



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

설득적 게임 : 내가 어떻게 게이머에 대해 걱정하기를 멈추고 게임 플레이하는 사람을 사랑하기 시작했는가에 관해서

(Persuasive Games: How I Stopped Worrying About Gamers And Started Loving People Who Play Games)

이안 보고스트 (Ian Bogost)

가마수트라 등록일(2007. 08. 02)

http://www.gamasutra.com/view/feature/1543/persuasive_games_how_i_stopped_.php

매주 내 회사인 [Persuasive Games](#)에서, 우리는 2005년에 Cold Stone Creamery 트레이닝 게임으로 만들었던 *Stone City*를 플레이하는 사람들로부터 이메일과 전화를 받는다. 게임에서, 플레이어는 일반적으로 이윤을 남길 만한 비율을 할당 받아 적당한 조합을 이루어, 자신만의 독특한 아이스크림을 만들고자 하는 고객에서 서비스를 제공하게 된다.

우리에게 연락하는 사람들의 대부분은 트레이닝 게임을 만들고자 하는 트레이닝 부서 매니저나 인사 담당이 아니다. 그들은 평범한 사람들이고, 젊은 사람들이며, 단지 이 게임을 사거나 플레이 하고 싶어 하는 사람들이다.

교육적인 게임에 대한 Justin Peters의 최근의 글, *Slate*를 읽었다면, 이러한 관심에 대해 전혀 생각하지 못했을 것이다. Peters는 “아무 생각 없는 애니메이션, 지루한 반복적인 일은 더 이상 아무 의미가 없는 것도 지루한 것도 아니다. 어떤 제정신인 Cold Stone 종업원이 *Stone City*가 비루한 트레이닝 게임 이상의 어떤 역할을 한다고 생각해 동의할 정도로 바보일까?”고 말했다. 그러면, 왜 이토록 많은 사람들이 이 게임에 관심을 가질까? 아마도 일부의 10대가 이 비루한 작업에 대하여 환멸을 느끼고 있었기 때문일지도 모른다. 아마도 Peters가 말했던 것 만큼 똑똑하거나 회의적인 사고를 하고 있기 때문에, 이들은 얼마나 게임에서 일터를 잘 표현하고 그들의 노동에 대한 기대를 잘 표현하고 있는지를 보고 싶었을지도 모른다. 그러나 내 생각에는 대부분은 그냥 아이스크림을 좋아하여, Cold Stone에서 일하는 경험에 흥미를 느끼고 있어서, 몇 분 동안만 그 경험을 가지고 싶어하기 때문인 것 같다.



어디서 이런 사고의 차이가 발생하는가? 우선, Peters의 기대는 상당히 높다. 그가 아티클에서 설명했듯이, Peters의 이상적인 교육용 게임의 모델은 Sid Meier의 고전 게임인 *Civilization*이다. 이 게임이 대단한 게임임에는 의심할 여지가 없다. 그리고 Peters는 이런 종류의 게임에 상당한 교육적 잠재력이 있다고 생각하고 있다; 교육학자 Kurt Squire는 심지어의 박사학위 논문 주제로 이것을 삼았다.

또 다른 측면은, *Civilization*은 단지 게임의 하나의 종류라고 생각하는 것이다. 의미있는 헌신을 요구하는 종류의 게임이라는 것이다. 게이머의 의한 게임이라는 것이다. *Stone City* 플레이어는 너무 멍청하고 경험이 없어서 그들이 직접 무엇인가 해 내야 하는 복잡하고 세련된 게임에 관해서는 알지 못하는 것일까? 나는 그렇게 생각하지 않는다. 이들 중 많은 사람들이 *Civ*도 플레이하고 있을 것이라 생각한다. 나는 그들이 다른 종류의 경험을 찾고 있다고 생각한다. 아이스크림 가게와 비디오 게임이 크게 상관 없듯이 비디오 게임에서 하고 있는 것도 비디오게임과 큰 상관이 없을 수 있다. 나의 이전 칼럼([“Why We Need More Boring Games”](#))에서, 나는 비디오 게임 표현의 연속성에 대하여 설명했다. *Casablanca*로 시작하여 공항 안전에 관한 것까지. 나는 이 예시가 동영상을 생산하고 있는 넓은 주제 영역을 가시화 하는데 이용했다. 나는 비디오 게임에 이 두 가지 극대화 된 영역 사이에 아직 탐구되지 않은 많은 공간이 있다고 생각하고 있으며, 특히 일상적인 경험에 대해서는 더욱 고려할 만하다고

생각하고 있다.

