



Persuasive Games: Casual As In Sex, Not Casual As In Friday

부제 : 반복적이지 않은 즉흥적이고 일회성의 캐주얼 게임

작성자 : 이안 보고스트(Ian Bogost)

작성일 : 2007년 10월 9일

최근, 캐주얼 게임은 비디오 게임 영역에서 점점 더 대중화되고 중요한 부분이 되었다. 지지자들은 캐주얼 게임이 게임에 대한 새로운 청중을 위해 기회를 열고, 가능한 새로운 게임 스타일을 만들어야 한다고 주장하지만, 이 장르는 모방 타이틀 안에서 엄청나게 허우적거리고 있다.

캐주얼 게임이란 무엇인가?

이에 대한 한 가지 이유는 캐주얼이 의미할 수 있는 것들에 관한 상상력의 부족이다. 나는 한 가지 대안을 제시하겠다: 플레이어들이 사용하고 내던지는 캐주얼 게임들 - 하나의 플레이어가 위치해 있고, 뜻하지 않은 우연한 만남은 결코 다시 발견되지 않는다.

IGDA 캐주얼 게임 백서에 의하면 “캐주얼 게임들은 게임을 통과시키기 위해 요구되는 게임플레이 또는 투자의 관점에서 볼 때, 일반적으로 덜 복잡한 게임 컨트롤 및 전반적 복잡성을 포함하는 게임들이다. 이 그룹은 “하드코어” 또는 “코어” 또는 “전통적” 게임들과는 차이를 보인다-- 전용 게임 콘솔을 위해 개발되고 전송된 게임들은 게임을 통과시키기 위해 요구되는 게임플레이 또는 투자의 관점에서 볼 때 보다 복잡한 게임 컨트롤 및 전반적인 복잡성을 포함한다.”

백서의 저자는 “캐주얼 게이머를 정의하기 어렵다”고 인정하지만, 그 이름은 “즐거움과 휴식을 위해 게임을 하는 게이머들을 특징화” 한다고 제안한다.” 캐주얼 게임들은 코어 게임보다 덜 복잡하고 타이틀 및 매체에 대한 헌신이 낮게 요구된다.

우리는 두 가지 축, 즉 디자인 고려 사항과 플레이어 자원에 따라 캐주얼 게임 산업의 개념을 요약할 수 있겠다. 캐주얼 게이머들은 많은 게임을 플레이 하거나 게임들을 자주 플레이 하지 않기 때문에, 그들은 하드코어 게이머들에게는 아주 간단한 복잡한 규칙들에 익숙하지

않다.

이러한 게임들은 복잡성과 플레이어 시간, 돈, 그리고 제어 숙달에 있어서의 투자를 최소화하려고 한다. 캐주얼 게임들은 배우고 게임 하기에 적은 시간이 소요되도록 축소된 복잡성의 디자인과 컨트롤에서 재미있게 놀 수 있게 하고, 이것으로 인해 적당한 비용으로 게임을 구입하기가 쉬워진다. 캐주얼 게임들은 일반적으로 하드코어 게임보다 저렴한 비용으로 짧은 게임 세션을 제공하고, 개인용 컴퓨터 및 휴대전화와 같은 보다 일반적인 장치에서 플레이 할 수 있다.

	시간	돈	제어
복잡성	낮은 헌신	접근 용이	간단
투자	짧음	낮은 비용	기존 장치

캐주얼 게임들의 전형적인 디자인 가치는 초기 동전 투입식의(자동 판매의) 산업과 매우 유사하다. 제어 장치들을 고려해야 한다. 놀란 부쉬넬(Nolan Bushnell)가 컴퓨터 스페이스라고 부르는 그의 캐비닛 버전 스페이스워(Spacewar)는 잘 팔리지 않았다. 그 실패의 한 가지 이유는 복잡했기 때문이다. 부쉬넬은 다음과 같이 설명했다. “여러분은 게임을 플레이 하기 전에 지시 사항을 읽어야만 했다. 하지만 사람들은 지시 사항을 읽는 것을 원하지 않았다.” 풍(Pong. 부쉬넬: “성공하기 위해서, 나는 사람들이 이미 게임 방법을 알고 있는 게임을 찾아내야만 했다; 어느 술집에서 취한 주정뱅이도 게임 할 수 있는 간단한 무언가를 말이다.” 풍 캐비닛(Pong Cabinet)은 하나의 지시사항을 특징으로 하고 있다: “높은 점수를 위해서는 볼을 놓치면 안 된다.”

