



## 재미의 근원

작성자: 크리스찬 필리페 가이(Christian Philippe Guay)

작성일 : 2012년 4월 12일

[Gameloft의 테크니컬 디자이너 크리스찬 필리페 가이가 재미란 무엇인가에 대한 근본적인 질문에 대한 해답을 찾고 자신의 통합적인 철학을 제시한다.]

'재미'는 친숙한 단어이지만, 오늘날까지도 그것이 무엇인지 한 마디로 정의 내리기는 어렵다. 우리는 신기하게도 무언가를 재미나게 만드는 법은 알면서도, 그 재미가 실제로 어디서 오는지에 대해서는 거의 이해하지 못하고 있다. 지난 몇 년 간 나는 나 스스로에게 많은 질문을 던져왔다.

- 재미는 어디에서 오는가?
- 재미는 어떻게 만들 수 있는가?
- 재미는 전적으로 주관적인 것인가?
- 모두에게 재미있는 것을 만드는 것은 가능한가?
- 새로운 것을 배우는 것만이 재미인가?
- 왜 나는 여전히 최신 게임보다 오래된 게임을 더 즐기는가?
- 우리는 재미에 대해 점점 더 이해하지 못하고 있는걸까?
- 몰입(engagement) 한다는 것이 재미와 같은 의미일까?
- 비디오 게임의 미래는 무엇인가?
- 재미에 대한 통합된 이론은 존재할 수 있는가?

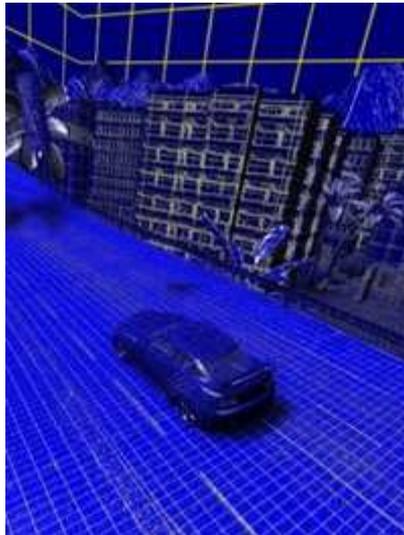
인터넷이나 책을 아무리 뒤져보아도 이 질문들에 대한 적절한 대답을 찾을 수가 없었다. 하지만 재미에 대한 것은 아주 많이 찾을 수 있었다. 왜냐하면 대부분의 기사나 책들이 재미

있게 만드는 요소들을 많이 지적하고 있었기 때문이다.

그러나 재미가 무엇이었는지, 어떻게 만들어지는지에 대해서는 누구도 명확히 설명해주지 않았다. 몇 달간 이 주제에 대해 집중적으로 연구를 진행하며, 나는 재미가 무엇인지, 어디서 왔는지에 대한 이해조차 없는 상태로 우리가 얼마나 많은 재미있는 상품들을 만들어 출시해왔는지에 대해 받아들이기 힘들었다. 우리가 지금까지 만들어온 것이 정말 놀라울 정도였다.

답을 구하는 것을 포기하고, 나는 생각하기 시작했다. 나는 그 답변들을 찾는데 몇 해나 되는 많은 시간을 허비했는데, 이 문제를 푸는데 가장 중요한 나의 경험을 과소평가했었던 것이다. 15분 후, 나는 모든 질문에 대한 내 나름의 답을 구할 수 있었다.

그리고 우리가 재미에 대해 얼마나 많이 알고 있는지, 그리고 우리 자신에 대해서는 얼마나 모르고 있는지를 깨닫게 되었다. 이 글을 다 읽을 즈음에는 독자들도 자신이 재미에 대해 얼마나 많이 알고 있었는지에 대해 놀랄 것이며, 진짜 문제는 이들을 서로 연결해서 결론을 도출하는 데에 있었음을 발견하게 될 것이다.



### 재미는 어디에서 오는가?

모든 존재하는 것은 체계를 따른다: 레시피, 책, 영화, 비디오 게임, 화학식 등등. 우리는 무언가를 경험하는 도중, 혹은 경험한 후에 재미를 느끼게 된다는 것을 알고 있다. 다시 말해, 경험의 구조에 대해 더 잘 이해함으로써 재미에 대해서도 더 잘 이해할 수 있게 된다. 창작 프로세스(creative process)에서의 구조가 경험을 만드는 데에 어떻게 필요한 지 살펴보자.

