



Persuasive Games: 비디오 게임 쟂(善)

작성자 : 이안 보고스트(Ian Bogost)

작성일 : 2007년 11월 29일

사람들이 비디오 게임과 다른 미디어를 비교할 때 여러분이 종종 듣게 되는 경구가 있다. 그들이 말하기를, 비디오 게임은 "앞으로 구부리는(=능동적 참여가 요구되는)" 미디어이고, 반면에 다른 것들은 "상체를 뒤로 젖히는(=편안한 자세의)" 미디어 라고 한다. 상체를 앞으로 구부리는 것은 제어, 활동, 그리고 참여와 연관이 있다. 비록 아날로그 스틱과 디지털 버튼에 대한 손가락의 움직임일지라도 말하는 것과 텔레비전에서 게임들을 상체를 앞으로 구부리는 것은 지속적인 집중과 생각, 그리고 운동이 요구된다. 이것은 말하는 것과 텔레비전으로부터 게임들을 구별해내는 특징 중 하나이다.

상체를 뒤로 젖히는 것은 휴식, 수동성, 그리고 심지어 식탐과도 연관되어 있다. 텔레비전 앞 소파에서 우리는 늘어진 자세로 누워 먹을 수 있는 모든 간식거리를 생각한다. 위(Wii) 리모콘이나 댄스 패드와 같은 물리적 인터페이스들은 몸을 움직이게 하고, 플레이어가 소파에서 완전히 몸을 일으킬 것을 요구한다.

게임의 원하는 효과에 집중도가 높고 초조할 때 상체를 앞으로 구부리는 것은 유용하다. 하지만 만약에 우리가 적어도 가끔 게임으로부터 다른 종류의 경험들 원한다면 어떨까: 마음을 느긋하게 해주는 상체를 뒤로 젖히는 경험. 바로 쟂(Zen) 게임이다. 여기에서 나는 그 임무를 시도해 온 몇 가지 방법들의 게임에 대해 탐색하도록 하겠다. 어쩌면 놀랍게도, 명상을 위한 디자인 게임은 다른 디자인 전략들보다 덜 효과적으로 명확하게 입증할지도 모른다.

명상 게임

게임에서 휴식을 만들어내고자 하는 몇 안 되는 시도 중에서 그 의도가 가장 잘 반영된 게임이 *Journey to Wild Divine*이다. 이 게임은 웰빙을 위한 게임이며 뉴에이지 게임으로서 판매되고 있다. 플레이어는 심장 박동수와 전기 피부 반응을 측정하는 손가락 끝 조종장치를 이용하여, 이 바이오 피드백(생체 자기 제어)을 운영하는 노력을 통해 자기를 조절할 수 있다. 플레이어는 볼의 균형을 잡기 위해 심장 박동을 조절해야 할 수도 있다. *Wild Divine*은 휴식을 의료 문제로 보고 신체 내에 무엇인가가 우리 몸을 측정하고 보고할 수 있다고 가정한다.



이 기술은 흥미로울 수 있기 때문에, 이 게임은 평온한 상태를 증가시키기 보다는 오히려 감소시킬지 모른다. 플레이어가 업무를 성공적으로 수행하게 되면, 이 게임은 갑작스런 영상과 소리를 플레이어에게 보상으로 제공한다. 아이린 첸(Irene Chien)이 관찰한 바에 따르면, 이러한 이행은 플레이어 자신들의 물리적 승리가 자주 뒤집힐 수 있는 상태와 비교해서 시각적으로나 청각적으로 너무나 감각적일 수 있다.

또 다른 예로서는 상을 받은 Cloud인데, 이 게임은 "휴식으로서 스트레스 없는 명상 체험"을 제공한다고 주장한다. 게임을 플레이 하기 위해서는, 당신은 구름을 창조하기 위해 날아다니는 푸른 머리의 캐릭터를 조작해야 한다. Cloud는 아름답고 독특한 게임이고, 이 게임의 허구와 미적인 요소 모두 휴식을 은연 중에 나타낸다. 하지만 실제로 게임은 정확하게 반대의 느낌을 서서히 갖게 만든다.

