



## 플레이어를 창의적으로 만드는 게임은 무엇인가?

(How Can Gameplay Allow Players to Get Creative?)

작성자: 에디 레야-시(Eddy Léja-Six)

작성일: 2012 년 11 월 20 일

**창의성은 어떻게 게임 속에 불어넣어지는 것일까 -- 혹은 그게 가능한 일이긴 할까? 기획자 에디 레야-시(Eddy Léja-Six)가 이 질문에 대한 답을 구하기 위해 창의성과 게임의 본성을 살펴본다. 창의성이 발휘되는 게임은 어떤 것이며, 어떤 식으로 가능한 것일까?**

창의성과 게임은 인간의 활동 중 가장 중요한 것에 속한다. 아이들은 놀이를 하고 발명을 하는 데 많은 시간을 보내며, 때때로 이것이 동시에 이뤄지기도 한다. “이제 넌 은행 강도야. 그럼 내가 투명 공룡을 타고 널 쫓아갈게!”

많은 성인들이 <지뢰찾기(WinMine)> 는 “진정한 의미의 게임이 아니기 때문에” 하지 않는다고 말한다. 어떤 사람들은 스스로 “그림을 잘 그리지 못하기 때문에” 창의성이 없다고 단정지어 말한다.

사실, 이 두 활동은 우리 일상의 한 부분을 차지하고 있으며, 숨을 쉬는 것처럼 자연스럽게 유용한 행위라는 것이 밝혀졌다.

비디오 게임 개발자로서 우리는, 플레이어를 즐겁게 하는 방법과 의미 있는 경험을 제공하고 감성을 자극하는 방법을 알고 있다. 그러나 플레이하는 동안 그들이 창의력을 발휘하게 하는 도구를 가지고 있는가? 이를 시도한 게임들은 다 어땠는가? 우리는 게임플레이와 창의성을 합치려는 시도를 하고 있기는 한가?

다른 무엇보다 더, 창의성이란 대체 무엇인가? 여기에서 내가 만든 것 중 가장 많은 사람들의 동의를 얻은 정의를 제시해보겠다.

**창의성은 새 아이디어를 찾아 적용해 볼 수 있게 하는 정신적 과정이다.**

이 짧은 정의에 대한 더 자세한 설명은 이어지는 글을 통해 제시하도록 하겠다.



캘빈볼, (과도하게) 창의적인 게임 플레이의 완벽한 예  
캘빈 & 홉스, © 빌 워터슨 / Calvin & Hobbes, © Bill Waterson

## 그래서, 이제 어쩔건데?

이 글의 목표는 게임플레이와 창의성이 비디오 게임 기획에서 함께 작용할 수 있는지, 있다면 어떻게 가능한지를 밝히는 것이다. 이를 위해 나는 관련된 게임을 가능한 많이 접하고, 언급할 것이다. 아래의 목록이 내가 퀘스트를 마치기 위해 완료해야 하는 미션들이다.

- 창의성에 대해 더 완성도 있게 정의하기
- 게임 플레이에 대해 정의하기
- 기존의 게임에서 이 두 요소가 어떻게 결합되어 쓰이고 있는지 규명하기
- 플레이어에게 창의력을 부여하고자 한 시도가 왜 성공 혹은 실패했는지 원인을 분석하기

## UGC

비디오게임에서 창의성이 가장 극명하게 드러난 사례는 유저 제작 콘텐츠일 것이다. 레벨 편집기와 캐릭터 커스터마이징은 오래 전부터 있어왔지만, 미디어 몰클(Media Molecule)의 <리틀빅플래닛(LittleBigPlanet)> 같은 게임은 플레이어에게 어마어마한 창의성 발휘 기회를 주었다.

유저 제작 콘텐츠를 살펴보고, 이것이 창의적인 게임 플레이어라고 할 수 있는 이유를 알아보자.

### <페이스즈(Faceez)> 플레이 테스트

우리 네코 엔터테인먼트(Neko Entertainment)는 닌텐도 DS 용 소프트웨어 <페이스즈>를 개발했다. 유저들이 사진으로 인식된 얼굴을 합치고, 꾸미고, 애니메이션 효과를 줄 수 있는 앱이다. 내가 작업한 것 중 유일한 "비게임"이었지만, 내가 기획했던 어떤 게임보다 유저의 창의성을 더 많이 요구했다. 사실, 앱 전체가 캐릭터 커스터마이징 메뉴나 마찬가지로였다.

물론, 앱과 게임의 차이점은 게임플레이의 유무일 것이다. 그러므로 <페이스즈>는 게임플레이와 창의성이 결합됐는지 아닌지에 대한 예로는 적합하지 않을 수 있다. 그러나 이 앱은 소프트웨어에서의 유저 창의성에 대한 많은 실마리를 제공해 주었다.



만약 누군가 여러분이 기획한 앱을 홍보하기 위해 여러분 얼굴을 사용해도 되냐고 물어오면,  
안 된다고 하라. 내 말을 믿어도 좋다.

<페이스즈>의 플레이테스팅은 매우 재미있는 일이었다. 다른 두 가지의 행동 패턴이 합쳐져서 나타났다. 게임 애셋 (액세서리와 애니메이션)을 더한 유저들은 경험적으로 가능한 선택사항을 탐색하기 시작했으며, 그 다음엔 자신이 창의적이라는 사실에 자연스럽게 이르러 '무작위로 섞기(random)' 버튼을 눌렀다. 바꿔 말하면, 자신의 사진을 사용해 얼굴을 섞을 때 즉각적으로 창의적인 아이디어가 떠오르기 시작한다는 말이다. 왜 그럴까?

유저들이 섞은 얼굴은 그들과 가까운 사람들의 사진을 이용한 것이다. 다른 애셋들과의 다른 점은, 유저들이 이미 그들을 알고 있다는 점이다. 일단 어떻게 시스템이 작동하는지 파악하고 나면 그들은 즉시 자신이 찍은, 혹은 찍을 사진을 어떻게 사용할지 아이디어를 내놓게 된다.

