

## 게임 설계자의 메모장: 행진하지 말고 춤을 추어라!

어니스트 애덤스

[설계 상담역인 어니스트 애덤스는 자신의 최신 칼럼에서 게임이 복잡하고 현실적이고 보기 흉한 데 집중하는 대신 게이머에게 즐거움을 주어야 하는 이유와 "즐거움"이 "재미"와 어떻게 뚜렷하게 다른 개념인지를 설명한다.]

무심코 하는 게임이 커다란 돈웅치로 우리들을 괴롭히기 전인 몇 년 전에는 게임 설계 주기에서 감정이 맹위를 떨치고 있었다. 그것이 그 때의 유행어였다. 많은 사람들은 비디오 게임이 전람되거나 도출되면 그들은 밀접한 관련이 있어서 감정이 클수록 더 많은 청중을 끌어들이는 것이라고 생각했다. 소니는 심지어 플레이스테이션2의 CPU를 감정 엔진이라고 불렀는데 지나치기는 했지만 마케팅 담당자들은 얼굴이 두껍다.

가장 단순한 게임은 감정적으로 민감하지가 않다. 추상적인 게임은 보통 단 2가지, 승리의 "환호"와 좌절 또는 실패의 "저주"를 만들어낸다. 때로는 불안, 권태, 안도 등 다른 "환호"도 있다. 더 표상적이고 덜 추상적인 게임은 게임의 등장인물, 상황과 줄거리를 통해 추가적인 감정 즉, 거대한 예술 작품에서는 심미적 즐거움을, 슬픈 마무리에서는 애절함을 불러일으킨다.

더욱이 멀티플레이어 게임은 그들이 실제 인물과 상호 작용 즉, 질투, 분노, 보호본능을 수반하기 때문에 더 많은 자극을 준다. 감정이 더 큰 매출을 위한 최상의 방법이라고 생각하는 사람은 더 이상 없지만 게임은 계속해서 더 중요해지고 있다.

그러나 필자에게는 마치 생략된 그 무엇이 있는 것 같은 생각이 든다. 필자는 또 다른 매체에서 사례를 들면서 그것을 설명할 예정이다.

1963년으로 돌아가서 릴랜드 스탠포드 주니어 대학교의 행진 밴드(LSJUMB)는 대변혁을 경험했다. 학생들은 이를 대학교에서 인계 받았다.

그들은 종래의 수사 음악과 유사 군대 유니폼(행진 밴드는 나폴레옹 1세 전쟁의 마지막 남은 흔적이다)을 제거한 다음에 거대한 록앤롤 레퍼토리와 단연코 비확실적인 옷차림으로 대체했는데 그 중의 한 가지 요소는 손에 닿을 수 있는 가장 못생긴 벡타이다. 새로운 악기가 등장했는데 드럼 부분은 이제 정지 표지, 나무로 된 맥주통과 부엌 싱크대도 포함되어 있다.

LSJUMB가 정밀성이 부족하면 풍요로 보상이 된다. 그들은 비행기를 타고 가면서도 집단으로 승무원의 안전 명령을 모방하는 것을 좋아한다. 그들은 어디든지 달려가고 의외의 장소에서 연주하기 위해 경고 없이 나타난다.

그들이 스스로 선택한 대표적인 곡은 환희를 위해 베토벤의 송가의 일부분을 가미한 프리의 "지금은 관찮아요" 인데 이는 대학 축구에서 가장 덜 공격적인 "시합" 노래임이 틀림없다. 이 밴드의 마스코트는 대학교의 로고에서 도입한 춤추는 소나무인데 그것은 다시 보통의 곰, 불독 및 트로이의 병사와 뚜렷한 대조를 이룬다. 그들은 예의가 없고 믿어지지 않을 정도로 시끄러우며 특히 그들은 행진을 하지 않고 춤을 춘다.



스탠포드 밴드는 대개 음악과 즐거움이다. 비디오 게임에 음악이 많이 도입되지만 매우 즐거움을 주는 것은 없는 것 같다. 필자는 비디오 게임을 할 때 마지막으로 경험한 순수한 즐거움을 기억하지 못한다. 행진이 너무 많고 춤은 부족하다.

그러나 즐거움은 다른 이름으로 단지 재미가 아닌가? 반드시 그런 것은 아니다. 즐거움은 순수한 즐거움이다. 재미는 더욱 복잡하다. 그것은 어둠과 위험을 포함할 수도 있다. 사람들은 공포 영화관에 가는 것이 재미있다고 생각하지만 공포 영화는 즐거움을 이끌어내지는 않는다. 여흥은 훨씬 더 풍요로워서 결코 재미있을 필요가 없다. 선들러 리스트와 같은 딱딱한 영화나 로리타와 같은 딱딱한 책은 재미가 없고 훨씬 덜 즐겁지만 그러나 그들은 즐긴다. 비디오 게임은 중간에 속하는 것 같다.

