



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

누가 비디오게임이 재미 있어야만 한다고 말했나? 기능성 게임의 대두
(Who Says Video Games Have to be Fun? The Rise of Serious Games)

브라이언 오차라(Bryan Ochalla)
가마수트라 등록일(2007. 06. 29)

http://www.gamasutra.com/view/feature/1465/who_says_video_games_have_to_be_.php

여러분이 처음 비디오 게임 산업에 들어오기를 원했던 때를 다시 생각해 보라. ‘아’ 하는 감탄사를 내뿜을 순간은 아마도 특별한 게임을 플레이 했던 때였을 것이다.

이것은 [Games for Change](#)의 공동 설립자인 Suzanne Seggerman에게도 같았을 것이다. [Games for Change](#)는 [Serious Games Initiative](#)에 기반을 두고, Washington, D.C.에 사회 변화/사회 이슈에 관심을 가지고 있는 모임이다. PBS에서 다큐멘터리 필름 프로듀서로 일하고 있는 동안, 동료는 Seggerman에게 Jim Gasperini의 정부 시뮬레이션 게임인 *Hidden Agenda*가 담겨 있는 디스크를 주었다. “나는 대학에 다닐 때 *Asteroids*를 조금 플레이 했다. 그러나 나는 절대로 게이머가 아니었다”고 New Yorker는 기억하고 있다.

이 게임을 하는데 일주일을 보낸 뒤 모든 것이 달라졌다. “이것은 내게는 혁신적인 경험이었다.”고 Seggerman은 말한다. “나는 한번도 좋은 파티를 놀친 적이 없었는데, 파티가 이루어지고 있는 아래층을 벗어나 다락에 앉았다. 10시간을 꼬박 게임을 해야만 했어야만 했다.”

“10가지 신문을 읽는 것 보다 *Hidden Agenda*를 플레이 함으로써 더 많은 정치적인 지식을 배웠다.”고 그녀는 덧붙였다.

Seggerman은 몇 년 동안 계속해서 영화를 만들었지만 그 ‘아’ 하고 감탄했던 순간은 절대로 그녀의 머리 속에서 없어지지 않았다. “나는 이것이 무언가 중요하고 강력한 것이라는 생각을 떨쳐 버릴 수 없었고, 내 경력의 어느 지점으로 돌아가서 뭔가 해야 된다는 생각을 했다”고 한다.



그 순간은 그녀가 New York University의 Interactive Telecommunications Program에서 석사 학위를 받고, Games for Change with Global Kids' Barry Joseph and NetAid's Ben Stokes(지금은 John D. 와 Catherine T. MacArthur Foundation이다)를 공동 설립했던 2004년에 찾아왔다.

“우리는 사람들이 활동주의적 게임, 다큐멘터리 게임, 설득적 게임, 정치적 게임, 기능성 게임, 사회적 이슈 게임 등 당신이 이것을 무엇으로 부르건 간에, 여하튼 이런 게임을 만드는데 참여하는 초기 커뮤니티 형태로 활동했다”고 Seggerman은 설명한다.

Games for Change는 Seggerman이 처음 1996년에 Game Developers Conference에 참여했을 때 발견한 공허감을 채워주었다. “나는 내가 생각하고 있는 ‘의미있는’ 게임을 함께 작업할 사람을 찾기 위해 거기에 갔다. 너무나 놀랍게도, 나는 아무도 찾을 수가 없었다.”고 그녀는 말한다.

“이로 인해 나는 *Hidden Agenda*가 일상적이지 않은 놀라운 것이라는 것을 알게 되었다. 나는 어떤 다른 게임도 내게 이렇게 영향력을 미치지 못했기 때문에 직접 내 손으로 이 게임을 해 보았다는 것에 너무나 놀랐다.”

심각한 관심 Serious Attention

시리우스 게임은 더 이상 일탈이 아니다. Bogost, Gonzalo Frasca, Paolo Pedercini, Chris Swain 와 같은 이들에 의해 수없이 많은 예시가 만들어졌다. 그리고 Seggerman의 GDC 첫 번째 여행 이후에 더 많은 관심을 언론과 대중이 가지기 시작했다. 이들은 또한 게임 개발 커뮤니티의 메인 스트림에 관심을 가졌다. 긍정적인 방식이 아니었어도 일단 관심을 가졌다.

“시리우스 게임에 대한 증오가 상당히 많다.”고 Seggerman은 말한다. 사랑이 부족한 이유는 수없이 많은 이유 때문이라고 덧붙이면서, “이름 때문일 수도 있으며, 많은 교육적인 게임이 끔찍하게 좋지 않다는 생각 때문이기도 하다. 좋지 않은 교육용 소프트웨어가 우리의 활동에 해를 입히기도 했다.”

