



플레이어에게 어필하는 다섯 가지 방법

(Five Ways Games Appeal to Players)

작성자: 제이슨 토치(Jason Tocci)

작성일: 2012년 4월 19일

나는 언젠가 내 형제들이 SUV로 절벽에서 날아 오르려고 시도하는 것을 우연히 본 적이 있다. 몇 년 전의 일로, 아직 <그랜드 세프트 오토 III(Grand Theft Auto III)>가 신작이었으나 차를 날게 만드는 치트키(cheat code)를 온라인 상에서 얼마든지 쉽게 찾을 수 있었던 때였다. 약 한 시간 동안 강을 미끄러지듯 가로 질러 축구 경기장으로 들어가길 시도한 후에, 그들은 마침내 벽의 가장 자리를 뛰어 넘어 차를 안쪽에 착지시키고, 부활절 달걀을 찾아 자랑스럽게 웃을 수 있었다. 스타디움 안에는 팬들이 카드섹션으로 리버티 시티(Liberty City)의 축구 팀 이름 "COCKS"을 나타내고 있었다.

왜 우리는 게임이 '재미있다'고 여기는가에 대한 다양한 이론들을 읽을 때마다 나는 종종 이 때를 떠올린다. 몰입(engagement)에 대한 가장 유명한 이론들은 재미를 최선의 도전 레벨을 제공하고, 즐거운 "흐름(flow)" 상태를 만드는 것으로 설명한다. 물론 그런 면도 있겠지만, 재미에는 그보다 훨씬 더 많은 것들이 있다. 물리적 법칙을 의도적으로 꼬아놓은 데 따른 스틸에서부터, 결말의 익살스러운 유머 같은 것들 말이다.

한편, 다양한 타입의 플레이어들을 설명하는 이론들은 게임이 단순한 '난이도' 이상의 다양한 수준에서 우리에게 영향을 준다는 것을 설명하는 데 유용했다.

그러나 사람들의 생각을 단순화하고 체계화 하는 과정에서 이 이론들은 어떻게 게

임이 다양한 방법과 다양한 맥락에서 사람에게 영향을 미칠 수 있는가, 혹은 주의 깊게 조직된 모델에 깔끔하게 맞아 들어가지 않는 게임의 매력을 어떻게 설명할 것인가에 대해 설명하는 데 어려움을 겪었다.

이제, 이 글에서 나는 우리가 게임에 몰입하는 서로 다른 - 하지만 상호 배타적지 않은 - 방식을 설명하는 다섯 개의 보편적인 어필(appeal)의 종류를 소개할 것이다.

이 어필의 구조(framework)는 2008년에서 2011년 사이에 이루어진 연구에서 발전한 것으로, 온라인 상의 논의에 대한 분석(예컨대, 공개 포럼의 토론이나 블로그의 코멘트에서 예시를 모았다. ["You are dead. Continue?"](#)를 참조하라.)과 민족학에서 말하는 참여관찰법(예를 들어, 오락실(arcades) 내의 사람들과 게임 하는 것; ["Arcadian Rhythms"](#)를 보라.)의 결과를 포함하고 있다.

내가 제시하는 것이 모두 반드시 "좋은" 어필은 아니지만 - 어떤 디자이너들은 속임수에 지나지 않는다고 비판하지만 플레이어를 끌어들이는 방법들도 이 프레임워크에는 포함되어 있다. - 무엇이 게임을 작동하게 하는지, 여러 종류의 몰입을 독려하거나 혹은 방해하기 위해 어떻게 서로 다른 어필들을 어떻게 섞어야 하는지 설명해 줄 수 있을 것이다.

플레이어의 유형 vs 어필의 유형

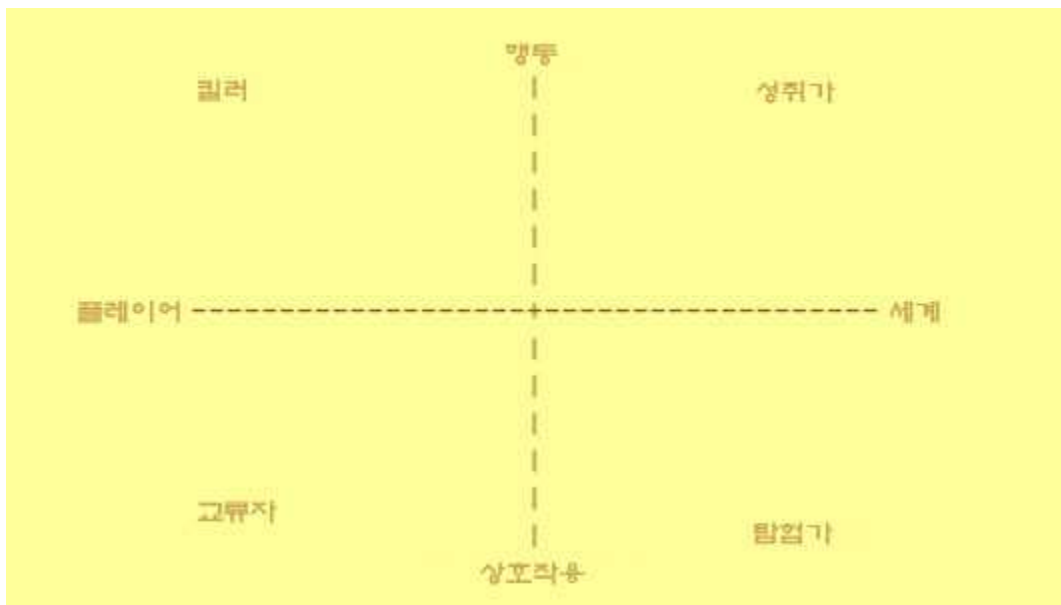
이 이론을 설명하면서 다분히 의도적으로 플레이어의 특징 대신에 게임과 플레이의 특징이라는 관점에서 설명할 것이다. 플레이어의 성격과 인구통계학적 모델은 그 명쾌한 간단함이 매력적이다. 이는 "캐주얼(casual)"과 "하드코어(hardcore)"의 상식적인 구분이나 사회심리학에 의지한 보다 과학적인 접근 방식 어느 쪽을 사용하든지 말이다. (이런 식의 강력한 접근은 바트 스투어트의 비교적 최근 [가마수트라 기사](#)에서 볼 수 있다.)