혹자는 taverngoing Pong 플레이어와 취침 후 Bejeweled 플레이어 사이의 연결을 쉽게 그릴 수 있다. IGDA SIG는 명확하게 캐주얼 게임용 마우스 전용 컨트롤을 권장한다. (“사용자와 게임간의 상호작용은 컴퓨터 마우스로 제한한다.) 마우스는 모든 컴퓨터 사용자가 소유하고 있으며, 어떻게 사용하는지 알고 있는 것이다. 기존 장비에 대한 간단한 컨트롤은 캐주얼 게임에 있어 잘 다루어진 디자인 전략들로 보인다.

돈에 대해 말하자면, 동전 투입식(자동 판매) 게임의 비즈니스 모델은 캐주얼 게임들과는 다소 다르다. 바 또는 아케이드용 게임을 디자인할 때, 개발자들은 일반적으로 2~3분 가량의 짧은 플레이 세션을 목표로 한다. 이러한 전술은 “코인 드롭” 즉, 제한된 시간 내에서 게임이 얻을 수 있는 현금을 극대화한다. 동전 투입식(자동 판매) 게시자는 같은 게임의 저가의 플레이들을 대량 판매하고, 그 게임의 반복 구매에 의존하는 것으로 보인다. 이 역학은 자연스럽게 특정한 종류의 경쟁력을 고무 시킨다: 게임에서 실력이 늘은 플레이어들은 적은 돈으로 게임을 보다 길게 플레이 할 수 있고, 플레이어 자신의 여유 돈을 극대화 시키는 반면 그 동안 게시자의 증분 이익을 효과적으로 감소시킬 수 있다.

그들의 전성기 때, 동전 투입식 게임으로의 접근은 쉬웠다. 그 게임기들은 술집과 편의점,

그리고 세탁소 등 비디오 게임 플레이 이외의 목적으로 자주 가는 곳에서 쉽게 찾아볼 수 있었다. 동전 투입식 게임 비용은 또한 저렴했고, 보통 동전 하나로 게임을 할 수 있었다. 대부분의 캐주얼 게임들은 온라인 포탈들로부터 구입할 수 있었다. 플레이어들은 다운로드하고, 무료 시연하고, 그런 다음 대부분 20달러 또는 그 이하의 금액으로 온라인 구입을 한다. 온라인 구매는 쉬운 접근 방법이고, 이 업계의 디자인 가치의 하나임은 의심할 여지가 없다. 하지만 20달러는 정말로 저렴한 가격인가? 20 달러가 현대 콘솔 게임 가격의 1/2에서 1/3 수준이지만, 이 금액은 자유재량에 의한 구매로서는 여전히 상당한 금액이다.

하지만 이러한 세 가지 플레이어 자원들의 가장 모순되는 점은 시간이다. 캐주얼 게임의 일반적 디자인 철학은 “배우기 쉽게, 마스터하기 어렵게”이다. 캐주얼 게임은 게임을 쉽게 배울 수 있도록 플레이어들의 시간의 가치를 존중해야만 한다. 하지만 숙달의 개념은 캐주얼 게임에 있어서 낮은 헌신에 대한 의심을 제기한다. 개인 캐주얼 게임 세션은 종종 짧은 시간의 시간을 필요로 한다: 솔리테르 또는 테트리스 또는 비주얼리드의 한 라운드는 5분도 안 걸릴 수 있다. 하지만 격언 “ 배우기 쉽게, 마스터하기 어렵게”는 캐주얼 게임들은 실제로는 상당한 전체 플레이 시간을 요구한다는 것을 나타낸다.

