



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Five Minutes Of... *Demon's Souls*  
(Five Minutes Of... *Demon's Souls*)

마가렛 로버트슨([Margaret Robertson](#))  
가마수트라 등록일(2011. 11. 29)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/6558/five\\_minutes\\_of\\_demons\\_souls.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6558/five_minutes_of_demons_souls.php)

[Five minutes of...는 Edge magazine 의 전 편집장이자 현대 소셜 게임 스튜디오 Hide&Seek 의 개발 디렉터인 Margaret Robertson 이 비디오 게임 조사를 연재하는 글이다. 여기서, 그녀는 특정한 비디오 게임에 관해 5 분간 플레이를 해서 어떤 것이 드러나는 지를 탐구한다. 이 시간은 오직 *Demon's Souls* 가 실패에 관해서 어떤 것을 전달해 주는 지를 설명하고자 한다.]

**좋아, *Demon's Souls*. 한번 해 보자.**

때때로 이 글을 위해 게임을 고르기 어렵다. 때로는 쉽다. *Demon's Souls*는 내가 얼마나 오래 이 게임을 플레이 했던 건 간에, 5분 플레이 해 보았던 게임이다. 내가 플레이 할 때 마다 똑같은 5분 플레이 였기 때문이다. 그렇다고 *Halo*의 30초 재미와 같은 종류의 5분을 의미하는 것은 아니다. 진정으로 5분의 플레이를 의미한다.

여러분 중의 많은 이들은 *Demon's Souls*에 나와 같은 경험을 가질 것이다. 또는 *Dark Souls* 시리즈에 관해서 같은 경험을 가지고 있을 것이다. 만약 여러분이 플레이를 해 보지 않았다면, 이 게임은 중간 정도의 hack-n-slashy RPG 소프트웨어 이며, 웹 코믹에서 쉽게 보아온 종류이다. 나는 이러한 *Demon's Souls*의 5분을 좋아하지 않는다. 처음에 이것을 싫어하게 되고, 10번째에도 이것을 싫어하게 된다. 나는 모든 광고와 자기 학대를 숭배하는 환경에 둘러싸여 있었기 때문에 “힘들다, 그렇지만 좋은 종류의 어려움이다”고 스스로를 보호했다. 매번 다시 돌아갈 때 마다 새로운 희망을 품었지만, 좌절과 혼란만 겪었다.

게임 월드가 이런 식으로 흘러간다면, 매우 절망적이다. 우울하고, 탁하며 상처받은 파생물. 이 다루기 불편한 아바타와 편하지 않은 월드와 어떤 연계성을 가지거나 영향을 받을 만한 시간이 거의 없다. 복도와 꾸물럭거리는 적이 있으며, 마구 움직여대며 여러분 주위를 돌아다니나

마침내 여러분을 죽일 수 있는 첫 번째의 심각한 적을 마주하게 된다. 그리고 나서 여러분은 정확히 똑 같은 일을 한다. 그리고 또 다시 해야 한다.



나는 좋은 종류의 어려움을 본 적이 없다. 나는 내가 경험하고 있는 재미가 어떤 종류의 것인지 이해하지 못하는 것에 대해 심하게 비난했다. 도구 게임인가? 인벤토리 수정, 저글링 로드와 같은 것? 나는 그런 것을 좋아한다. 그러나 이것은 그런 종류의 것이 아니다. 그래서 말다툼을 하자는 건가? 크고 무겁지만 정확한 3인칭 전투 게임에서 나는 콤보와 리듬을 연마하고 프레임 완벽한 타이밍을 잘 해야 하는 건가? 나는 그런 것들을 정말 좋아하지 않는다. 그러나 이런 생각은 중요하지 않다는 것인 입증되었다. 이것은 이전의 그런 것들과 다른 것이기 때문이다.

그러면 이것은 전술적인 재미인가? 이것은 내가 게임 월드를 얼마나 영리하게 돌아다니는지, 내가 공간을 어떻게 사용하고, 자원을 어떻게 관리하는 지에 관한 것인가? 이런 것들을 나는 정말 정말 좋아한다. 내가 정말 정말 좋아한다는 것은 결국 이전의 것과는 같지 않기 때문이라는 것을 의미한다.