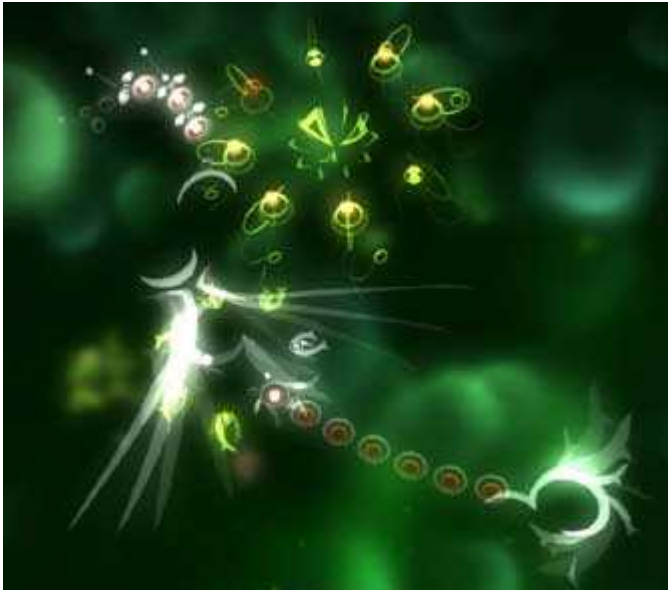
와일드 디바인(Wild Divine)의 간접 제어는 게임들의 보통의 물리적 스트레스 요인들을 완화시키기 위한 시도를 한다. Cloud는 마우스를 사용하는데, 이것을 사용하기 위해 요구되는 정밀도가 감소되기보다는 오히려 증가된다. 플레이어는 게임이 요구하는 움직임의 작은 변화의 요구를 따라 잡기 위해 마우스를 꽉 잡고, 캐릭터를 이동시키기 위해 고군분투 해야만 한다. 이 제어들은 플레이어들을 안정시키기 보다는 좌절하게 만든다.



그 게임 회사는 상업 타이틀 f10w을 Cloud 후속으로 내놓았고, 이 게임은 유동적인 쓰레기와 다른 생물체의 부위를 먹음으로써 작은 수중 생물이 성장하는 것에 관한 것이다. f10w는 특별히 개발된 플레이 스테이션 3의 고급 그래픽 기능을 활용하였기 때문에 단순하지만 시각적으로는 매우 감각적이다. 하지만 f10w의 영혼이 휴식을 포용하는 만큼, 그 느낌과 테마는 무시된다.

Rez와 Geometry Wars 같은 게임들과는 달리, 이 게임은 단순한 그래픽을 클럽 전자 악기 음악의 펄싱 리듬에 결합시켰다. f10w는 설명할 수 없는 수중 영역의 점성 토사에 있어 절차적 라인 아트인 이 게임의 성장을 설정한다. 이것은 비록Chemical Brothers의 강렬한 혼란을 거부하면서도, KLF의 최면트랜스는 거의 사용하지 않는다.

청각적으로f10w는 플레이어를 안심시키지만, 그 진정을 매혹적인 시각적 공세와 함께 섞어 조화를 이룬다. 그 결과는 모순되는 공감각인 것으로 나타나고, 빛의 불안정한 터트림과 결합한 물의 터지는 소리를 잠재운다. f10w의 제어는 나아가 이 불편함을 강조한다. 운동은 전적으로 Sixaxis 기울기 감지기를 통해 수행된다. 플레이어는 안정되기 보다는 긴장시키는 작은 움직임을 이용하여 다시 불편하게 움직여주고 구부리고 해야만 한다. 야자수와 flow 세션을 방해하는 육신거리는 머리는 명상 보다는 약물 남용을 연상시킨다.



게다가, f10w는 매우 불안감을 주는 게임이다. 이 게임의 타이틀은 심리학 개념에서 빌려온 것이고, 이 게임은 암흑 속에서 플레이어가 상승과 하강을 극복하기 위한 플레이어 제어를 제공한다. 그리고 창조자는 이 제어가 플레이어가 게임의 난이도를 조절할 수 있도록 허용하는 것을 제안한다. 하지만 각 레벨에서의 다각측량은 자신의 생물체를 그 시점에서 성장시키기 위해서는 엄청난 쓰레기와 다른 생물체들을 필요로 한다. 이것은 보다 깊은 레벨에서 보다 많은 소비가 이루어 지게 한다.

생물체가 있을 수 있지만, 그 생물체의 중심 교점을 공격하여 그들을 흩어지게 하고, 남아 있는 생물체를 게걸스럽게 먹어 치우는 것은 평화적인 행위가 아니다. 이 게임이 특정한 목표를 설정하지 않았음에도 불구하고, 유일하게 실행 가능한 금욕 부문은 식탐이다. 노천 채굴 광부들 처럼, f10w 플레이어는 그의 경로에 있어 모든 것을 제압할 수 있다.

