



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 게임화 역학 : 정체성과 이야기 (Gamification Dynamics: Identity and Story)

토니 벤트라이스([Tony Ventrice](#))

가마수트라 등록일(2012. 02. 20)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/135103/gamification\\_dynamics\\_identity\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/135103/gamification_dynamics_identity_.php)

### 정체성

정체성은 개인을 독특하게 만들어 주는 특성이다. 말 그대로, 이것은 우리를 우리답게 만들어 주는 것이다 ; 알려져 있거나 기대 받고 있는 자질과 비교되는 특징이라 할 수 있다. 나는 몇 가지의 내 자신에 대한 특징을 예로 들어 설명하고자 한다.

*나는 칸탈루프를 싫어 한다. 나는 캘리포니아 북부에서 자랐다. 나는 31세이다. 나는 보드 게임을 좋아한다.*

그렇게 많은 정보는 아니지만, 아마도 당신이 내가 어떤 사람인지에 대해서 어느 정도의 결론을 내기에는 충분할 것이다 ; 나의 취향, 교육 상태, 내가 살고 있는 곳, 취미 활동 등.

당신이 어떤 결론에 도달한다면, 당신은 비교를 통해서 결론에 도달 했을 것이다 ; 당신 자신과 앞에서 제시된 설명으로 알게 된 나와의 비교 또는 당신이 알고 있는 사람들과 내가 말한 나와의 비교를 통해서 말이다.

### 학문적 의미의 정체성

학술적으로, 정체성에 대한 근대 심리학적 입장은 대체로 Erik Erikson의 연구에 기반을 두고 있다. 그는 *정체성의 위기*라는 용어를 만들어 냈다.

Erikson이 삶의 단계를 통해서 자아가 관여한다는 모델로 잘 알려져 있지만, *Neo-Eriksonian* 학술 논쟁의 많은 부분이 다양한 “자아”에 대해 연구되고 있다 : 당신이 생각하고 있는 자아에 대한 생각이 사회적인 맥락에서 당신이 알고 있는 페르소나와 맞지 않는다고 생각하는 것에서 기인한다. *정체성 탐구* (정체성을 드러내기 이전에 정체성에 대해 실험해 본다는 생각), *사회적 정체성* (자아의 일부분이 본인이 속한 그룹에 의해 정의 된다는 생각), *이상적 자아* (개인이 열망하고 있는 정체성)을 포함하고 있는 연구이다.

종합적으로, 학문은 정체성에 대해서 우리가 그렇다고 믿고 있는 것에 이끌려 안주하고 있는

기저에 기반을 두지 않고, 좀더 동적이고 영향력 있는 그림을 그려내고 있다.

### 정체성의 양면

정체성의 동적이고 심지어는 실험적이기까지 한 본질에 대해서 고려해 본다면, 게임에서의 역할 놀이의 가치는 분명히 좋은 것이어야 한다. 그러나 나는 게임에서의 정체성이라는 우산 아래서 논의되어야 할 두 번째의 토픽이 있다고 생각한다 : 사회적 목적.



**롤-플레이잉.** 이 글의 도입부에, 나는 내가 선택과 정체성 사이의 역할-놀이라는 주제를 효과적으로 전달했다고 생각한다. 선택을 위해서, 의사 결정이 진행되고, 정체성에 대해서는 우리는 여기서 다음과 같은 것을 논의할 것이다 : 당신의 페르소나를 바꾸기 위한 실험 기회.

**사회적 목적.** 사회적 목적은 수용에 대한 욕구를 의미한다; 좀 더 쉽게 연결고리를 가지거나 기대를 가지게 되는 것, 이것은 다른 사람에게 *가치 있는 사람이 되고자* 하는 자연스러운 욕망이다. 쉽게 설명해서, 사회적 목적은 개인이 필요한 사람이라고 느끼도록 해 주는 것이다. 만약 그가 게임을 그만 둔다면, 다른 사람이 알아 차릴 수 있겠는가?

계속 글을 쓰기 이전에, 이 글을 쓰는 동안, 내가 정체성이라는 단어를 완전히 버리고 싶어졌다는 것은 전혀 의미가 없다. 결국, 재미를 위한 어떠한 선호도도 정체성의 요소로써 분류될 수 없는 것인가? 모두 내가 한 선택이고 내 정체성에 따라 내가 만들어 온 것이 아닌가? 내가 도달 한 결론은 이것이다 : 모든 다른 선호도는 정체성의 영향력을 내포적으로 받은 것이라는 거다 - 선호도는 자신의 장점을 따른 것이고 정체성에 미치는 영향력은 그 다음 결과이다 - 반면에, 우리가 여기서 논의하고자 하는 것은 명백하거나 자아가 인지하고 있는 정체성의 영향을 미치는 것에 대한 것이다.