- “내 짙은 눈썹을 내 여동생 얼굴에 붙이면...”
- “내 얼굴에 부장님 머리카락이라니!!!”
- “아, 브래드피트 사진 찍어서 나랑 합쳐봐야지!”
- “잠깐, 침팬지 얼굴형에 나랑, 브래드 피트랑, 우리 옆집사람을 합치면 어떻게 되지?”
- 등등...

이러한 생각을 적용시키는 데에는 테스트와, 확인과, 생각의 전환과, 결론 수정이 필요할 것이다... 그러나 진행 중에는 아이디어가 필요하다. 바로 창의적 아이디어 말이다.

반대로, 유저들이 창의적인 생각을 하기 전에 <페이스즈> 제작이 허세를 위해 참치를 등장시킨다면,

- 앱에 참치 액세서리와 검술 애니메이션이 있다는 것을 경험을 통해 알아야 한다.
- 혹은, 두 가지 가능성이 있다고 짐작할 수 있어야 한다. 이 말은, 허접한 게임이 아니라면 참치가 반드시 나올 거란 기대다! 그러면 사용자들을 이를 적극적으로 찾게 된다. 실망스러운 경우가 많기에, 소프트웨어 사용자들이 이런 생각을 갖긴 힘들긴 하다. 물론, 예측이 맞다면, 이는 훌륭한 경험이 될 것이다. (나중에 다시 다뤄볼 예정이다)

**창의성을 발휘하려면 플레이어가 가능한 옵션들을 잘 알고 있어야 한다.**

단점이라면 플레이어가 선택할 수 있는 옵션이 많을 수록, 이를 배우고 능숙해지는데 오랜 시간이 걸린다는 것이다.

**이름이 뭐니까? 퀘스트는 뭔가요? 좋아하는 색깔은 무엇이죠?**

레어(Rare)에서 나온 엑스박스 360 용 아바타 편집기에 네 가지 헤어스타일과 세 가지의 코 모양, 두 가지의 셔츠 밖에 없다고 상상해보라. 그런 가운데 어느 누가 창의성을 발휘할 수 있겠는가? 플레이어가 적용해보고 혼합해 본 요소들로 자신이 상상한 결과를 만들어낼 수 있겠는가? 그렇지 못하다면 어느 유저가 최악을 면한 결과 정도에 만족하겠는가?

**창의성은 선택할 수 있는 경우의 수가 많을 때만 구현되는 것이다.**

여기엔 벌써 논란이 있는 것 같다. 창의력을 발휘하기 위해서 유저는 주어진 툴을 쉽게 이해해야 한다. 이를 간단히 하려면 배워야 하는 선택 사항의 수를 줄여야 한다. 그러나

이로 인해 가능한 선택의 개수가 줄어들다면, 결과적으로 잠재된 창의성이 감소할 수도 있다.



어덜트 스вим(Adult Swim)의 <자살까지 5 분(Five Minutes to Kill Yourself)>은 너무나 훌륭한 기획을 가지고 만들어져, 창의성의 발현이 완전히 불가능하다. 이는 유의미한 결과의 개수를 획기적으로 줄임으로써 가능한 일이었으며, 이 게임의 암울한 분위기와 완벽히 어울린다.

필독도서 『게임 기획의 기술(The Art of Game Design<sup>1</sup>)』에서, 제스 셸(Jess Schell)은 간접 통제에 대한 아주 흥미로운 개인 경험담을 이야기한다.

나는 놀이공원에서 60 가지 맛의 막대사탕이 진열돼 있는 사탕가게에서 일하면서 하루에 백 번도 넘게 이런 질문을 들었다. “몇 가지 맛이 나 있나요?”

<sup>1</sup> 참조링크: <http://artofgamedesign.com/>

처음에 나는 거들먹거리며 60 가지 맛을 다 설명해주곤 했다 -- 그러자 손님들의 눈이 두려움으로 동그래지며, 내가 서른 두 번째까지 읊었을 때, 그들이 외쳤다. "그만! 그만! 충분해요!" 그들은 그 많은 선택에 완전 질려버린 것이다. 뒤이어 나는 새로운 접근방식을 생각해냈다. 그들이 맛을 물어보면, 나는 "상상하시는 맛은 다 있어요. 자, 원하는 맛을 말씀해 보세요. 저희 집에 다 있어요"

처음에 손님들은 이 강력한 자유도가 인상적이었나 보다. 그러나 곧 그들은 눈썹을 찡그리며 심각하게 고민하는 것이었다. "어... 체리? 아뇨, 잠시만... 그게 아니고... 음... 박하? 아닌데... 아, 됐어요" 그들은 만족을 얻지 못하고 가게를 떠나곤 했다.

마침내 나는 막대 사탕 판매에 알맞은 전략을 찾아냈다. 누군가 맛을 물어보면, 나는 이렇게 답했다. "상상할 수 있는 맛은 다 있지만, 그 중에 제일 잘 나가는 건 체리, 블루베리, 레몬, 루트비어, 윈터그린, 감초맛이에요". 그들은 선택의 자유에 즐거워하면서도, 동시에 매력도가 높은 소수의 선택지를 반가워했다. 대부분의 손님은 이 내가 만든 "제일 잘 나가는 여섯 가지" 중에서 사탕을 골랐는데, 사실 이 리스트는 재고가 너무 오래가지 않도록 그때그때 바뀌는 것이었다.

간접 통제는 플레이어들이 창의성을 자유로이 발휘해야 할 때의 압박감을 극복하는데 도움을 줄 수 있다. 사실, 기본 설정과 "무작위" 버튼이 바로 그것인데, "여러분은 여러분이 원하는 어떤 캐릭터든 만들 수 있어요. 그게 싫으면 이 기능을 사용하세요" 라고 안내하는 것이다.

