



## Persuasive Games: Videogame Vignette

작성자 : 이안 보고스트(Ian Bogost)

작성일 : 2008년 2월 12일

[사회 정치적 게임들에 관한 그의 최근 'Persuasive Games'의 칼럼에서, 디자이너 겸 작가인 이안 보고스트(Ian Bogost)는 '비네트(vignette)'를 르완다 내전(Rwandan Civil War)의 대학살을 감동적으로 연대기를 기록한 연구 게임인, Hush를 분석한다.]

Hush는 서던 캘리포니아 대학의 Interactive Media Division MFA 학생인 제이미 안토니스(Jamie Antonisse)와 데본 존슨(Devon Johnson)이 2007년 가을학기 중급 게임 디자인과 개발 정규과정을 수강하면서 제작한 특이한 게임이다.

USC IMC 선임 연구원인 수잔나 루이즈(Susanna Ruiz)가 개발한 '다르푸르(수단 공화국의 서부의 주)는 죽어가고 있다(Darfur is Dying)'처럼, Hush는 복잡한 역사적 상황의 개인적인 경험을 창조한다. 루이즈의 게임은 다르푸르에서의 현대적 위기를 다룬다. Hush는 또 다른 대량 학살인 1994년의 르완다 내전의 대학살에서 영감을 받았다.

다르푸르는 죽어가고 있다는 부분 시뮬레이션인 부분 역할극이다. 먼저 플레이어는 잔자이드의 민병대 순찰을 피하면서 물을 되찾으려고 애쓰는 다르푸르 난민 아이의 역할을 맡는다. 성공하면, 이 게임은 관리게임이 되고, 이 게임에서 플레이어는 반드시 그 물을 농작물을 재배하고 헛간을 건설하는 사람들을 돕기 위해 사용해야만 한다.

이 캠프 관리 게임이 자원들과 시간을 지혜롭게 사용하여 기존 게임 역학에서 보다 많은 유사성을 가져왔을 지라도, 다르푸르는 죽어가고 있다의 물 가져오기 부분은 대량학살에 대한 게임으로서의 매력을 한층 더 느끼게 해준다.

비록 난민으로서의 살았던 한 양상을 극단적으로 단순화하였지만, 이 게임은 줌 렌즈로 클로즈업해 잡아서 개인적 경험을 특징지어 묘사한다. 관리 게임의 사회적 이성론은 물 가져오기 게임에서 묘사된 감정의 느낌을 저버린다.

안토니스와 존슨은 그들 선두주자의 작업을 확실히 알고 있었다. *Hush*는 다르푸르의 오류를 피하고, 이 게임의 제작자들은 대량학살 주제로의 혼자 하는 접근 방식으로서 개인의 경험, 단수에 포커스를 맞추는 것을 선택했다.

이 게임은 후투족(Hutu) 군인에게 발각되지 않게 아기를 잠재우고 조용히 시키려고 애쓰는 투트시족(Tutsi) 엄마에 관한 이야기이다. *Hush*의 게임플레이는 인내심 시뮬레이션을 시도한다. 이것은 리듬 게임이지만, 댄스 댄스 리볼루션(*Dance Dance Revolution*)이나 기타 히어로(*Guitar Hero*)의 빠른 액션보다는 오히려 느린 반응을 요구한다. 노래의 가사로 서신 교환하는 것은 점점 더 커졌다가 점점 더 작아진다. 선명함의 정점에서 올바른 키를 누르는 것은 성공적인 달래기를 나타낸다. 너무 일찍 키를 누르거나 또는 너무 늦게 키를 누르는 것은 아이 달래기에 실패한 것이고, 아이의 울음은 증가한다.



*Hush*는 짧은 게임이다. 이 게임을 플레이 하는 데에는 5분 정도의 시간이 걸리는데, 플레이어가 처음에 이 게임 방법을 익히는 데에는 조금 더 오래 걸릴지도 모른다. 아이의 울음이 너무 많이 증가되면 후투족 경찰대가 지나가는 경고가 나타나고, 스크린은 적색으로 바래고, 미묘한 암시가 아닌 두 명이 피투성이가 되어 게임이 종료된다. 자장가 가사로 주고 받는 각 레벨을 통한 작업은 후투족 경찰대가 지나감으로써 게임이 성공적으로 종료된다.

*Hush*의 분위기는 주로 청각적이고 시각적인 분위기를 통해 생성된다. 고의이거나 우연이거

나, Hush의 전반적 미학은 USC Interactive Media 에서 제작된 다른 타이틀들, 특히 *flow* 와 *Cloud* 와 몇 가지 유사성을 가진다.

비록 제작자는 삽화와 방송 스타일 모션 그래픽들을 서문으로서 사용하기보다는 인게임으로 사용했지만, *Hush* 와 *Cloud* 는 *01* 두 가지를 무대 설정 도구로서 공유한다. 1990년대 초반의 르완다로부터의 다큐멘터리 이미지와 사운드로 잘 만들어지고 양식화된 음악은 시간과 공간의 느낌을 부여한다. 이상하게도 엄마와 아기의 정지 상태인 목판화 스타일의 이미지가 이 게임 전반에 걸쳐서 정지 상태를 유지하는 유일한 장면이다.

