 덜 명백하지만 원숙한 예제로 Nintendo의 유희 시뮬레이터인 *WarioWare* 시리즈를 들 수 있는데, 플레이어를 연거푸 무작위한 아바타로 몰아넣는 게임이다. *Bird & Beans* 를 포함해 Pyoro 미니 게임과 같은 본격적인 미니 게임은 기본 과정을 따라 제공된다. 즉 *WarioWare* 에서와 같은 무작위하면서 급속하게 달아나는 상태.

Bird & Beans 가 Atari의 클래식 *Frog Pond* 을 경외하는 것처럼 이러한 미니 게임은 본질적으로 단순하며 흔히 클래식 게임에서 반복된다. 필자가 이것을 언급하는 이유는 이러한 미니 게임의 형태가 기본 게임의 형태와 꼭 같은 경우가 있기 때문이다. *Tetris*와 바벨 신화의 틀에서 나온 주형인 만큼 그렇다는 것이다.

Geometry Wars: Retro Evolved 역시 이러한 형태를 취하며 이 게임은 필자의 마음 속에서 그 장점에 대한 최고의 증거 중 하나이다. *Geometry Wars* 는 태연스럽게도 클래식 아케이드 스타일 게임을 현 시대로 도입했으며 적극적인 성공을 위해 그렇게 했다. 이 공적은 견줄만한 대상이 있지만, 하드웨어와 디자인의 기본 요소의 초기 한계에서 태어났지만 오늘날에도 많은 이들이 즐기고 있는 몇몇 게임에 필수적인 재료로 여전히 남아 있는 형태인 바벨 원형의 내구력을 묘사한다.

사실 이것은 필자가 언급했던 모든 게임에 대해 말해질 수 있다. 수 년 동안 *테트리스*의 반복이 얼마나 많이 돌고 돌았는가? 분명한 것은 *WarioWare* 가 Nintendo 의 Game & Watch 라인에 대한 완전한 이해를 가능하게 했다. 이 게임은 필자가 아는 바로는 난이도의 상승, 무한대 및 무작위성의 조합에서 절대 벗어나지 않는 시리즈이다.

그러나 이러한 속성들이 급부상했으나 아직 불완전한 인터랙티브 미디어의 시기에서 떠오르는 장르의 범위에 걸쳐 공존하는 것이 큰 문제는 아니지만, 이들의 관계는 문제가 된다. 이들의 관계를 식별함으로써 우리는 디자인에 대한 광범위한 지식을 이해해야 한다. 게임 업계는 종종 급속한 도약이 아닌 반복을 통해 업계를 재정의하곤 한다. 굉장히 잘 구현된 아이디어가 발견되고 나면, 우리는 적어도 다음 10 년 동안 그러한 아이디어를 볼 수 있을 것이다.

부분적으로, 필자는 이것이 디자인의 정의하기 어려운 특성과 디자인 요소들을 우리의 마음 속에 담아두기가 정말 어렵다는 사실에 의한 것이라고 생각한다. 왜냐하면 이러한 것들은 무엇보다도 추상적이기 때문이다. 그렇게 때문에 많은 개발자들이 디자인에 대해 반복적이면서 상향식의 접근법을 취하는 것이다. 하향식 접근법은 너무 위험하고 또 정의하기가 너무 어렵기 때문에 진부하다고 할 수 있다. 단 글쓰기는 어렵지 않으므로 디자인의 유토피아를 어디에서나 실현할 수 있다면 책에 기록될 것이다.

지적 디자인

밀접한 관계에서 궁금한 점 한 가지는 어떤 한 요소가 제거된 경우, 전체 디자인이 그 자체의 무게로 인해 무너질 수 있는 정도라 하더라도 각 요소가 다음을 지지한다는 것이다. 필자는 다음과 같은 질문을 던져봄으로써 이와 같은 결론을 얻었다. 질문: *Geometry Wars* 는 무작위화되지 않고 다른 방식으로 플레이될 수 있는가? *WarioWare* 에 고정된 난이도 곡선이 없다면 어떻게 될까? *테트리스*에서 이길 수 있다면 어떻게 될까?