내가 게임을 꿰뚫어 보는 사람들 보다 더 영리한가, 아니면 더 약한가에 대한 의구심을 버렸다. *Dark Souls*가 판매되고 있고, 광고는 다시 시작되었다. 내가 좋아하는 친구들과 내가 존경하는 사람들이 내게 이 영광에 대해 말한다. 그러나 내가 오리지널 버전에 대한 생각을 비웠을 때 새로운 게임에 대해서 흥미를 가진다는 것은 어려웠다. 내가 돌아가야만 하는 곳으로 이동하기 전에, 진정으로 놀랍게도, 나는 내가 그렇게 하기를 원하고 있다는 것을 깨달았다.

*Demon's Souls*를 처음 해 보았을 때와 최근의 반복 사이에서, 나는 실패에 관해서 좀더 많은 실행을 할 수 있었기 때문이다.

실제로, 몇 년 전 처럼, 나는 더 많은 실행의 실패를 겪었다.

게이머는 실패에 익숙하다. 우리는 이것을 재미로 여러 번 한다. 또는 우리는 확실히 건강을 재충전하고 무한한 체크 포인트를 지나기 전에 실패에 익숙해 진다. 이 경험이 게임의 대단한 미덕이라는 주장도 있고, 시간을 버리는 것이 아니라는 이유가 되기도 하며, 힘의 판타지를 버리게 되는 것이라도 하기도 한다.

그러나 어떤 배경을 가지고 있건 간에, 나는 실패는 내가 성장할 수 있는 것이라는 것을 알고 있다. 내가 나이가 들수록, 나는 실패의 풍미를 더욱 알게 될 것이다.

이제는 내가 찾아 낼 수 있는 어떤 것이며, 오히려 안심을 배가 시켜 주는 것임을 알게 되었다. 이것은 꽤 새로운 발전이다. 여러 분의 최초의 가정은 여러분이 가지고 있는 것처럼 보이는 재능이 무엇이건 간에 그것을 따르는 것이었을 것이다. 내가 어렸을 때, 취미로 내가 능숙한 것을 선택하는 것은 합리적인 것 같았다: 터무니 없는 말이다! 이 모다 더 한심한 생각을 상상할 수 있을까?

어떤 일을 잘 하는 것 - - 정말 잘 하는 것 - - 은 어렵다. 여러분이 진정으로 능숙하다고 생각하는 것에 즐거움을 가지려고 하고 있다면, 여러분은 부끄러움과 실망을 계속하며 살아가겠다는 의지를 가지게 되는 것이다.

나는 취미로, 내가 잘 알지 못하는 것을 선택했다. 내가 제대로 즐기지 못하는 것을 말이다. 나는 최근에 그림 그리기를하기로 선택했다. 나는 그리기를 정말 못한다. 그러나 이제는 괜찮다. 나의 그림은 조금도 나아지지 않았지만, 나는 타고난 재능의 부족에 대해서 어느 정도 인정하고 마음의 평화를 찾았다.

나는 그림 그리기를 정말 못하지만, 끔찍한 드로잉을 할 수 있는 사람이 되는데 익숙해 졌다. 이것을 깨닫고 난 후, 내가 그렸던 모든 것은 그런대로 괜찮아 보였다. 다빈치를 울게 만들었을 지도 모를 고양이 그림을 그렸다. 나는 내가 잘 하지 못하는 것을 하는데 시간을 보내기를 선택했고, 내 자신을 혐오하기 보다는 좀 더 나아지기를 바라고 있다. 처음부터 실패를 예상하고 있다면, 이것으로부터 상처 받지 않는다. 오히려 여러분이 달성할 수 있는 작은 성공이 될 수도 있다.



똑같은 식으로, 게임 디자이너가 되는 방법을 알게 되기 까지 몇 년이 걸렸다. 꽤 혐오스러운 게임을 만들다 나아지기 시작하는데는 몇 년이 걸렸다. 내가 이 사실에 편안해 지기 까지 전환이 필요했다. 해 온 것을 보면 알 수 있기 때문에 할 수 있다고, 할 수 있다고 말하는 사람이 그렇게 잘 하지 못할 사람으로 보여지는 것은 매우 쉬운 일이다.

