



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

매직 서클을 둘러 싸고 있는 어리석은 생각들 - 10년 후에 명백하게 하기
(Jerked Around by the Magic Circle - Clearing the Air Ten Years Later)

에릭 짐머멘 (Eric Zimmerman)

가마수트라 등록일 (2012. 02. 07)

http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php

서문 : 매직이란 무엇인가?

광의의 정의 : 매직 서클은 게임과 게임 밖 세상 사이에 존재하는 영역에 대한 것이다.

매직 서클의 밖에서, 당신은 28세의 게이머인 제인 스미스이다 ; 게임 안에서, 당신은 레벨 62로 Dookoo Clan의 GrandMage Hargatha이다. 매직 서클 밖에서, 이것은 가족 테두리를 가진 축구공이지만, 게임 안에서, 이것은 당신을 도울 수 있는 특수한 물건이다. 그리고 Football 게임은 누가 어떤 방식으로, 언제, 어디를 건드리는가에 대해서 매우 엄격한 규칙을 가지고 있다.

매직 서클이 증명할 수 있는 현상인가? 유용할 만한 허구인가? 조롱이 섞인 모방인가? 누가 진정으로 관심을 가지는가? 이 글은 역사 및 용어에 대한 이용과 오용을 되돌아 보면서 이 세가지의 질문에 대답하고자 한다. 나는 게임 디자인 이론에 대해 우리가 어떻게 생각하고 있는지를 바로잡아 보고 좀더 심도 있게 게임에 대한 연구를 하고자 한다.

내게 반기를 들라 Shoot Me Now

게임 연구 컨퍼런스에서, 나는 종종 스케줄 잡힌 프로그램을 훑어 보고 매직 서클에 대한 발표문을 하나 또는 그 이상 발견한다. 만약 당신이 학술적으로 게임을 연구하고 있다면, 당신은 내가 그런 종류의 발표가 무엇인지 알것이다.

일반적으로 대학원생에 의해 이루어지고 있는 이러한 발표문은 “매직 서클을 넘어서”라는 타이틀을 가지거나 “매직 서클의 위험”이라는 제목을 가진다. 몇 년 전에, “매직 서클 분해하기”라 불리는 컨퍼런스도 있었다.

언제나, 이러한 발표는 하나의 목적을 가지고 있다 : 매직 서클의 억압적인 정권을 무너뜨리거나, 가치 절하 시키는 것. 이들은 Johannes Huizinga의 Homo Ludens나 Rules of

Play (Katie Salen과 내가 공동으로 펴낸 게임 디자인 책)을 인용하면서 시작한다. 그리고 매직 서클이 도달하고 있는 위험함에 대해서 이야기 한다. 이들은 플레이어 간의 소셜 인터랙션, 문화적인 맥락 또는 사회정치적인 현실에 관한 것을 좀더 집중하여 강조하면서, 그들 자신의 견해로 매직 서클의 시각을 대체하고자 한다.

나는 신에 게임 평론가로부터 내가 “진정으로 진실로” 매직 서클이 존재하고 있다고 생각하는지에 관해서 묻는 메일을 정기적으로 받는다. 게임 연구를 하는 학자들이 의식처럼 걷는 길인 듯 하다 : 학사학위와 석사학위 사이 어디에서, 모든 사람들은 매직 서클이 마땅히 있어야 할 곳에 대한 논문을 써야만 한다는 식이다.

우리는 모두 권위자를 쓰러뜨리는 것이 재미있다는 것을 알고 있다. 그러나 내가 여기서 묻고 싶은 것은 : 잘 의도된 연구자가 타도할 만한 이유가 있다고 생각하는 억압적인 정권이 무엇인가? 선과 악의 대립의 단계에 이르기 위해서 이 연구들이 위험하게 언급하고 있는 Voldemort 는 누구인가? 누군가가 정말 매직 서클의 견해를 좁힐 권한을 가지고 있는가? 또는 게임 연구 학자들이 헛된 일로 매직 서클을 쓰러뜨리고자 하는 현상인가?

매직 서클 열간이

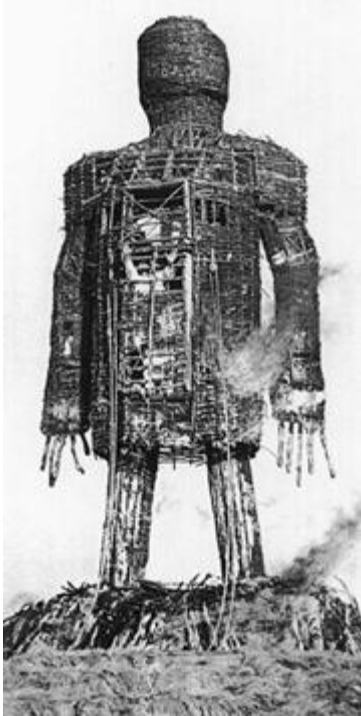
문제는 심각해지고 있다. 이것은 단지 대학원생에 지나지 않는다. 때로, 나는 내가 존경해 마지 않거나 때로는 숭배하는 동료들의 연구에서도 이러한 것을 본다 : 게임 연구의 아이콘인 Mia Consalvo, Marinka Copier, T.L. Taylor 모두 매직 서클을 타도하는 글을 썼다.