이에 대한 대답은 거의 항상 바벨 원형의 필수적인 디자인을 가리킨다. 다음의 사고 실험에서, 우리는 이러한 답변을 반영할 것이며 실제로 각 측면이 제거될 때 삼각형에서 어떤 것이 남는지를 상상해 볼 것이다.

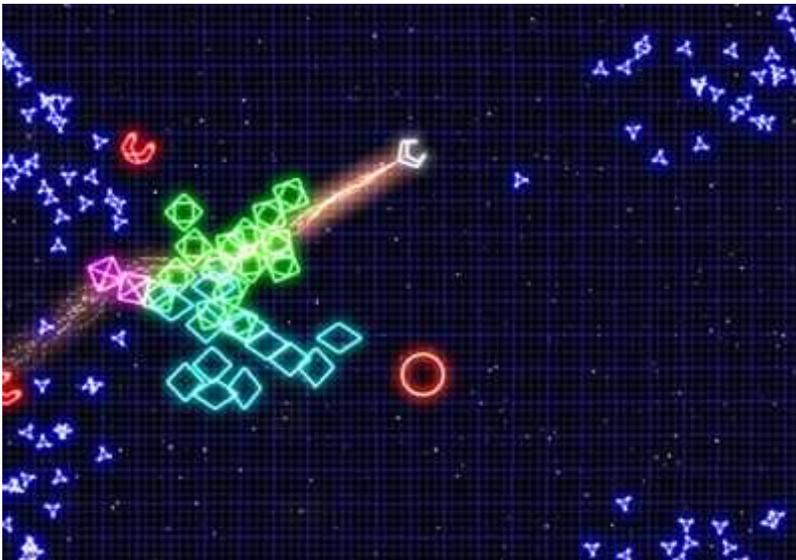
시작하면서 무작위성 요소가 없는 원형을 상상해 보거나, 아니면 다시 생각해서, 적들의 무작위한 출현과 배치가 없는 *Geometry Wars* 를 상상해 보도록 하자. 많은 슈터들이 변칙성의 요소를 앞서가는 것은 사실이다.

Gradius 및 *R-Type* 과 같은 슈터들은 단순하면서도 디자이너 제어형 사건들이다. 이 게임에서는 자동 스크롤링, 손으로 만든 레벨이 플레이어로 하여금 시련을 극복할 수 있게

한다. 플레이어에 대한 동기부여는 이들이 자신의 레이아웃과 예술적 기교 측면에서 어떻게 다양성을 제공하는냐의 측면에서, 상당 부분 이러한 레벨에 의해 좌우된다.

Geometry Wars 는 그렇게 고급스럽지 않다. 이 게임은 직사각형 안에서 드러난다. 가장 기초적인 자산으로 일부러 부담을 지운다. 가볍게 구성된 무작위성을 통해서만 그 레벨이 형성되는 것이다. 무작위성이 없으면, 게임이 *Gradius* 의 기계적인 암기로 변하고 플레이어들의 흥미를 계속해서 유지하기 위한 레벨 다양성의 결여됨으로 인해, 플레이어에게는 다시 돌아올 만한 동기가 거의 없어진다.

여기서 우리는 무작위성이 *Geometry Wars* 의 무한한 행성에 대한 레벨 디자인을 제공함에 따라, 무작위성의 요소가 어떻게 무한성의 요소를 지지하는지를 볼 수 있다. 무한한 시간 속에서 미리 정해진 레벨 디자인의 불가능함을 말하는 것이 아니다. 이것은 끝없는 반복 또는 공허로 이어질 수도 있다.



다음 질문으로 넘어가면서, 안정적인 난이도 진입로 및 바벨 타입 게임 속의 다른 요소들과 이것의 관계가 걱정거리로 떠오른다. 이러한 게임의 대부분에서 난이도는 게임의 구조에 의해 조절된다.

플레이어는 몇 개의 올가미 철사를 통과하고 사물들은 좀 더 빠르게 움직이기 시작한다. 이제까지와는 다른 도전처럼 보인다. 이렇게 게임 속 마커들과 난이도를 묶으면 플레이어에게 특정한 기회가 생긴다. 뭔가 해볼 수 있는 기회가 생기며 성취감을 느낄 수 있게 된다. 게임이 자신의 기회를 제한하고 있다는 느낌을 받을 수도 있다. 마치 벽이 서서히 그의 앞에 다가오고 있는 것 같은 느낌으로.