캐주얼 게임

경주용 자동차 운전자의 관심이나 광란의 파티를 즐기는 사람의 환각을 필요로 하지 않는 게임들의 전례가 있다. 아주 잘 알려진 캐주얼 게임은 이미 게임 하는 것에 보다 그리 많은 노력이 필요하지 않는 "상체를 뒤로 젖히는 것"을 제안한다.

그러나 모든 캐주얼 게임들이 진정을 유도하는 것은 아니다. 예를 들어, 테트리스는 성공과 실패에 영향을 미치는 신중한 타이밍과 순식간의 결정들이 요구되는 속도감 있는 추상적인 퍼즐게임의 예를 보여준다. 단어 게임 보글(Boggle)이나 쌓기 게임 젠가(Zenga)와 같은 비디지털 게임들도 멀티플레이어 디지털 게임 버전에서 가져온 게임이다.

그러나 마이크로 윈도우와 함께 제공되는 덕분에 아직까지도 세계에서 가장 널리 배포된 비디오 게임인 솔리테르는 시간이나 주의에 대한 요구가 없다. 솔리테르는 이것의 테이블 위 상대와 마찬가지로, 플레이어가 다음 카드를 끌어내 놓을 때까지 인내를 갖고 기다린다. 디지털 버전 또한 게임을 설정하는 모든 귀찮은 노력이 필요하다. 테이블을 정리하고 갑판을 걸어 다닐 필요는 요구되지 않는다. 카드를 옮겨서 쌓는 것으로의 연결이 아주 깔끔하다. 소프트웨어가 플레이어를 위해 다 알아서 하기 때문에, 플레이어는 규칙을 시행하지 않아도 된다. 따라서 친숙한 사무실 직원의 이미지로, 한 손은 의자에 올려

그 손에 얼굴을 기대는 체, 다른 한 손은 마우스에 올려놓기만 하면 된다. 윈도우의 한 특징으로써 솔리테르의 지위는 근무의 요구에서 완벽히 휴식할 수 있게 만든다. 다시 자리에 앉아 멍한 상태로 카드를 움직인다.



캐주얼 게임이 진화함에 따라, 테트리스 상의 변화는 솔리테르 상의 변화보다 더욱 대중화되었다. 보통 이러한 변화는 Bejeweled에서와 같이 명확한 시계로 또는 Zuma 에서와 같이 장착 압력에 의한 시간 제한의 형태로 나타났다. 캐주얼 게임 게시자들은 많은 플레이어들이 이러한 게임들을 도전을 위해서가 아니라 멍 때리기를 위한 것임을 깨닫게 됨으로써, 그들은 그들의 디자인과 마케팅 전략들을 부분적으로 수정해왔다. PopCap은 지금Bejeweled 의 스트레스 없는 버전과 젠(善) 모드의 Chuzzle 버전을 제공하고 있는데, 이것들은 대단한 휴식의 OTG(on-the-go) 소스를 제공하고 있다.

캐주얼 게임들은 추상적이기 때문에, 그들은 Zen(善)으로 서서히 다가가고 있다. 이 게임들은 플레이어가 패턴들에게로 카드들이나 블록들 또는 스톤들을 움직이도록 요구한다. Cloud와 flow에서와는 달리, 개체들과 패턴들과의 관계는 임의적이다. 이 게임들은 플레이어를

초대하여, 반복적 동작을 측정한다. 이 게임들은 냅킨에 낙서를 하거나, 잡지를 훑어 보거나 또는 텔레비전 앞에서 뜨개질을 하는 것과 유사하다. 스웨터를 만들기 위해서는 결국 가능한 당신의 손을 단순히 바쁘게 움직여서 뜨개질 하는 방법밖에 없는 것이다.

원예

Will Wright 는 SimCity를 원예와 비교해왔고, 도시의 체계적인 가치치기는 도시 계획보다 더 많은 농업경제학의 보살핌을 필요하게 된다고 제안하고 있다. Wright의 원예의 이용은 은유적이지만, 은유를 사용하지 않는 것보다 직접적으로 안정을 유도하는 비디오 게임의 예들도 있다.