플레이어들은 성능을 최대화하기 위해 단번에 또는 장기간에 걸쳐 짧은 게임 세션들을 함께 묶을 것으로 예상된다. 캐주얼 게임 지지자는 플레이어들이 그 게임을 마스터 하지 않는 것을 선택하고, 단지 그 타이틀의 진행 초기의 짧은 세션만을 플레이 할 것이라고 주장할지 모른다. (“여러분이 5분 또는 5시간을 플레이 할 수 있는 게임들”). 하지만 캐주얼 게임 비즈니스는 그러한 주장이 거짓임을 보여준다: 한 편으로는, 다운로드 가능한 게임들의 전형적인 비용은 구매로부터 가치를 얻기 위해 중장기적인 플레이어 헌신이 요구된다고 제안한다; 또 다른 한편으로는, 여러분이 게임을 구매하기 전 시도에 함에 있어 다운로드 가능한 게임들의 1-2% 변환은 플레이어들의 대다수는 게임플레이 무료 체험판 경험에 대해 어쨌든 만족해한다고 추천한다. 숙달은 낮은 수준의 헌신이 아닌 높은 수준의 헌신을 필요로 한다.

캐주얼함의 종류

높은 헌신과 긴 총 시간 투자는 캐주얼 게임들의 발상을 거스르는 것으로 보인다. IGDA 백서의 저자도 “캐주얼”은 다소 부적절한 명칭임을 인정한다: “의심의 여지없이, ‘캐주얼 게임’이란 용어는 때로는 어색하고 맞지 않는 용어이다. ‘캐주얼’이란 용어는 이러한 게임들은 꽤 중독성 있고, 보다 전통적인 콘솔 게임들에 의해 제공되는 것과 유사하게 종종 엔터테인먼트의 시간을 전달하는 것을 정확하게 표현하지 않는다.” 그렇다면, 캐주얼 게임들에서 캐주얼의 진정한 의미는 무엇인가?

나는 이 장르의 현재의 “캐주얼함”에 대한 이해는 비공식(격식이 없음)으로 나타낸다고 말하고 싶다. 코어 또는 하드코어 게임들이 복잡한 게임 플레이와 사회적 관습을 고수해야 한다는 의미에서 “공식적” 이라면, 캐주얼 게임들은 이러한 엄격한 관습을 고수를 요구하지 않는다는 의미에서 “비공식적”이다. 비공식은 다른 점에서 보다 “적절한” 게임 관습의 “편

한 옷차림”의 일종이다. 하지만 비공식은 또한 그 관습과 함께 규칙적이고 반복되는 약속의 가능성을 강조한다. 이것은 캐주얼한 복장이나 캐주얼한 금요일의 캐주얼이고, 그 두 가지 모두 비즈니스 또는 사회적인 복장의 격식과 매너리즘으로부터의 일시적 종단을 분명하게 표현한다. 캐주얼한 금요일은 반복적이고 습관적인 캐주얼함이다: 옷 입은 그대로 와서 매주 그것을 할 것으로 기대하라.

게임의 적용에서, 캐주얼은 여전히 반복과 숙달을 요구하는 반면, 캐주얼 게임에서 비공식으로서 캐주얼은 흔히 픽업 플레이의 개념으로 특징된다. 이것이 바로 캐주얼 게임이 짧은 세션 기간과 높은 리플레이 능력 또는 높은 중독성 두 가지 모두를 가치 있다고 생각하는 이유이다. 캐주얼 게임들은 짧은 세션 플레이 시간을 허용할 수 있지만, 높은 전체 플레이 시간을 요구함에 따라 플레이어 부분에 있어 상당한 전체 시간의 헌신을 요구하게 된다. 낮은 헌신은 캐주얼 게임 시장에서의 주요 미개척 디자인 공간을 나타낸다.

캐주얼 게임들을 위한 어떤 다른 기회들이 존재하는지 또는 이 산업 부문에서 어떤 다른 종류의 게임들이 무시되어 왔는지 이해하기 위해서는, 쉽게 말해 비디오 게임들 도메인 외부에서 캐주얼이란 용어가 갖는 다른 의미들에 대해 질문해볼 가치가 있다.

무관심함의 캐주얼

우리는 때때로 캐주얼을 관심의 부족 또는 무관심함의 느낌으로 나타낸다. 이러한 의미에서, 캐주얼은 무관심, 태평함, 그리고 태연함의 개념을 떠올리게 한다.