치밀하게 구성된 난이도 등급을 특징으로 하는 *WarioWare* 의 경우, 그 등급이 아주 많은 역할을 하는데 게임이 과열되는 것을 방지한다. *WarioWare* 의 난이도 등급은 플레이어의 속도와 폭을 조절할 뿐 아니라 플레이에 대한 더 많은 우회 모드가 나타날 때도 조절한다. 마이크로게임의 첫 번째 계층은 비교적 단순하지만 각각의 후속 계층에서는 점차적으로 교묘해진다. 이런 경우, 난이도 등급은 변칙성을 계산하여 플레이어의 희생으로 무자비한 상황이 되는 것을 막는다.

Geometry Wars 의 플레이에서 이와 유사한 힘을 볼 수 있는데, 대혼란이 처음에는 억제되다가 점점 명확해지는 방식이며, Snakes 와 Repulsars 같은 최상위 적들은 플레이어가 특정한 한계를 통과하고 난 후에만 나타난다.

*테트리스*의 변칙성은 억제를 필요로 하지 않는다. 4 개의 연속되는 사각형으로부터 7 가지의 형태가 형성될 수 있는데, *WarioWare* 에서 찾아볼 수 있는 수많은 마이크로게임 변형과는 반대되는 것이다. 그러나, 난이도 곡선과 무작위성은 서로 보완적인 관계이다.

*테트리스*에서 변칙성은 난이도 곡선을 점차적으로 진행하기 위해 해결해야 하는 퍼즐이다. 이것은 *테트리스*에게 일종의 푸시풀(push-pull) 역학을 제공하는데, 여기서 플레이어는 난이도 등급을 더 높이 올리는 상태와 난이도 등급을 내리는 상태 사이에서 왔다갔다하는 것이다. 방정식에서 푸시를 제거하면 모순을 없앨 수 있다.

*테트리스*의 또 다른 모순적인 요소는 이길 수 없는 게임이라는 것이다. 물론, 여러분이 Henk Rogers 가 아니라면 말이다. 그러나 *테트리스*가 최후의 높이 다음에 크레딧을 스크롤하면서 “끝(The End)”이라는 단어를 표시한다면 어떨까? 과연 달라질까? 확실히 달라진다. 첫 번째로, “딱 한 판만 더(just one more round)” 계수가 없어질 것이다. 물론, 몇 주나 몇 달, 어쩌면 몇 년 동안은 계속 재미있게 게임을 할 수 있을 것이다... 그렇지만 몇 십년 동안에도 과연 그럴까?

*테트리스*의 매력이 결국 다한다면 불가능할 것이다. *테트리스*는 의식이 허락된 이후 인류를 괴롭혀 온 완벽함에 대한 끝없는 갈망을 시뮬레이션한다. 종교, 법, 예술 및 과학의 타액은 모두 금지된 것, 아니 불가능한 어떤 것을 맛보기 위해 흘러간다. 유감스럽게도, 고대 이집트의 속담을 속담을 인용해 보면,

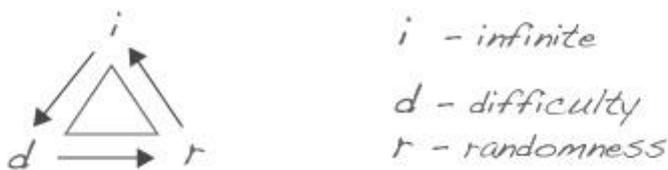


예술의 한계는 없다. 어떤 장인에게도 완벽함은 주어지지 않는다. - Ptahhotep c. 2300 B.C.

*테트리스*가 마스터에게 고개를 조아리지 않았다면, 그 정점이 도달될 수 없는 것이라면, *테트리스*의 무한대라는 개념은 사라지고 그와 동시에 완벽함에 대한 이상도 사라질 것이다. 무한대와 완벽함이 그 현실에서 함께 작용하는 것 말이다. 완벽함은 막대기들이 완전하게 결합되어 한 줄이 없어질 때 그리고 규칙에 따라 10 줄이 없어질 때마다 중력이 x 만큼 늘어날 때 존재한다. 무한대는 전 시간 동안 규칙을 같은 행성에 대해 영구적으로 적용할 때 존재한다.