카레스انسуй(Karesansui) 또는 일본인의 건조한 정원(Japanese dry garden)은 수면의 잔물결을 경사지게 만들 수 있는 모래와 자갈들이 있는 웅덩이이다. 명상과 마찬가지로, 이 정원은 몇 개의 흥미 있는 개체를 보여주면서 방문자들에게 차분함을 제공한다. 이것을 서구에서는 종종 "젠(善) 가든"이라고 부르는데, 이 용어는 일부 일본식 정원 지지자들이 반대하는 것이다. 건조한 정원에서 허브 정원에 이르기까지, 모든 종류의 원예가 자기 자신에게 초점을 맞추고 안정을 유도해 내는 방법으로서의 자연에 관한 아이디어는 진실이든 아니든 상관없다.

모든 비디오 게임 가든들이 젠(善) 가든은 아니다. 여러 타이틀들이 자신들을 휴식 게임들을 요구하지 않더라도, 젠(善)과 같은 원예 역학을 보다 많이 포함하고 있다. 하나는 애니멀 크로싱(*Animal Crossing*)이고, 여기에는 꽃 심기와 나무 자르기가 있다.

이 게임에서 가장 Zen(善)한 원예 활동은 가장 혐오적인 것이다. 만약 당신이 당신의 마을을 며칠 동안 방문하는 데 실패한다면, 잔디와 좁은길 위에 잡초와 클로버들이 자리기 시작한다. 만약 몇 주 또는 몇 달 만에 방문할 경우에는, 잡초들이 그곳을 장악하게 된다. 처음엔 좌절할 것처럼 보일 수 있지만, 애니멀 크로싱(*Animal Crossing*) 마을의 체계적인 제초 시스템 프로세스는 놀라울 정도로 마음을 편안하게 해준다. 이동하고, 제초를 위해 B를 누르고, 반복한다. 덤불을 극복하기 전에, 때때로 당신은 매일 잠깐 동안 이 일을 반복해야만 한다.



하지만 비디오 게임에서 가장 Zen(善) 원예는 단연코 Harvest Moon에서의 원예이다. 매일 해야 하는 곡식 거두기, 우유 짜기 등과 같은 관련 일들은 정교함과 의무, 그리고 차분함을 요구한다. 농작물 급수는 내가 고른 것 중 가장 차분함을 주는 것이고, 특히 사각형 타일 기반의 그래픽이 많은 Game Boy나 DS에서 그렇다.

그들의 결과만큼은 아니라 할지라도 Harvest Moon은 단순한 일의 반복을 강조한다. Animal Crossing 과 Harvest Moon은 그들이 가능하게 하는 장기 목표의 개별적 업무들을 수행하도

록 플레이어들을 초대하는 게임이다. 두 게임 모두 누군가 잠자리에 들기 전 늦은 밤까지 긴장을 풀기 위해 컴퓨터를 시동하게 할지도 모른다.

산책(유유자적하기)

당신이 산책과 명상의 결합을 시도하는 뉴에이지 휴식 치료법을 찾을 수 있을 지라도, 그 두 가지 사이에는 아주 적은 연결들이 있다. 정처 없이 거닐기의 관행은 수세기 동안 유익한 효과들과 연결되어왔더라도 상관없다. 중세 미로들은 대리 순례의 일종으로서 신과의 교감을 위해 제공된 좁은 길로 생각되었다. 19세기 중반 헨리 데이비드 소로(Henry David Thoreau)는 월든(Walden, 마을 이름)의 연못들을 거닐었고, 같은 시기 샤를르 보들레르(Charles Baudelaire)는 파리의 거리를 거닐었다. 이것은 무계획적으로 떠돌아 다니는 일종의 우아하게 보이도록 하는 생경한 환경이었다.

초기 PDP 텍스트 어드벤처 게임인 어드벤처(때로는 거대한 동굴 모험으로 불림)는 윌 크로우더(Will Crowther)의 동굴탐험 취미에서 영감을 받았다. 나중에 조크(Zork)와 젤다의 전설(The Legend of Zelda)과 같은 어드벤처 게임들은 경험의 일환으로서 탐험의 혈통으로 계속되지만, 수수께끼들, 퍼즐들, 그리고 적들이 지속됨으로써 이 게임들에서 침착하게 거니는 것을 어렵게 한다.