논의는 다음과 같다 : 매직 서클 개념은 게임이 전체적으로 의식적인 구조이고 완벽히 현실과 분리되어 있다는 것이다. 매직 서클은 게임 규칙이 존재하기 이전에 으뜸이 되고, 게임이 살아 있는 경험이라는 사실을 무시한다. 그래서 게임을 실제로 실제의 사회적 문화적 맥락 속에서 인간에 의해 플레이 된다.

내 질문은 여전히 남아 있다 : 게임에 대해서 이러한 이상하고 좁은 견해를 가지고 있는 무식한 사람은 누구인가? 형식주의자-구조주의자-루돌로지 학자가 책이나 논문을 어디서 출판했는가? 매직 서클에 대해서 제대로 이해하지 못한 이 열간이들은 누구인가?

나는 여기서 당신에 말하고자 한다 : 매직 서클 열간이는 없다. 우리는 이 환영을 쫓는 것을 멈추어야 한다. 나는 이 글을 바로잡기 위한 것으로 제공하고자 한다. 이 매직 서클에 대한 생각이 어디에서 나왔는지, 무엇을 의미하고자 했는지, 그리고 매직 서클 열간이의 환영을 쫓는데 낭비되는 에너지를 멈추고자 한다.

밀짚 인형의 탄생



나 (또는 Katie Salen과 나)는 종종 매직 서클의 나쁜 예를 구체화하여 정의했기 때문에 매직 서클 얼간이 현상에 대해 민감한지도 모른다.

사실, 게임 디자이너인 Frank Lantz와 나는 이 용어를 게임 디자인 수업에서 몇 년 전에 쓰기 시작했다. 1999년에, 우리는 매직 서클을 “게임의 인공적인 문맥... 규칙에 의해 만들어진 공유된 플레이 공간”이라고 언급한 "Rules, Play, Culture: Checkmate"라는 글을 Merge Magazine에 함께 기고했다.

그런, 이 용어는 오직 Rules of Play의 완벽한 예시를 위해 만들었을 뿐 이다. 이 책이 발간된 이후 10년 동안, 매직 서클 아이디어는 이 책에서 나온 여러 개념 중 가장 인기 있는 개념이 되었다는 것은 사실이다. 그래서, 나는 매직 서클에 대해서 책임감을 많이 느끼고 있다.

어디에서 기인했는가? Frank와 나는 처음 “매직 서클”이라는 구절을 Huizinga의 Homo Ludens에서 읽었다. 10, 11, 20, 77, 210, 212 (1972년 Beacon Edition에서) 페이지에서 여러 번 반복되는 것을 볼 수 있다. 이 페이지 중에서 가장 저명한 것은 10페이지 이다 :

모든 플레이는 움직임이다. 그리고 사전에 물질적으로 또는 개념적으로, 의도적으로 또는 당연히 표시된 놀이터 공간 내에서 이루어진다. 플레이와 의례 사이에 형식적인 차이가 없는 것 처럼, “축성의 공간”은 놀이터와 형식적으로 구별될 수 없다.

경기장, 카드 테이블, 매직 서클, 서원, 무대, 화면, 테스트 코트, 법정 등.. 이 모두는 형식적이고 놀이터의 기능을 한다. 모두는 일시적으로 평상적인 세상 내에 있으며, 별도의 행동을 수행하는데 공헌한다.

여기서 “매직 서클”은 게임 공간 (카드 케이블, 테니스 코트), 예술과 오락의 공간 (무대, 화면) 및 사원과 (사원과 법정 같은) “실제 세상” 공간을 포함하는 리스트에 나타나 있다. 매직 서클은 Huizinga가 “일반적인 세상에 포함된 일시적 세상, 별도의 행동 수행에 기인한다”라는 의례적이 공간의 또 다른 예이다.

