



## Persuasive Games: 홀리 앤 더 아이비(The Holly and the Ivy)

### \*\* 홀리 앤 더 아이비(영화작품)

: 마을 목사인 랄프 리처드슨은 한 신도 가족들이 서로에게 줄 크리스마스 선물을 구입하는 정경을 지켜보면서 인간애의 끈끈한 현장을 목도하게 된다.

작성자 : 이안 보고스트(Ian Bogost)

작성일 : 2007년 12월 20일

*[Christmas NIGHTS에서부터 Sims 2에 이르기까지 게임에서의 크리스마스 관련 주제들의 역사를 검토함으로써, 이안 보고스트의 최신 "설득력있는 게임들(Persuasive Games)의 칼럼에서는 시즌 특유의 중요성에 대해 다루고 있고, 게임 산업은 보다 많은 크리스마스 게임들을 제작해야 한다고 제안하고 있다.]*

당신이 어디를 가든 상관없이 주위의 모든 것이 크리스마스에 관한 것들임을 찾을 수 있는 시간이 되었다. 이웃집 마당 나무들에는 조명들이 켜져 있고, 시내 가로등에는 빨간 리본들이 장식되어 있다. 라디오에서는 크리스마스 음악이 흘러 나오고, 곳곳에서 소나무 향이 난다. 스타벅스의 생강쿠키와 라떼. 다른 계절에는 갈색으로 포장되어 살 수 있었던 소비 상품이 빨간 색과 녹색으로 포장되어 있다.

우리 집에는 박하맛 지팡이 사탕들과 쿠키들이 엄청나게 쌓여있다. 이 중 일부는 맛있지만, 일부는 모양만 그럴 듯하다. 그렇지만 이러한 물건들은 사람들이 크리스마스 기분을 내기 위함이라는 것은 부정할 수 없다.

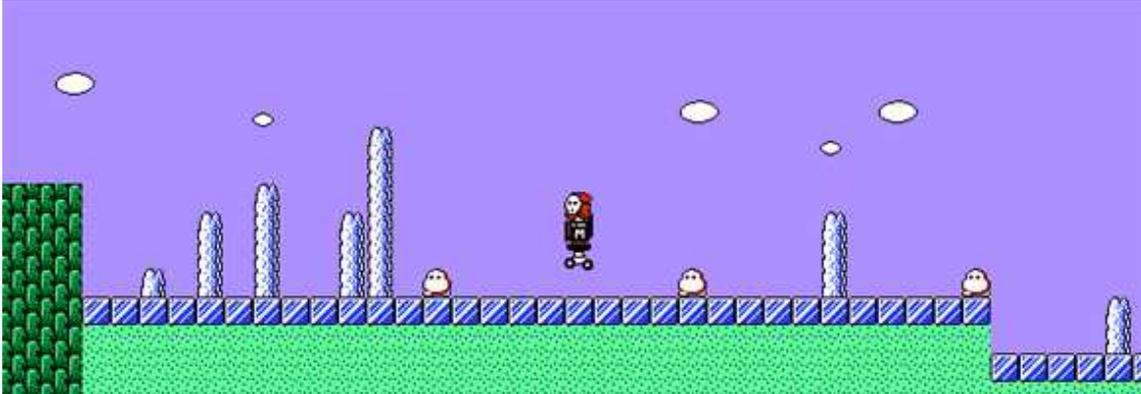
크리스마스를 테마로 한 패키지 제품과 장식뿐만 아니라 모든 다양한 미디어 산업들은 크리스마스를 활용한다. 영화 스튜디오들은 시기에 맞춰 약간 조잡하더라도 크리스마스 드라마와 로맨틱 코미디들을 내놓는다. 음반 회사들은 크리스마스 앨범들과 싱글 음반들을 출시한다. 도서출판사는 크리스마스 요리책과 소설책을 출간한다. 텔레비전 방송국들은 다음 해의 어린이 크리스마스 스페셜 방송을 편성한다.

크리스마스 테마의 비디오 게임은 있는가? 몇 개 있긴 하다. 하지만 대중적인 추세는 아니다. 여기에서 비디오 게임들이 크리스마스 정신을 포용하는 방법들을 살펴보도록 하겠다.

### 겨울 레벨

액션 어드벤처 게임들의 일반적인 규칙은 겨울의 수준들(눈 오는 수준이나 얼음 수준)이다. 슈퍼 마리오 브라더스 2와 동류 게임들은 흔히 이러한 수준의 특징을 갖는다. 이들 게임들

에서 캐릭터들은 미끄러지고 피하고, 웅덩이나 더한 난관들을 피하는 것과 같은 보통의 플랫폼 작업들을 한다.