이것의 구별은 개인의 의지에 따라서 조금 더 명확해 질 수 있다. 예를 들어, 만약 내가 경쟁이나 전략을 좋아하기 때문에 축구를 플레이 한다면, 나는 *경쟁심과 성장* (주어진 도전을 극복하는 것)을 위해 게임을 하고 있는 것이다. 내가 “인기있는 대중”과 함께 있기 위해서 축구를 하는 것이라면, 나는 *정체성* (사회적 목적)을 찾기 위해서 플레이를 하는 것이다.

### 전개념 Preconceptions

우리가 항상 의식적으로 인지하고 있지는 않다고 하더라도, 정체성은 우리의 일상에 거대한 역할을 하고 있다. 우리는 우리가 마주하고 있는 세상을 *전개념*이라는 형태의 시각으로 정체성을 통해 주시하고 있다. 새로운 누군가와 만나는 때, 그 사람을 예측할 수 있는 세부적인

사항을 보고자 한다.

문신? 피어싱? 가죽? 권위에 대한 노골적인 무시? 이와 같은 것은 정체성을 드러내는 표시 장치들이다. 스웨터 조끼? 바지? 테가 있는 안경? 실용적인 스웨덴 자동차? 이것들 또한 다른 이야기를 해 주는 정체성의 지표들이다.

게임의 선택이 반영되지 않은 특질 (종족이나 성별 같은 것)이라는 맥락에서, 전개념은 부정적으로 보이지 않는다. 다만 개인적인 선택이 반영된 특징은 사회적인 상호작용을 촉진시킬 수 있는 귀중한 실마리를 제공해 준다.

### 게임에서의 정체성

**롤-플레이잉.** 역할-놀이는 게임에 쉽게 이용된다. 어떤 게임이라도 주인공을 통해 잠재적으로 어느 정도의 역할-놀이를 수분하게 된다. 배경 스토리와 성격을 좀더 개발 할수록, 롤-플레이잉의 기회는 더 많아 진다. 예를 들어, Mario는 제한적인 배경을 가지고 있는 상당히 맛있는 캐릭터 이다. 그래서 롤-플레이잉의 양이 제한적이다. Batman은 세부적인 성격을 가진 캐릭터이고, 풍부한 배경 스토리를 가지고 있어서, 역할-놀이에 대한 좀 더 많은 기회를 제공한다.

그러나 Batman과 같이 알려진 캐릭터가 세부적이고 깊이 있는 특성의 이점으로 더 호소력을 가질 수 있는냐는 의문이다 (만약 내가 Batman 캐릭터를 좋아하지 않는다면?). *Fable* 과 *Mass Effect* 같은 게임은 구체적인 배경 스토리를 설정해 놓았지만 성격에 대해서는 개방적인 설정을 해 두었다. 리플레이 가능성과 어필 할 수 있는 폭을 넓히려는 설정에서 였다. - *가령, 다음에는 머저리 처럼 해 봐야겠다.*

정체성의 개념과 선택(게임에서, 우리가 일반적으로 하지 않는 결정을 하게 되는 기회)의 개념 사이에는 많은 부분이 중첩된다. 내 생각에 이 차이점은 : 우리는 다른 정체성을 가져 보면 어떨까 라는 느낌을 가지기 위한 기회로 *역할 놀이를 한다*; 따라서, 차용된 정체성이 우리의 선택에 영향을 미치는 것이다. Batman 으로서, 내가 Joker에게 자비를 베풀 수 있을 때, 나는 나의 차용된 Batman이라는 페르소나가 그렇게 할 것이라고 생각하기 때문에 그를 살려 두기로 할 수 있다.

즉, 내가 게임을 할 수 있는 모든 방법으로 플레이를 하고 있다면, 나는 내 *선택*을 연습해 보고 있는 것이고, 내가 내 캐릭터가 그렇게 할 것이라는 방법으로 플레이 하고 있다면, 나는 *롤-플레이잉*을 하고 있는 것이다.