“매직 서클”은 Homo Ludens에서 특별히 저명한 구절이 아니다. Huizinga가 게임은 일상 생활과 동떨어져서 이해될 수 있는 것이라고 옹호했음에도 불구하고, 그는 절대로 매직 서클 열간이 식의 시각을 저버리지 않았다. 게임은 일상 생활에서 구분되어야 하고, 규칙은 게임의 기본적인 단위라는 것을 말이다. 사실, Huizinga의 논문은 이러한 이슈에 대해서 반대감정이 많았으며 그는 실제로 그의 세미나 책에서 삶과 놀이 사이의 엄격한 구분에 대해 열정적인 논의를 하기도 했다.

매직 서클은 전적으로 Huizinga에게서 기인된 것은 아니다. 솔직하게 말해서, Katie와 나는 다소 이 개념을 만들기도 했다. Huizinga와 Caillois의 생각에 Frank와의 작업을 통해 만들어 낸 용어의 사용이 곁들어졌다. 핵심 요소는 Huizinga와 Caillois에게서 가져오고, 기호학과 디자인의 관점에서 이를 다시 설명하고자 하였다. Huizinga의 학문 영역 밖에 두 가지의 다른 학문적 영역이 놓여 있다. 그러나 이것은 연구자들이 종종 하는 것으로, 새로운 개념을 도출해 내기 위해서 아이디어를 샘플링하고 다시 혼합하는 등의 연구를 한다.

게임 연구의 명성이 자자한 Espen Aarseth은 매직 서클의 기원에 대해서 유사한 견해를 냈다. DiGRA 컨퍼런스에서 [Ludus Revisited: The Ideology of Pure Play in Contemporary Video Game Research](#)의 발표를 통해서 말이다. Espen에 따르면, Homo Ludens 내에 이 개념을 위치해 놓는 것에 실패한 이후에, 그는 모든 사람들이 Huizinga를 자유롭게 해 주고, 이 개념에 대해 Katie와 내가 비난을 받아야 한다고 했다.

견해의 중요성

뛰어난 디자이너이자 명성있는 MMO 학자인 Richard Bartle은 몇 년 전에 많은 발표자 (대부분 게임 개발자가 아닌 사람들)에게 그들의 연구에 대해서 추궁함으로써 게임 컨퍼런스에서 악역을 담당했다. 한 사람 한 사람, 그들과의 이야기 후에, 그는 그들에게 물어보았다 : “여러분의 연구가 더 좋은 게임을 만드는데 어떻게 도움을 줄 수 있는가?”

어느 누구 보다는 내가 성미가 고약한 이 언행을 즐기고 있다. 그러나 Richard의 반복되는 질문은 궁극적으로 잘못되었다. 여러분은 모든 연구 논문이 모든 사람의 필요를 언급해야 한다고 기대할 수 없다. 결국, 누군가의 연구가 더 좋은 게임을 만드는데 도움을 줄 어떻게 줄 수 있을까를 이해하는 것은 Richard에게 달려 있다. Richard (그리고 나)의 디자인 발표가 어떻게 더 좋은 게임을 위해 도움을 줄 수 있는 가를 결정하는 것이 역사학자, 심리학자 및 다른 연구자에게 달려있는 것 처럼 말이다.

Rules of Play는 게임 디자인에 관한 책이고, 게임 디자이너가 보드 및 카드 게임, 소셜 및

피지컬 게임, 물론 비디오 게임을 만드는데 고려해야 할 사항을 더 잘 이해하도록 돕기 위해서 쓰여졌다. 이 책의 아이디어를 비판하고 고려하는데 있어서, 글이 쓰여진 학문적 견해를 기억하는 것이 중요하다. 예를 들어, 여러분이 사회학자로서, Rules of Play를 읽는다면, 이 책은 절대로 사회학의 연구로서 견해를 제공하지 않을 것이다. Rules of Play는 사회학적인 연구의 역사로부터 주석이나 연구를 담고 있지 않다. 그리고 개념도 사회학 개념으로부터 주의 깊게 만들어지지 않았다.

게임 디자이너로서의 학문적 견해를 가지고 어떤 것을 읽을 때 마찬가지로 일이 발생한다. 나는 사회학자 또는 미디어 연구 학자 또는 경제학자를 기대하지 않는다. 나는 그들의 연구를 비평할 수 있지만, 나는 그들의 학문 견해가 나와 어떻게 다른지를 이해하고자 한다.

명확히 하자 : 나는 본인의 전공 분야 외에서 어떤 이슈에 대해서 말할 수 없다는 것을 말하고 있는 것이 아니다. 반대로, 나는 게임 디자인 외적인 영역에서 영감을 받는다. 내가 예술, 오락, 미디어에 영감을 항상 받듯이 말이다. 그러나 게임 디자이너로서, 나는 이러한 연구 분야와 나의 관심사와 목적 사이의 틈새를 메워야만 한다.