*테트리스*의 완벽함(줄의 완성)은 게임에서 플레이어의 진행 상태를 평가한다. 마치 시계가 무한대에서 시간의 진행 정도를 평가하는 것과 마찬가지로이다. 이 둘 모두 각각의 작업 스트레스로 인해 제대로 작동하지 않을 수 있으나, 이것은 당연한 것이다.

스트레스가 제거된다면 평범한 남성은 천국에 발판을 세우고 신이 존을 사용하려고 일어날 때 신성한 왕좌를 침해할 수 있을 것이다. *테트리스*는 이것을 허용하지 않는다. 무한대라는 특성으로 인해 *테트리스*의 난이도 곡선은 평범한 남성들과 학자에게 똑 같은 수준의 어려움을 부여한다. *테트리스*에서 무한대를 빼면 난이도 등급의 완벽함은 떨어지게 되는 것이다.



이것을 *WarioWare* 와 *Geometry Wars* 의 보완적인 요소들에 대한 이전의 결론과 함께 고려하면, 바벨 타입 게임의 팽팽하게 짜여진 디자인이 구체화되기 시작한다. 변칙성이 없다면, 무한성의 역할은 줄어들 수 있다. 무한성이 없다면, 일관적인 난이도 등급이 약해지고 난이도 등급이 없다면 변칙성이 약해질 것이다. 이것은 각 요소가 디자인의 구현에 매우 중요하고 불필요한 것이 없는 상황을 나타낸다. 아마도 디자인을 변속 장치나 태엽 장치 또는 생태계로 상상할 수 있을 것이다.

우리 자신 보다 더 위대한 그 무엇

이것은 지금까지 게임이 그 자체를 어떻게 지지하는가, 여러 요소들이 디자인을 지탱하기 위해 어떻게 서로 의지하는가 하는 문제였다. 이러한 요소들이 어떻게 상호작용하여 그 자체를 뛰어넘어 확장하는가에 대한 또 다른 호기심이 있다. 이렇게 상대적으로 단순한 개념에서 출현한 복잡한 테마를 이동시켜보자. 여기서는 앞으로 손상을 평가하기 위해 어떤 요소를 제거하는 대신, 디자인 요소 분석에 대한 긍정적인 접근법이 도입될 것이다. 그리고

이러한 공존공영의 관점을 통해 일치하도록 작용하는 요소들로부터 생겨난 예외가 고려될 것이다.

필자가 언급하고자 하는 요소는 가장 먼저 나타나는 것으로, 바로 혼란의 요소이다. 혼란(Confusion)은 *테트리스*에서 보조적인 디자인 요소이다. 필자가 이것을 보조적이라고 말하는 이유는 우리가 “이것은 혼란이야”라고 지적하고 말할 수 있는 기본적인 디자인 기능이 없기 때문이다. 그러나, 혼란은 이미 오랫동안 논의되어 온 주요 요소들의 누적 기능에서 기인하는 것이므로 분류하기가 약간 어려워서 그렇지 분명 존재한다. 변칙성, 일관적인 난이도 등급, 무한성.

아무리 훌륭한 난문제도 혼란을 일으킨다. 이것이 바로 올가미이다. 우리는 솔루션에 도달하기 위해 일련의 인식 프로세스를 자세히 살펴보아야 하는데, 이러한 분류 상태를 혼란이라 칭할 수 있다. 이 경우에서 혼란은 단순히 당황스러운 것을 의미한다.

즉, 필자가 *테트리스*를 할 때 이전 창에 S 자 막대기가 있으면 이 막대기를 어디에 놓아야 할지 당황스러울 것이다. 그러나 당황이라는 것은 과학에서부터 Sudoku 에 이르기까지 온갖 것에서부터 생겨날 수 있는데, 이러한 것들은 원형의 기본 요소와는 아무런 관련이 없다. *테트리스*에서처럼 당황은 이따금씩 나타날 수 있지만, 그 원인이 우리의 원형에 있는 것은 아니다.