우리는 먼저 게임의 비전을 만들어야 한다. 특정 타겟 이용자를 기반으로 하든 간단한 개인적인 영감에 기반하는 것이든지 말이다. 몇몇 디자이너들은 이를 **청사진**이라 부른다. 청사진

은 단순히 머리 속, 혹은 종이 위의 아이디어일 뿐이다. 아직 뚜렷하지도 않고 인터랙티브하지도 않은 상태이지만, 이 단계가 경험의 핵심이다.

청사진을 인터랙티브하게 만들기 위해서는, 이를 우리가 감각적으로 느낄 수 있게 만들어야 한다. 그 아이디어가 흥미로운 적을 만드는 것이라면, 우선 3D 모델을 만들어야 할 것이다. 나는 주로 **컨텍스트(context)**라는 말로 이를 지칭하곤 한다. 전장에서 싸우는 것과 움직이는 엘리베이터에서 싸우는 것은 다르지 않은가? 또, 어떤 게임은 스토리가 특징이다. 뚜렷한, 인지할 수 있는 스토리가 이 단계에서 만들어진다.

일단 아이디어를 인지할 수 있게 만들었다면, 여기에 **메커니즘(mechanism)**를 만들어 얹을 수 있다. 캐릭터가 의도대로 움직이게 하기 위해 캐릭터에다가 뼈대를 더한다. 기억해 둘 것은, 인지할 수 있는 모든 것이 항상 메커니즘을 강화하고 발전시킨다는 점이다. 오래된 8비트 게임의 게임 방식이 더 멋지고 혁신적이라고 해서 현재의 게임들보다 더 낫다고 할 수 없는 것이 바로 이 때문이다.

디자이너의 궁극적인 목표는 세계와 인공지능(AI), 그리고 다른 플레이어에게 영향을 줄 만한 도구(tool)를 플레이어에게 제공하는 것이다; 이것이 바로 심리전이고 도전이다. 스토리의 측면에서 볼 때 컨텍스트가 구체적인 스토리를 다룬다면, 이 단계는 우리가 플레이하면서 만들어내는 스토리를 의미한다.

이제 우리의 경험에 메커니즘이 있고 상호작용(interaction)이 생겼다. 우리가 해야 할 일은 **감정**의 미묘한 레이어를 더하는 것이다. 사실 우리는 이 단계를 종종 간과하지만, 기억에 남는 굉장한 경험을 만들어내는 데에 매우 결정적인 단계이다. 플레이어를 초긴장시킬 로켓들을 쏘아 보내고 싶은가? 플레이어가 다음 번 큰 전투를 준비해야 한다는 것을 확실히 알 수 있도록 빈 방을 만들어 두었는가? 플레이어가 이 지역을 평화로운 장소나 위험한 장소로 느끼도록 하고 싶은가?

일단 플레이어가 인터랙션을 시작하면, 인과관계에 따라 직접적인 **결과**가 나온다. 플레이어가 공격을 받았는가? 적을 제거했는가? 소리를 들었는가? 궤를 열어 찾은 보물이 무엇인가? 도전과 보상이 있다는 것을 알아차리는 것은 중요하다. 그러나 보상이 생각해야 할 마지막 단계는 아니다. 경험에는 또 다른 단계가 존재한다.

플레이어가 결과를 얻고 나면, 그는 이 경험을 완수하는 데 걸린 **시간**을 자각하게 된다. 시간의 개념은 경험의 강렬함, 집중도를 누그러뜨리고, 리듬이나 반복을 만들어낸다.

최종적으로 한 번, 플레이어는 시간을 자각하면서 전체 경험에 대해서 **현실화(realization)**할 수 있다. 이 때가 바로 플레이어가 데이터를 저장하고, 게임 경험의 퀄리티를 이전의 경험과 비교할 수 있게 되는 때이다. 이 마지막 프로세스에 이르기까지의 과정을 통해 플레이어는

판단을 연마하게 된다. 경험을 창조하면서, 우리는 또한 이용자를 단련시키게 된다. 이것이 우리 모두가 참여하는 자연스러운 발전 사이클이다.

## **경험의 구조**

경험의 구조는 일곱 단계-카테고리, 혹은 가이드라인-로 구성된다. 우리가 그것을 뭐라 부르지는 별로 상관이 없다. 다음 각각의 항목은 각 단계를 구성하는 것들의 예이다.