이 글에 대한 반응으로, 많은 독자들이 내가 지루한 주제에 관한 좀더 전통적인 게임을 추구하고 있다고 생각하고 있다. 그러나 더 중요한 사실은 게임이 좀더 일상적인 목적을 다루는데 매진해야 한다는 것이다. 게임이 더 많은 것을 할수록, 더 일반적으로 대중이 매체를 통해 흥미를 느끼고 받아들일게 될 것이라고 생각한다.

이러한 목적 중의 하나가 교육이고, 이 영역은 거의 배타적으로 시리어스 게임과 연계되어 있다. 시리어스 게임 지지자가 상업적 게임의 영역과 구별되어 있다는 것은 매우 불운한 사실이다. 많은 보드 게임이나 근대적인 상업용 비디오게임도 시리어스 게임 커뮤니티가 의도하고 있는 방식을 정확하게 표현하고 있음에도 상업용 게임 플레이어와 개발자는 공격을 받고 있다. 이러한 불만은 정당화 된다 : 시리어스 게임을 별도의 영역으로 선언함으로써 *Civilization*과 같은 상업용 게임의 힘을 잘못 해석하거나 약화시킨다.

그러나 게임 산업 또는 게임 언론이 유사한 고립에 관해 제시하고 있는 것 또한 그렇게 좋은 해결책은 되지 못하고 있다. Peters의 *Slate* 칼럼에 대한 Iron Forge CEO Matt Mihaly의 응답을 보면 다음과 같다 :

내가 사용하고 있는 용어를 매번 설명하는 일에 지칠 때 까지 나는 대안적 목적 게임(Alternative Purpose Games (APGs))으로 [즐거움 이외의 다른 목적을 가진 게임]을 설명할 것이다. 내 생각에 APG는 ‘시리어스’라는 용어가 설명하는 것 보다 훨씬 요약적이며, 게임의 목적이 즐거움과 그 외의 다른 것일 때 이 사이의 구별해 주는데 더 도움이 된다고 생각한다.

Mihaly는 다른 가능한 목적을 가진 게임을 제공하고 있지만, 그는 이러한 목적을 “즐거움”이나 “다른 것”으로 설명할 수 없었다. 시리어스 게임 커뮤니티가 상업용 게임을 하찮게 보이게 만들거나 고립시키는 위험을 감수하고 있기 때문에, 이와 같은 발언은 반대편에서도 마찬가지로 이다.

게임이 게임 마다의 컨셉이나 수용적 특성에 기반하여 다른 목적, 형태, 스타일을 가질 수 있다는 것은 이 두 강한 영역의 측면에서 모두 인정받기에는 실패했다. Peters 나 Mihaly는 내가 많은 게임과 같은 게임에 대해서 불평했고, 나는 이 비평을 반응 중의 하나라고 받아들였다; 나는 내가 아무것도 배울 것이 없다는 것을 주장하는 것에 그렇게 자랑스럽거나 부끄럽지 않다. 그러나 점점, 나는 덜 유용한 피드백을 받고 있으며, *Civ*이나 *World of Warcraft*만 게임으로 치부되고 있는 생각에 대해 좀더 넓은 범주의 반응을 듣고 있다.

아이러니하게도, Peters와 Mihaly가 한탄하고 있는 게임 중의 일부는 인기있는 게임의 어제, 오늘의 일부와 닮아 있다. 결국, 무엇이 *Stone City*, *Pressure Cooker*, *Tapper* or *Diner Dash* 를 그렇게 다르게 보이도록 만드는가? 게임의 교육성인가? 그렇지 않다. 그러나 그들은 사람들에게 호기심을 불러일으키는 경험을 시뮬레이션하고 있다.



왜 레스토랑 서비스 비즈니스가 세계 전쟁 보다 덜 흥미로운가? 아마도 우리 대부분은 신과 같은 위치에서 전체 사회를 리드하는 것 보다 레스토랑을 열고, 영업 하는 것을 훨씬 더 좋아할 것이다.

그러나 나는 이러한 게임이 단순히 게임으로써 기능을 하는데는 실패했다고 주장을 제기한다. 이들의 비난은 명칭 만큼 가치가 있다는 것을 증명하고자 하는 나와 같은 사람들의 짐으로 작용한다. 게임이 무엇인지, 게임이 어떠한지에 대한 우리의 생각에 어떻게 게임이 순응하는지를 보여주라고 요구하고 있다. 사람들이 이러한 게임을 플레이 하고 있다는 사실을 보여주거나 이것을 논의하는 것만으로는 충분하지 않다.