그럼에도 불구하고, 플레이 자체에 다양한 접근법에 따라 게임에 몰입하는 방법을 설명하는 것이 적어도 세 가지 이유에서보다 더 생산적이다.

우선, "플레이어 유형"에 따른 이론은 사람들이 실제로 어떻게 게임을 하는가에 대한 경험이나 일화에 쉽게 맞아 들어가지 않는다. 우리는 서로 다른 게임에서, 혹은 심지어 다양한 메카닉을 제공하는 하나의 게임 안에서도 서로 다른 "성격"을 드러

낼 수 있다.

예를 들어, 이 기사 [의](#) 시작부분에 취한 일화에서 내 형제들은 계속해서 절벽에서 차로 날아 올랐다. 여기서 내 형제들은 어떤 유형의 플레이어인가? [바틀의 유형](#) (Bartle's type)을 이용해 말해보라.



*탐험가*라서, 게임 시스템을 조작하고 그 세계를 조사하는가? 그들이 경기장에 들어가려 시도했던 주된 이유는 정말로 게임 로직(logic)상 그게 가능한지 알고 싶었기 때문이며, 무엇이든 안에 있는 것을 발견하고 싶었기 때문이다.

*성취가*라서, 규칙에 기반한 도전에서 이기는 법을 찾고 있는가? 그것은 자신이 손수 만든 도전이지만 그들은 여전히 명확한 결말을 가지고 있으며 이는 일종의 부활절 달걀이라는 게임에 내장되어 있는 보상이다.

*교류자*라서, 함께 플레이하고, 플레이를 통해 같이 이야기를 하는가? 분명히, 협조적으로 플레이하고 함께 웃는 것이 어필과 관련 있을 것이다.

*킬러*라서, 게임의 규칙을 뒤엎으려고 하는 것인가? 치트키로 들어가지 않았다면 절대 그런 방식으로 게임을 할 수 없었다.

만약 그들이 때에 따라, 각기 따로따로 게임을 하기도 하며, 각자 규칙을 따르고 플롯(plot)에 집중하며 플레이한다면 대답이 달라질까? 아니면 그들이 다른 게임에는 완전히 다르게 접근한다는 것 - 스포츠 경합 게임에서 어떤 "속임수"나 탐험도 기피한다거나 - 을 알아낸다면 우리의 대답은 달라지는가?

공정하게 말하면, 바틀은 원래 모든 게임 플레이어가 아닌 머드(MUD: Multi User Dungeon)게임 플레이어를 설명하기 위해 이 유형 체계를 고안한 것이다. 그는 세 종류의 플레이어들은 MUD를 "게임"으로만 대하지 않고 "취미", "스포츠", "오락"으로 대하며, 또한 "대부분의 플레이어가 네 가지 유형에 조금씩 속해있으며 특정하게 어떤 유형을 선호하는 경향이 있음"을 인정한다고 강조했다.

게임 비평가와 디자이너들이 이 유형 분류체계를 더 넓게 적용한다는 사실은 "게임"이 무엇인가에 대한 우리의 이해를 넓히려는 훌륭한 진보 의지를 반영하는 것일테다. 그러나 이는 이 유형 모델을 원래의 30인 연구(30-person study)의 범위를 훨씬 넘어서는 지점까지 확장시켜버린다.

내가 이런 사고 훈련을 제시한 건 작은 그룹의 플레이어들이나 하나의 장르에 집중했을 때 생기는 문제를 분명히 보여주기 위함이다. 플레이어들은 다른 게임이나 다른 사회적 맥락에서 각기 다른 선호와 행동을 보인다. 따라서 고정된 어떤 성격이나 고유의 "유형(type)"이 재미의 근원을 이룬다고 주장하기 어렵게 만든다. 내 형제들은 단순히 누구인가에 따라서가 아니라, 상황의 맥락에 따른 방법으로 게임을 한다. 각각이 그가 잘 아는 다른 플레이어와 게임을 같이 하고, 다양한 방식으로 플레이할 수 있도록 만들어진 게임을 한다.

이 점에서, 행동의 유형이 아닌 플레이어의 유형에 근거해 게임에 몰입하게 되는 과정을 설명할 때에 발생하는 두 번째 중요한 문제가 생긴다. 플레이어의 분류에 따라 게임을 디자인하자고 제안했을 때, 우리는 플레이어 기반이 어떤지에 대해 스스로 연역적 개념을 구체화해야 하는 위험을 안게 된다.

이 위험은 단순히 우리가 존재 여부를 모르는 고객(audience)을 놓치는 정도로 무해할 수도 있다. -이 부류의 플레이어를 이해하기 위해서는 "하드코어" 혹은 "캐주얼" 이상의 뉘앙스가 필요한, 어쩌면 킬러, 성취가, 탐험가, 교류자 중 어떤 것으로도 정의할 수 없는 이들. 그러나 더 큰 문제는, 플레이어의 유형분류를 염두에 두고

게임을 디자인하는 것은 어떤 게임을 어떤 사람들이 “해야만 하는지”, 어떤 플레이 스타일이 다른 것보다 유효한지에 대한 고정관념을 강화시킨다는 점이다.