개념과 아이디어는 학문적 프레임 워크 내에서 이해되어야만 한다. 이것은 매우 중요한 견해인 것 같다. 그러나 매직 서클 비평은 Homo Ludens나 Rules of Play가 저자의 연구 분야 내에서 이해되어야만 함에도 불구하고 개념을 설명하는데 얼마나 실패 했는가를 지적한다. 가령, 게임 규칙이 사회적 현실과 분리되어서 고려되어야만 한다고 생각하는 분위기는 많은 게임 연구를 사회 과학자들로 하여금 매직 서클 광란에 휩싸이도록 했다.

게임 연구자들이 급진적으로 학제간 분야에서 연구를 수행함으로써 발생한 문제들로, 아이디어와 연구 분야가 자유롭게 혼재되었다. 차이점을 서로 알아 가도록 하는 필요성을 증대시켜 주었다. 예를 들어, 우리는 자주 개념을 교환하고 공유하지만, 우리의 방법론과 연구 목적은 매우 다양하다. 이러한 차이점은 생산적이지만 오해의 소지가 될 수도 있다. 매직 서클 열간이 현상도 이 중 하나이다.

게임 디자인을 위한 개념으로서의 매직 서클

Rules of Play는 게임 디자인에 관한 책이다. 모든 개념은 게임을 개발하는 과정에 디자이너가 고심해야 할 사항에 대한 유용한 정보를 준다. 게임 구성, 디자인 분석 등을 위해 필요한 개념들에 대한 설명이다. Rules of Play는 게임이 어떻게 의미를 만들어 내는지를 강조하면서, 의미가 만들어 지는 문맥적 상황을 만들거나 그 속에 속하도록 한다.



이러한 아이디어의 세트 속에서, 매직 서클은 아주 간단한 개념이다. 의미가 어떻게 발생하는지를 우리에게 떠올려 주는 용어이다. 만약 여러분이 Brooklyn 아파트로 나를 찾아 오고 있다고 상상해 보라. 우리 둘은 커피를 마시며 담소를 나누고, Chess를 둘 수 있다. 여러분과 나 사이의 웹 관계를 생각해 보라. 그리고 우리가 앉아서 이야기 하는 Chess 세트도 생각해 보라. 아마도 Chess 보드 위의 말은 대화를 여는 수단이 될 것이고, 또는 내가 게임 플레이어라는 소셜 메이커로 기능할 수도 있다. 또는 내 거실의 미적인 장식품 중의 하나에 지나지 않을 수도 있다. 또는 대부분이 그렇지만, 이 중 하나 일 것이다.

Chess를 두기 시작하면, 이러한 관계 중의 많은 부분이 변한다. 예를 들어, 가벼운 대화 중에, 우리는 보드 위에 Chess 말을 만지작 거릴 지도 모르며, 두드릴 지도 모른다. 그러나 우리가 플레이를 시작한 이후에, 말이 사각형의 중간 있느냐 아니냐는 정말 중요해 진다. 언제, 어떻게 움직일 수 있느냐도 중요하다.

우리 왕 중의 하나가 특별한 중요성을 획득하게 되고, 우리의 사회적인 인터랙션은 변한다 -- 아마도, 이것은 좀더 적대적이고, 좀더 보수적이며, 좀더 조용해 진다. 시간과 공간 및 정체성, 사회적 관계는 게임이 지속되는 동안 새로운 의미를 획득한다. 이것은 게임 플레이가 어떻게 “매직 서클에 들어가는”에 관한 것이다 -- 게임이 플레이 될 때 원인과 결과로 의미를 가지게 된다.

게임이 의미를 생산할 수 있는 콘텍스트라는 생각은 지극히 평범한 것 처럼 느껴진다. 논쟁의 필요가 거의 없다! 이 일반적인 매직 서클에 대한 이해가 불안정하고 자주 비평 받는 우스꽝스러운 것이라는 것을 의미하지 않는다 -- 이 생각들은 매직 서클 얼간이들이 가지고 있는 생각일 뿐이다.

예를 들어, 완벽히 현실과 분리된 예로써, 체스 게임으로부터 도출 되는 의미인가? 절대 아니다! 이들은 거침없이 뒤얽혀있다. 예를 들어, 선제한 우정은 게임에서 플레이어 간의 사회적 인터랙션에 영향을 미칠 것이다. 게임의 형식과 구조 및 규칙에서 기인하는 것이 비단 의미 뿐인가? 아니다! 의미는 도처에 있으며 한없이 미묘하여, 누구나 어디에서든 보고자 하는 곳에서 나타난다. 게임 규칙에 묶인 게임 의미도 있지만, 이러한 요소들이 항상 다른 모든 것을 압도한다고 가정하는 것에는 논리가 성립하지 않는다.