시리어스 게임이라고 불리는 것에 반하는 또 다른 움직임은 단순히 이 게임들이 좀더 일반적인 것을 제공해 주지 않기 때문이기도 하다.

“대부분의 사람들은 그들의 용어에 관해 관대하지 못하다; 이들은 가장 활동적인/정치적인/기능적인 게임이라는 용어를 좋지 않게 생각한다고 말한다”고 *Presidential Pong*, *Disaffected!* 와 *Airport Insecurity*를 만든 [Persuasive Games, LLC](#)에 기반을 둔 Atlanta의 설립자 파트너인 Bogost 박사는 말한다.



강력한 로봇 게임의 9월 12일

물론, 주류 타이틀은 일반적으로 그들의 “시리어스”한 영역 보다는 훨씬 더 많은 예산을 모은다. “내 생각에 주된 문제는 어떤 종류의 게임을 만들더라도 비용이 비싸다는 것이다”고 [Powerful Robot Games](#)의 공동 설립자인 Frasca는 말한다. [Powerful Robot Games](#)은 Uruguay 기반의 *September 12th* 와 the *Howard Dean for Iowa Game*과 같은 타이틀을 만든 스튜디오이다. “정치적 게임은 일반적으로 재정적인 지원을 받지 못한다. 그래서 상업적인 게임과 같은 품질로 게임을 만드는 것이 특별히 어렵다.”

USC School of Cinematic Arts’ Interactive Media Division의 조교수이자 school’s Electronic Arts Game Innovation Lab의 디렉터인 Swain은 주류와 시리어스 게임 사이의 차이에 대한 이유로 경험 있는 개발자의 참여가 제한되어 있으며 극소의 예산을 활용한다는 점을 꼽았다.

*The Redistricting Game*를 디자인 하고, PlayStation3 게임 *f10w*의 조력자로 역할을 했던 Swain은 “정치적/활동주의자적 게임 영역은 매우 젊다. 우리는 지금의 정치적 게임이 대부분 관심을 받고 있지만 영향력은 거의 없기 때문에 우리의 가치를 증명해 보일 성공적인 이야기가 필요하다.”고 제안한다.

밀고 나가기

Swain은 최근 뉴욕에서 Games for Change 페스티벌에서 론칭한 *The Redistricting Game*이

이 장르를 전진하게 할 성공작이 되기를 희망한다.

이러한 생각은 *The Redistricting Game*의 내용을 고려해 볼 때 그림의 떡일 수도 있다. 게임 출시 이전에 선행되었던 보도 자료에 따르면, “이 게임은 어떻게 구획 조정이 발생하는지를 드러내고 있고, 이것이 어떻게 남용되는지, 그리고 어떻게 민주주의에 영향을 미치는 지를 설명하고 있다. 현실의 선거구 구획 지정 절차에 대한 이해를 쉽게 해 주는데, 구획 지도를 그리고, 국회의원과 지원자들, 시민 집단들과의 인터랙션을 포함하고 있다. 플레이어는 직접적으로 얼마나 구획 선을 조정하는 것이 각 정당의 성공을 좌우 할 수 있는지를 경험하게 되고, 투표자가 그들의 정치인을 선택하기 보다는 정치인이 그들의 투표자를 선택하도록 효과적으로 움직이고 있다는 것을 알게 해 준다”고 하였다.

왜 Swain은 개리멘더링에 대한 게임을 만들고 왜 모든 사람이 이것을 플레이하기를 원할까? 누군가에 선거구가 어떻게 작동하는지를 말하고 그것이 가지는 의미를 설명하는 것은 번거롭고 이해시키기 어렵다고 Swain은 대답한다. “그러나, 인터랙티브 시스템에 기반을 두고 사실을 접하면서 이것을 경험하여 선거구를 이해할 수 있다면, 사람들은 이 게임의 결과에 관한 그들 자신의 결론을 드러낼 것이다.”

“*The Redistricting Game*의 목적은 현상에 대한 객관적인 시각을 제시하고, 사람들이 그들 스스로의 결론을 가질 수 있도록 하는데 있다. 우리는 하나의 정당 편을 들지 않는다. 그리고 우리는 어떠한 아젠다도 강요하지 않는다. 우리는 단지 게임이 신뢰할 만한 방법으로 선거구 조종에 관한 것을 쉽게 이해할 수 있도록 해 준다고 생각했고, 우리는 사람들이 게임을 플레이 하는 동안 좋은 시간을 보내기를 원한다.”고 덧붙였다.

복잡한 문제를 쉽게 설명하고자 한 또 다른 게임은 [ImpactGames](#)가 2006년에 출시한 *PeaceMaker*이다. Eric Brown과 Asi Burak이 Carnegie Mellon University의 학생이던 시절에 시작한 *PeaceMaker*는 이용자가 이스라엘 수상 역할을 하거나 팔레스타인 대통령 역할을 맡아 외교, 안보 및 경제 결정을 가상적 국가 시스템에 맞게 선택할 수 있도록 해 주었다.