바틀의 원문에서, 그는 “킬러”에 대해 좋게 이야기하지 않는다; 그들은 기본적으로 다른 플레이어들과 잘 어울리지 못하는 부류로, 플레이어 타입의 슬리데린([Slytherin](#))이다. 바트 스투어트(Bart Stewart)의 통합 모델(Unified Model)은 킬러들의 활동을 대부분의 게임에서 단순히 설계할 때 고려하지 않았을 뿐, 유효한 플레이 스타일인 것으로 정당화한다는 점에서 진전이 있다. 그러나 원래 유형화가 한 부류의 플레이어를 반드시 나쁘게 만드는 방식이라는 사실은 그대로이다. 이런 가운데, 적을 해치우는 잔혹하고 타락한 수단을 제공하는 <기어즈 오브 워(Gears of War)>같은 게임의 발표는 명쾌하게 “킬러” 플레이 스타일을 권장하는 게임을 위한 시장이 존재함을 입증해준다.

하지만, 게이머를 놓치는 것보다 더 문제되는 것은 특정 게임이 특정한 “타입”의 플레이어만을 위한 것 상정함으로써 무심코 잠재 고객을 배제하는 것이다. 이런 위험은 명확한 분류에서보다, 암시적이거나 쉽게 연결이 추론되는 경우에 더 심해진다. 말하자면 여성은 더 “캐주얼”한 게이머이거나 1인칭 슈팅게임(First-Person Shooter, FPS) 같은 빠른 진행의 게임에 덜 흥미를 느낄 것이라는 일반적인 가정 같은 것 말이다.

공정하게 말하자면, 어떤 연구는 정말로 인구통계학적 특징에 따른 서로 다른 선호에 대해 관찰하고, 어떤 연구는 이 차이 - 선척적인 면에서 남녀 사이의 인식의 차이와 같은 - 를 설명하려 한다. (예: 존 세리의 [“몰입과 미디어의 즐거움”](#)) 그러나, 다시 한 번 말하지만, 사람들이 어디에 몰입하며 편안함을 느끼는가 혹은 어떤 것이 시도 자체를 방해하는가의 관점에서 컨텍스트(context)가 큰 역할을 한다는 점을 고려하는 것이 중요하다.

예를 들어 다이앤 카(Diane Carr)의 연구를 보면, 여성들이 어떤 게임이든 자신이 원하는 것을 편안하고, 비심판적인 분위기에서, 규칙적으로 할 때, 고정관념이나 다른 일화적인 증거 모두에 근거한 예상은 사실상 사라진다. 그렇다, 남자들이 1인칭 슈팅 게임으로 3D 미로에서 길을 찾는 것에 신경 심리학적(neuropsychological)으로 감각이 뛰어날 수 있다. 그러나 그 때문에 여성들이 게임을 덜 하게 되는 것은 아니다. 어떤 게임이 대중적으로 어떤 이용자군에게 더 “의미가 있다”고 여겨진다는 사실은 ‘누가 그것을 즐길 수 있는가’보다 ‘누가 게임을 하려 하는가’의 측면에서 생

각해 불만한 요인이다.

그러나 게임을 디자인하는 관점에서 내가 “게임 어필”을 찾는 가장 큰 이유는 단순히 여러 성격의 사람을 섞는 것 보단 서로 다른 어필을 섞는 것이 훨씬 생각하기 쉽다는 점이다. 게임을 디자인하면서 우리는 게임을 즐기기 위한 다양한 방식을 만들 수 있고, 임의적으로 게임의 어필의 개수를 조금씩 줄여서 무의식중에 서로 충돌하는 것을 막을 수도 있다. 더 다양한 예시를 늘어놓기 전에, 이쯤에서 어필에 대해 생각할 때 유용한 몇 개의 분류를 제시하고자 한다.

어필의 다섯 가지 분류

연구자, 비평가, 그리고 디자이너들이 이미 게임이 플레이어를 사로잡을 수 있는 방법에 대해 분석하는 많은 방법을 제안해 왔다. 그런데 여기에 왜 하나를 더 추가하냐고? 다른 이들이 기존에 제시한 굉장한 아이디어들을 입증하여 추가적인 연구를 뒷받침하고자 하는 것도 이유 중 하나이다. 하지만 더불어서, 일반적인 수준에서 아직 이야기되지 않는 어떤 공백을 채우기 위해 이 접근법을 제안한다. 그리고 마지막으로, 우리가 어떻게 게임에 몰입하는가에 대한 연구나 이론 중 너무 많은 것들이 도전(challenge)에만 특별히 초점을 맞추거나, 게임의 몰입을 “재미”의 측면에서 정의하고 있기 때문이다.

최근 몇 년 사이에 나타난 인기 게임들 중에 단순 도전 게임이 아닌 것이 급증했던 것이나, 즐거움보다는 생각을 자극하는 “기능성(serious)” 게임이 조용히 늘어난 것을 고려해볼 때, 나는 지금이 우리가 어떻게 플레이 하는가에 대한 포괄적인 개념에 관심을 가지기 좋은 시기라고 생각한다 .

물론, 나는 고전적으로 학문적 전통에 따라 내가 선호하는 이론들을 진심으로 차용할 생각이다. 바트 스투어트의 [통합 모델](#)은 게임 디자인이 임의로 수용할 수 있는 정당한 스타일의 플레이를 나타내는 특정한 플레이어의 행동을 구분하는데 특히 유용하다. “비탄(griefing)”은 반드시 바보들만 위한 것이 아니다. 어떤 특정한 필요와 관심에 어필하기 위해서 게임 내에 만들 수도 있는 것이다.

미치 크파타(Mitch Krpata)의 [“게이머의 새로운 분류”](#)는 여러 종류의 도전, 몰두 (immersion), 오락(recreation) 사이의 잘 조율된 구분법을 제공한다. 미셸 아보트 (Michael Abbott)의 [“재미 요인 목록”](#)은 어필의 데이터베이스를 구축해서 너무 철저하지는 않지만, 날짜에 따라 체계화된 구조로 제공한다. (이 목록은 아직 작업이 진

행 중이다.)