사실, 매직 서클이 게임에서 독보적인 어떤 것이라고 생각될 필요는 없다. 누군가가 매직 서클을 물리적 또는 사회적 공간으로 생각하고 있지 않은가? 아마도 -- 만약 여러분의 컵이 거기에 있다면, 가지러 가 보라. 카드 테이블과 테니스 코트와 같은 “놀이 공간”과 법원 및 종교적인 사원을 같은 위치에 두었을 때 Huizinga가 유사한 제스처를 취했음이 분명하다.

매직 서클에 대한 비평은 전적으로 게임의 디자인 요소를 강조하고 있는 Rules of Play의 정체성에 달려 있다. 사회 문화적인 현상이라기 보다는 말이다. 비평가들, 나는 당신들을 위한 희소식을 가지고 있다 : 여러분이 옳다. Rules of Play는 디자이너가 실제로 만들어 놓은 요소에 의한 의미를 강조하는 경향이 있다. 왜? 디자이너에 의해 디자이너를 위해 쓰여진 책이기 때문이다.

게임 디자인에 관한 책이 실질적인 게임 구조에 관한 특수한 흥미를 가지고 있기 때문에 -- 디자이너가 만드는 규칙, 재료, 시스템 및 코드, 이러한 요소들이 플레이어에게 미치는 영향력에 대하여 관심을 가진다. 그러나 이 책은 게임의 콘텍스트적인 디테일을 다루는데 엄청난 시간을 쏟고 있다. 예를 들어, 책의 4 섹션 중의 하나가 게임의 문화적 콘텍스트에 관해 생각해 보는 것으로 이루어져있다.

Rules of Play는 디자이너에 의해 쓰여졌다. 우리의 학문적 견해를 이해하는 것은 왜 디자이너의 결정에 의해 형성된 의미에 흥미로움을 가지는 지를 설명하는데 도움을 줄 것이다. 그러나, 디자인에서 강조하고 있는 것과 매직 서클 열간의 하이퍼 구조주의적인 세상 사이의 차이점이 있다.

한번에 많은 측면을 생각해 보기

나는 최근에 게임 연구 수업을 방문했다. 내 강의 후에 토론을 통해서, 교수는 매직 서클에 대한 질문을 하여 나를 자극했다 : 우리가 정말 규칙을 볼 수 있을까? 게임에서 규칙을 분리할 수 있을까? 그리고 우리는 왜 이것을 원하는가? 그는 내게 내가 매직 서클 열간의 구체화된 인간인 것처럼 말했다. 그의 수업 시간에 바로 그 자리에서 이러한 감정을 드러냈다.

어떠한 사람도 질문에 대답하고자 할 어떤 아이디어도 가지고 있지 않을 것임을 그에게 설득시키기 전에, 나는 먼저 내가 그가 생각하고 있는 적이 아니라는 것을 확신시켜야만 했다. 이것은 정말 기괴한 경험이었다.

Rules of Play의 가장 기본적인 아이디어는 우리가 게임을 다양하고 모순적인 시각에서 볼 수

있다는 것이었다. 게다가 : 게임과 같은 복잡한 현상을 다루는데 있어서 이것은 적절한 방법이다. Katie와 내가 Rules of Play에 썼듯이, 대부분의 챕터는 “스키마”를 대변한다 - - 게임의 특정한 측면에 중점을 두도록 이용된 특별한 렌즈.

우리는 세 개의 형태로 이것을 조직하였다 - - 규칙에 중점을 둔 *형식적* 스키마 (예, 불확실성의 시스템으로써의 게임 또는 사이버 피드백 루프로서의 게임), 플레이에 중점을 둔 *경험적* 스키마 (소셜 플레이 또는 욕망의 플레이로서의 게임), 그리고 콘텍스트에 중점을 둔 *문화적* 스키마 (문화적인 서사 또는 이데올로기적인 저항으로서의 게임).

이것은 문학이 문체나 성별, 계급의 대표물, 또는 인쇄술의 역사로써 이해될 수 있다고 말하는 것과 같은 것이다.

우리가 게임 게임을 디자인 하거나 분석하고 이해하기 위해서 하나의 스키마를 이용할 때, 다른 스키마는 무시되거나 억압당한다. 예를 들어, 게임 디자인 기술을 배우기 위해 측면에서 기본적인 확률이나 게임 이론 기능을 이해하는 것과 같은 것은 중요한 수학적 측면을 가지고 있다.