온라인 멀티 플레이어 게임에서, “실제” 페르소나와 “상상의” 페르소나 차이의 차이점은 명확하지 않을 수 있다. 당신의 게임 페르소나만 알고 있는 사람이 완전히 심각하게 받아 들이고 있다면, 이 페르소나는 다른 것 만큼 “실제”이 것으로 받아 들여 진다. 그리고 내 생각에는 이러한 구체성이 형성되는 의미 구조가 가상의 공간에 관여하게 되는 강력한 기제 장치가 될 것이라 본다.



**사회적 목적.** 팀워크를 필요로 하는 게임은 어떠한 형태이든 사회적 목적을 수반한다. 팀에 있는 모든 사람들은 공통의 목표를 향해 함께 작업한다. 모든 사람이 팀에 가치를 제공하고 전형적으로 최선을 다해 구성원 각각을 위한 팀의 이익을 공유한다.

축구 팀의 경우에 있어서, 제공되는 가치는 슈팅, 패스 또는 수비 기술이 될 것이다. 학교 패거리와 같이 덜 정제된 경우에 있어서도 제공되는 가치는 “쿨하다”로 알려진 뭐라고 형언할 수 없는 특징이다. 쿨 해짐으로써, 개인은 그룹을 쿨하게 만드는데 도움을 준다.

어떤 게임에서, 팀의 모든 사람은 기본적으로 같은 역할을 가진다. *Counter-Strike*를 예로 들어 볼 수 있는데, 이러한 게임에서 팀워크는 간단한 공통의 적을 막는 것이라는 것은 이상한 일이 아니다. 이러한 경우에 있어서, 가치는 같은 기간에 측정되고, “팀워크”는 최고의 기술을 보여주기 위해 팀원 간의 경쟁을 통한 지속적인 위험 상황에서 발현된다.

다른 게임에서, 플레이어는 다른 가용할 만한 능력 (클래스와 같은)을 가지고 다른 역할을 수행한다. 그리고 전략적인 협동을 통해서 함께 작업한다. *World of Warcraft*가 좋은 예가 될 수 있는데, 데미지를 흡수하고, 데미지를 처리하고, 협공할 팀을 짜고, 힐링을 하는 등의 다른 역할을 하는 플레이어로 팀이 조직될 수 있다.

플레이어가 선택한 역할은 그룹의 시각에서 가치를 줄 뿐 만 아니라, 그들이 누구인가에 대해서도 말해 줄 수 있다. 그들이 영광, 관심, 권위 또는 감사함을 추구하는 플레이어인가? 다양한 면에서, 당신이 제공하려고 선택한 가치는 당신의 사회적 정체성의 기반으로 구성된다 – 그룹의 나머지 사람들과의 당신의 상호작용적 상황 (*예를 들어, 나는 힐러이고, 다른 사람들을 돌본다*).

## 실습

**롤-플레이.** 플레이어가 롤-플레이를 하기 위해서, 이들은 정체성을 표현하기 위한 수단을 가져야만 한다. 어떻게 정체성이 표현될 수 있을까? 프로파일은 시작점이 되기에 충분하다 –

사진, 관심, 자아를 표현하도록 하는 그 어떤 것 - 그러나 정체성을 명시하는 것 이상으로 중요한 것은 *증명하는 것* 이다. 플레이어는 상호작용 점을 필요로 한다. 그들은 시나리오를 양극화 할 필요가 있다. 의견 충돌은 좋은 것이 될 수 있다 ; 이것은 플레이어가 개인적인 상황을 받아들여 그들의 정체성을 표현할 수 있도록 해 준다.

**기념적 선택.** 가상 환경에서, 현실처럼 사람들은 그들의 정체성을 표현하거나 실현하는 수단을 가지기를 바란다. 아바타가 있는 비디오 게임에서, 입은 옷과 능력은 다른 플레이어가 알 수 있도록 해 주는 선택적 이야기를 말해 준다.

게임이 아닌 환경도 다르지 않다. 커뮤니티의 다른 구성원에 의해 “읽혀” 질 수 있는 방법으로 기념적 선택의 가치가 발생한다. 뱃지와 트로피는 이 욕구를 충족시켜 줄 수 있다. 물론 선택과 행동에 있어서 가치가 있을 경우에만 그렇다. 이용자가 관련 있다고 인식하지 못하는 기념적 선택은 의미를 가지지 못한다.