## 왜 립스틱과 콧수염 사이에서 고민하는 걸까?

이 문제에 대한 또 다른 해결 방안은 선택 사항의 수를 줄이되, 플레이어에게 이를 합칠 수 있도록 해서 계속 많은 수의 유의미한 결과물이 나올 수 있도록 하는 것이다. 예를 들어 블리자드(Blizzard)의 <워크래프트 III(Warcraft III)>은 플레이어에게 열두 색깔 중에서 한 가지 색을 고르도록 해서, 열두 가지 결과만 나오도록 했다. 아이언 로어(Iron Lore)의 <타이탄 퀘스트(Titan Quest)> 플레이어들은 성별 당 다섯 가지 색깔 중에서 자신의 옷을 고를 수 있다.

우리는 선택 사항 대 결과물의 비를 계산함으로써 시스템의 조합적 깊이를 평가할 수 있다. <워크래프트 III>에서 플레이어들은 열두 가지의 선택 사항이 있고 거기엔 열두 가지의 결과가 나올 수 있다. 12/12는 1이므로, 비율은 1이 된다. 여기엔 조합적 깊이가 전혀 없다. <타이탄 퀘스트>는 총 일곱 가지의 선택 사항(남자, 여자, 흰색, 갈색, 파란색, 회색, 빨간색)이 있고, 열 가지의 결과가 나올 수 있다. <타이탄 퀘스트>의 비는 10/7, 즉 1.42이다.

선택 사항에 대한 연합 능력은 숙지할 선택 사항의 수와 유의미한 결과의 수 사이에서 엄청난 차이를 만들어낼 수 있다<sup>2</sup>. 이것이 게임의 목표에 맞춰진다는 점은 흥미로운 일이다. 색을 고르는 것만 가지고 커스터마이징이라 말하기는 어렵다. 블리자드의 기획자들은 플레이어가 서로 다른 모습을 할 수 있도록 다른 색이 필요했고, <워크래프트 III>은 12명까지 게임이 가능하다. <타이탄 퀘스트>처럼 남성과 여성을 고를 수 있게 하는 것이, 조합적 커스터마이징의 시작이 될 수 있다. (게임 후반에는 주로 그들의 장비와 활성화된 버프에 따라 캐릭터의 외양이 다르게 나타난다)

---

<sup>2</sup> "유의미한"결과라는 말을 사용하고 있는데, 캐릭터의 턱뼈를 1밀리미터 아래로 내리는 것으로는 피부로 느낄 수 있는 변화를 가져오지 못하기 때문이다.



<리틀빅플래닛>은 개별화와 창조성 면에서 지금까지의 게임 중 가장 깊이가 깊은 게임일 것이다.

선택 사항을 조합하는 이런 방법은 게임 유저가 어떻게 이미 존재하는 것을 조합함으로써 창의성을 발휘할 수 있는지를 설명해준다. 이 말이 맞다면, 이는 매우 한정되어있는 것 같다. 하지만 같은 것은 창의적 과정이라고 말할 수 없는가? 스탠포드 대학의 로버트 I 서튼 (Robert I Sutton)이 지적했듯<sup>3</sup>, 창의성은 옛 것으로부터 새로운 것을 만들어내는 것이다.

**창의성은 옛 것으로부터 새로운 것을 만들어내는 것이다.**

아이디어가 창의적인 것으로 인정받기 위해선 반드시 새로워야 하는가? 글썄, 창의성은 그 어떤 것보다 더 정신적인 과정이다. 만일 플레이어가 자신이 한 번도 본 적 없는 무언가를 발명했다고 느낀다면 (“와, 버락 오바마의 미(Mii)다!), 그건 그냥 기분 탓이다. 그렇다, 자신이 조물주라면 창의적인 아이디어가 새로워야 하겠지만, 세상 전체에 그런 것은 아니다.

---

<sup>3</sup> 참조링크: <http://ecorner.stanford.edu/authorMaterialInfo.html?mid=1187>

그러나 내가 말했듯, <페이스즈>에는 게임 플레이가 없다. 다른 매우 창의적인 게임인 <일렉트로플랑크톤(Elektroplankton)>(인디스 제로(Indies Zero)사)나, <아트 아카데미(Art Academy)>(헤드스트롱(Headstrong)사)도 마찬가지다. 유저가 만들어낸 콘텐츠가 어떻게 게임플레이의 일부가 될 수 있는지를 규명하기 위해선, 먼저 단어에 대해 정의해야 한다.

## 게임플레이란 무엇인가?

가마수트라 독자들은 비디오 게임이 무엇인지에 대해 모두 잘 알고 있다 -- 다만 논쟁의 여지가 있으므로, 나는 기꺼이 이것을 여기서 다시 정의하고자 한다. 주의. 이 글은 몇몇 독자들이 반대할 만한 의견을 담고 있다. 만약에 여러분이 <심즈(The Sims)>를 게임이라고 생각한다면, 스크롤을 아래로 내리시기 바란다.

우리는 모두 게임이 창의성을 구현하는데 “쓰일 수” 있다는 것을 알고 있다. 콜라주에서 잡지가 쓰이는 것처럼 말이다. 우리는 창의성이 게임플레이 도중에 발현되는지를 밝혀내야 한다. 놀랍게도 “게임플레이”라는 말을 합의하는 것조차 쉽지 않다. 톰 헤톤(Tom Teaton)은 이렇게 기술했다<sup>4</sup>. “대부분의 사람들이 ‘게임에서 게임스러운 부분’ 정도의 대략적 정의에 동의할 것이다. 그러나 곧 실제 게임플레이가 무엇인지에 대한 반대 의견이 제기될 것이며, 어떤 요소로 구성되어 있으며, 왜 어떤 요소는 게임플레이에 영향을 주고 다른 것은 그렇지 못한지 묻기 시작할 것이다.”

이 글의 목적 상, 나는 개인적으로 이를 정의하려고 한다. 게임플레이는 게임의 흐름에 있어 핵심을 이루는 것이다. 그러므로 게임플레이는 플레이에서 활동의 중심이라고 할 수 있다.