게임을 만드는 데 수학에 중점을 두는 것 (RPG 게임 에서 다른 계급의 경험치 레벨 업 곡선을 상대적으로 만들기 위해 스프레드시트를 사용하는 것 같은 것)은 플레이어 기반의 사회 문화적인 정체성의 인지를 잠시 덮어두는 것을 의미하는지도 모른다.

그러나, 결국에 RPG 디자이너는 게임의 플레이와 그 문화에 순수한 수학을 연결해야만 한다. 레벨 업 경험치 커브는 보상/좌절 패턴에 상대적인 플레이 진보에 대한 속도를 내포하고 있다.

그리고 이 플레이의 형태는 확실히 플레이어의 기대와 가정을 이해하여 디자인 되어야만 한다 - - 사회 문화적인 성향에 가깝게 형성되는 플레이어의 태도 측면. 즉, 수학적 뼈대는 문화적 뼈대에 연결된다. Rules of Play의 모든 스키마는 궁극적으로 모두 연계되어 있어서, 때로는 우리가 좀더 명확히 보기 위해서 하나의 측면을 분리해야만 하기도 한다.

다른 인지적 프레임을 상이한 순간에 지식에 적용시키는 것은 지적이거나 창의적인 요구의 부분이다. 라흐마니노프 카덴자를 연주하는 중의 바이올리니스트는 그녀가 그 순간에 연주하고 있는 작품의 작곡각의 생애를 곰곰이 생각하고 있지 않는다. 그러나, 리허설 기간 동안에, 그러한 리서치는 그녀의 연주에 정보를 제공해 줄 것임이 틀림없다.

나는 항상 Rules of Play 의 다양한 스키마 접근이 좁고, 규칙 중심의 접근에 해독제가 된다고 생각했다 - 매직 서클 얼간이들이 가지고 있는 이러한 접근에 반해서. 아이러니는 이것이 똑 같은 결정이 된다는 것이다! Jesper Juul은 정반대 세상의 로직에 대해서 언급했다. “매직 서클과 퍼즐 조각” : “...이론가들은 또한 Huizinga, Salen, Zimmerman이 스트레스를 주고 있는 매직 서클의 사회적 본성을 자극 함으로써 Huizinga, Salen, Zimmerman를 고려해야 한다는 주장을 하고 있다.” 이제 이 이상한 짓을 그만두자.

디자인은 과학이 아니다

디자이너로써, 나는 공언컨데 상대주의자 이다. 내게, 개념의 가치는 과학적이고, 객관적인 진실이 아니다. 개념의 가치는 디자인 과정에서 이들이 서로 부딪히면서 문제를 해결할 수 있는 유용성이다.

Rules of Play에서의 개념은 게임을 한번에 모든 것을 정의 내리거나 설명해 주는 것을 의미하지 않는다. 이들은 게임을 이해하고, 구성하고 수정하는데 이용될 수 있는 도구이다. MIT 선구자 Marvin Minsky가 설명하건데, 개념은 “사고할 수 있는 것”이라고 했다 - - 진실로 향하는 법칙이 아니라.

이것이 디자이너가 모순의 미학을 끌어안아야만 하는 이유이다. 예를 들어, 게임의 승리 조건에 관한 피드백 루프 문제를 해결하기 위해서, 여러분은 잠시 동안 여러분의 미디어 연구 문제를 떠날 필요가 있다. 또는 여러분의 플레이 테스터 들이 여러분의 메인 캐릭터를 경멸하는 이유를 이해하기 위해서, 여러분은 여러분의 형식주의자 시스템 수정을 멈추고 대신에 여러분의 게임 작업 중에 나타난 좀더 좁은 정치적인 젠더의 문제를 고려해 보아야 한다.

하나의 개념 도구는 특정한 문제를 해결하는데 전혀 도움이 되지 않을 수도 있다, 그러나 무엇보다 중요한 것이다. 수학, 미학, 욕망, 사회적 경험, 젠더, 스토리, 정체성 등과 같은 모든 복잡성을 염두해 두고 게임을 생각해 보자 - - 이것은 게임 디자인이 모든 고민하고 있는 것이다. 해석적 스키마는 폭력적으로 서로를 부정할 수 있다! 그러나 이것은 절대적으로 그래야만 하는 것이다.

게임 연구에 대한 많은 접근이 과학적 모델 아래에서 이루어진다 - - 게임에 관한 진실이 있다고 생각하는 것, 그래서 이러한 진실을 발견하고 정확히 게임이 어떤 것인지, 어떻게 작동하는지를 알아 내겠다는 것이 중요하다. 나는 과학을 넘어선 것을 갈망하는 다른 사람들을 환영한다. 그러나 그러한 고민은 게임에 관한 나의 생각에 동기 부여를 해 주지 않는다. 다시 고쳐 말하자면 : 내 생각에, 디자이너로써 개념의 가치는 유용성이지, 궁극적인 진실이 아니다라는 것이다. 그리고 Rules of Play 에서 나온 매직 서클과 같은 개념은 비확적인 디자이너의 접근을 반영한다.