Brown과 Burak은 그들의 게임이 대중에게 인상을 남기기를 원했을 뿐 아니라, 이들은 또한 주류 게임 개발 커뮤니티에 있는 그들의 동료에게 영향을 미치기를 원했다. “우리는 정말 이 산업을 끌어 올리기 원했다”고 Brown은 말한다. 그는 시애틀에서 Issue Design Build의 설립자이자 공동 매니저였다. “우리는 영화 산업에서의 다큐멘터리 역할을 하는 것과 같은 역할을 할 수 있는 것을 만들고 싶었다.”

“통상적으로, 게이머의 인구학적인 통계로 게이머는 12세에서 18세의 소년들이다. 시간이 지나면서 이들은 성장하게 된다. 우리가 생각하기에, 좀더 의미 있지만, 깊이 파고들지 않을 정도의 어떤 관심을 가질 만한 커뮤니티 내에 그룹을 형성할 수 있을 것 같았다. 우리는 그들에게 여러분이 긍정적인 메시지를 제공하고 영향력을 미칠 수 있는 게임을 만들 수 있다는 것을 보여주고 싶었다.

Brown은 그 자신과 Burak이 “게임은 정말 사람들에게 누군가의 입장을 이해시키기에 좋고 게임은 사람들에게 환경과 상호작용할 수 있도록 권한을 부여하고, 사람들은 이에 따라 사건을 상황에 맞게 이용할 수 있기” 때문에 이스라엘과 팔레스타인의 충돌에 관한 비디오게임을 만들게 되었다고 한다.

Seggerman은 이에 동의한다. “게임은 사람들이 그들 자신을 평상시에는 가질 수 없는 시각을 가질 수 있도록 도울 수 있다. 게임은 사람들에게 행동을 보여주도록 하거나 전에는 한번도 해 보지 못한 역할을 할 수 있도록 해 준다.”

또한 “게임은 플레이어가 복잡하고 서로 관련되어 있는 문제를 탐구하고 이 문제들이 서로 어떻게 영향을 미치는지를 알아 볼 수 있도록 만지작 거릴 수 있도록 해 주는데 있어서 아주 적합하다”고 그녀는 말한다. 글로벌 총돌 사태와 심지어는 환경적인 문제까지 시리어스 게임의 주제로는 모두 가치 있다. 그녀는 “무수히 많은 다른 관점에 관해 알지 못한 채, 지구 온난화의 하나의 관심을 들여다 볼 수 없기 때문이다”고 덧붙인다.

대안적 주제

지구 온난화나 제3세계 가난(*Ayiti: The Cost of Life* 에서 볼 수 있는 것)과 같은 헤드라인을 잡을 만한 주제는 시리어스 게임에서만 거론되고 있는 것은 아니다. 이 장르의 일부는 세상의 이목에서 조금 벗어난 주제를 매혹적인 방식으로 제공한다.

Persuasive Games의 *Disaffected!*를 살펴 보면, 여기서 플레이어는 “일반적인 Kinko에서 고객에게 서비스를 하도록 강요받는 종업원의 역할”을 하게 된다. Bogost는 “Kinko는 내가 자주 이용하면서도 혐오하는 장소로, 나는 이것을 풍자하여 모든 사람들에게 말할 기회를 가지게 되었다고 생각했기” 때문에 게임을 만들었다고 말한다.

“Kinko의 형편없는 서비스를 받는 것은 일상적이다. 일상의 우리의 경험은 모두 이것과 비슷하다”고 그는 설명한다. “왜 이런 일이 발생할까? 우리는 게임에서 이 질문에 대답하지 않는다. 그러나 우리는 플레이어를 카운터 뒤에 위치하도록 하여 무엇이 이러한 불만족스러운 노동자를 만들도록 하는지를 이해할 수 있는 기회를 제공한다. 이것은 단순한 무능력함인가? 폭동 선도? 노동 문제?”

비슷한 질문은 또 다른 Persuasive Games의 *Airport Insecurity*에서도 살펴 볼 수 있다. “플레이어가 질문을 시작할 수 있기를 바라는 또 다른 일상의 경험에 관한 것이다.”고 Bogost는 말한다. “나는 정말 심각한 것 보다는 일상적인 것에 더 관심이 많다. 우리의 일은 비디오 게임에서 재연될 수 있는 것에 구두로 표현되지 않은 규칙을 깰 수 있는 것을 담도록 하는 것이다.”