여기에 비디오 게임 내 게임플레이 활동의 몇몇 예를 볼 수 있다. 숨겨진 비밀을 위해 지도를 탐색하는 것, 하얀 사각형을 되돌려 보내기 위해 하얀 삼각형을 움직이는 것, D 트랙에서 #42 번 자동차로 세운 자기 기록을 깨기 위해 다시 도전하는 것, 방어구

---

<sup>4</sup> 참조링크: [http://www.gamasutra.com/view/feature/130978/a\\_circular\\_model\\_of\\_gameplay.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/130978/a_circular_model_of_gameplay.php)

등급에 맞는 새 방패를 장착하는 것, 혹은 얼마나 멀리 보이는지 확인하기 위해 높은 산을 오르는 것 등이 이러한 예이다.

그렇다면 게임플레이가 아닌 것은 무엇인가? 예를 들어 게임 모드를 선택하기 위해 메뉴를 둘러보는 것, 동영상을 보는 것, 모드를 제작하는 것, 음량을 키우는 것, 대기실에서 상대를 기다리는 것 등은 게임플레이라고 할 수 없다.

게임 플레이에서는 플레이어가:

- 목표**를 가지고 있다
- 목표에 향하는 중 **장애물**이 있어 목표에 단번에 도달할 수 없다
- 이 장애물을 제압하기 위해 **행동**에 착수해야 한다.

물론, 게임마다 세부적인 내용은 많이 다를 것이다. 한 번에 여러 개의 목표가 있을 수도 있고 플레이어가 각자 자신의 목표를 선택하거나 만들어낼 수도 있을 것이다. 장애물은 도전, 규칙, 미로, 퍼즐 등 다양할 것이며, 행동은 고도의 지적인 선택 (“지금 이 기지를 티어 2 기술로 업그레이드 할 적절한 시점인가?”)에서 거의 반사적인 (“연속 횡전해!”) 수준까지 포함한다.

## 게임플레이에서 유저 제작 콘텐츠가 갖는 힘

점점 더, 플레이어가 게임 내에서 자신의 캐릭터와 레벨, 세계를 만들 수 있는 여지가 많아지고 있다. 가능한 선택 사항의 양과 질이 유저의 자유도를 결정한다. 대부분의 편집기에서, 가능한 결과물의 경우의 수는 어지러울 정도이다.

이런 다수의 편집기는 게임플레이를 제대로 이해하지 못하고 있다. 예를 들어 레벨을 구축하고 이를 공유하도록 하는 것은 플레이어에게 레벨 디자이너의 역할을 맡기는 것이다. 그리고 레벨 디자인은, 아마 알고 있겠지만, 그 자체론 게임이 아니다.

때때로 게임플레이가 이러한 편집기에 영향을 줄 수 있고, 이는 대부분 선택사항이나 아이템을 풀어보는 형태로 제시된다. (“잘 하셨습니다. 방금 2 레벨을 완료하셨습니다!”

여기 근사한 3x2 플랫폼이 있으니 새 레벨을 만들어보세요!”) 그러나 이 경우에 게임플레이가 창의성의 문을 열어줬다고 한들, 창의성이 게임플레이의 일부가 되었다고 말할 수는 없다. 포커 플레이어가 자신이 딴 돈을 쓸 때는 더 이상 포커 플레이어가 아닌 것이다.

또 어떤 경우엔 게임플레이가 창의성을 제약할 수도 있다. 예를 들어 라이언헤드(Lionhead)의 <더 무비(The Movie)>에서 플레이어는 촬영 스튜디오에서 일하는 역할인데, 풍족한 톨로는 영화를 편집할 수도 있지만 플레이어는 가진 돈 내에서 배우를 캐스팅하고 열린 세트를 이용할 수밖에 없다. 또한, 플레이어가 공들여 만든 영화는 게임 플레이 자체에 영향을 미치지 못한다. 그저 온라인에서 공유할 수 있는 멋진 비디오일 뿐이다.

오디오서프 LLC (Audiosurf LLC)의 <오디오서프(Audiosurf)>와 나나 온-샤(Nana On-Sha)의 <바이브-리플(Vib-Ripple)>같은 게임은 음악이나 사진과 같은 어셋을 이용해 레벨을 디자인한다. 이것들이 창의적인 어셋이라고 할지라도, 이것들은 대부분 게임 밖에서 만들어진 것들이다 (게다가 플레이어가 만든 것도 아니다. 프로디지(The Prodigy)는 내가 제일 좋아하는 <오디오서프> 레벨 디자인 팀이다).



리얼타임 월드(Realtime Worlds)의 <올 포인트 볼레틴(All Points Bulletin)>은 총을 든 여러분의 캐릭터를 파란 콧수염을 한 70년대 포르노 스타의 모습으로 바꿀 수 있는 놀라운 힘을 제공한다.

가장 흔한 커스터마이징 기능은 플레이어가 메인 캐릭터의 모습을 만드는 것이다. 이런 류의 편집은 대체로 매우 깊이가 깊지만, 게임 플레이에 영향을 주지는 못한다. 예를 들어, 언젠가 나는 셰퍼드(Shepard) 소령의 얼굴을 털이 부송부송 난, 까칠하고 바삭 마른 남자의 형상으로 만들었었다. 하지만 이미 알고 있듯 이것이, 다른 사람들이 그에게 반응하는 방식에 영향을 미치지 못했다.

물론, 게임 플레이가 게임의 전부는 아니다. 캐릭터의 모습은 플레이 경험에 영향을 미친다. 그렇지 않다면 최대 규모의 게임 스튜디오가 심도 있는 개별화 특성을 개발하기 위해 그렇게 애를 쓸 리가 없다. 독창적인 개별화 캐릭터로 플레이하며 플레이어가 게임 전반에 걸쳐 받는 감동이 달라진다... 그리고 또 이는 플레이어가 사실은 그저 65535 번 플레이어라는 사실을 깨닫지 못하게 하기도 한다. 창조물을 온라인에서 공유하는 것도 놀라울 만치 만족스럽다. 다시, 이러한 종류의 창의성이 매우 보상성이 높다는 데에는 이견의 여지가 없지만, 이것이 게임플레이와 직접적으로 연관이 있다고 말하기는 어렵다.