**사회적 목적.** 롤-플레이어 정체성을 표현하기 위한 기회를 촉발하는 것이라면, 사회적 목적은 가치를 증명하는 기회를 제공한다. 커뮤니티 구성원 간의 상호의존성이 필요하다는 것을 말한다. *FrontierVille* 과 같은 게임은 이러한 효과를 인위적으로 만들기 위해서 ‘환원적 선물하기’를 이용한다. 그리고 이것은 효과가 있는 듯 보였는데, 적어도 특정 이용자에게서는 그랬다.

이러한 구조가 강요하는 듯이 느껴지는 이유는 구체성의 결여 때문이다. *FrontierVille* 에서, Facebook 계정을 가지고 있는 사람은 핸드 드릴이나 페인트 통과 같은 욕구를 채울 수 있다. 좀 더 복잡한 이용자는 보다 독점적인 능력을 제공하는 협동적 스킬을 요구하게 될 것이다.

중요한 것은 당신의 이용자의 가치가 무엇인가를 규명하는 것이다; 만약 당신이 Facebook 이용자라면, 이것은 *관심*이고, 만약 당신이 Call of Duty 플레이어라면, 이것은 *죽음*이다. 또한 당신이 Question and Answer 포럼 이용자라면, 이것은 *정확하고 세부적인 대답*이다.

**기념적 가치.** 실생활에서, 값비싼 차를 운전하거나 비싼 옷을 입는 것과 같은 것은 명백하게 성공을 표현하는 것이다. 성공한 많은 사람들이 겸손함과 자신의 성공에 흡족해 하는 것 사이에서 균형을 잡고자 노력한다. 게임과 같은 가상 현실에서, 겸손함에 대한 생각은 시스템 그 자체에 달려 있다; 만약 상태를 표시하는 것이 기본이라면, 이것은 “흡족해 하는” 오명을 드러내는 것처럼 보이지 않을 것 같다. 재킷에 뱃지를 달고 있는 군 장병을 생각 보라 ; 군대라는 문맥적 상황에서, 이러한 상태의 표현은 자만이 아니다.

*뱃지가 상황에 위배되는 것이 아닐까?*

아마도, 기회가 어디에 있던지 간에, 정체성과 가치의 지표는 당신의 게임이나 사이트의 상황에 통합되어야 한다. 선택이나 가치가 의미가 있는 한, 중요한 세부 요소가 부족하더라도 괜찮다.

## 이야기

글의 서두에서, 나는 내러티브와 판타지를 혼합하여 토픽으로써 이야기를 말하고자 하였다. 즉, 나는 이야기를 *이벤트와 세팅*으로 정의하고자 한다. 이러한 토픽이 전형적으로 함께 묶여서 거론된다고 하더라도, 각각은 독특한 공헌도를 가지고 있기 때문에 나는 이들을 각각 언급할 것이다. 먼저, 내러티브로써 이야기를 보고자 한다.

## 내러티브

게임에서, 이야기를 상호작용적이지 않은 경험으로 생각하는 경향이 강한 것 같다. 그저 컷씬과 대화에 존재하는 어떤 것이라고 생각한다. 그리고 이것은 특정한 종류의 생각을 만들어 낸다 ; 이야기는 전통적으로 수동적인 경험이고, 책과 영화는 결과물에 영향을 주지 않으면서 경험하게 된다.

*그러나*, 다른 측면에서, 이것은 *말이 되지 않는다*. 이야기는 수동적일 필요가 없다. 구전 이야기, 특히 즉흥적으로 지어진 것은, 청중의 제안에 영향을 받을 수 있고, 즉흥이라는 연극적 개념은 상호작용적인 이야기라는 생각을 기저에 두고 있다.

플레이어가 카드에서 나온 토픽으로 집합적인 즉흥 이야기를 만들어 내기 위하여 경쟁하게 되는 Once Upon a Time이라 불리는 멋진 카드 게임이 있다.

만약 당신이 Once Upon a Time를 플레이하고 있다면, 당신이 주목해야 할 것은 이야기가 두서없이 전개된다는 것이다; 이야기는 논리 정연한 구조를 가지고 있지 않고 시작부터 끝까지 논리적인 진전은 없다. 그래서 내 생각에, 이것은 영화/책 내러티브의 전통적인 수동적 형태와 상호작용적인 즉흥적/게임 내러티브 사이의 가장 큰 차이점인 것 같다.