슈퍼 마리오 2는 얼음 위에서 플레이어가 넘어지는 많은 게임들 가운데 하나이다.

이러한 모든 레벨들이 크리스마스를 직접적으로 다루지는 않지만 일부는 직접적으로 다룬다. 이 중 하나가 Rare의 1998 닌텐도 64 타이틀 *Banjo Kazooie*로부터의 *Freezeezy Peak*이다. 일반적인 눈과 얼음뿐만 아니라 그 레벨은 포장된 선물과 크리스마스 음악을 특징으로 한다. 이 레벨에서 완수해야 하는 많은 임무 중에는 플레이어가 잃어버린 북극곰 가족을 크리스마스 때에 재회하도록 돕는 것이 있다.

물론 겨울 레벨은 이 같은 게임에서 여러 테마 중 하나이다. *Banjo Kazooie*에서는 *Freezeezy Peak*에 도달하기 전, 해적, 수중, 그리고 늪지대를 통과해야만 한다. 그리고 아무도 겨울 같은 레벨을 강조하여 새로운 어드벤처 게임을 크리스마스용으로 광고하지 않는다. 그러한 강조가 크리스마스에 큰 역할을 할 수 있음에도 말이다.

그럼에도 불구하고, 이 같은 게임의 소유자들은 12월에 이런 게임들에 끌릴 수도 있다. 물론, 실시간 시계가 작동하는 애니멀 크로싱(*Animal Crossing*)과 같은 게임은 현실 세계에서 선물들을 개봉하고 사냥감 새를 출혈시킨 후에 실제로 플레이어가 게임 세계에서 크리스마스를 축하하게끔 한다.

## 동계 스포츠

크리스마스에 겨울 레벨들을 더할 수 있는 것처럼, 동계 스포츠 게임들도 게임에 접목할 수 있다. 4년마다 동계 올림픽이 개최될 때, 새로운 아이스 스케이팅과 봅슬레이 경기 게임들은 2월 전인 크리스마스에는 거의 찾아볼 수 없다. 하지만 NHL의 최신판 경기에서나 SSX의 슬로프들을 내려오는 것은 방설 산 정상에서 배관공들이 미끄러져 내려오는 것처럼 만들어서 크리스마스 모드 설정을 도울 수 있다.

Madden에서는 언제나 누구라도 눈싸움 경기를 설정할 수 있다. 하지만 크리스마스 시즌에 가장 도움이 되는 스포츠 게임은 bowl games(시즌 후 연말연시에 개최되는 대학 미식축구 선발대회) 덕분에 NCAA 풋볼 시리즈일 것이다. 선물들을 포장하는 것과 마찬가지로, 선호하는 대학 대전을 예측하거나 재경기하는 것은 확실히 때맞춘 느낌이 든다.

## 크리스마스 카드

1990년 대 중반 웹이 상용화된 플랫폼이 된 이후로, 온라인 연휴 게임들의 점수들은 웹 페이지들에 장식되었다. 이러한 타이틀들은 가상 크리스마스 카드로서 시작하고, 일반적으로 그들의 제품에 대한 호객행위를 하기 위한 웹 에이전시들에 의해 제작되었다. 초창기의 것들 중 하나는 에이전시 IconNicholson의 단순한 총격파 눈싸움인 나우 클래식(now-classic) 눈싸움이었다. 인기 있는 소프트웨어 장난감 라인 라이더(*Line Rider*)가 그랬던 것처럼, 몇 년 후 엘프 볼링(*Elf Bowling*)은 닌텐도 DS 가 포착되기 전 웹 상에서 시작하였다.