그러나, 다소 장난스러우면서 공격적인 유형의 혼란은 비난의 대상이 된다. 원형이 방향 감각 상실을 야기하면, 혼란은 인식 프로세스를 자세히 살펴보는 데서 생겨나는 것이 아니라 주어진 시간에 자세히 살펴보아야 하는 인식 프로세스의 전체 수에 의해 압도당하는 데서 생겨나게 된다.

이러한 혼란은 보통 *테트리스*를 너무 잘 한 결과 최종 단계에 이르게 하는데, 무작위한 막대기들이 끝없는 비처럼 쏟아지면서 관리하기가 너무 어려워 화면의 절반을 잘 못 놓은 막대기로 채우게 된다. 이러한 순간에 기계와 플레이어 간의 커뮤니케이션은 와해된다. 신호는 교차된다 -(이 막대기가 왼쪽이나 오른쪽으로 순환하는가?) -- 원거리 무선 방송에서와 같이 언어가 안팎으로 깜박거리는 것처럼. 순서는 다음과 같은 단순한 명령을 통해 게임 오버 시 복구된다. "시작을 누르세요."

“방향 감각 상실”은 바빌로니아인들이 갑자기 다른 사람들과 의사소통할 수 없다는 사실을 알았을 때 그리고 위전에서 발견된 스토리 버전에 따라 신이 엄청난 강풍으로 탑을 파괴했을 때 그들이 어떻게 느꼈느냐 하는 것이다. 태양 아래에 서서, 지구라트를 갈갈이 찢어놓고 마음까지 찢어놓은 불가사의한 파워로 인해 당황해 하던 그들은 모든 언어의 기원에 영향을 미쳤을 것이다. 모세의 역사에 따르면, 이는 모든 것을 아는 영원한 신이다.

최초의 언어를 입 밖에 내고 대혼란에서 언어를 정립한 주체는 신이었다. 이후, 신은 흠으로 인간을 창조했으며 인간은 신에게서 언어를 물려받게 된다. 따라서 이것은 몇 페이지 뒤에서 우리가 최초의 인간의 후손이 영적인 계급을 따라잡으려 했다는 사실을 알게 될 때 인류의 속성에 대해 많은 것을 알려준다. 이 사실을 살펴보면, 신은 언어, 즉 세상을 창조하는 데 사용했던 바로 그 언어가 문제의 근원이라 판단했으며 그 다음으로 인간이 문제의 근원이라고 판단했다.

따라서, 원 재료는 인간이 자신이 만든 도구와 재료 즉 언어와 흠을 사용해 스스로를 넘어서려 시도하는 상황을 나타낸다. 이것은 스스로의 힘으로 자신을 세우려고 하는 것에 대한 예제이다. 이러한 자강에 대한 시도는 우리가 바벨 타입의 게임을 할 때 하는 시도와 유사하다.



Game & Watch 시리즈의 *Octopus* 와 같은 게임은 플레이어들에게 권력을 행사하도록 부추긴다. 플레이어는 내재된 목표가 없기 때문에 유일한 자극원인 이전의 최고 기록에 대한 열망에 의존하기 때문이다. 이 방식에서, 이러한 게임은 스스로를 먹어 치우면서 다양한 사용자 정의 목표를 구현한다. 목표를 통해 플레이어는 기준을 설정한 다음 그 기준을 넘어서려고 한다.

이 보조적인 디자인 요소는 혼란으로 인해 완벽함이 다 어그러지는 경우에서 생겨난다. 여기에는 *Octopus* 에서의 죽음과 같은 경우가 포함되는데, 이 게임에서 플레이어들은 결국 거대한 신의 촉수에 사로잡히게 되고 신을 보호하고 있는 거룩한 지식을 몰래 훔치려 하다가 실패하고 만다. 이런 경우에서 신성을 향한 우리의 발걸음은 부서진다. 바빌로니아인들이 당했던 것처럼.

그러나 문어에 대해 피상적이 아니라 잘 알고 있지만, 실제로 증명해야 한다면, 그를 적이라고 간주하는 것을 중단하고 경외하게 될 수도 있다. 결국, 그 냉담하고 기계 같은 문어는 우리가 최고의 존재라고 평가하는 대부분의 속성들을 구체화한다. 이것은 영원히

계속된다. 그 방식은 혼란스럽게 보일 수도 있지만 사실은 조직적이고 질서정연하다. 완벽함의 이상으로서 작용하며 그 불가사의함과 신비로움은 혼란에 가려진다.