## 수동적 내러티브 대. 상호작용적 내러티브

가장 만족할 만한 내러티브는 주의깊게 만들어진다. 내러티브는 캐릭터, 미스터리, 극적 이동 및 감정적 고저를 위한 플롯 진전 등을 명확하게 규정한다. Robert McKee는 이야기가 구체적으로 전반적인 과정의 아웃라인을 잡아주는 역할을 한다고 했다.

그러나, 그의 모델을 이용하는데 있어서 게임 개발자가 가지는 어려움이 있다 : 그의 처방은 전반적으로 상호작용적 환경에서는 불가능하다. 플레이어와 시스템 사이의 상호작용적 이야기는 필수불가결하게 두서없이 발생하고, 퍼즐을 푸는데 너무 오랜 시간을 끌거나 놓칠 수 있고, 특정한 문을 열거나 너무 쉽게 또는 너무 어렵게 전투에서 승리하는 등의 플레이어의 자유 의지에 의존하게 된다. 게임 플레이가 일직선상이 아닐수록, 당신을 컨트롤 하기 어려워진다. 디자이너가 이야기를 구성할 수 없어지기 때문이다.

수동적 내러티브의 장점은 기대와 감정의 수준을 최적화 할 수 있다는 것이다. 반면에 상호작용적 내러티브의 장점은 향상된 선택과 개인화이다. 대부분의 게임은 이 두 가지를 혼합하여 사용하는 것 같다. 그리고 우리는 이미 이전에 *선택과 정체성*의 장점에 관해서 이야기 했다. 그러므로 이 논의의 쟁점은 내러티브의 수동적인 면이 될 것이다.

## 수동적 내러티브

나는 *기대와 감성으로써*의 수동적 내러티브의 가치를 설명하고, 구체적으로 이 두 가지를 모두 설명하고자 한다.

**기대.** 내가 기대라고 언급한 것에 대해서, 몇 가지 이야기 하고자 한다. McKee와 나의 관찰을 통해서 나온 생각들이다. 이야기는 아래의 것 모두 또는 일부를 포함하여 청자의 기대에 관여하는 경향이 있다 :

미스터리 / 긴장감

- 대답되지 않은 질문 또는 손에 땀을 쥐게 하는 상황

극적인 반전

- 깨어진 기대

도덕적/지적 촉구

- 시청자에게 물어보기 : 무엇을 하고 있나? 이것을 어떻게 풀어야 하나?

이 세가지는 기대를 창조한다 : 첫번째 두가지를 묶어서 질문을 하면, *다음에 무슨 일이 일어날까?* 로 요약할 수 있다. 나머지 질문은, *나의 해결방법이나 철학이 타당할 것인가? 작가가 나의 의견에 동의할까?*로 설명할 수 있겠다.

**감정.** 수동적 내러티브의 또 다른 장점은 감성이다. 이전의 글에서, 나는 이미 감정에 대해서 언급한 바 있는데, 플레이어의 경험으로써의 감정을 말했다. 그러나 여기서는 플레이어에 의해 관찰되는 감정에 대해서 이야기 할 것이다.

사람들은 안전하고, 컨트롤이 이루어지는 환경에서 경험하는 감정을 즐기지만, 직접적인 감정은 여전히 스트레스가 될 수 있다. 게임의 직접적인 감정으로 몇 걸음 더 깊게 들어가면, 이것은 이야기의 간접적인 감정이다. 이야기로, 부차적인 제거의 수준이 부가되어 진다 - 시청자는 주인공의 시도나 승리를 통해서 또는 적대자를 응징하는 사회의 도덕성을 통해서 감정을 경험한다 (그리고 때로는 *Bad Lieutenant*와 같은 영화의 경우에서 처럼 동시에 둘 다를 통해서 감정을 경험한다).

## 게임에서의 수동적 내러티브

수동적 내러티브의 혜택을 획득할 수 있는 두 가지 길이 있다고 생각한다 :

스크립트 화 된 이벤트

신생 이벤트

**스크립트 화 된 이벤트.** 이것은 구조화 된 경로에 이야기를 유지하는 것을 의미한다. 그리고 이것은 게임에서 취하고 있는 이야기의 99퍼센트 이상의 방법이다. ‘선형적일’ 필요는 없지만, 설사 선형적이지 않다고 하더라도, 게임플레이 노력을 통해 이야기의 진전이 터무니없는 방향으로 가기 때문에 해야 할 일이 많아 질 것이다.