나는 이것이 매직 서클이 절대적으로 존재하는가 아닌가에 관해서 묻고 있는 연구를 읽거나 발표문으로 자주 보게 되는 이유라고 생각한다. 개인적으로, 내 대답은 *그렇다* 와 *아니다* 이다. 게임에 대해 이해하고자 여러분이 노력하고 있는 것에 의지하는 것이고, 왜 여러분이 개념을 활용하고 있는지에 관한 것이다. 만약 여러분이 게임을 순수한 수학이나 엄격한 루돌로지시트의 입장에서 본다면, 여러분이 게임의 규칙에 관해 좀더 근접한 접근을 하고 있는 것이라고 생각하면 된다. 만약 여러분이 사회 인류학자라면, 그러한 근접한 시각은 연구 문제를 해결하는데 도움이 되지 않을 것이다.

여러분이 지니고 있는 제약점이 무엇인지 아는 한, 제한된 견해로 접근하는 것은 전혀 문제가 없다. 사실, 이것은 학제간 연구에서 항상 고려되고 있는 것이다! 우리 시각의 제한점을 이해하는 것은 서로 서로를 이해하는 걸 도울 수 있다.

이제 여러분은 생각할 것이다... 아! 건축적 제약 -- 이것이 문제다! 이러한 지독한 매직 서클 열간이들은 그들이 가지고 있는 견해의 제약점을 알지 못한다. 그들은 그들의 제약된 견해의 제약점을 충분히 이해하지 못한다! 나는 여러분에게 *매직 서클 열간이가 없다*는 사실을 상기시키고자 한다. 무지한 캐릭터 -- 하드코어 형식주의자 --는 환영이다. 내가 아는 한, 게임 연구에서 어떤 사람도 심각하게 이 논지를 고민하지 않는다. 내 글의 목적은 이 매직 서클 열간이가 사람들이 Homo Ludens와 Rules of Play에서 투영 해 낸 허구라는 것이다.

플레이 하기

매직 서클 얼간이에 대해서 심한 언급을 했다 - - 아주 멍청한 구조주의자로서 매직 서클의 분리를 진실로 독단적으로 믿고 있다고 말이다. 아마도 나는 매직 서클의 신화를 나 자신의 신호로 대체했는지도 모른다 - - 엄청나게 멍청한 매직 서클 얼간이. 그러나 얼간이의 환영이 어디에서나 여전히 게임 연구를 독약처럼 생각할 수 있는 잠재성, 호응, 경향과 같은 점을 어디에서나 발견할 가능성이 있지 않은가?

"The Magic Circle and the Puzzle Piece"(내가 일전에 언급한) 그의 책에서, Jesper Juul은 내가 여기서 언급하려는 많은 생각들을 정리해 두었다 : 매직 서클에 반하는 비평의 물결이 일고 있고, 이들은 Homo Ludens와 Rules of Play에서 나타나는 개념을 오해하는 것에서 비롯되었다.

Jesper의 생각 중에 하나는 매직 서클의 비평이 "이분법적인 사고"의 증상이라는 것이다 - - 이론적인 이중성을 압도하고 하나의 정체성을 찾아 나서는데 지적인 능력을 활용하는 것.

Jesper에 따르면, 매직 서클은 특별히 농익은 이분법을 나타낸다고 한다. 왜냐하면 이것은 게임의 안에 있는 것과 밖에 있는 것 사이의 심각한 이분법적 분리에 대한 생각이기 때문이다.

나는 Jesper의 생각에 동의한다. 이러한 이분법을 던져버리는 것은 90년대를 지배했던 비평적 감성의 잔유물이라는 느낌이다. - - 90년대는 많은 게임 연구 학자들이 탈구조주의적이고 후기 구조주의적 성향을 보인 시기이다.

매직 서클의 위험성을 강조하는 것은 그래서 권위를 해체할 때 아이디어가 가장 권위적인 된다는 생각과 연계되어 있다. 권위가 더 이상 높이 추앙 받지 못하더라도. 또는, 다른식으로 설명해 보자면, 덜 외교적인 방법으로 : 밀짚 인형을 쓰러뜨릴 수 있는 방식으로 밀짚 인형을 지지하는 것은 연구를 게을리 하는 방법이다.