## **청사진**

- 비전
- 게임 설계 서류
- 홍보(Pitch)
- 티저(Teaser)
- 예고편

## **컨텍스트 (인지 가능한 모든 것)**

- 2D 아트
- 3D 환경
- 3D 모델
- 3D 애니메이션
- 음악
- 음향 효과
- 특수 효과
- 메뉴
- HUD
- 인지적인 스토리

## **메커니즘**

- 게임 플레이 메커니즘
- 학습 곡선
- 컨트롤
- 난이도 곡선
- 인체 공학
- 레벨 설계
- 플레이되는 스토리

## **감정**

- 즐거움

- 분노
- 공포
- 놀라움
- 슬픔

## 결과

- 플레이어가 새로운 장비를 찾았다
- 플레이어가 지름길을 찾았다
- 플레이어가 포인트를 얻었다
- 플레이어가 새로운 기능을 풀었다

## 시간

- 집중도
- 리듬
- 반복

## 현실화(realization)

- 게임 실력을 향상시키는데 도움이 되었는가?
- 스토리의 새로운 방식을 알게 되었는가?
- 이 어드벤처가 10년 전의 것보다 더 즐거운가?

하나의 경험은 작은 경험들이 여럿 모여서 이루어진 것이거나, 더 큰 경험의 부분임을 이해하는 일은 더욱 중요하다. 마치 이런 것이다, 하나의 게임은 여러 레벨로 구성되고, 레벨은 게임 플레이의 시퀀스로 구성되고, 또 그것이 게임 플레이로 구성되고, 그리고 그것이 액션으로 구성되고... 등등. 엄청 커지고 또 엄청 작아진다.

## 인생

- 활동
  - 비디오 게임
    - 게임
      - 게임 레벨
        - 게임플레이 시퀀스
          - 액션
            - 컨트롤

이는 고전적인 대응의 원칙, 상대성 이론, 프랙탈 현상, 혹은 소우주와 대우주의 관계이다. 각각 다른 단계를 분석하며 쉽게 혼란에 빠질 수 있는데, 이는 각각의 단계가 상하위로 이동하며 또 모든 것이 연결되어있기 때문이다.

### 몰입의 일곱 가지 원칙

우리의 일곱 가지 원칙은 플레이어를 더 몰입하게 하는 일련의 일곱 가지 단계로 이해할 수 있다. 만약 플레이어가 어떤 한 단계를 싫어한다면, 그것은 그가 게임을 계속하지 않게 만들기 충분하다. 이상적으로, 우리는 플레이어가 모든 단계에 최대한 매혹되기를 바란다. 간단히 말해서, 모든 단계가 이전의 게임, 영화, 책, 혹은 음악에서 찾을 수 있는 것보다 나아야 한다.

보다 큰 정도의 재미는 우리가 훨씬 더 훌륭한 퀄리티의 무언가를 경험했을 때 느낄 수 있다. 기본적으로, 몰입은 게임에서 얻을 수 있는 잠재적인 재미를 느끼게 한다.



	반감	무관심	만족
메인 아이디어	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
컨텍스트	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
메커니즘	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
느낌	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
결과	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
시간	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
현실화	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

↓  
최고의 몰입

그럼에도, 모든 제품은 그들만의 장점을 가지고 있다. 어떤 게임은 더 좋은 비주얼을 제공하고, 다른 게임은 더 좋은 메커니즘이나 감정을 제공한다.

몰입도를 더 높이기 위해서는, 적게 하는 편이 낫다. 왜냐하면 디테일을 더할수록 실수를 할 가능성도 높아지고, 게임을 산만하거나 불안하게 하는 것을 만들어낼 여지가 늘어나기 때문이다.

더 중요한 점은, 무엇이든 만들 때에는 그것이 존재 이유가 있어야 하며, 이상적으로는 다른 것들에 힘을 더해줘야 한다는 것이다. 캐릭터에 대해 더 말해주는 것이 아니라면, 캐릭터에 50개의 액세서리를 더하는 것은 무의미하다. 망토의 단순한 색깔, 모양, 혹은 움직이는 방식 자체로 많은 것을 이야기해야 한다.

시간이 돈이라는 말을 언제나 새겨둘 필요가 있다.

### **재미는 모두에게 다른가?**

게임이 모두에게 재미있을 필요는 없다. 게임은 원래 특정한 사용자를 위해 설계된 것이다. 우리가 어필할 수 있는 그룹은 게이머들이다. 모든 사람이 게이머인가? 당연히 아니다.