## 이 플라즈마 캐논을 다른 색깔로 바꿀 수 있나요?

그러나, 캐릭터 편집기가 게임 플레이에 영향을 미치는 상황이 있을 수도 있다. 베데스다 소프트웨어스(Bethesda Softworks)의 <스카이림(Skyrim)>에서는, 플레이어가 캐릭터의 피부색을 열 가지 색 중에서 고를 수 있다. 이 선택에 따라 스탯, 스킬, NPC 의 반응이 달라진다. 또 이에 따라 가능한 시각적 개별화 요소가 결정된다. 예를 들어, 카짓(Khajiit)은 고양이 머리를 한 휴머노이드이다. 플레이어는 다양한 얼굴 모습을 고를 수 있지만, 무엇을 고르든 캐릭터는 고양이를 닮았다.

앞의 예에서 우리는 플레이어의 선택이 게임플레이와 관련된 열 가지의 결과를 불러올 수 있음을, 겉모양으로는 수억 개의 결과가 나올 수도 있음을 확인했다. 캐릭터를 창조하는 것은 즉 게임플레이 (스킬, 종족, 특성 등) 자체 보다는 시각적 요소(색, 의상, 얼굴 특징) 등과 관련된 선택사항이 더 많게 마련이다.

왜 그런 것일까? 자, 잘 조정된 게임 시스템의 기획자라면 다른 요소를 더 많이 가지고 있을 수록 더 밸런스를 맞추기가 어려워진다는 것을 알고 있다. 제작 중 뒤늦게 한 가지의 기술을 추가하는 것이 플레이어들의 전 경험을 붕괴시킬 수도 있지만, 최종 버전 1 주일 전에 콧수염 모양 열다섯 가지를 추가하는 것은 별로 위험하지 않다.

... 아 물론 라이언헤드의 <페이블(Fable)> 은 예외로 하고 말이다. 이 게임에서 수염의 모양은 보너스 요소로 작용한다. 기억하시라, 보안관 수염은 매력적이지만 무서워 보인다는 사실을!

현재까지는 커스터마이징 게임플레이가 플레이어에게 창의성을 발휘할 만큼의 충분한 자유도를 주지 못하는 것처럼 보인다. 선택사항의 수가 많지 않다면, 창의성 발휘는 불가능하다. 그리고 게임플레이와 관련된 선택 사항을 만드는 것은 너무나 어려운 일이다. 그럼에도 불구하고 유념해둬야 할 만한 예외도 가끔 있게 마련이다.

맥시스(Maxis)의 <스포어 크리처크리처 크리에이터(Spore Creature Creator)>는 지금까지 나온 게임 중 가장 심도 있는 캐릭터 제작 툴이라 할 수 있다. 유저들은 수 조 개도 넘는

서로 다른 창조물을 만들어낼 수 있다. 다리가 일곱 개이고 코가 세 개인 창조물을 만들어낼 수 있는 편집기라면 의심할 여지 없이 근사한 물건일 것이다. 게다가, 선택된 요소는 창조물의 능력에 영향을 미친다. 날개가 있으면 날 수 있고, 흉악하게 큰 이빨로는 고기를 뜯어먹을 수 있으며, 날랜 발로는 이 세계 안에서 제일가는 댄서가 될 수도 있다.

렐릭(Relic)의 <임파서블 크리처(Impossible Creature)>나 어소비즘(Asobism)의 <프리키펴즈(Freakyforms)> 등, 몇몇 다른 게임에서 심도 있는 게임플레이 효과를 위해 캐릭터 커스터마이징 기능을 제공하고 있다. 이런 편집기를 사용할 때 고유한 창조물을 만들고자 하는 의지와 효율성에 대한 욕구 사이에서 갈등이 발생할 수도 있다. 때때로 이런 갈등은 더 큰 창의성을 불러 일으키기도 하지만, 짜증과 비논리성을 가져오기도 한다. 완벽한 포식자를 만든다고 상상해보라. 거대한 앞발을 가진 육식 동물 말이다. 그러나 창조물을 만드는데 기본 레벨 1 의 앞발을 사용했으므로, 스텡을 살펴보면, 이건 전투 능력이 아주 약하다...

이 상황을 친구에게 설명하고 나서, 나는 친구도 똑같은 문제를 겪고 있으며 나와 똑같은 (창의적인) 생각을 떠올렸다는 것을 알게 되었다. 그는 최대 5 레벨의 공격력을 가진 작은 돌기를 다리 사이에 붙여 다른 사람들이 볼 수 없도록 했다. 그러자 그의 창조물은 그가 원하던 강력한 전투 괴물이 되었다. 작고 날카로운 모양의 생식기가 추가되었음에도 불구하고 자신이 원하던 모양새를 해치지 않을 수 있었던 것이다.



왼쪽의 크리처는 1 레벨의 공격 옵션 (치기, 물기, 밀기)을 보유했지만, 오른쪽의 것은 같은 공격을 5 레벨의 강도로 할 수 있다. 다리가 하나뿐인 파란 말라깽이가 진짜로 보라색 덩치보다 다섯 배나 강해 보이는가?

같은 현상 (개별화와 게임플레이간의 시너지, 혹은 대체 관계)을 다른 게임에서도 찾아볼 수 있다. 맥시스의 <심시티(SimCity)>의 플레이어는 자신들이 원하는 마을을 세우는 것이 불가능하다는 것을 깨닫게 된다. (“아, 사람들이 큰 공원을 위해서 세금을 두 배로 내지는 않겠구나!”) 하지만 이런 경우에서도 툭툭 튀는 생각을 따르는 것은 게임플레이의 효율성을 낮출 것이다. 플레이어는 그저서야 “내 마을”을 만드는 것과 파산을 피해야 한다는 두 가지 목표가 서로 맞닿을 수 없다는 것을 깨닫게 된다.