즉흥적임의 캐주얼

우리는 또한 캐주얼을 자발적이고 즉흥적임을 나타내는 것으로 사용한다. 이러한 의미에서, 캐주얼은 즉석에서 무엇인가를 하는, 사전에 준비되지 않은 개념을 나타낸다.

순간적임의 캐주얼

우리는 또한 때때로 오래가지 못하고 순간적이 그 무엇, 시간제 노력 또는 불규칙적인 활동과 같은 피상적인 그 무엇을 나타낼 때 캐주얼이란 용어를 사용한다.

이러한 캐주얼의 의미들은 자유, 천박함, 심지어 경솔함의 모든 특성을 포함한다. 이러한 특성들은 캐주얼 게임에서 미개척으로 남아있는 낮은 헌신의 개념들과 잘 일치한다. 만약 **캐주얼 프라이데이(Casual Friday)**는 지금 우리가 그들을 알고 있는 것처럼, 캐주얼 게임으로 안내하는 은유법이라면, **캐주얼 섹스(Casual Sex)**는 그 분야의 미개척 영역을 요약하기 위한 은유법을 제공할 것이다. 만약 캐주얼 게임들이(금요일의 경우와 같이) 장기적 숙달과 반복에 헌신하는 간단함과 짧은 개인 플레이 세션에 초점을 맞춘다면, 그런 다음 캐주얼 게임들은(섹스의 경우와 같이) 반복되거나 기억 조차되지 않을 짧은 플레이와 간단함에 초점을 맞춘다.

뉴스게임들(Newsgames)

뉴스게임들은 그러한 게임들의 가능한 한 예이다. 뉴스게임들은 그들에 대해 말하거나 논평하는 특정한 현실 세계 사건들에 대한 응답으로 창조된 비디오 게임들이다; 그들은 시사만평과 동일한 비디오 게임이다. 곤잘로 프라스카(Gonzalo Frasca)는 예제들과 함께 뉴스게이밍 닷컴(Newsgaming.com)에 그 개념을 게시했다. 9월 12일: 장난감 세계, 서구의 보복에 대한 논평, 특히 2001년 9월 11일 테러에 대한 미국의 반응



곤잘로 프라스카(Gonzalo Frasca)의 뉴스게임, 9월 12일: 장난감 세계(A Toy World)

이 게임의 메커니즘은 속달보다는 게시를 통해 이것의 논평을 나타낸다. 9월 12일은 여전히 그것이 일어난 것처럼 순식간이지는 않다; 이것은 논평들과 사건을 막연히 연결하고 있다. 이 게임은 2003년 10월에 출시되었고, 시기 적절성은 디자인 원칙도 아니었고, 이 게임은 공공연하게 뉴스게임으로서 보다 정치적 게임으로서 관심과 반응을 불러 일으켰다. 이 게임은 전 시대 미국 외교 정책으로 나타난다.

다른 뉴스게임들은 보다 구체적이고, 보다 많은 일회용 경험을 만들어 내기 위해 현재의 사건들에 장르에 연결한다.

2006년 월드컵 결승전에서의 지네딘 지단(Zinedine Zidane)의 악명 높은 박치기 사건 후

불과 하루 만에 만들어져 출시된 매우 간단한 게임인 지단 박치기(Zidane Head-Butt)를 생각해 보라. 이 게임은 매우 조잡하고, 그 게임플레이는 whack-a-mole 게임의 아주 약간의 수정만 이루어진 것인데, 거기에서 플레이어는 지단을 제어하고, 들이받기를 위해 끊임 없이 마우스를 클릭하여 마르코 마테라치(Marco Materazzis)를 일제히 엄호사격을 한다.

이 게임의 유일하고도 단순한 메커닉은 신기한 경험을 제공하지 않는다. 이것은 Whack-a-Mole 게임의 또 다른 게임인 것이다. 이 게임은 심지어 점수 집계도 부족하다. 따라서, 지단 박치기는 호기심을 불러 일으켰고, 그 사건 주위의 왁자지껄한 소리를 충분히 활용하기 위해 재빠르게 위해 미디어 술책으로 출시되었다.