여러분은 아마도 이 글을 여러분이 게임을 좋아하기 때문에 읽었을 것이다. 여러분은 게임을 플레이 하고, 연구하고, 만들기를 좋아할 것이다 - - 또는 이 세가지 모두를 좋아할 수도 있다. 우리가 급진적인 학제 간의 영역을 넘나들 수 있다는 것은 놀라운 일이다. 다른 개념, 방법, 목적 들을 수용하면서 말이다. 그러나 여전히 게임에 대한 열정으로 통합되어야 한다. 모든 모순을 포용할 수 있는 애정이 아름답다. 많은 이름이 있겠지만, 나는 이것을 놀이라고 부르고자 한다.

자, 이제 함께 놀자. 그리고 이 매직 서클 얼간이들을 한데 모아서 침대에 눕히자.

요약 : 틀린 매직 서클 신화

1. 어떠한 사람도 매직 서클의 인정받는 정식의 견해를 가지고 있을 수 없다. 서클 얼간이가 없기 때문이다.
2. Frank Lantz와 Homo Ludens에서 인용된 용어를 따 왔다고 할 지라도, Katie Salen와 나를 비롯한 다수가 오늘날 이용되고 있는 매직 서클의 개념을 소개했다. 모든 문제에 대한 비난은 여기에 있다. Huizinga가 아니다.

3. 작품이나 아이디어가 기인한 학문적 영역을 깊이 새겨두어라. 하나의 연구 분야에 개념을 맞추려고 하지 말아라. 여러분의 연구 분야에 들어 맞지 않기 때문이다. 밖으로부터 우리의 영역으로 아이디어를 이동시키는 것은 우리 각자의 책임이다.
4. Rules of Play에서 언급되고 있듯이, 매직 서클은 상대적으로 간단한 아이디어로, 게임이 플레이 될 때 새로운 의미가 생성된다는 것을 말한다. 이러한 의미는 게임 밖의 요소와 게임 내부의 요소가 혼재되어 있다.
5. 개인적인 견해로, 디자인 개념 (Rules of Play에 묘사된 매직 서클과 같은 것)은 문제를 해결할 수 있는 유용성으로부터 나온 가치이다. 그들의 가치는 진실을 추구하는 것이나 과학적인 정확성에서 비롯되지 않는다.
6. 다양한 시각으로 게임과 같은 복잡한 현상을 보는 것은, 모순을 포용한다는 점에서 중요하다. 매직 서클은 개방되거나 폐쇄적인 생각이 될 수 있는데, 여러분이 개념을 활용하고 있는 논리에 근거를 두고 있다.
7. 매직 서클은 얼간이는 존재하지 않는다. 어떠한 사람도 모든 사람이 비평하기를 좋아한다는 생각을 가지지 못한다. 나는 매직 서클 얼간이에 아주 질린다. 이제 이 생각을 저버리기로 하자.

주석

나는 화가 나고 방어적으로 욕설을 퍼붓는 용도로 이 글을 이용하고자 하지 않았기 때문에, 여러분은 내가 절대로 매직 서클 얼간이에 대한 어떠한 증거를 이용하지 않았다는 사실에 대해 주목해 주었으면 좋겠다. 매직 서클을 공격하는 어떠한 연구 결과나 발표문에 대해서도 인용을 하지 않았다. 이러한 인용구의 부족이 이 글을 전문성이 결여된 것 처럼 보이게 할 지라도, 나는 내가 언급한 현상이 너무나 팽배해서 레퍼런스가 필요하지 않다고 가정하고자 했다. (만약 여러분이 더 깊게 연구하고자 한다면, 좋은 시작점은 Jesper의 글 "The Magic Circle and the Puzzle Piece"이 될 것이다.)

Espen Aarseth의 Huizinga를 놀아주자는 것에 대한 코멘트에 관해서, 그는 나중에 내게 그의 코멘트가 Gordon Calleja의 글 "Erasing the Magic Circle"에서 영향을 받았다고 말했다.

이 글은 완전히 내 견해에서 쓰여졌다. 나의 놀라운 Rules of Play의 공동 저자인 Katie Salen의 생각은 전혀 반영하지 않았다. 나는 때때로 우리가 함께 쓴 핵심 아이디어와 개념에 신뢰성을 부가하기 위해서 그녀의 이름을 포함시켰다. 그러나 그녀는 내가 가진 것과 다른 매직 서클 비즈니스에 대한 견해를 가지고 있을지도 모른다. 차이점 만세! 그리고 디자인 영웅 Frank Lantz도 마찬가지이다.

Jesper Juul의 사려 깊은 견해와 John Sharp의 피드백과 편집에 감사를 드린다. 또한 Gamasutra와 Christian Nutt에게도 감사드린다.

추신 : 나는 당신을 사랑한다, Richard Bartle! 여전히 당신이기를 약속해 주길 바란다.