한편, 후니크(Hunicke), 르블랑(LeBlanc), 그리고 주백(Zubek)의 [MDA](#)(Mechanics, Dynamics, Aesthetics -기계, 동역학, 미학) 접근법은 플레이어의 게임 몰입에 대해 아마 가장 포괄적으로 제시하고 있다. 그러나 일부 측면은 비교적 논의되지 않은 채로 놓아두고 있다. 어떤 이론적 접근에서는 “항복(submission)”을 게임을 하는 이유로 보기도 한다. – 그건 대체 어떤 걸까?

그럼, 여기서 다섯 가지 게임 어필에 대해 생각해 보자.

1. 성취(Accomplishment): 내적, 외적 보상(reward)과 관련된 어필
2. 상상력(Imagination): 가정, 스토리텔링과 관련된 어필
3. 사회화(Socialization): 우호적인 사회적 상호작용(interaction)과 관련된 어필
4. 오락(Recreation): 신체적, 정신적, 감정적 상태를 조절하는 어필
5. 파괴(Subversion): 사회적, 혹은 기술적인 규칙을 깨는 것과 관련된 어필

나는 주로 비디오 게임을 중심으로 연구해 왔지만, 이런 어필들이 상당 부분 다른 종류의 게임 디자인의 분석에도 똑같이 효과적으로 적용될 수 있다는 것을 깨달았다. 지금부터 각각의 분류 별로 몇 가지 어필들을 구체적으로 제시하려고 한다. 아마 여기에서 제시하는 것 외에도 더 많이 있을 것이다.

성취(Accomplishment)

성취는 “승리”나 게임에서의 성공으로부터 오는 보람과 관련이 있다. 관련된 어필로는 **완성**(게임을 끝내고, 모든 트로피, 성과(achievement), 잠겨있던 내용을 언락(unlock)하는 것), **완벽**(게임에서 스킬을 향상시키는 것), **지배**(다른 플레이어들을 이기는 것), **재산**(기회를 통해 보상을 버는 것), 그리고 **건설**(아트나 물건을 만들기 위해 게임을 이용하는 것)이 포함된다.

여기에서 완성과 완벽의 차이를 만드는 단서는 [미치 크파타](#)(Mitch Krpata)로부터 가져왔다. 내가 연구를 통해서 발견한 것은, 완성은 플레이어가 <Halo 3>에서 모든 성과(achievement)를 얻어내도록 독려하는 것이지만, 완벽은 여러 플레이어 가운데 가능한 한 최고 순위에 오르도록 독려하는 것이다. 지배 역시 후자의 요인이지만, 플레이어들은 자신의 스킬을 더 이상 향상시킬 필요가 없음에도 다른 플레이어들을 패배시키는 데서 만족을 찾는다. (전문 플레이어들도 가끔은 형편없이 쉬운 적을 이

기는 것에서 기쁨을 얻기도 한다.)

하지만 여기서 주목할 것은 성취가 자신의 기술(skill)로 게임을 마스터하는 데에서만 나오는 게 아니라, 단순히 무언가를 해내는(winning) 것이라는 점이다. 플레이어들은 카지노 슬롯머신에서 체리 세 개를 일렬로 세우는 것이나, 팜빌(FarmVille)에서 시간 안에 작물을 모두 수확하는 일과 같이 실질적인 기술 없이도 해낼(win)수 있는 것에서도 어필을 느낀다. 이것이 내가 운(fortune)이라는 어필 -실질적인 능력이 나 혹은 심지어 어떤 노력도 없이도 얻어지는 성취- 을 추가한 이유이다.

이렇게 전통적인 의미의 '성취'에 해당하는 어필을 실컷 설명한 다음에 표현 행위에 해당하는 어필을 같은 그룹에 묶어 놓는 것이 이상해 보일지 모르겠다. 그럼에도 건설을 여기에도 포함시킨 것은 무언가를 만드는 행위 역시 비슷하게 '목표지향적'이며 종종 외적인 기준(포럼에 올린 스크린샷에 대한 코멘트)으로 성공인지 실패인지가 갈리기 때문이다.

그 최종 결과가 팜빌(FarmVille)의 경작물로 모자이크한 모나리자든, 특별히 매력적인 스카이림(Skyrim)의 캐릭터든, 혹은 정교하게 세운 마인크래프트(Minecraft)의 궁전이든 간에 건설은 그 자체로 사용자가 정의하는 성취가 된다. 게임은 단지 이를 가능하게 만들어주는 플랫폼을 제공할 뿐이다.

상상력(Imagination)

상상력은 특정한 스토리텔링과 시뮬레이션에 따르는 가상의 현실을 말한다. 관련된 어필들은 스토리를 "관람"하는 **관객성(spectatorship)**, 스토리를 만드는 **디렉터십(directorship)**, 다른 종류의 정체성을 가장하는 **롤플레이잉(roleplaying)**, 그리고 가상의 풍경 속에 존재하는 척 하는 **탐사(exploration)**을 포함한다.

게임에 따라 강조하는 상상력 어필의 범위가 다르다. 예를 들어, 스카이림(Skyrim)은 디렉터십과 탐사에 무게를 둔다. 온라인 상의 스카이림(Skyrim) 포럼 어느 곳이든 가보면, 많은 플레이어들이 그들의 탐험과 자신이 접해본 예상 밖의 것들에 대한 각기 다른 세세한 이야기를 공유하고 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 롤플레이잉의 여지도 있는데 - 많은 플레이어들이 자신의 캐릭터에 대한 꽤 다양한 뒷이야기와 콘텍스트를 만들어 더한다.- 게임 자체는 플레이어들에게 이를 요구하지 않는다. 적어도 직접적으로는.