Quantic Dream의 *Indigo Prophecy/Fahrenheit* 는 수동적 내러티브를 위한 스크립트 된 선형성을 대표적으로 보여주는 예이다. 심지어 이 게임은 메인 메뉴에 “새 영화 시작하기”와

“리플레이” 대신에 되감기 버튼을 가지고 있는, 스스로를 상호작용적 영화라고 간주하며 판매되었다.

많은 게임이 선형 모델을 이용하지만 플레이어에게 *Zelda* 시리즈에서 던전 사이의 게임 월드와 같은 이야기 섹션 사이를 탐험하고 돌아 다닐 수 있도록 하는 구역에 국한되지 않는 자유로움을 제공하고자 최선을 다하고 있다. 개방적 탐험, 선택적 스탠드 얼론 이벤트, 여분의 퀘스트는 선형적 이야기의 균형 잡힌 비트를 간섭하지 않고 선택감을 주도록 공헌하고 있다.



**신생 이벤트.** 이것은 사회적인 상호작용에 의해 만들어 지는 이야기에 대한 생각을 말한다. 드라마에 충분한 플레이어와 기회가 주어질 때, 사회적 구조가 드러나기 시작한다. 그리고 긴장감, 흥미로움, 더 깊은 흥미 및 플레이어가 함께 만들어 간다는 것으로써의 집합적 이야기를 발생시킨다. 다른 사람의 행동을 예측하고 이에 응답하면서 말이다. 이야기는 경험되는 것 만큼 그렇게 많이 쓰여지지 않는다.

*Travian* 나 *Diplomacy* 와 같은 신생 이야기의 가장 순수한 예는 긴장감, 반전 및 도덕성을 담고 있는 잘 만들어진 디자인이다. MMO와 같은 경우에 있어서, 디자이너는 기대되지 않은 순간에 도적이거나 긴장감을 만들어서 플레이어에게 밀어 부치도록 하면서 신생 이야기를 만드는 기쁨을 만든다.

**수동적 내러티브 실습.** 수동적 내러티브를 비게임 경험으로 통합시키는 것은 수동적 내러티브를 게임에 통합시키는 것 보다 어렵지 않다. 게임이 웹사이트나 어플리케이션 보다 수동적 내러티브를 위한 *자연스러운* 환경이 아니기 때문이다. 최근에 수동적 이야기가 게임에서 전혀 찾아 볼 수 없게 될 때까지; 카드 게임, 보드 게임 및 스포츠는 수동적인 이야기를 가지고 있지 않다. 텍스트 어드벤처와 *Ms. Pac-Man*에서의 중간 휴식 시간 같은 간단한 컷씬이 있는 게임에 뒤이어 롤-플레이팅 게임이 나올 때 까지 수동적 내러티브가 게임 플레이에 소개되지 않았다.

수동적 내러티브를 게임, 웹사이트와 같은 관련 없는 활동에 부가하기 위한 두 가지 접근법이 있다. 첫 번째는 이야기로 시작하여 컨텍스트로 넘어가는 것이다. 두 번째는 이야기에 컨텍스트를 켜켜이 쌓아서 시작하는 것이다.

광고의 세계는 이미 두 가지를 보다 능숙하게 이용하고 있다. 첫 번째 경우의 예는 주인공이 콜라 캔을 들고 있는 것에 하나의 씬을 소비하는 영화가 될 것이다. 두 번째 경우의 예는 커플이 사랑에 빠지고 약혼을 하게 되는 몽타주로 상업적 광고를 하는 DeBeers가 될 것이다. 이러한



예를 *게임화*라고 부르는 것은 확장적일 지도 모르겠지만, 이것은 가치 있는 교훈인 것 처럼 보인다. 게임이 이야기의 개념을 지어냈건 아니건 상관없이 말이다.

## 판타지

이야기의 다른 측면은 판타지이다. “판타지”라는 단어가 특정한 허구 장르를 묘사하는데 자주 이용되고 있는데, 나는 이 단어를 내러티브가 발생하는 월드 - 장소, 문화, 관습, 자연 현상 및 기술- 를 설명하는 것으로 이해하는 것이 더 적당하다고 생각한다. 특히, 이 세상은 이용자가 일상에서 경험하는 세상과 다르다. 다르게 말한다면 :

*판타지는 우리 세상과 다른 사람들과 세상을 묘사한다.*

판타지 장르는 단순히 이 개념이 극단적으로 주어지는 것을 말한다 - 전체 세상이 우리 일상과 완전히 다르다.