그래서, 우선 나는 내가 말만 앞세우는 사람이 아니라는 것을 증명하기 위해 노력했다. 나는 이것을 잘 한다 : 나는 내가 잘하는 것에 대해서 정말 잘 안다. 나는 고민했고, 스트레스 받았으며, 괜찮은 디자인을 위해 노력했다. 내가 더 나아지지 않는 것을 혐오하고 있었던 정말 괜찮은 게임에 다른 사람들이 도움을 줄 수 있도록 하는 디자인을 했다. 나는 이 과정에서 아주 작은 기쁨을 맛 보았다.

내가 실패였었다는 것을 조금 미리 알았었다더라면! 이제 나는 내가 훨씬 더 좋아하는 것을 만들 수 있게 되었다. 평범하지 않은 것에 영감을 받는다. 그리고 나는 이것에 못질 한다.

내가 만들었던 게임 만큼 내가 플레이 했던 게임은 내게 이러한 자세를 가질 수 있도록 도움을 주었다. *Demon's Souls*로 돌아가서, 이 게임은 내게 실패 게임을 플레이 하면서 보낸 시간을 깨닫게 해 주었다. *Minecraft*. *Shiren the Wanderer*. *Desktop Dungeons*. *Dungeon Raid*. 가장 최근의 *The Binding of Isaac*. 이것들은 실패가 불가피한 게임이다. 게임을 하는 동안 실패를 겪지 않는다는 것은 불가능하다. 여러분이 모으고 배운 것을 넘어서는 어떠한 성공도 없다. 얻을 수 있는 유일한 승리는 실패와 공존하는 방법을 배우는 것이다.

이것이 실패의 미덕이기 때문이다. 나는 자주 이것에 관해 읽고, 자주 쓴다. Gamification 시대에, 이러한 생각은 특히 예리하다. 우리는 성공의 반대로만 실패를 이해하고 발전시켜 왔다 ; 절대로 어떠한 긍정적인 것을 얻을 수 없는 어두운 것으로만 생각해 왔다.

그러나 이러한 이해에 대해 나는 회의적이고, 실패가 우리의 성공을 위해 추가된 소금으로만 존재할 수 있다는 생각에 반대한다.

*Demon's Souls*이 실패에 대해서 이해하고 있는 것은 우리가 가치를 두고, 소중하게 생각할 수 있는 것과 같다. *Demon's Souls*는 허세와 재능에 관해 대 부분의 게임이 느끼고 있는 방식을 가지고 있다. *Demon's Souls*는 실패를 부드럽게 보여주지 않는다.

대신에, 여러분이 플레이 하고 있는 동안 여러분이 얼마나 성공할 것인지를 측정하기 보다는 여러분이 멈추었을 때 얼마나 그 정적을 잘 다루고 있는지를 알게 해 준다.

여러분이 대면하는 가장 큰 게임 플레이 도전은 재 도전 하겠다는 버튼을 누르는 불굴의 용기를 발견하는 것이다. 내가 잘 하지 못했다는 것을 인정하는 용기 말이다. 이 순간이 보스 전 보다 훨씬 힘들다.



이제 나는 잘못하는 것이 있다는 것을 인정하는데 훨씬 쉬워졌다. 나는 이제 내가 잘 못하는 일에 대해서 보통도 되지 않는다고 말할 정도까지 되었다. 나는 *Demon's Souls*를 잘 플레이 하지 못하고, 그림을 잘 그리지 못하며, 게임 디자인 및 책 읽기도 잘 하지 못한다. 이번 주 내내 그랬다. 다음 주에는 강연을 하고, 계약을 하며 좀더 급진적인 삶을 결정을 하는 일을 잘 하지 못하기를 기대하고 있다.

매일 아침 일어나서 세상을 누비고 다니며, 내가 어디든지 가고, 어떤 것이든 할 수 있다는 것을 알고 있으되, 중요하게 여겨야 할 세가지가 있다: 내가 알고 있는 것, 내 주머니 속의 물건, 내 신념, 너그러운 친구: 실패.

그럼에도 불구하고, 마지막으로 부록으로 덧붙이자면, *Demon's Souls*에서 내가 찾은 깨달음을 공유한다는 것은, 사람들을 따라 다니며 *Demon's Souls* 를 쥐어줘야만 가능할 것이다. 5분동안 플레이를 하고서는 이 게임을 쓰레기 취급을 하겠지만 말이다. 이 게임은 정말이지 너무 어렵다.