반면 매스 이펙트(Mass Effect)는 탐사의 방식은 덜 제공하고, 플레이어들에게 순차적인 탐험을 유도하지만, 롤플레이어를 직접적으로 유도하고 영화의 컷신과 주인공의 성격 옵션을 깔끔하게 정의하여 관객성에 더 초점을 맞춘다. 플레이어들은 여전히 디렉터십을 느끼면서, 그들이 다른 선택을 했던 방식과 서로 다른 스토리에 대해 논의한다. 그러나 게임은 할리우드 스토리텔링 테크닉을 더 많이 차용하기 때문에 이야기의 범위는 비교적 좁다. 한편, 기어즈 오브 워(Gears of War)는 캠페인 모드에서는 디렉터십의 기회를 제공하지 않지만, 대화, 컷신, 그리고 음악을 통해서, 관객성의 기회는 여전히 제공한다.

나는 관객성은 자신이 하는 게임의 스토리뿐 아니라, 다른 사람이 하는 게임을 보는 것도 포함해야 한다고 조심스럽게 주장한다. 이는 내가 조사 중에 이야기를 나눈 자신의 배우자에게 특정 게임을 사게 하여 플레이하는 것을 구경하는 사람들뿐 아니라, 텔레비전 앞이나 경기장에서 프로스포츠를 관람하는 수많은 관객들도 해당한다. 어떤 게임에서 사람들의 즐거움 중 일부는 “승리”지만, 그 과정에서 펼쳐지는 결말을 알 수 없는 드라마 역시 플레이어와 관객 모두에게 어필하는 것이다.

사회화(Socialization)

사회화는 플레이어가 대인 관계의 수준에서 다른 사람들과 연결되기 위해 게임을 이용하는 다양한 방식을 가리킨다. 관련된 어필에는 **대화**(conversation: 게임에서 플레이를 하며 하는 채팅, 혹은 게임 내 메시지를 통해 가능), **협동**(cooperation: 플레이 하면서 서로 돕거나 지원하는 것), **관용**(generosity: 낮은 레벨의 플레이어를 빨리 성장시키거나 선물을 주는 것과 같이, 주로 한 방향으로 이루어지는 도움)이 포함된다.

물론, 사회화는 좋아하는 책에 대해 친구와 토론하는 것부터 군중 속에서 영화를 보는 것까지 어떤 오락 매체에든 있는 어필이라고 할 수도 있을 것이다. 그러나 게임은 다른 것들에서 보여지는 이상의 특정한 사회화를 독려하는 방식으로 디자인될 수 있다.(실제로도 가끔 그렇다)

예를 들어, 락밴드(Rock Band)의 경우에 그룹이 재미있는 이유는 여러 사람들이 동시에 플레이할 수 있기 때문만이 아니라 이들이 활발히 협력할 수 있기 때문이다. 플레이어들은 서로 의존하고 또 서로를 도울 수 있다. 만약 한 플레이어가 못하면, 모든 플레이어가 그 음악을 연주할 수 없게 된다. 그래서 다른 플레이어들은 “오버드라이브(overdrive)”모드를 작동시켜 잘 못하는 멤버를 구하려고 하게 된다.

많은 팀 기반 액션 게임 역시 팀메이트 간의 대화에 의존하는데, 단지 안부를 묻는 수준(가끔 이런 목적으로 게임을 이용하는 플레이어도 있긴 하다)이 아니라 작전 정보와 적에 대응하는 단체 행동 계획을 공유하게 된다.

약간 비공식적으로 보면, 보다 일방적인 관용의 메카닉이 있다. 자기 자신은 보상을 받지 않고 다른 플레이어들을 도와주는 것 말이다. 용어상으로는 다소 모순되는 것 같아 보인다. 한 플레이어가 다른 플레이어를 돕는다는 것을 시스템에서 알 수 있다면, 도와주는 플레이어 쪽이 보상을 받도록 해서 '협력'이라는 말에 더 적당하게 만들어야 하지 않을까? 나는 이게 항상 그렇지만은 않다고 말하고 싶지만, 아직까지는 이런 시스템이 정말 만족스럽게 만들어진 것을 보지 못했다.

예를 들어, FarmVille은 서로에게 공짜로 선물을 보낼 수 있게 함으로써 협력없는 관용이 가능하게 되어 있다. 사람들은 서로 도와달라고 요청할 수 있으나(그리고 많은 플레이어들이 종종 그렇게 한다), 어떤 플레이어들은 단순히 남에게 선물 주는 것을 즐기기 때문에 기쁘게 이 기능을 이용한다.

불행하게도, 이 시스템은 마케팅 도구로서보다는 어필로 만들어졌다. 왜냐하면 게임을 하지 않는 친구에게 플레이어가 "선물"을 보냈다는 원치 않는 페이스북(facebook) 알림 메시지를 전송하기 때문이다. 일부 MMORPG 역시 공식적인 "멘토 시스템"을 제공하며(Shadow Cities나 Final Fantasy 6 같은 것들), 이런 어필을 실제 디자인에 들일 여지를 제공한다. 물론 비공식적인 수단으로 플레이어들이 만드는 것이 보다 전형적이기는 하지만 말이다.

오락(Recreation)

오락은 일반적으로 개선과 취미의 프로세스를 가리킨다. 일반적으로 누군가의 정신 혹은 심리 상태를 조정하는데 게임을 이용하는 것이다. 관련된 어필로는 편안함, 우울함, 즐거움이나 다른 감정으로의 **기분관리**(mood-management), 고통이나 어려운 문제에 대해 생각하는 것을 적극적으로 막는 **기분전환**(distracton), 어떤 문제에 대해 심사숙고 하는 **사색**(contemplation), 그리고 플레이를 통해 육체적으로 활력을 얻는 **활동**(exertion)이 포함된다.