물론, 우리 자신보다 더 훌륭한 무엇인가가 그 속에서 구성될 수도 있다.

신의 이미지 속에서

필자는 사람들에게 LCD 위에 나타난 두족류 영상을 숭배하라고 설득할 수 있을지 잘 모르겠다(“포켓몬은 진짜”라는 문구를 사람들이 읽게 되지 않는 한). 그러나 아마 바벨 원형에 대해서는 약간의 찬양을 끌어낼 수는 있을 것이다. 바벨 원형은 그 구성요소를 인기있고 가치가 상당한 어떤 것에 융합시키는 방식에서 보면 거의 연금술과 같다. 한정된 상호작용적인 엔터테인먼트 경험.

기본 재료가 금으로 변형되는 것은 연금술 항아리 속 성분의 배열과 그 배열이 형성하는 관계로 인한 것이다. 이러한 관계가 결국 *테트리스*, *Geometry Wars* 및 *WarioWare* 와 같은 게임을 재미있게 만드는 것이다.

필자의 분석을 부연 설명하기 위해, 영원함의 세 가지 요소, 장애물로서의 무작위성 그리고 일관적으로 상승하는 난이도 등급을 몇 가지 방식으로 서로 연관시켜 보도록 하겠다. 이들은 하나가 제거될 경우 나머지가 하락하는 방식으로 서로를 지지한다. 다시 말해 이들은 전체를 형성하기 위해 개별적으로 기능하는 것이다.

또한, 혼란, 자강 및 우리 자신보다 훌륭한 어떤 것과의 만남을 포함해, 더 복잡한 디자인 요소가 이들 관계에서 생겨난다. 이들은 전체를 형성하기 위해 개별적으로 기능할 뿐 아니라, 완전히 어떤 다른 것을 형성하기 위해 전체로서 기능한다.

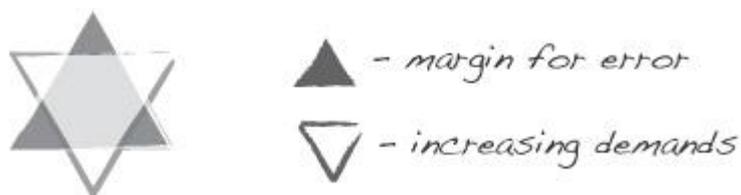
이것은 필자가 이 분석 전체에 걸쳐 전달한 또 다른 실체를 생각나게 한다. 바로 유일신인 하나님이다. 신학은 하나님의 특성을 나타낼 뿐 아니라, 뜻이 모호한 구절의 완성을 통해 하나님의 형상에 대해 설명한다. 하나님이 삼위일체로 숭배되기 때문에, 하나님에 대한 이러한 개념은 삼위일체가 된다. 이것은 오늘날의 하나님과 옛날의 하나님을 구별하는 실제와 같은 기묘한 장치이다.

삼위일체 뒤에 깔려있는 기본 개념은 하나님이 3 개의 실체로 구성되어 있다는 것인데, 이 3 개는 모두 하나인 동시에 분리된 실체이다. 이러한 제안은 논리적으로 들리지는 않지만, *E pluribus unum*(여럿으로 이루어진 하나)이라는 모토, 아니면 우리 원형의 구성에 관해 생각해 볼 때는 다소 그럴 듯하게 보인다. 이러한 종교적인 실체는 많은 면에서 디자인 요소와 같은 방식으로 기능한다. 즉 전체를 지탱하기 위해 개별적으로 기능하면서도 각각의 개체보다는 하나의 실체를 형성하기 위해 전체적으로 기능한다.

바벨 요소를 *삼위일체*라 칭하는 것이 적합하게 보이지만, 영적인 의미의 삼위일체가 아니라 디자인의 삼위일체를 뜻한다. 그러나, 우리가 말하는 삼위일체와 신성의 삼위일체를 더 깊이 비교하는 것을 어려울 듯하다. 신성의 삼위일체와 우리의 삼위일체 요소를 관련 짓는 것은 거의 불가능하다. 신성의 삼위일체 방식은 거의 알려져 있지 않기 때문이다.