아마도 사람들은 “좋다” 또는 “나쁘다”로 판단할 것이다. 게임 팬덤, 게임 언론 또는 게임 트레이드라는 측면에서 말이다. MetaCritic 등급이 최선일 수도 있겠지만, 다른 종류의 축정이 만족스럽다. 예를 들어, Mihaly는 나의 스튜디오 웹사이트에 대한 Alexa 등급이 결과물에 관련있는 문화적 산물을 반영하고 있다는 터무니 없는 제안을 했다.

지루함 보다는 재미, 형편없음 보다는 열병이라는 것에 대한 대안이 질색인지 아닌 지에 대해서 게임 커뮤니티 내에 집단적 정신적 구조가 있다. 이것이 방어적 가치를 표방하는 문화일까?

그렇다면, 모든 비디오 게임을 하나의 게임 디자인으로 묶으려고 하기 보다는, 비디오 게임이 많은 목적이나 목표를 가지고 다양한 플레이어의 경험을 발생시킬 수 있는 디자인이나 미적 특성을 가질 수 있다는 것을 인정하는 것이 낫지 않을까. 이를 위해서는 현재 우리가 알고 있는 비디오 게임 산업과의 관계를 이해하는 것이 필수적이다.

캐주얼 게임을 생각해 보자. 캐주얼 게임은 이른바 핵심 게임과 매우 다른 경험을 만들고 있다. 캐주얼 게임 산업은 좀더 나이 많은 이용자, 또는 여성 이용자를 좀더 혁신적인 주류로 만들고자 하고 있지만, *Zuma*나 *Bejeweled*를 플레이 하는 경험은 *Gears of War*나 *Civilization*을 플레이 하는 경험과 매우 다르다. 캐주얼 게임 플레이어가 재미를 느낄까? 아마도.

그러나 캐주얼 게임 플레이어는 좀더 약화되고 있다. PopCap은 “zen” 모드를 게임에 만들었는데, 플레이어가 시간 제한과 다른 전통적인 도전이 그들이 게임 속에서 찾으려고 했던 것과 다른 방식의 경험을 형성해 준다고 보고 했기 때문이다.

이처럼, 내가 *New York Times*나 다른 곳에 퍼블리시했던 the news games를 생각해 보자. 이것들은 짧은 웹 게임인데, 그래서 어떤 사람들은 이것을 캐주얼 게임이라고 부르고 싶어할 수도 있다. 그러나 이들은 어떠한 긴장감 이완이나 집중력 방해를 만들기 위함이 아니다. 오히려, 이것들은 의견을 표현하거나 사건을 개입시키려는 의도를 가지고 있다. 내가 이 게임을 디자인 할 때 내 머리속에 담아 두었던 기본 원칙이다. 이 게임들은 또한 풍자적이며, 심지어는 재미에 대해서도 풍자적이다. 또는 이 둘 중 아무것도 아닐 수도 있다. 어쨌든 간에, 이러한 미적인 특성은 사실의 두번째 주요 목적이다.



시리우스 게임에 대하여 자주 듣게 되는 말이 있는데, Raph Koster의 웹사이트에 있는 *Slate* 아티클의 논의에서 Tim Holt가 최근에 반복하였다. Holt가 말하기를 :

재미와 교육 사이의 균형을 잡는데 실수를 해야만 한다면, 재미에 좀더 치중하고, 교육에 덜 치중하는 것이 더 낫다.

게임이 목적이 단순하게 교육이거나 재미, 또는 둘 다 라고 생각한다면, 이렇게 주장하는 것은 조금 어려운 것일 수 있다. 만약 가령 예를 들어 뉴스 게임에서 우리가 이 가치를 “교육적”인 것 대신에 “편집적인” 것으로 대체하여 다시 쓴다면, 이는 훨씬 덜 설득적인 것처럼 보인다. 교육, 재미 또는 다른 가능한 경험은 편집 게임에 양념을 넣는 것 같은 효과를 줄 수 있지만 후자가 근본적인 목적이라는 것을 누가 부정할 수 있겠는가?