이런 어필들 가운데 가장 폭넓은 것은 기분 관리이다. 내가 각각의 기분(휴식, 즐거움, 흥분..)을 각각의 어필로 제시하지 않고 기분관리라는 하나의 어필로 제안한 것

은, 이 목록이 지나치게 길어지기 쉽기 때문일 뿐 아니라, 어필에 해당하는 플레이 하는 태도와 결과로 나타나는 감정 상태를 구분짓고 싶기 때문이다.



그렇긴 하지만 기분 관리가 “즐거운 것”보다 대단히 더 많은 상태를 망라한다는 점에 주목할 필요가 있다. [플로우](#)(fIOW)는 느린 속도의 부드러운 게임으로, 게임이 어떻게 성취감보다 휴식을 장려할 수 있는가를 보여주기 위해 만들어졌다. Shadow of the Colossus와 Final Fantasy 12는 가끔 행복을 뛰어넘어 슬픔을 끌어내기까지 한다는 찬사를 받았다. 플레이어는 그들의 회사와 선호하는 무드에 따라 각기 다른 컨텍스트의 게임을 선택했다.

사색 역시 이와 관련된 어필로, 기분 관리의 한 부분이라고 볼 수도 있다. 예컨대 패시지([Passage](#))는 “재미”라는 확실한 목표보단 미묘한 영향을 주는 짧은 게임이다. 단순히 즐기기보다는 생각하도록 잘 계산된 게임이다. 기분전환은 역시 관련된 어필로, 플레이어가 감당해야 하는(예를 들면 도박 중독 같은) 다른 의무로부터 차단해주는 것을 의미한다. 그다지 중요하게 들리지 않겠지만, 이 어필 덕분에 병원에서 게임을 훌륭한 치료 도구로 활용할 수 있으며, 약을 쓰지 않고 효과적으로 고통을 줄여줄 수 있다.

내가 오락을 별도로 분류하는 것이 중요하다고 생각한 큰 이유 중 하나는 이것이 페이스북이나 모바일 “소셜 게임”에서 Wii나 다른 플랫폼의 모션 콘트롤 게임을 가

리지 않고 일명 “캐주얼”게임의 성공이 급증하는 주요 어필을 포함하고있기 때문이다. 비평가나 디자이너들이 그들의 전략이 **착취** 이상의 아무 것도 아님을 밝혀냈음에도 불구하고, 팜빌(FarmVille)과 타이니 타워(Tiny Tower) 같은 기술이 필요 없는 게임의 성공은, 이런 게임들이 플레이어들이 원하는 무언가를 제공한다는 것을 시사한다.

플레이어가 운 나쁜 봉이라고 한숨짓기보단, 플레이어들이 그런 게임에 돈을 지불하고 싶을 만큼 자신들이 정확히 원하는 것을 얻었다는 점을 생각해 보는 것이 더 의미있다. 그리고 많은 전통적인 게이머들이 Wii “셔블웨어(shovelware)”게임이 모션 콘트롤 기술이 할 수 있는 것을 아주 조금밖에 구현하지 못했다고 한탄했지만, 그 덕분에 시스템 판매는 거의 줄지 않았다. 그다지 사려깊지 못한 디자인의 Wii게임조차도 거실에 늘어져 있기만 하는 것을 관두려고 노력하는 누군에게 즐거운 육체적 활동의 기회를 제공했다.

파괴(Subversion)

파괴는 사회나 게임 논리 같은 것에 의해 정해진 규범과 기대를 위반하는 행동을 의미한다. 관련된 어필로는 **도발**(provocation: “부적절한” 행동을 통해 다른 플레이어에게 적극적으로 적대감을 불러일으킴), **붕괴**(disruption: 게임 논리 파괴와 결함 개척), 그리고 **위반**(transgression: 친절 NPC를 죽이는 것과 같은 “악랄한 플레이”) 등이 있다.

나는 이들 각각이 규칙 같은 것을 파괴하기 때문에 이 어필을 하나로 묶었다. 도발은 사람들이 공손한 상호작용과 게임 안에서 기대하는 행동에 대한 암묵적인 동의 상태의 사회적 기준을 깨는 것을 말한다. 붕괴는 게임에 하드코딩되어 있는 규칙을 깨는 것을 수반한다. – 그리고 만약 당신이 멀티플레이어 게임에서 당신의 이익을 위해 그 규칙을 이용한다면, 앞서 언급한 “공정한” 플레이에 대한 사회적 계약을 깨는 것이다.

위반은 일반적으로 가장 덜 공격적이다. 다소 포괄적인 문화적인 기준에 해당하는 규칙을 깨는 것이고, 일반적으로 동료 플레이어나 게임 룰에서는 허용되는 행동이기 때문이다. 그럼에도 불구하고 나는 이런 종류의 위반을 다른 파괴 어필과 함께 분류했다. 나의 연구 과정에서 여러 사람들이 입을 모은 바와 같이, 이런 활동에서 즐거움의 뿌리는 “못되게 구는 것”이기 때문이다. 하면 안 된다는 것을 알고 있는 일들을 하는 것을 중심으로 이런 행동의 어필이 나온다.

나는 이런 것들을 그저 한탄하고, 결함이나 부정행위로 보고 무시하는 대신, 유효한 어필로서 주목했다. 그저 일탈적인 행동으로 보기에는 너무 많은 플레이어들이 이를 즐기기 때문이다.(보다 포괄적인 해석은 미아 콘살보(Mia Consalvo)의 책, [부정행위\(Cheating\)](#)를 참조하기 바란다.) 게임 디자이너들은 이 어필을 어떻게 해결할 수 있을까?