## 강력한 판타지

판타지의 성공 이나 *흥*은 전형적으로 우리의 내적인 현실과 부착되어 있는 능력으로 측정된다. 문화에 영향을 미칠 수 있는 요소가 많이 소개 될수록, 그리고 문화가 더 많이 캐릭터에게 영향을 미칠수록, 더 일관되고 “합당한” 허구의 세상을 느끼도록 한다. 강력한 판타지는 판타지의 범위를 일관성 유지를 위한 사려 깊은 것으로 그렇게 많이 설명하고 있지 않다.

만약 당신이 나를 참을성 있게 대해 줄 것이라면, 우리는 예로써, 80년대의 시트콤 *Aif*를 들어 볼 것이다. *Aif*에서, 판타지는 빈정거리고, 고양이를 좋아하며 외향적인 외계인이 교외의 창고에 불시착하는 것이다. 판타지는 여기까지 이고; 시리즈의 나머지는 현실 상황에 구성된다. 판타지의 힘은 쇼가 전제를 잊어 버리지 않도록 하는 능력에 있다. 만약 시작부터 *Aif*가 외부 세상과 소통할 수 있고, 직장을 구하고, 인간 아내를 찾았다면, 판타지는 일관성이 부족해 보였을 것이다 (이렇게 하면 좀더 흥미로운 쇼가 되었을지도 모르겠지만).

존재하고 있는 판타지는 진화할 수 없다고 말하는 것이 아니다. 단지, 규칙의 변화에 대해서 믿을 만하고 일관적인 설명이 필요하다는 것이다.

## 판타지의 호소력

*현실도*의 개념은 판타지의 목적이 청자가 실제 삶에서 벗어나도록 제안한다 ; 허구 세계는 좀더 호소력있는 대안적 현실을 제공한다. 이것은 판타지 월드가 더 몰입적일수록, 잠재적인 즐거움이 더 커진다는 것을 내포한다. 나는 이러한 추론에 어떠한 결점도 찾지 못했다. 그러나 나는 이것이 왜 같은 판타지가 지루해 질 수 있는가와 같은 질문에 대해서 모든 것을 설명해 줄 수 있는지 확신하지 못하겠다.

인간은 알려진 나쁜 결과 보다 알지 못하는 결과물을 더 두려워한다는 연구 결과가 있다. 그리고 인간이 새로운 경험을 갈망한다는 것을 보여주는 연구 결과도 있다. 아마도 판타지는 어떠한 위험도 없이 새로운 경험을 할 기회를 제공해 주는 것 같다. 어떠한 것을 잃어 버릴 수 있다는 위험 없이, 외국을 방문하고, 이국적인 사람들을 만나고 새로운 진기한 것을 보는 것에

대한 것과 비슷한 호소력이 투영되었다.

### **판타지 실습**

판타지는 경험의 세팅을 만들 때 고려되는 사항이다. 경험이 그럴 것 같지 않은 어떤 것과 유사할수록, 판타지를 만들 기회가 더 많아지고, 더 많이 이용자가 그들이 다른 어떤 곳에 와 있다고 생각할 수 있게 될 것이다. 그들이 한번도 가보지 못한 어떤 곳 말이다.

예를 들어, 깊은 정글 탐험과 같은 경험을 주는 웹 경험을 만드는 것 (이동 시에 나뭇잎이 떨어지도록 하고, 고대의 황무지에서 돌 테이블에 쓰여지는 글씨, 적당한 정글 음향 효과 등)은 기대하지 못한 신비스러운 인공물을 탐구하고 탐험하는 판타지의 특성을 소개시킬 수 있다.

### **위험요소**

게임의 다른 어떤 측면 보다 판타지는 경험을 하찮게 보일 수 있도록 하는 위험요소를 가지고 있다. 활동이 감추어지고 변할 필요가 있다는 것을 암시함으로써, 활동이 그 자체로 가치가 부족하다는 결과가 발생할 수 있다.

판타지는 게임화 목적으로 이용될 때 심각하게 고려되어야만 한다. 판타지는 우선적인 경험을 훼손하지 않으며 주의 깊게 통합되어야 한다. 가령, 앞서 언급했던 정글 테마는 *탐색*이나 *판독*과 같은 개념에 수반되는 활동의 문맥에서 좀더 의미를 가져야 한다. 활동이 *건축*이나 *녹음*에 관한 것이라면 의미를 조금 덜 두어도 괜찮다.