Holt의 예는 시리우스 게임 월드에서, 우리가 여전히 게임 경험은 어떠해야 한다는 것에 대한 특정한 생각을 가지고 있음을 보여준다. 게임 플레이가 어떤 형태를 가져야 하며, 게임이 어떤 상황과 어떤 장소에서 플레이 되어져야 하는지에 대한 선입견을 가지고 있음을 보여주는 것이다. 이것은 Justin Peters가 *Slate* 컬럼에서 아래와 같이 비난 한 것과 같다 :

비디오 게임에서 재미를 뺏으로써, Persuasive [Games]과 같은 회사는 게임을 좋아하는 사람들을 덜 현혹하고, 게임을 좋아하지 않은 사람들에게 더 매력을 느끼도록 한다.

나는 비디오 게임을 좋아하고, 게임 산업을 사랑한다. 그래서 나는 이것에 대해 매우 고민하곤 했다. 나는 내 게임이 전통적인 상업적 영역에서 제대로 된 위치를 찾을 수 있기를 바랐다. 나는 나의 동료들에게 영향을 미치고 기쁨을 주고 싶었다. 심지어 나는 어쩌면 언젠가 내 스타일의 게임이 그들의 게임 옆에 설 수 있는 날이 올 것이라고 생각했다. 언젠가는 그런 날이 올 것이다.

나는 여전히 전통적인 산업 역군들에 대한 존경심을 가지고 있다. 그렇지만, 나는 게임 산업과 권위자들에게 영향력을 미치는 것을 걱정하지 않기로 했다. 또는 적어도, 나는 첫번째로 그들에게 영향력을 미치는 것을 걱정하기를 멈추었다.

대신에, 나는 다른 방식의 게임 경험에 흥미로움을 느끼는 사람들에게 좀더 집중하기 시작했다. 예를 들어, 한달에 3번 이상 출장을 가는 사람들 또는 일요판 신문을 읽는 사람들, 또는 음식 알레르기가 있는 자녀를 둔 사람들. 나는 이러한 사람들이 잡지를 읽고, TV를 보며, 라디오를 듣는다고 확신한다. 그러나 이들에게 zinners 또는 tubers 또는 airwavers라는 이름을 붙이는 것은 근시안적인 것 같았다. 이들은 단지 다른 방식의 미디어를 소비하면서 흥미를 느끼는 사람들에게 불과하다.

나는 Peters와 같은 응수에 비평 보다는 칭찬으로 맞추하기 시작했다. 게이머는 비디오 게임에 대한 하나의 대응을 하는 경향이 있다. 게임을 좋아하지 않는 이러한 사람들은 게이머들이 좋아하는 게임을 좋아하지 않는다.

나는 잡지를 좋아하는 편은 아니지만, 몇 개는 사서 보기도 한다. 비디오 게임 플레이어들은 정말로 넓어지고 있고, 비디오 게임은 더 이상 비디오 게임 산업의 독점적 권한 아래에

처해있지 않다. 더 이상 게임의 적통성이 시험대에 오르지 않을 것이다. 또한 더 이상 세 개의 거대 비디오 게임 신에게 플레이어가 경의를 표하지 않게 될 것이다.

대신에, 많은 작은 그룹, 커뮤니티와 개인들이 방대한 관심을 가지게 될 것이고, 이들 중의 일부는 특정한 비디오 게임 타이틀을 가로 지르게 될 것이다.



어떤 사람들은 비디오게임이 어필할 수 있는 부분이 늘어났기 때문에 플레이어의 요구만 증가할 것이라고 주장하기도 한다. 캐주얼 게임이나 교육용 게임 또는 뉴스 게임은 점점 더 많아 질 것이고, 새로운 플레이어의 세련된 요구를 맞추기 위해 상업용 비디오 게임은 점점 더 재미를 추구하는 게임이 될 것이다.

그러나 비디오게임이 어필할 수 있는 부분이 늘어났기 때문에 “게이머”가 된다는 것은 실제로는 덜 일반적인 것이 될 것이다. 플레이어의 요구는 확실히 증가하고 수준 높아지겠지만 이러한 수요는 오늘날의 게임이 처해 있는 위치와 다를 것이다. 챌린지 대신에 zen을 요구하고 있는 캐주얼 게임을 생각해 보라. 앞으로의 게임 산업에서, 게이머는 이례적인 사람이 될 것이다. 대신에 우리가 모든 종류의 일반인, 사람들을 찾을 것이다. 그리고 때로는 이러한 사람들이 비디오 게임을 플레이 할 것이다.