이른바 오픈 월드 비디오 게임들은 더욱 인기를 끌고 있기 때문에, 너무 크고 더욱 복잡한 시뮬레이션 환경들이 정처 없이 떠돌기에 유용하다. 대단한 차 도둑(Grand Theft Auto)과 이것과 동류의 게임들은 게임플레이의 골칫거리(경찰, 라이벌 갱 등등)의 일부를 유지한다. 하지만 그들의 커진 공간은 또한 플레이어가 그 게임으로부터 숨는 것을 허용한다. 한 예가 짐 먼로(Jim Munroe)의 자유도시로의 나의 여행(My Trip to Liberty City)이다.

유유자적하기 비디오 게임에서 가장 거닐기를 유도하는 게임은 유 스즈키(Yu Suzuki)의 셴무(Shenmue)임이 틀림없다. 이 게임의 장르는 어드벤처이지만, 이 게임 내의 요코스카(Yokosuka) 구역의 난해함과 자유운동의 조합이 게임 자체 보상으로 이 조용한 도시를 어슬렁거리도록 한다. GTA와 애니멀 크로싱(Animal Crossing)에서의 유사한 역학이 운동하는 것과 같이, 셴무(Shenmue)에서는 시간의 흐름과 기후가 변화는 이 환경을 달라지게 한다. Ico 처럼 게임에서, 문이 유용한지 또는 그렇지 못한지 여부를 아는 것은 좌절로 이어지지 않는다. 하지만 셴무(Shenmue)에서, 아파트 위층으로 터벅터벅 걸어 올라가는 것은 이상한 만족감을 제공한다.



기대, 평안한 상태

휴식과 명상은 행동보다는 나태함에 의존하기 때문에, 그들은 비디오 게임의 본성을 약화시키는 위협을 한다. Zen(善)을 생산해내고, 이것을 풍자하는 것 사이에는 미묘한 차이가 있다. 악명 높은, 공개되지 않은 Sega CD용 "Penn과 Teller의 교묘한 속임수(Penn & Teller's Smoke and Mirrors)"는 사막버스(Desert Bus)로 불리는 미니 게임의 특징을 갖는다. 이 게임에서 플레이어는 조종장치가 약간 쇠약해진 버스의 바퀴를 취하면서 실제 8시간 걸려 투스컨(Tuscon)에서 라스베가스(Las Vegas)까지 운전해야 할 것이다. 고속도로 운전은 정말로 차분해질 수 있지만, 사막버스(Desert Bus)는 아마도 명상 게임보다는 개념 예술에 가까울 것이다.

애니멀 크로싱(Animal Crossing)이 요청하는 바와 같이, 실제 명상 게임은 간단함과 엄격함을 찬성하는 그래픽의 관능미를 거부할 것이다. 나는 최근에 구루 명상(Guru Meditation) 게임을 만들었고, 조이보드(the Joyboard)라고 불리는 거의 잊혀진 1982년 아미가 주변에서 이용 가능한 아타리 2600(Atari 2600)용 Zen(善) 명상 게임이다. 이 게임은 또한 어떻게 Amiga 엔지니어들이 Amiga OS 저작 기간 동안에 불만족스러운 핵심 공포로부터 회복하기 위해 조이보드의 플라스틱 플랫폼에 앉도록 노력했는지에 관한 의심스러운 스토리에 대해 경의를 표한다.



내가 만든 버전은 조이보드에 책상다리로 앉아서 움직이지 않고 게임 할 수 있도록 디자인되었다. flow와 Wild Divine의 평온과 시각적 감각의 당혹스러운 융합에 대응하여, 구루 명상(Guru Meditation)은 내부 세계를 지지하고 외부 세계의 느낌을 덜 강조하기 위해 아타리의 보다 원시원적인 그래픽을 활용한다.

우리는 Zen 게임이 아타리 VCS 보다 플랫폼에서 상업적으로 성공할 수 있다고 생각하고 때문에, 우리는 참여의 이데올로기를 거부해야 할 수도 있다. 휴식과 반응은 감각들이 증가되고 확장되는 것보다는 오히려 덜 강조되고 집중되는 제한된 환경에서 생성된다. 비디오 게임들은 자주 우리의 감각들을 압도하고 자극할 수 있지만, Zen(善)은 자기 안으로의 침잠과 평온함으로부터 얻을 수 있다. 비디오 게임 Zen(善)은 우리에게 자세를 앞으로 기울이는 것에 대한 가치를 버리고 어떻게 게임이 플레이어들이 상체를 뒤로 젖히면서 만족을 성취할 수 있게 하는 지에 대한 방법에 대한 초점을 맞출 것을 요구한다.