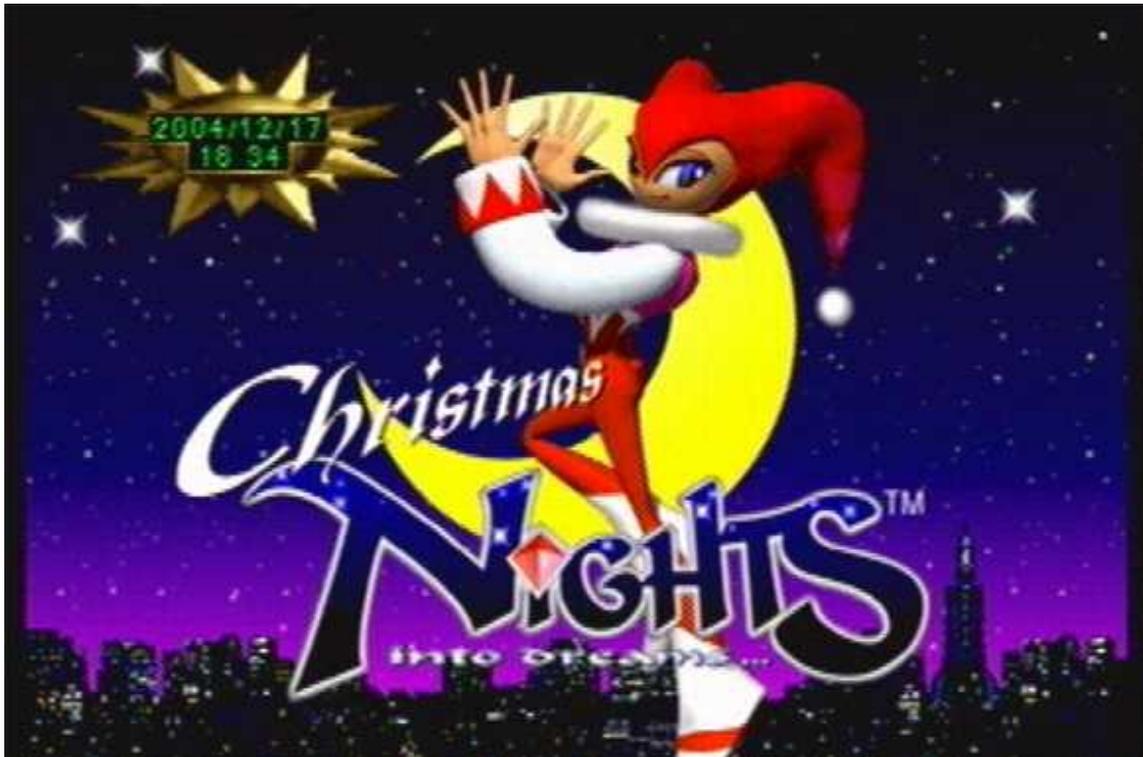
웹이 아주 흔한 판매 플랫폼이 된 이후로, 이러한 타이틀의 수와 다양성은 크게 확장되었다. 크리스마스를 테마로 한 어드벤처 게임들은 브랜드 사이트와 크고 작은 포탈들에서 유행했지만, 다른 진귀한 것들 또한 아주 많다. 기이한 것들 중 하나는 *Doom II elf-killing mod*가 있다.

### 크리스마스 에디션

놀랍게도, 크리스마스 시즌을 위해 특별히 개발된 상대적으로 적은 몇 개의 타이틀들이 있다. 그 일부는 단순하고 별로 특별할 것 없는 플랫폼 게임인 텔레게임즈(Telegames)의 게임 보이 어드밴스(*Game Boy Advance*)용 산타클로스가 지구를 구한다(*Santa Claus Saves The Earth*)와 같은 별로 특별할 것 없는 저가의 타이틀들이다. 나머지 것들은 대중적인 휴가 미디어로부터 허가 받은 것들이다. 그 시기의 대부분의 라이선스들은 크리스마스 전 악몽(*The Nightmare Before Christmas*) 이나 산타클로스(*The Santa Clause*)와 같은 영화에서 온 것이지만 다른 미디어들 또한 연휴 게임들에 그들의 이름을 빌려준다.

올해 가장 눈에 띄는 라이선스는 아마도 마찬가지로 특별할 것 없는 닌텐도 DA 타이틀 닥터 수스(*Dr. Seuss*) 일 것이다: 그린치는 어떻게 크리스마스를 훔치는가(*How The Grinch Stole Christmas*)에서는 애석하게도 음모와 영리함을 책, 텔레비전, 그리고 심지어 영화에서 보여주는데는 것보다 훨씬 보여주지 못한다.

보다 특별한 홍보용 크리스마스 버전 중 하나는 호평 받은 Sega Saturn 타이틀인 *NiGHTS into Dreams*이다. *Christmas NiGHTS* 는 1996년에 크리스마스 시즌용으로 출시된 두 가지 레벨 확장 팩의 게임이다. 어떤 경우에는 잡지 구입 시 홍보용으로 잡지와 함께 끼워주었고, 어떤 경우에는 Sega 게임 구입 시 공짜로 끼워주기도 했다.



Sega의 *Christmas NIGHTS* 는 전통적인 데모보다 더 많은 것을 제공한다.

*Christmas NIGHTS*는 오리지널 타이틀과 함께 통합하는 독특한 방법을 가지고 있었다. 실행 되면, 확장은 크리스마스 선물 상자와 같은 인게임 물체들의 변경과 12월 동안에는 크리스마스 음악을 추가하는 것과 같은 콘솔의 내부 시계에 기반을 둔 미묘한 변화를 만들었다. 레벨을 추가하는 것보다 더 많은 것들이 그 에디션들이 이 게임을 크리스마스같이 보이도록 만들었다.