반대로, 플레이어들이 후에 게임플레이를 더 잘 이해하기 되어 창의적이고 효율적인 기획을 제시할 수도 있다. 이런 예가 바로 <스포어(Spore)>이다. 나중에 플레이어가 게임에서 만든 창조물은 게임의 로직과 일치하는 경향을 보이며, 동시에 괄목할만한 창조물이 만들어지기도 한다. 심지어 게임이 어떻게 작동하는지 모르는 사람들에게서도 말이다.

게임 세계의 로직 뿐만 아니라 게임의 규칙을 알게 된 플레이어들은, 잠행하는 캐릭터에게 빛나는 녹색 렌즈가 세 개 달려있는 고글을 장착한다 던지 하는 우스꽝스런 실수를 훨씬 덜 하게 된다.

## 창의성의 문법

평행우주와 다차원 세계에 관한 가장 위대한 발견이 누군가의 짧은 영감으로부터 비롯됐다는 것은 이미 잘 알려진 사실이다. 거기에 물론 많은 기초작업이 있었겠지만, 모든 것을 하나로 통합한 것은, 말하자면 떨어지는 사과와 끓는 주전자와 육조 위로 넘친 물이었다. 무언가가 관찰자의 머릿속에 들어가 딸깍하는 소리를 내야 모든 것이 맞아 떨어지는 것이다. 과학자의 마음이 받아들일 준비가 되어있었을 때 나선형 계단을 보고 DNA 의 모양을 알게 되었다는 사실은 널리 알려진 이야기이다. 만약에 그가 엘리베이터를 이용했다라면, 유전자에 관한 과학의 발전은 지금과는 많이 다른 모습일지도 모른다.

- 테리 프래쳇(Terry Pratchett), 『Sourcery』

미학적인 것과 효율적인 게임플레이를 위한 기획의 근본적인 차이는 무엇인가? 사실, 서로 같은 용어를 사용하지 않는다. 플레이어가 게임플레이를 위해 (특정 플레이 스타일에 필요한 모든 기술을 집어넣어서) <스포어> 의 크리처를 만든다고 하면, 게임의 규칙과, 대면하게 될 장애물과, 또 궁극적으로 도달하고자 하는 목표에 대해 생각해 볼 것이다.

반면, 플레이어가 게임플레이에 대해 잘 알기 전에는, 플레이어는 어떤 동기로 크리처를 만들게 되는가? 실제 플레이어들이 처음 게임을 플레이 해보며 처음 <스포어> 를 만들 때는 그들이 마주할 상황에 대해 명료하게 알지 못한다. 그러면 이것이 Z브러시(Zbrush)를 돌려보며 모델링하던 것과 비슷한 느낌인 걸까? 전혀 그렇지 않다.

초보자들에게는 크리처 편집기를 사용하는 것이 더 쉽다. "백지"를 앞에 두고 막막해지는 느낌은 가이드 덕분에 사라진다. 그러나 큰 차이점이 있다면, 플레이어들은 자신의 크리처가 생명을 얻으리라는 것을 알고 있다는 점이다 (오래 살아남을지는 모른다고 할지라도). 크리처를 만들 때, 플레이어는 자신이 기대하는 게임 세계 안에서 이것이 얼마나 걸맞은 것인지를 상상한다.

만일 창의성이 새로운 것을 만들어내기 위해 오래된 것들을 조합하는 것이라면, 의문은 대체 오래된 아이디어는 어디에서 오느냐는 것이다. 대부분의 게임 관련 개별화 시스템은

매우 폭이 좁고 제한적이며, 플레이어가 창의성을 발휘할 수 있도록 충분한 수의 선택 사항을 제공하지 못한다. 다른 영역에서 비롯된 아이디어는 대부분 별 대수롭지 못한 것이다. 적용할 수 있는 지식은 오직 내부에서 발생한 것이다.

<스포어>에서와 같이 편집 툴이 충분히 심도가 깊어 창의적인 아이디어에 기반한 기획이 가능하다면, 플레이어는 더 폭넓은 문법을 사용하게 된다. 이것은 아마 실제 세계로부터 온 요소의 조합일 수도 있고 (“나비문어를 보아라!”), 게임 세계로부터 온 것일 수도 있으며 (“모든 창조물이 먹고 싶어하는 작은 비행 동물”), 매일의 일상생활이나 (“우리 못생긴 수학 선생님의 복제인간”), 판타지 (“거대한 성기”), 혹은 문화적 아이콘 (“울버린의 발톱을 가진 호머 심슨”)이나 심지어 한 번에 다수의 다른 문법으로부터 온 것(“가운데 거대한 성기와 도르래가 달린, 날아다니는 호머 심슨”)일 수도 있다.



### 나비문어를 보아라!

이것이 <페이스즈>의 유저들이 곧바로 창의력을 발휘하게 된 이유이다. 많은 수의 선택 사항이 있었을 뿐만 아니라, 그들이 이미 알고 있었던 문법을 사용한 것이다.

물론 게임플레이 문법뿐만 아니라 창의적인 문법 안에서 작동하는 새로운 뭔가를 만드는 것도 가능하다. 때때로, 효율성은 그 자체로 미적인 가치를 가지고 있으며 게임에 친숙한 사람들은 한 번 보면 그 창조물의 특성을 파악할 수도 있을 것이다. (“사회성이 좋은 녀석을 만들었군. 혹시 몰라 날쌔 놈으로 만들다니 멋진 아이디어야”)

아이디어가 떠오르면, 매우 상반된 세계로부터 나온 개념을 연합시키는 능력이 창의성의 이정표가 된다. 더 간단히 말하자면,

### **창의성은 영감을 필요로 한다.**

영감이란 주로 새로운 형태, 개념, 행위 등을 만들어 내기 위해 뇌가 기존의 아이디어를 연합하는 방법을 설명을 의미한다. 이 과정은 대부분 무의식적이고, 또 드나듦의 반복이다. 이 가정이 맞는다면, 영감을 자극할 몇 가지의 방법이 있다.