가장 확실한 답변은 물론 실제로 파괴 행위를 완전히 무력화시키는 것이다. 어떻게 규칙 파괴를 독려시키면서 동시에 규칙을 파괴하는 스킬을 줄 수 있을까? 반드시 전체 스토리를 바꾸어야 하는 것은 아니다. “악마”로 플레이하는 방식을 디자인해 두는 것도 위반 어필을 제공하는 한 가지 방법이다. 예컨대 폴아웃3(Fallout 3)에서는 야만적인 살인자와 친근하게 음식을 공유하거나 어린 아이를 노예로 팔더라도 게임 로직상의 규칙을 전혀 깨지 않는다. 그러나 여전히 전통적인 이야기 방식과 사회적 규범에 도전하며 즐길 수 있다.

디자이너는 커뮤니티에서 잘난체하는 것이 당연히 기대되는 게임에서도 도발을 공식화할 수 있다: 앞서 얘기한 기어즈오브워(Gears of War)의 플레이어-대-플레이어 잔인성은 (이긴 후에도 수 초마다 적의 얼굴을 때릴 수 있다) 한숨을 유발하는 것을 공식화한 사례 라고 볼 수 있을 것이다. 게임의 규칙을 깨지 않고 일반적인 사회의 규칙을 깨는 방법들을 제공한다.

인정하건대, 이는 플레이어에게 게임을 실제로 망치는 (혹은 적어도 멀티 플레이어 서버에 침입하는) 위험을 지지 않고 실제로 게임 규칙을 깨도록 권장하는 것은 더 까다롭다. 치트키와 부활절 달걀은 - 통제 가능한 수준에서 게임 규칙을 파괴하는 - 이런 류의 인가받은 파괴에 해당한다.

이런 어필을 더 고의적으로 독려하는 게임을 상상할 수 있을까? - 게임 세상에서 결함이 게임세계의 맥락에서 말이 되는, 그리고 흥미로운 작은 문제들이 게임 규칙의 일부로 공공연해지는 매트릭스 스타일의 공상 과학(SF) 게임 같은? 그런 방법을 찾기 위해 플레이어들이 다투는 과정에서 게임이 무너지지 않게 해야 하는 입장이 되고 싶지는 않지만, 다른 개발자가 그런 시도를 하는 것을 지켜보는 건 흥미로운 것 같다. 파괴는 어필의 종류 가운데 현재까지 가장 논의되지 않은 분야이다.

어필간의 보완 및 갈등

이상의 어필에 대한 설명을 읽으면서, 아마 이들이 서로 배타적이지 않음을 알아챌 수 있었을 것이다. – 그리고, 사실, 이것이 가장 중요한 점이다. 우리는 좋은 나쁜들 사이에 이런 어필들이 교차하는 방법, 그리고 이런 교차점을 이용하기 위해 어떻게 게임을 디자인 할 것인지 에 대한 많은 방법을 논의할 수 있다.

게임의 결함을 찾고 이용하는 것은, 예를 들어, 규칙을 깨는 것에서 파괴와 연계된 어필을 제공한다. 하지만 적과 대응해 우위를 점할 수 있다는 것이나, 단순히 게임 시스템의 비밀을 알 수 있다는 점에서 성취와 관련된 어필 또한 제공하게 된다.

여러 게임 어필들이 종종 다른 게임 메카닉과 연결되지만 꼭 그럴 필요는 없다. 어떤 게임은 플레이어의 투입과 완전히 분리된 것으로 느껴지는 이야기의 컷신을 통해서 성취 어필과 완전히 분리된 상상력 어필을 제공할 수 있다. 그러나 또한 인터랙티브한 대화나 도전을 만들어 상상력과 성취를 혼합할 수 있다.

예를 들어 매스 이펙트(Mass Effect 2)에서는 대화 장면에서 어떻게 대답할 것인가를 플레이어가 선택하게 함으로써 디렉터십의 어필을 제공할 수 있지만, 플레이어가 기술을 완벽하게 하는 어필을 제공할 여지는 많지 않다. 어떤 대답들은 다른 대답보다 객관적으로 나은 결과를 가져오지만, 최고의 응답은 분명히 컬러-코드화되어 있으며, 일반적으로 당신이 지속적으로 “좋은 사람”이나 “나쁜 사람” 응답을 고르는 동안 얻을 수 있다.

반면에, L.A.노와르(L.A. Noire)나 데이어스 엑스 휴먼 레볼루션 (Deus Ex: Human Revolution)같은 게임에서의 대화장면은 플레이어에게 캐릭터의 얼굴 표정과 바디랭귀지를 포함한가장 효과적인 대답을 고르도록 요구함으로써 추가적인 도전을 제공한다.



어필을 섞는 것만큼 중요한 것은 물론 여러 어필들이 서로 모순될 수 있는 방법을 예측하는 것이다. 디자이너는 이를 통해 기능의 우선순위를 매기거나, 그들이 가장 권장하고픈 어필에 기반한 기능을 위한 추가적인 컨텍스트를 만들 수 있다. 예를 들어, 내가 ['엘루다모스\(Eludamos\)'](#)의 기사에서 설명했듯, 게임에서 “죽음”은 주로 스토리텔링에 엄청난 지장을 주지만, 플레이어가 반복되는 실패에 무언가 있음을 느끼게 만드는 적절한 방식으로도 생각할 수 있다.

다시 말하면, 상상력 어필을 희생하여 성취 어필을 제공하는 전통적인 방식이다. 하지만 어떤 게임은 이런 갈등을 예측하고 서사구조를 통해 죽음의 의미를 해명함으로써 미리 손을 쓰기도 한다. 바이오쇼크(BioShock)에서 클론으로 환생하거나 페르시아의 왕자: 시간의 모래(Prince of Persia: Sands of Time)에서 죽음이 믿을 수 없는 나레이터에 의한 실수였음을 밝혀내는 것이 그 예이다.