재미는 주관적이지만 전적으로 그런 것은 아니다. 우리는 모두 서로 다른 것을 경험하고 삶에 대한 접근법도 다르게 타고났다는 것만 보아도 그렇다. 우리가 재미있어하는 것이 다른 사람들에게도 반드시 재미있는 것은 아니다. 그렇지만 우리는 경험을 통해 판단력을 연마하고, 존재하고 있는 것들만 경험할 수 있다. 이는 기존에 있는 것이 무엇인지를 안다면, 확실히 이용자들에게 더 재미있는 것을 만들어 줄 수 있다는 것을 의미한다.

우리가 저 밖에 무엇이 있는지 모르거나, 이용자들이 스스로 생각할 수 있는 것보다 재미있는 것을 만들어 내지 못했을 때에는 재미가 전적으로 주관적이 된다는 뜻이다.

### **다른 스킬 수준, 재미에 대한 다른 시각**

플레이어의 서로 다른 스킬 수준은 그들이 재미를 느끼는 방식에 영향을 미친다. 앞서 언급했듯이, 재미는 잠재적인 것일 뿐이며 플레이어가 자신의 기량을 발전시킬수록 더 많이 이해하고 음미할 수 있을 것이다.

간단하게, 이용자는 세 분류로 나누어질 것이다:

- 초급자
- 상급 플레이어
- 프로 플레이어

이는 반드시 물리적인 스킬 수준을 나타내는 것은 아니다. 오히려 그들의 사고방식과 더 관계가 있다. 물리적인 기량은 시간이 지나면 연습 부족으로 줄어들 수 있기 때문이다.

초급자는 당연히 그 게임을 처음 하는 사람이며, 대부분 기본적인 것에 신경을 쓴다. “난 그저 사람을 쏘고 싶어.” 그들을 위한 맵을 디자인한다면, 더 작고 무질서할 것이다.

프로 플레이어는 정반대의 것을 필요로 한다. 그들에게는 더 빠르고, 트릭과 전략이 충분한 지도를 제공해야 할 것이다. 상급 플레이어는 초급자와 프로 플레이어의 중간에 있으며 게임의 양쪽 측면을 모두 즐길 수 있다.

이상적으로, 게임은 세 분류의 플레이어 모두를 즐겁게 할 수 있는 게임플레이와 지도를 제공해야 한다. 더 중요하게는, 멀티플레이어 게임은 각각 모든 부류의 플레이어에게 맞는 시스템을 제공해야 한다. 그렇지 않으면 프로 플레이어가 초급자들을 힘들게 할 것이고, 일부는 더 이상 그 게임을 즐기지 않게 될 것이다.

### **재미는 고정된 것이 아니라, 잠재적인 것이다**

우리는 어떤 특정한 정도의 재미를 갖는 경험을 만드는 것이 아니다. 앞서 말한 것처럼, 재미는 플레이어의 지난 경험과 과거에 만들어진 것들과 관련되어 있다. 게임 개발자가 해야 할 것은 플레이어에게 도구를 주어 그로부터 이득을 얻고 일정 정도의 재미를 경험하게 하는 것이다.

보통은 플레이어가 게임에 숙달됨에 따라서 재미도 더 커진다. 스킬을 향상시킴으로써, 기억할만한 순간의 정도가 늘어나는 것이다. 이는 재미의 정도 역시 심화시킬 것이며, 이것이 바로 게임이 그토록 즐거운 이유이다.

하지만 게임 개발자는 학습곡선(learning curve)이 너무 겁을 주지 않도록 주의해야 한다. 충분한 정보나 안내(tutorial)가 없어서 플레이어가 어떻게 플레이해야 하는지 혹은 뭐가 재미있는 건지 이해하지 못하는 경우도 있다. 많은 멀티플레이어 게임이 이런 문제에 시달리고 있는데, 이는 간단히 해결될 수 있다.

### **재미있는 제품을 만드는 능력을 어떻게 향상시킬 수 있는가?**

예전의 실수를 반복하지 않는 것이 중요한 만큼, 우리는 이전에 어떤 것들을 해왔는지를 알아야 한다.

더 나은 청사진을 만들기를 원한다면, 거의 모든 것을 공부해야 할 것이다. 지금 진행되고 있는 일도 알아야 하고, 그 다음에 무엇이 일어날지 예측해야 하며, 시장의 빈틈을 찾아내는 능력을 길러야 한다. 마케팅과 심리학을 공부하는 것도 큰 도움이 될 것이다.