가장 주목 받았던 크리스마스 에디션 게임은 *Happy Holiday Stuff* 확장 팩을 묶어주는 가장 잘 팔리는 PC 게임 버전인 *The Sims 2 Holiday Edition*임이 틀림없다. 플레이어는 겨우살이 (크리스마스 장식용 덩굴 식물) 아래에 시험을 설정할 수 있고, 크리스마스용 전구에 불을 켜고 장식용 반짝이를 두르고, 또한 거실에 크리스마스 트리를 장식하고, 아이들에게 크리스마스 파자마를 입히는 것을 설정할 수 있다.]

*Sims 2*와 같은 타이틀: *Happy Holiday Stuff* 는 자격을 제대로 갖춘 상용 제품으로 독립할 수 있다. 하지만 다른 크리스마스 타이틀들은 풀 게임들이기 보다는 홍보의 형태를 취한다. 몇 년 전, 소니는 불손한 골프 게임 *Hot Shots Golf*를 스페셜 크리스마스 에디션으로 출시했다. 나는 비디오 가게에서 구입 당시 비디오 가게에서 5달러를 주고 한 부 샀다.

### 콘솔에서의 크리스마스

*The Sims* 는 다양한 상황에서의 사람들의 일상생활을 정말로 보여주는 유일한 비디오 게임이기 때문에, 크리스마스 장식, 복장, 그리고 하누카 촛대(Hanukkah menorah)와 같은 종교적 아이템들조차도 추가하는 것은 매우 간단하다. 하지만 다른 게임들도 동일한 것을 못할 이유는 없다. 특히 계속해서 온라인과 소매점 두 곳에서 모두 게임 부산물들이 나타나고 있다.

비디오게임 세상은 우리가 많은 시간을 보내는 장소이고, 그리고 게임들에서 우리가 살고 있고 우리가 해야 하는 역할들이 또한 크리스마스 기분을 느끼게 해 줄 수 있다는 것을 상상해 내는 것에 관한 매력적이고 사랑스러운 뭔가가 있다. *Christmas NiGHTS* 에서와 같이 게임에서의 크리스마스에 관한 상상 부분이 터무니없이 이상한 것이든 상관없다.



Electronic Arts' holiday themed *Sims 2* expansion pack, *Happy Holiday Stuff*.

크리스마스는 단지 환호에 관한 것만이 아니라 과잉에 관한 것도 포함한다. 크리스마스에 우리는 감정을 억제하고 있지 않고, 우리는 보다 합리적인 이유들을 위해서라기 보다는 크리스마스 정신 때문에 무엇인가를 기꺼이 시도한다. *The Hot Shots Golf* 의 크리스마스 제공은 꽤 제한적이다: 전체 게임에서 눈 덮인 골프 구멍 버전은 세 개 밖에 없다.

하지만 버거킹의 최근 익스박스 프로모게임(promogames)들은 타이틀 당 60달러가 넘고, 대부분은 5달러의 가치밖에 안된다. 그리고 크리스마스 에디션은 이것 자체의 타이틀로서, 그리고 그 시리즈들의 나머지를 위한 홍보용으로 역할했다.

크리스마스 비디오 게임들이 너무 적은데, 비디오 게임 산업이 연간 매출에 있어 크리스마스에 매우 크게 의존하고 있다는 사실은 믿기 힘들 정도로 아이러니하다. 커피와 쿠키, 영화와 장식품의 제안처럼, 사람들은 크리스마스 액세서리들을 좋아한다. 게임들이 크리스마스 한 줄기 희망과 같은 것을 제공하는 몇 가지의 예가 있는 반면에, 확실히 그것 보다 많은 여지가 있다. 지금은 크리스마스 시즌이다. 소총 구매에 대한 리베이트와 좀비의 신음소리 정도로 게임에서의 눈의 반짝임과 종소리에 우리는 고마워할 수 없는가?

[크리스마스를 주제로 한 다른 게임들은 없는가? 만약 여러분에게 제한할 만한 것들이 있다면 부담 갖지 말고 언급해 주기를 바란다. 동시에, 가마수트라 자매 사이트 GameSetWatch는 게임 디자이너 스티브 게이너(Steve Gaynor)의 계절 테마 게임 섹션 리스트를 올려놓았다. 여기에는 *Snatcher*, *Bully*, *Boogie Wings/The Great Ragtime Show*, *Hitman Blood Money*, *Animal Crossing*, and *Raw Danger*의 추가 타이틀을 포함한다.]