똑 같은 예는 Paolo Pedercini 가 지휘한 이탈리아 비디오 게임 [La Molleindustria](#)에서도 살펴 볼 수 있다. 스튜디오의 가장 잘 알려진 게임은 *The McDonald's Video Game*으로, 플레이어가 카운터 뒤에서 세계에서 가장 유명한 패스트 푸드 체인을 경험하도록 한다. 반면에 좀 덜 알려진 Tamatipico는 탄력적 노동자의 무시된 세상에 관해 관심을 두고 있고, 또 다른 La Molleindustria에서 제공하고 있는 게임은 *Queer Power: Welcome to Queerland*로 “queer theory”에 관한 호기심 가득한 시선을 담고 있다.

“성에 관한 문제를 다루고 있는 많은 만화와 영화를 본다. 그러나 비디오게임은 너무나 동성애 혐오적인 메시지를 설파하고 있다”고 *Queer Power*를 플레이하면서 얻을 수 있는 사고 방식에 관하여 Pedercini는 말한다. 이 게임은 Capcom의 *Street Fighter II*와 같은 beat ‘em ups 아케이드 스타일로 개발된 전투 게임 아키타입을 뒤집었다.

“게임의 관습은 문화와 이데올로기적인 가치에 의해 강한 선입관을 가지게 된다.”고 개발자들은 말한다. 이러한 진부적 표현을 뒤집는 것은 “플레이어의 경험을 토대로 플레이하고 이들을 상업 게임의 고정 관념을 반영하도록 밀어 부치고 있는 방식이다.”

게이머에게 “대안적인 시각”을 제안하는 것은 Pedercini와 그의 동료의 목적이다. “우리는 만약 우리가 사회에 영향력을 미치기를 원한다면, 점진적인 영향력은 항상 의사 결정 과정에서 대중 문화의 중요성을 무시하는 것이라고 생각하고 있다.” 고 Pedercini는 말한다. 또한 그는 보수주의자는 명백하게 관례적이라고 덧붙이면서, “Dallas와 같은 TV 쇼를 보라.”고 하였다.

누가 재미가 필요한가?

*Queer Power*를 몇 번만 플레이 해 보라, 그러면 여러분은 재빨리 “재미있다”라는 것이 핵심이 아니라는 것을 깨닫게 될 것이다. 어떠한 Pedercini의 게임도 재미가 핵심은 아닌 것 같다. “재미는 절대 우리의 주요한 목적이 아니다. 적어도 일반적인 재미라는 개념에 대해서는 말이다.”고 그는 말한다.

시리우스 게임을 개발하고 있는 다른 개발자들도 비디오게임이 재미 있어야만 가치가 있는 것이라고 생각하지 않는 Pedercini의 견해에 공감한다. “나는 현실 도피가 중요하다고 생각한다. 그러나 나는 심각한 주제를 다루고 있는 게임은 특정한 사람을 더욱 관여하도록 만들 수 있다고 생각한다.”고 Frasca는 말한다.

“30년 동안 게임을 재미있게 만드는 것에 주력했다. 이제는 다른 형태의 감정적인 반응을 일으킬 수 있는 것을 만들 때가 되지 않았는가?”라고 Bogost도 말한다.

Bogost는 결국에는 이러한 일이 발생할 것이라고 믿고 있다. “영화 산업과의 비교가 점점 피곤해 지고, 남용되고 있다는 것을 알고 있다. 그러나 나는 이런 생각을 하게 된다 : 올해 아카데미 시상식을 보고 있을 때, 시상식에 나오는 많은 영화 중 얼마나 많은 영화가 감정적 폭발을 야기했고, 즉각적인 만족감을 주었는가? 그리고 얼마나 많이 인간의 경험에 대한 복잡한 미묘함에 관한 것을 표현했는가?

“언젠가, 바라건데 곧, 우리는 비디오 게임을 되돌아 볼 것이고, 오늘날의 우리가 얼마나 세례도지 못했는가를 알고 웃게 될 것이다.”고 Bogost는 말한다. “이것은 마치 영화관에 가면 모든 상영관이 Michael Bay 영화를 방영하고 있는 것과 같다.”

Seggerman은 시리우스 게임 운동의 미래에 관한 예견에, 유사한 영화 산업과의 비교를 언급한다. “영화가 심각한 주제를 다루기 시작하기 까지 오랜 시간이 걸렸다. 우리는 60년 대 말이나 70년대 초까지 다큐멘터리 영화가 전면에 부각되는 것을 보지 못했다. 그래서 시리우스 게임이 제대로 평가 받고 주류 게임으로 관심을 얻기 까지 시간이 좀 걸릴 것이다.”고 그녀는 말한다.

“언젠가는 그렇게 될 것이다. 그래야만 하고, 그것이 자연스러운 일이다.”고 그녀는 덧붙여 말한다.