## 비네트(Vignette)

문학, 시, 그리고 소설에서, 비네트는 인물 또는 상황에 대한 간략하면서도 정확하게 정의 되지 않은 연상 설명이나 해석이다. 비네트들은 이야기를 이끌어가기 보다는 보통 캐릭터의 느낌을 전달하는 것으로 여겨진다.

산문 또는 시각적 형태로 표현될지라도 비네트들은 전반적인 인상을 보여주는 듯하고 시적이며, 사진에서는 용어의 이차적인 의미에 의해 보강된 경향을 보인다: 정사각형 또는 직사각형의 감광유제 상에서의 렌즈의 원형 광학의 폐색으로 인한 이미지 끝에서의 선명도나 밝음의 손실.

집필 활동에 있어서, 비네트는 문학적인 스케치이다. *망고 스트리트(The House on Mango Street, 도서명)*, 산드라 시스네로스(Sandra Cisneros)의 시 모음집과 히스패닉계 여자아이의 청소년 시기에 관한 이야기들은 비네트의 한 예를 보여준다. 영화로는 로스앤젤레스 거주자의 삶을 추악하게 살짝 들여다보는 것을 상세하게 보여주는 로버트 알트만(Robert Altman)의 ‘*숏컷(Short Cuts)*’ 에서 비네트 스타일이 발견된다.

알트만은 비네트들 사이의 이야기 상관성을 만드는 경향이 있고, 이 특징은 *Short Cuts* 을 각색한 레이몬드 카버(Raymond Carver)의 단편들에서는 찾아볼 수 없다. *그랜드 캐년(Grand Canyon)*과 *목련(Magnolia)*과 같은 다른 영화들 또한 이 스타일을 사용한다.

비네트는 에세이도 아니고 다큐멘터리도 아니다. 직접적인 논쟁을 만들지 않고, 합리화하지도 않는다. 대략적으로, 부드럽게, 미묘하게 묘사한다.

미적인 것으로서, 비디오 게임에서 확실하게 비네트는 충분히 이용되지 못한다. 게임에서 자연발생적인 체험이나 인간의 소형 묘사의 희귀성이 그 한 예 일 수도 있다. 와리오 웨어(Wario Ware) 시리즈와 같은 미니 게임들은 비네트들이 아니다. 미니 게임들은 경험 또는 캐릭터의 느낌을 가볍게 그리지 않는다. 오히려, 허구적인 거죽 안에서 확실하게 역학들을 얹게 겹겹이 묘사한다. *Zuma* 와 같은 캐주얼 퍼즐 게임들의 소규모 경험들은 너무 추상적이

고 끊임없어서 특정 경험을 스케치할 수가 없다. 대규모의 상업 게임들이 유사한 목표들을 시도할 때, *파이널 판타지 VII (Final Fantasy VII)*의 컷씬(cutscen, 비디오 게임에서 이야기를 이끌어가기 위해 일반적으로 사용되는 일방향의 서술 기법) 또는 파운드 레코딩에서와 바이오쇼크(BioShock, 아래 그림 참조)의 노트북들과 같은 인위적 증거처럼 일반적으로 영화예술과 같은 서술 기법을 통해 작업한다.



그들의 주제들을 비네팅 함에 있어 아타리 VCS 와 같은 초창기 비디오 게임 플랫폼들의 기술 제한에 의해 고무된 시각적, 청각적, 역학적 관념의 논쟁이 있을 수 있다. 워렌 로비넷(Warren Robinett)의 VCS용 어드벤처는 기계의 볼 그래픽 레지스터로 창조된 간단한 점으로서의 영웅과 운동장 미로들로서의 미로들을 표현한다.

하지만 초록지(논문 등의 개요를 게재한 정기 간행물)는 스케치와는 다르다. 전자는 경험이나 시스템의 본질에 도달하려고 시도하는 반면, 후자는 이의 특이사항을 추적하려고 시도한다. Hush는 짧은 경험, 이를테면 비네트가 게임에서 어떻게 성공적으로 사용되는지를 보여준다. 이 스타일의 잠재력의 탐험으로서는, 이 게임은 성공이다. 그리고 90년대 중반 내전으로 파괴된 르완다 상황의 비네트로서 지나치게 단순화되고 또한 이것이 매우 감상적이라면, 이 게임은 눈을 땔 수 없을 만큼 매력적이다.

말 그대로 죽음의 불안감을 안정을 위한 핵심 역학의 요구를 반박한다. 하지만 초콜릿 속의 고추처럼 뜻밖의 방법과 만족스러운 방법을 가지고 있다. 증가되는 아이의 거친 울음소리는 플레이어의 불안감을 희석시키는 실패뿐만 아니라 이 무덤 시나리오의 작업에서 강조되는 긴장감을 함께 동반한다.