무엇이 즐거움을 갖아 가는가? 거의 무엇이든지 정말 그것은 허약하다. 게임에서는 모든 이중성 거부 조건(Twinkie Denial Condition)이 즐거움을 갖아갈 것이다(그리고 이중성 거부 조건을 언급한 12월의 칼럼은 이중성을 정리하는 연례 행사다. 그래서 독자에게 그런 생각이 있다면 지워버리기 바란다. 행진은 분쇄하고 좌절시키고 반복시켜서 즐거움을 갖아 간다. 그래서 추악, 잔학, 공포, 죽음 등 부정성을 야기한다. 이들 부정성은 우리가 하드 코어 게임, 그리고 즐거움이 진정으로 세련되지 못한 감정일 뿐인 십대 소년들을 위해 만들어진 게임과 결부시키는 특징들이다.

독자는 재미로 충분하지 않느냐고 반문할 수도 있다. 어렵다면 왜 즐거움을 찾기 위해 더욱 노력을 하는가? 첫 번째 답변은 정확하게는 그것이 어렵기 때문에 우리가 노력해야 한다는 것인데 이는 빠라빠 더 래퍼와 비브 리본 제작자인 마사야 마츠우라와 같은 게임 설계자들에게 필자가 자주 사용하는 인용문 가운데 하나다. "이상하고 어려운 작업을 하라". 마츠우라는 그렇게 하지 않고서도 상당히 많은 돈을 모았다.

그러나 그것이 도전이라는 사실을 떠나서 매체의 전체 잠재력을 실현하기 위해 우리들은 눈여겨 보지 않는 분야를 탐색해야 한다.

필자는 몇 년 전에 게임세트워치(GameSetWatch)에 속하는 마이 퍼펙트 게임(My Perfect Game) 시리즈의 일부분을 기고했는데 거기서 필자는 즐거움을 주는 게임은 어떤 느낌이 드는지에 대해 기술했다. 이후에 제안한 설명 중의 하나는 그것이 헤로인과 일종의 환각제의 혼합물과 같았다.

필자는 그것을 찬사로 생각하는데 특히 그 기고는 사무엘 테일러 콜리지(Samuel Taylor Coleridge)로부터 영감을 얻었기 때문이다. 그러나 필자는 비디오 게임이 위험한 화학물질 없이도 즐거움을 창출할 수 있다고 믿는다.

스탠포드 밴드의 접근 방식에서 차용한 바와 같이 즐거움을 주는 게임을 만드는 방법은 다음과 같다.

**1. 계속 춤을 추어라.** LSJUMB는 스탠포드 팀이 경기에 지고 있을 때에도 이기고 있을 때와 똑 같은 열정으로 연주한다. 왜 그럴까? 왜냐하면 핵심은 이기는 것이 아니라 연주하는 것이기 때문이다. 게임에서 선수가 도전에 실패하더라도 게임 하는 즐거움을 파괴하도록 내버려두지 말라. 계속 게임을 하라. 보조와 리듬에 맞춰 게임을 계속하라.

**2. 크고 낙천적인 콘텐츠를 많이 확보하라.** 다수의 행진 밴드들은 그들이 자주 연주하는 곡 몇 가지만을 알고 있을 뿐이다. Stanford 밴드의 또 다른 특색은 1,000개가 넘는 라이브러리 중에서 항상 69곡의 노래 첩을 가지고 다니면서 "이제 괜찮아"를 제외하고는 결코 같은 노래를 두 번 연주하지 않는 것을 자랑스럽게 생각한다는 것이다.

너무 많은 게임이 같은 게임 플레이를 여러 번 제공한다. 여러분이 즐거움을 주는 게임을 하고 싶다면 보고 따라 할 수 있도록 불가사의한 사물로 꼭 채우도록 하라. 이것은 필자가 게임세트워치 기고에서 보여주려고 애썼던 바로 그 것이었다. 다수의 개발 프로젝트는 여러 가지 형태의 사악함을 창출하기 위해 연간 수십 명의 인력을 동원한다. 우리들이 동일한 노력을 즐거움을 도출하는데 쏟아 부으면 무엇을 얻을 수 있을까?



**3. 커다란 감정적인 보상을 제공하라.** 스탠포드 밴드는 확성기를 사용하지 않고 큰 소리를 내는 유일한 록 밴드다. 다수의 게임은 보상, 특히 감정적인 보상에 인색한데 이는 어떤 것이라도 대가도 지불하지 않기 때문에 조금은 어리석다. 탐구가 끝나고 너무 큰 보상을 제공한다면 그 게임의 나머지에 대해 다시 균형을 잡아야 하겠지만 커다란 감정적인 보상을 제공하는 것이 해롭지는 않다. 게이머가 잘 할 때 칭찬을 하라!