우리는 이미 무작위 버튼이 플레이어들을 선택 사항에 익숙하게 만들어주는지에 대해 이미 논의했다. 구글 이미지를 탐색하거나 브레인 스토밍하는 사람들의 말을 듣는 등의 무작위는 아이디어를 제시해 줄 수도 있다. 개념이 제멋대로 흘러가며 생각할 거리를 던져주는 것이다.

임의적인 상황 또한 같은 효과를 불러일으킬 수 있다. 여러분이 가진 유일한 도구가 망치라면, 우연히 눈에 띄는 셀린 디옹(Celine Dion)의 CD 로부터도 아이디어를 얻을 수 있을 것이다. 상황은 플레이어에게 쓸만한 요소만 던져주는 것이 아니라, 특정 숫자의 제약을 암시하고 있기도 하다. 때때로 제약이 영감을 얻도록 도움을 주기도 한다. 가끔은 이를 파괴하기도 하지만 말이다. 게임플레이 문법은 제약 사항에 대해 개별화된 과정을 유도하기도 한다. 이러한 제약은 새로운 아이디어가 발현되도록 도울 수 있지만, 그렇지 않을 때는 창의적인 자세를 막거나, 말살할 수도 있다.

유저 제작 콘텐츠는 영감과 창의성을 발현할 수 있도록 하지만, 엄밀히 말해 이것은 게임의 일부라 말할 수 없다. 창의성이 게임 플레이에 영향을 주는 게임은 별로 없다. 이런 게임에서는 창의성이 시너지 효과를 발휘하거나 갈등 요소로 작용한다.

이러한 갈등은 피할 수 없는 사실에서 나오는 것이다. 모든 플레이어는 게임 플레이에 대해 최소 한 가지 이상의 목적을 가지고 있다. 유저 제작 콘텐츠는 이것과 잘 섞일 수도 있고 그렇지 못할 수도 있다. 이 현상은 중요한 의문을 제시한다. 창의성의 목적은 무엇인가?

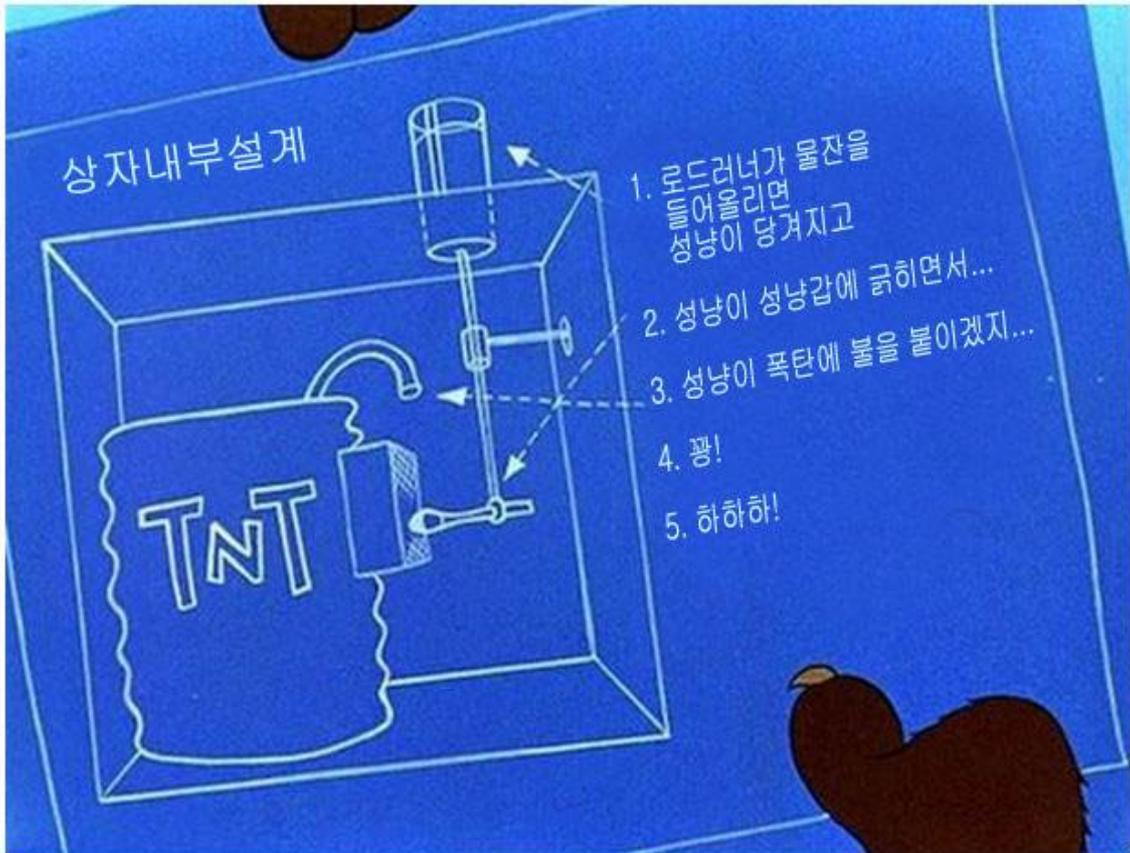
## 뮤즈의 비밀 문건

우리 모두에게, 창의성은 통찰, 깨달음, 상상력이란 단어를 떠올리게 한다. 이는 실로 중요한 창의성의 측면이다. 아이디어를 떠올리는 능력 없이, 창의성은 존재할 수 없다.