사실, 우리가 말하는 삼위일체는 힌두교의 트리무르티(Hindi Trimurti)와 비교하는 것이 더 적합한데, 여기서 유일한 창조주 브라마신은 무작위성과 유사하고 유일한 유지자 비슈누신은 무한대와 유사하며 유일한 파괴자 시바신은 높아지는 난이도 등급과 유사하다. 다만 각 개별 요소를 비교할 수는 없지만, 원형의 전체적인 배열, 형태는 비교할 수 있다.

이전에 가정했듯이, 삼위일체의 각 요소는 그 배열이 도표로 만들어지면 삼각형을 완성할 수 있는 그러한 방식으로 서로 연결된다. 또한, 이러한 게임들은, 어떻게 해서 한 지점으로 서서히 줄어드는 실수에 대한 넉넉한 여유로 시작하는가에 관한 한, 또는 반대 관점을 취해 보면 이 게임들의 요구가 어떻게 쌓이는가에 관한 한 삼각형으로 보일 수 있다. 이것은 우리가 플롯 다이어그램과 유사한 것을 그리는 경우에서 관찰될 수 있는 것으로, 상호작용을 도표로 만들기 위해 수정만 이루어진다.



삼각형은 오랫동안 다른 삼위일체의 삼각형에 대한 기호(유일신에 속하는 측면들의 3 인조)였다. 이 연결점에서 심원한 것을 향해 다리를 건너려고 시도하는 동안, 세피로트의 상위 계층과 두 삼위일체의 관계에 대해 추론하는 것은 필자의 지적 한계를 벗어나는 것으로, 이 분석의 범위를 언급하기 위한 것이 아니다. 따라서 필자는 보다 믿을 수 있는 사건에서 삼각형에 대해 논평하는 것에 만족하기로 한다.

삼위일체에 대한 기호로서의 삼각형은 모든 유형의 장소에 나타나는데, 카발라신은 이러한 장소 중 최소한의 장소에만 존재한다. 어떤 독자들에게 아마 지폐의 뒷면이라고 하면 매우 익숙할 지도 모르는데, 지폐의 뒷면에는 신의 만물을 꿰뚫어 보는 눈이 새겨져 있다. 누구나 예측할 수 있듯이, 삼각형은 또한 미술, 인공물, 교회 건축물, 수도원 및 유럽의 대성당에서도 흔히 사용된다. 실제로, 삼위일체의 삼각형과의 유사성을 가장 잘 확인할 수 있는 분야는 중세와 르네상스 시대의 종교 미술이다.

현대 교회는 미술의 대조물로 간주될 수 있기 때문에, 모든 것을 고려해볼 때 서기 직후부터 교회가 미술에 대한 막강한 지지자였고 또 수 많은 예술적 경이로움이 교회의 보호 덕분이라는 것은 다소 아이러니하다.

교회 초기에는, 하나님을 사람처럼 묘사하는 것이 금기시되었기 때문에 삼위일체의 최초의 표면적인 이미지는 거의 10 세기에 이를 때까지 나타나지 않았다. 이 같은 삽화에서, 삼위일체는 보통 나이든 아버지, 젊은 성인 남성 및 비둘기 등으로 묘사되었으며, 거의 항상 삼각형으로 배열되거나 삼각형을 강조하는 작품 속에서 발견되었다.



지난 천년 동안, 기독교의 상징학은 디에고 벨라스케스(Diego Velazquez)의 성모의 대관식(*Coronation of the Virgin*)과 같은 그림에 잘 드러나 있듯이, 삼위일체를 영적 이상과 연결시켜왔다. 그러나 삼각형의 은유는 결코 배타적이지 않으며 훨씬 고대의 상징학에서부터 채택되었을 수 있다(예: 이집트 피라미드).

필자가 이집트인들이 거대한 삼각형 형상 속에 그들의 무덤을 만든 이유를 제시하는 데 있어 준비가 부족한 반면, 여러분은 그 이유가 내세에서의 어떤 유력한 것과 관계가 있다고 가정할 수 있다. 특히 밝혀진 기괴한 의식들을 보면 그렇다. 또한, Norse valknut 라는 것이 있는데, 그 어원이 살해된 전사 및 주문과의 연결 관계를 암시하는 것 외에는 거의 알려지지 않다.