**4. 초보자를 격려하라.** 대다수의 밴드는 구성원이 합류하기 전에 숙련된 음악가이기를 요구한다. LSJUMB 웹 사이트는 지원자가 악기를 연주하는 방법을 몰라도 괜찮으니 그대로

연습에 참여하면 다른 대원들이 가르쳐 줄 것이라고 말하고 있다. 얼마나 경외스러운가?

그 결과는 필연적으로 초라하지만 내포된 분위기는 그저 음악을 활기차게 만들 뿐이다. 초보자에게 위협을 가하고 오로지 전문가만을 위한 게임이 너무 많다. 다음과 같은 태도를 유지하라. 게임하는 방법을 모른다고? 상관없으니 게임을 구입하면 우리가 가르쳐 주겠다! 쉬운 모드를 실행하면서 정말로 쉬운지 확인하라. 초보자가 열등감 대신 환영을 받고 있다고 느끼게 하라.

**5. 개별화를 인정하라.** 다다익선이다. 스탠포드 밴드는 스포츠 행사에서 연주를 할 경우에 최소한의 유니폼을 입지만 연주자들은 상당히 개성 있는 유니폼을 입으며 아무도 빠뜨린 것을 가지러 집으로 보내지지 않는다. 그들이 활동할 때에는 정말 무엇이랄도 한다. 자신이 선택하고 자신을 위해 개별화한 아바타가 되어 연주를 하면 기분이 좋으며 특히 그 아바타에 몰두할 수 있다면 더욱 그렇다.

**6. 활달함에 보상을 하라.** 스탠포드 밴드의 비공식 모토는 "음악은 들려주는 것이 아니라 연주하기 위한 것이다"이다. 바꾸어 말하면 음악가의 연주하는 즐거움은 청취자의 듣는 즐거움에 우선하는데 LSJUMB는 자신들의 즐거움을 위해 모든 노력을 기울인다.

그러한 접근 방식의 장점은 무료로 연주하는 대학 밴드에는 통하지만 금전을 위해 연주하는 전문 밴드에는 통하지 않으므로 논쟁의 여지가 있으며 이는 비디오 게임에도 그대로 적용된다. 비디오 게임은 게이머 자신이 즐기기를 위한 것이다. 만약 즐거움을 창출하고 싶다면 웃기는 실험과 우스꽝스러운 거동에 보상을 하라. 게이머가 불운할 경우, 징계를 하지 말고 격려를 하면 바로 불운을 타개한다.

**7. 즐거움은 팔 수 없다.** 즐거움은 화폐로 정할 수 있는 무엇인가가 아니며 부분 유료화에 대해 대가를 지불하도록 사람들을 설득한다. 즐거움을 주는 게임을 만들려면 마음속으로, 너그러운 마음으로 부담 없이 만들어야 한다.

소프트웨어를 판매하거나 구독권을 판매하거나 자신의 게임으로 돈을 벌더라도 즐거움에 대해 생각하고 있을 때에는 돈에 대해 생각하지 말라. 그러면 실제 사물에 대해 지독히 감상적인 일부 캐리커처만을 얻게 된다. 스탠포드 밴드는 그 구성원들이 지불을 받았는지와는 관계없이 즐거움을 유지한다.

필자는 음악이 즐거움을 주는 게임에 필수적이라고 생각하는데 우리 영혼을 그토록 쉽고 그토록 직접적으로 접촉하는 것이 드물기 때문이다. 필자는 개인적으로 기타 히어로와 댄스 댄스 레볼루션이 약간 너무 많은 스트레스를 성과에 추가했으며 완전한 충일에는 충분하지 않다는 것을 알고 있는데 솔직히 필자로서는 DDR 게임이 춤추기 보다 행진하는 느낌이 더 크다. 그러나 그 이유는 그들을 잘 다루기에는 필자의 운동 신경이 둔하기 때문일 것이다. 이들 둘은 빠라빠 더 래퍼와 더불어 음악과 놀이를 통합하는 방법에 있어서 혁명적이었다.

필자가 게임이 음악 근처에 있어야 하지만 음악이 단지 즐거움이 필요로 하는 공명성과 색상만을 추가한다는 것을 말하려는 것은 아니다. 또한 게임이 마지막에는 매우 즐거움을 주었지만 거기에 이르기까지 다른 많은 소동이 있을 수 있었던 영화 슈렉처럼 줄곧 완전히 즐거움만을 주어서는 안 된다. 그러나 때가 되면 긴장을 풀자! 스탠포드 밴드의 접근 방식에 관심이 없다면 크리스마스 캐럴이 아닌 쓰리 도그 나일 밴드가 노래하는 "온 누리에 즐거움"이나 모차르트의 "피가로의 결혼" 서곡을 듣는다.

이것은 다른 종류의 게임을 폄하하려는 것이 아니다. 단지 필자에게서 멀어지는 게임을 더 많이, 미소를 띠면서 바라보고 싶을 뿐이다. 행진하지 말고 춤을 추어라!