하지만 인쇄 묘사와 아이 달래기를 위해 이 게임플레이에서 실제로는 보다 많은 추상적인 경험들이 만들어졌고, *Hush* 는 이러한 것이 다소 부족하다. 게임 역학으로서 인쇄는 좋은 조짐이 기대되는 아이디어지만, *Hush*의 구현은 너무나 평범하고, 조직적이며 기계적이어서 돌풍을 일으키기에는 어려운 점이 있다.

세사미 스트리트(Sesame Street) 문자의 연속으로 활동의 부드러움과 온화함을 대체하고, 진짜 자장가 부르는 리듬의 파괴를 효과적으로 입력하기 위해서 자장가 가사를 개별적 문자를 부수어 버린다. 또한, 동일한 시간의 충분한 성장을 위해 각 문자는 변환된다. 게임을 실행하기 위한 하나의 간단한 방법은 리듬을 계산한 다음 정확한 시간 키 누르기를 실행하는 것이다.

아이에게 위안이 되는 느린 움직임과 평온함의 원칙을 저버리는 것 같은 계속되는 다음 문자의 등장을 위해 경련하는 눈의 움직임은 스크린을 살피기 위해 필요하다. "당신이 아는 것을 쓰라"는 문학적 경구는 분명히 남용되고 있다. 하지만 신예 학생 개발자들이 아이의 잠을 깨우는 직접적 경험 했는지에 대한 한 가지 경이로움은 있다.

시스네로스(Cisneros)를 교훈 삼아, 어떠한 미디어에서의 비네토들은 그들이 개인 경험의 미묘함과 특수성을 끌어낼 때 가장 영향력 있게 된다.

게임을 받쳐주는 몇 가지 구조적 요소들은 게임의 비네토 스타일을 쓰지 못하게 만든다. 그 첫 번째는 사용 지침 프로그램으로, 플레이어가 본격적으로 게임을 시작하기 전에 성공적으로 통과해야 하는 짧은 레벨이다. 역학을 위한 허구적 문맥은 이 사용 지침 프로그램 후에 소개되고, 처음에는 이 역학은 정확히 수행하기가 어렵고, 그 느낌을 임의적인 것으로 느껴지게 만든다.

두 번째는 게임의 결론 진술이다. 그 실행이 사려 깊고 감성적일지라도, 난해하거나 논란의 여지가 있는 주제들에 관한 비디오 게임들은 그들의 개념만을 위해 비난을 불러일으키는 위험을 관리한다. 일종의 포기 각서는 *Hush*의 성공적인 실행 완료 때에 나타난다. 결론 진술은 정중하고 사려 깊으며, 르완다 대량 학살을 고심하는 게임 개념에 대한 이의 가능성을 예상한다.

제작자가 여기에 약간의 방어책 마련하려고 했던 점에는 고맙게 생각한다. 하지만 글을 모르는 사람들이 정말로 원하는 비디오 게임을 위한 약간의 골조 작업을 하기 보다는 마지막 부분에서 이렇게 한 것에 대해서는 유감이다.

또한 포기 각서는 견딜 수 있게 해 주는 이 게임 전체의 미적 능력을 위해 스스로 감당할 필요가 있는 경험의 불필요한 설명을 제공한다. 만약 교훈보다는 비문처럼 읽는다면, 이 원문의 구두점은 보다 유동적으로 이 게임의 나머지 부분을 통합할 것이다.



아마도 대부분의 성가신 구조적 파괴는 USC가 그들의 작업에서 USD 학생들이 포함한 요구들에 응답한 스플래쉬와 최종 스크린들에 의해 초래되었다. 필름 크레딧 스타일 발표 (\*\* 크레딧: 영화나 텔레비전 프로그램 제작 등에 참여한 사람들의 이름을 언급하는 것) "USC Interactive Media Presents" 는 "게임은 비네트와 모순된다" 로 시작한다.

명백한 저작권 공지와 그들의 크레딧들 보다 앞선 USC와 GarageGames 로고들은 이 게임에 그 대학들에서 제작한 학생들의 작업에 대한 권리와 관련한 법적 소란과 같은 반갑지 않은 요소들을 불러 일으켰다.

이러한 가르침은 미래 비네트 스타일의 비디오 게임들의 도전을 만들어낸다. 비네트는 high-polish 사용자 중심의 생산 관행과 다소 어긋나 보일지도 모른다.

영화기법으로 영항 받은 스플래쉬 화면, 천천히 영화 역할들을 도입하는 과정, 심지어 비테트의 섬세한 미학을 압도하는 위험을 감수하는 상품들과 같은 비디오 게임들의 상업적 포장재. 이와 같은 것들이 컴퓨터를 사용한 표현을 위한 강력한 구상주의적인 방식이지만, 그것의 장악력은 미래에 달려있다.