우리는 이 게임의 조잡한 완성이나 지나치게 단순화된 개념을 바탕으로 한 게임의 의미를 거부하기 보다는, 이것의 순식간의 특성으로 한 지단의 매우 정확한 박치기 기술을 찬양해야 할 것이다. 이것은 습득을 시도하는 게임이 아니다. 호기심을 극대화함으로써, 이 게임은 캐주얼 게임의 매우 낮은 시간 헌신 디자인 가치를 성공적으로 고수한다. 한 번 재생되는 게임이고, 게임 후 그것에 관해서는 영원히 잊어버린다. 이것이 재현되는 사건에 관한 보다 의미 있는 통찰력의 획득 없이 잊어버리게 된다.



지단 박치기(Zidane Head-Butt)

9월 12일은 너무 느슨하게 사건들과 결합되어있기 때문에 캐주얼 게임이 할 수 있는 같은 방법으로(섹스에서와 같이) 순식간에 되도록 사건을 발표했고, 논의가 되고 있는 사건들에 대한 의미 있는 논평을 제공했다. 정반대로, 지단 박치기는 논평을 하기에는 너무도 하찮았지만, 매우 일회용의 것이었다. 다른 뉴스게임들이 이 두 장점들을 결합하기 위해 노력하고 있다.

에어포트 시큐리티(Airport Security, 항공 보안)가 그러한 게임 중 하나가 될 것이고, 2006년 기내 액체 반입금지 직수 나의 스튜디오 Persuasive Games에서 제작되었다.이 게임플레이는 위에서 설명한 다른 예제들 같이 간단하다: 플레이어는 끊임 없이 변경되는 안보 규칙이 풍자적으로 과장된 조건하에서 일해야 하는 미국 운송 보안 관리국의 역할을 수행한다. 플레이어는 모든 승객의 바지를 벗기거나 후무스(병아리콩 으갠 것과 오일, 마늘을 섞은 중동 지방 음식) 또는 가압치즈 압수해야 하는 임무가 요구될 수 있다.

우리는 항공 보안으로 정치적 논평과 조잡한 플레이 사이의 설득력 있는 균형을 발견하기 위해 시도했다. 신문 독자가 시사만평을 읽을 때, 그들은 아마도 몇 분 동안은 머무르다가, 그 후 만평의 풍자나 다툼질, 그리고 통렬한 논평을 즐길게 될 것이다. 하지만 곧 그들은 페이지를 넘기고, 그 만화는 영원히 잊혀지게 될 것이다. 이런 유형의 캐주얼 경험은 보다 강력하게 처음 위에서 제안되었던 낮은 복잡성과 낮은 시간 헌신과 부합한다: 플레이어는 단 몇 분 동안 그 게임을 플레이 할 뿐만 아니라(이 게임은 3분 또는 그 이내의 시간에 손실을 집행시키기 위해 디자인된 동전 투입식 방식처럼 보여진다.), 항공 보안과 임의적인 규칙 변경 사이의 관계에 대한 합법적인 논평을 소비해온 플레이 경험을 남겨두기도 한다.

뉴스게임들은 단지 캐주얼 게임들의 한 예제(섹스에서와 같이)에 불과하다; 이것의 시끄러운 침체로부터 그 장르를 구출할 수 있을 보다 많은 게임들이 확실히 있다.

대부분 게임 개발자들은 자원 배분의 복잡한 논리에 매우 정통한 “코어 게이머들” 이다. 우리는 게임에 간단함과 변이의 특권을 주려는 경향이 있고, 우리가 플레이 하는 매 시간에 새로운 도전들이 생성되는 정교한 경험을 좋아한다. 그리고 아마도 정통 스타일의 잘 균형 잡힌 하나의 캐주얼 게임은 그냥 쓰고 버리는 많은 경험들보다 재정적 덜 위험할 것이다. 하지만 이러한 태도는 일시적이고 덧없고, 그리고 영속하지 않는 즐거움 들을 못 본체 한다. 캐주얼 게임은 아마도 보다 적게 행동함으로써 보다 많은 것을 할 수 있을 것이다.