더 드라마틱한 접근은 당신이 가장 강조하고자 하는 것이 가장 핵심 어필이라는 것을 확실히 하기 위해서 특정한 기능을 완전히 없애버리는 것이다. 예를 들어, 어떻게 게임 디자이너들이 상상력 어필과 사회화 어필 사이의 잠재적 갈등을 다룰 것인지 생각해보자. 보더랜드(Borderlands) 혹은 Gears of War에서 제공하는 친구와의 사회화 기회, 도전을 감당할 수 있게 만들어 주는 협조적인, 멀티 플레이어 캠페인 - 그러나 당신의 친구가 컷신에 대해서 이야기한다면 상상력을 희생하게 될 수도 있다.

데몬즈 소울(Demon's Souls) 또한 협력적이고 경쟁적인 멀티플레이어 메카닉을 특징으로 하지만 (친구와 얘기하는 것 같은) 사회화 어필보다 (긴장된 분위기에 휩쓸리게 하는 것 같은) 상상력 어필에 우선순위를 둔다. 다른 플레이어와 음성 채팅을 통해 직접 소통할 수는 없지만, 잠깐 나타나는 유령으로나 땅에 쓰여진 간단한 메시지를 남김으로써 간접적으로 그들과 상호작용할 수 있다. 위험한 세계에서 플레이어들을 강제로 격리시킴으로써, 음성 채팅 기능이 제공하는 것보다 테마적으로나 스타일상 훨씬 일관성을 유지할 수 있었던 것이다.

어떤 어필들이 왜 충돌할 것 같은지는 항상 명백하지 않다. 하지만 이 접근법에 따라 게임 특징을 설명하면 적어도 기존 게임에서 무엇이 작용하고 무엇이 작용하지 않는지 비평하는 수단이 될 것이다. 그리고 이런 어필들을 습관적으로서 고려함으로써, 최소한 폭넓게 활용되는 어필들을 우선시하는 시도를 하는 게임이 더 많아지기를 개인적으로 바란다. 혁명, 탐험, 그리고 - 이렇게 말해도 된다면-재미를 위해서 말이다.

결론

이상의 게임 어필 이론에서 다양한 분야를 다루려고 시도했다. 말하자면 나는 이것이 보편적인 분류를 모두 망라했다고 보지 않으며, 더 폭넓은 디자인적 접근에서 게임의 잠재적 가치를 보는 방식의 시작점으로 본다.

더욱이, 나는 또한 어필의 종류를 추가되거나, 이후 연구에 따라 분류를 개편할 수도 있다고 생각한다. 기술이 필요치 않은 "소셜 게임"을 하는 것은 내가 위에서 설명한 오락과 기회 성취 면의 어필보다 더 복잡한 작용을 하는가? Wii나 Kinect에서 모션 콘트롤 게임을 하는 것 - 혹은 육상 스포츠 -은 운동감각의 활동을 더 다양하고 미묘한 다른 어필로 바꾸었다는 점에서 오락이 아닌 새로운 분류로 볼만한가? 나 스스로도 이 질문들에 대해 더욱 생각해보겠지만, 다른 이들도 이 차이를 어떻게 메울 것인지 제안해주었으면 한다.

또한, 나는 또한 이 논쟁이 단순한 이론적인 활동을 넘어서, 더 넓고 다양한 사려 깊고 혁신적인 게임을 디자인하는데 도움이 되기 바란다. 디자이너와 개발자들이 게임을 "재미"를 끌어낸다 미리 정해놓은 목적이 있는 장애물 코스로 정의하면, 우리는 다른 종류의 몰입과 경험을 놓치게 된다. 그리고 우리가 작고 다루기 쉬운 분류

로 플레이어들을 쉽게 설명할 때, 다양한 계층의 플레이어를 기쁘게 하거나 흥미를 불러일으킬 수 있음을 잊어버리게 될 뿐 아니라, 아직 발견하지 못한 플레이어들에게 절대 닿을 수 없는 - 혹은 장르를 창조해낼 수 없는 - 위험을 안게 된다.

참고문헌

Michael Abbott (2010). "Fun factor catalog." Brainy Gamer.
http://www.brainygamer.com/the_brainy_gamer/2010/08/fun-factors-catalog.html

Richard Bartle (1996). "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs."
<http://www.mud.co.uk/richard/hcdfs.htm>

Robin Carr (2005). "Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences." Simulation and Gaming vol. 36, iss. 4, pp. 464-482.
<http://sag.sagepub.com/content/36/4/464.short>

Mia Consalvo (2007). Cheating: Gaining advantage in videogames. MIT Press.
<http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?tid=11153&ttype=2>

Robin Hunicke, Marc LeBlanc, and Rober Zubek (2004). "MDA: A formal approach to game design and game research." In Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop, 19th National Conference on Artificial Intelligence (AAAI '04, San Jose, CA), AAAI Press. <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

Mitch Krpata (2008). "A new taxonomy of gamers." Insult Swordfighting.
<http://insultswordfighting.blogspot.com/2008/01/new-taxonomy-of-gamers-table-of.html>

John Sherry (2004). "Flow and media enjoyment." Communication Theory vol. 14, iss. 4, pp. 328-347. <http://icagames.comm.msu.edu/flow.pdf>

Bart Stewart (2011). "Personality and play styles: A unified model." Gamasutra.
http://www.gamasutra.com/view/feature/6474/personality_and_play_styles_a_.php?print=1

Jason Tocci (2010). "Arcadian rhythms: gaming and interaction in social space."
Reconstruction vol. 10, iss. 2.
http://reconstruction.eserver.org/102/recon_102_tocci01.shtml

Jason Tocci (2008). "'You are dead. Continue?': Conflicts and complements in game
rules and fiction." Eludamos vol. 2, iss. 2.
<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/43/81>