삼각형 기호가 삼위일체로 국한되는 것이 아니듯이, 우리가 말하는 삼위일체를 의미하는 것 또한 아니다. 유사한 요소들을 갖는 *트리스*와 게임은 삼각형으로 연결될 수 있지만, 유사하지 않은 요소들을 갖는 게임을 배제하지는 않는다. 물론 무수히 많은 다른 유형의 게임들은 이와 같은 형상으로 함께 묶여진다. 가위 바위 보 메커니즘을 갖는 게임과 씨뿌리기-기르기-수확하기와 연관되는 농업 게임은 바로 생각난다.

이는 게임의 개별 요소들이 하나의 원형을 구성하는 동시에, 서로의 관계 속에서 그러한 요소들을 배열하면 그 요소들의 형태가 구성된다는 것을 의미하며, 요소만을 이해하면 그저

반복으로 이어질 뿐이지만 형태를 이해하면 풍부하고 새로운 경험으로 이어질 수 있는 만큼 더욱 훌륭하다는 것을 의미한다.

빛이 있으라

그렇기 때문에 필자가 게임에는 “진실”이 없다고 말하는 것이다. 게임을 구성하는 요소들이 명확하지 않다면 이러한 요소들의 아바타는 얼마나 덧없을까? 그리스 판테온의 신화를 묘사하지 않는다고 해서 시스티나 예배당을 훌륭하지 않다고 할 수 있는가? 대신 성부가 자신의 손가락을 아담에게 뺏는다면, 제우스가 아버지인 크로노스를 정복했음을 나타내는 것인가?

실제로, 우리의 일상 생활을 비교할 때 매일매일의 경험에서 오는 딜레마는 얼마나 무의미한가?

동굴의 비유에서, 플라톤은 어떤 한 인간 집단이 태어난 직후부터 계속 동굴 속에 가뒀져 왔다는 무서운 시나리오를 설명한다. 이들은 오직 한쪽 방향만 마주볼 수 있도록 속박되었고, 그 방향에서는 그들의 그림자에 의해 동굴 벽에 투영되는 그림자극이 있을 뿐이었다. 그들은 벽만 바라볼 수 있었기 때문에, 죄수들은 자신을 가둔 사람들에 대해 전혀 알 수 없었고 자신들 앞에 펼쳐지는 이런 이미지들 투영하는 데 사용되는 꼭두각시와 불에 대해서도 알 수 없었으며, 심지어 자신들이 죄수인지조차도 알 수 없었다.

그들은 자신들 앞에서 투영되는 이미지를 절대자로 믿었으며 그림자들이 모든 존재를 구성한다는 것에 만족해 했다. 노예 중 한 명이 갑자기 자신의 족쇄에서 해방되어 동굴 밖으로 이끌려 나와 밝은 빛을 마주했을 때 경험했던 경악, 불신의 정도를 상상하기는 어려울 것이다. 플라톤은 계속해서 인간이 결국 동굴 밖의 생활을 어떻게 배워나가는지, 태양과 빛과 그림자에 대해 어떻게 배워나가는지, 그리고 그가 진짜라고 생각했던 것이 그저 벽에 비친 그림자였다는 것을 어떻게 배워나가는지를 설명한다.

형태를 이해하는 예술가는 동굴 밖으로 나와 세상을 여행한 그 인간과 같다. 이것을 이해하면, 그는 일상 생활의 한계를 제쳐놓고 완전히 새로운 인생을 창조할 수 있다. 그는 과거 자신의 주제를 형태의 영역으로 보았는데, 이 영역은 완벽하고 무한하지만 정의하기 어렵고 우리 자신의 혼란으로 인해 숨겨지는 것이다.

그는 형태의 영역을 조사해 왔고 이로 인해 더 위대한 진실에 호소할 수 있다. 예술가가 거리 예술가이던 게임 디자이너이던 상관없다. 예술가의 주제 속에서 발견되는 진실은 그저 벽에 투영된 그림자에 대한 해석일 뿐이다. 단 그 투영의 근원의 진실, 그 진실은 해석되는 것이 아니라 경험되는 것이다.