더 나은 컨텍스트-인지할 수 있는 것-를 만들어내고 싶다면, 좀 힘들 것이다. 당신은 음악, 영화, 비디오게임, 사진 등 예술적인 것은 뭐든 공부해야 한다.

더 나은 구조를 만들길 원한다면, 많은 게임, 스포츠, 마샬 아츠에 대해 공부하고, 또 직접 해보기를 권한다. 나는 게임 디자이너들에게 어떤 하나의 게임을 정해서 충분한 시간을 들여 마스터해 보라고 제안하곤 한다. 직접 체험해보아야만 제대로 이해할 수 있는 것들이 있다. 현실에서는, 우리가 어떤 경험을 마스터할수록, 비슷한 다른 것들이 많이 생긴다. 우주의 모든 것은 같은 원칙에 기반하기 때문이다. 같은 메커니즘이 서로 다른 컨텍스트에서 사용되고 있음을 알게 될 것이다. 이렇게 함으로써 흥미로운 게임 플레이 메커니즘을 만들거나 그

것을 어떻게 고쳐야 할지 알아내기가 쉬워질 것이다.

더 감정을 자극하는 경험을 만드는 것이 아마 가장 어려운 일일 것이다. 이는 여전히 게임 개발자들에게 상당히 생소한 일이기 때문이다. 다른 열정들을 대단하게 만든 것이 무엇인가에 대해 알아보는 것은 언제나 도움이 될 것이다. 영화, 책, 비디오 게임, 그리고 매일의 뉴스는 영감이 필요할 때 좋은 소재들이다. 대부분의 유머 작가들은 청중을 속이고, 스토리를 꼬고, 특정한 감정을 촉발시키는 방법을 알고 있다.

더 나은 결과나 보상을 만들고 싶다면, 비디오 게임은 분명히 최고의 참고자료가 될 것이다.

훌륭한 현실화를 일으키고 싶다면 최소한 경험을 가치 있게 해야 하며, 이전에 경험한 것보다 낮게 해야 한다.

나는 위대한 게임에 대해 공부함으로써 더 나은 게임을 만드는 법을 이해할 수 있다고 생각하고 싶다. 하지만 그런 게임들은 너무 매혹적이어서 어떤 부분이 훌륭한지 관찰하지 못하게 되는 경우가 많다. 그 게임을 플레이하는 동안 구성 방식을 비판적으로 바라보기 보다는 그저 게이머로서 그 게임을 즐기게 되기 때문이다. 하지만, 만약 우리가 최악의 게임을 경험한다면, 불만스러운 모든 것들이 우리 얼굴에 그대로 드러나게 될 것이다. 그러면 무엇이 개선되어야 하는지 알 수 있을 것이며, 그 문제들을 고칠 방법을 찾기 위해 창의적이 되지 않을 수 없을 것이다.

## **밝은 미래**

유용한 게임(useful game)을 만드는 것이 우리의 나아갈 길이며, 이는 이를 수 있는 접근 방식은 여러 가지가 있을 것이다. 한 가지 아이디어는 재미있는 만큼 교육적인 게임의 개발. 매체로서 게임은 우리가 가진 것 가운데 가장 쉽고 접근하기 좋은 매체 가운데 하나이다. 게임을 하는 동안 우리 신체는 위험에 노출되어 있지 않기 때문에 우리는 다치지 않으며, 그러므로 우리는 계속해서 학습할 수 있다. 비디오 게임은 짧은 시간 안에 수천 가지를 경험할 수 있는 쉬운 방법이다. 비디오 게임을 새 교육 체계의 일부로 포함시키는 것도 납득할 수 있는 일이다.

지금 현재, 비디오 게임은 물리적인 수준에서 현실을 더 잘 이해하고 공부하는 쉬운 방법이다, 자기 개발을 위한 강력한 도구이며, 이것이 우리가 독려해야 하는 것이다.

## **재미에 대한 통합적인 철학(A Unified Philosophy of Fun)**

나는 당신이 이 기사를 이론보다는 재미에 대한 하나의 철학으로 여겼으면 한다. 재미의 일곱 가지 원칙에 대해 더 하고픈 말이 아직 많이 있지만, 나머지 답변들은 독자 스스로 찾을 수 있게 실마리를 제공하는 것이 이 글의 목적이었다. 당신은 그렇게 할 것이고, 적어도 이

제 어디를 봐야 하는지 알 것이다.

즐겁게 읽었기를 바라며, 코멘트나 질문, 토론을 주저 없이 제기해 주기 바란다.