그러나 창의성은 거기서 멈추는 것이 아니다. 이것은 목적을 지니고 있다. 이 목적은 변화무쌍하고, 무의식적이고, 제멋대로이고, 실없을 수도 있다... 하지만 그래도 목적이다. 여러분이 목표를 가지고 있지 않다면, 창의성의 핵심을 잃고 있는 것이다. 창의성은 영감에 노력을 더한 것이다.

이론적 단계에서, 목표를 가진다는 것과 문제를 가진다는 것은 같은 말이다. 물론 완전히 다르게 들리겠지만. 예를 들어, 내가 문제를 만들었다는 죄목으로 여러분을 고발한다면 별로 좋지 않게 들리겠지만, 내가 여러분이 자신의 목표를 결정했다고 칭찬을 한다면 훨씬 근사하게 들릴 것이다. 둘의 느낌은 다르지만, 실제론 같은 현상에 대해서 이야기하고 있다. 문제를 일으킨다는 것은 목표를 만들어준다는 것이다. 마찬가지로, 목표를 세우게 되면 여러분은 거기에 도달하는 도중에 새로운 문제와 마주하게 된다.

**창의성은 문제 해결 능력이다. 그리고 거기에는 목표가 필요하다.**



애크미(ACME<sup>5</sup>) 사의 통계는 코요테가 배고플 때 78% 더 창의적임을 보여준다. (출처 불명)

인생은 목표로 가득 차 있다. 야망, 꿈, 욕구, 전문적 도전과 요구, 사회적 책임 등등... 그러면 실생활의 어떤 문제가 "새로운 아이디어를 찾고 적용시킬" 능력을 해결해주는가? 사업을 접는다 던지, 아이들에게 채소를 먹게 한다 던지, 쓸렁한 분위기를 띄우기 위해 농담을 한다 던지, 차에 짐을 싣는다 던지, 일요일 저녁에 작곡을 열 페이지 정도 한다 던지, 사막에서 금고를 연다 던지 등등, 경우의 수는 아주 다양하다.

목적을 가지는 것과 해결책을 찾는 것이 같다는 말은, 게임플레이와 창의성은 매우 밀접한 연관이 있다는 뜻이 된다. 위에 제시된 예는 모두 아주 어려운 것들이기도 하다. 그래도 비슷한가?

<sup>5</sup> 로드러너 - 코요테 애니메이션에 나오는 가상의 회사(역주)

모든 게임은 최소한 하나의 목표를 가지고 있다. 플레이어가 인식하지 못하더라도 말이다. 그렇지 않은 것은 게임이라고 할 수 없다. 그러나 실생활의 문제 해결은 게임플레이에서의 문제 해결과는 다를 수밖에 없다. 게임 플레이 중에는 플레이어에게 제한된 선택 사항만이 허용되고, 또 게임으로부터 끊임없이 판단을 당한다.

여러분은 이런 현상이 게임에 따라 다를 것이라고 생각할 수도 있다. 하지만 실제로는 그렇지 않다. 우리는 지금 실생활과 게임을 비교하고 있음을 기억하라. 가장 뛰어나고 높은 자유도의 물리 엔진을 이용해 만든 초대형 온라인 게임일지라도, 실제 세계와 비교해 볼 때 그저 단순하고 제한적인 물체와 시스템을 제공할 뿐이다.

만일 창의성이 게임의 목표로 간주된다면 어떨까? EA 브라이트 라이트 (EA Bright Light)의 <크리에이트(Create)>를 통해 알아보자.

## 창의성을 위하여

<크리에이트>는 <요절복통 기계([Incredible Machine](#)<sup>6</sup>)> 같은 퍼즐과, 기계를 만드는 도전, 그리고 커스터마이징 가능한 환경의 혼합으로 이뤄져 있다. 이 게임이 좋은 퍼즐 게임이고, 커스터마이징과 게임플레이에 쓸 수 있는 수백 가지의 아이템이 있지만 일렉트로닉 아트스(Electronic Arts) 웹사이트에서 홍보하고 있는 목적을 달성하는 데는 실패했다. “창조는 여러분의 창의성을 알아보고 거기에 대해 보상합니다”

이 게임은 “창조 연쇄”라는 특별한 도전과제를 제시한다. 플레이어는 특정 레벨에서 특정한 툴 세트를 이용하여 보상을 얻는다. 당연히 창조 연쇄의 기획 의도는 플레이어에게 창의성을 발휘할 기회를 주는 것이고, 그래서 그들에게 가능한 선택사항을 더 많이 알게 하는 것이다. 이런 선택 사항들은 레벨 편집기에서의 선택사항과는 매우 비슷하지만, 이것들은 완전히 게임의 일부이고, 게임플레이의 문제 해결과 같은 인터페이스를 사용한다. 나디오(Nadeo)의 <트랙마니아(Trackmania)> 게임 시리즈가 가능한 가장 효율적인 트랙을 디자인하기 위하여 플레이어들에게 레벨 편집기 인터페이스를 제공했던 것처럼 말이다.

---

<sup>6</sup> 참조링크: [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Incredible\\_Machine\\_\(series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Incredible_Machine_(series))

사실, 창조 연쇄의 진짜 목표는 창의성이 아니다. 진짜 하드코딩된 목표는 “이 툴들 각각을 충분히 사용하게 하는 것”이다. 플레이어는 아무 선택사항이나 골라보면서, 화면에서 아무 것이나 클릭해보면서 보상을 얻을 수 있다. 도전이 완료 돼도 창의성이 발휘될 여지가 없다. 그다지 두뇌활동을 필요로 하는 도전이 아닌 것이다.

플레이어는 게임을 계속하기 위하여 게임이 원하는 것을 해 주었을 뿐이다.



위의 그림은, <크리에이트>에서 1 레벨인 놀이 공원에서 창조 연쇄가 시작되는 지점을 나타낸 것이다. 아래 두 그림은 도전에 대한 다른 두 “해결방안”을 보여준다. 게임 시스템 상에선 두 가지가 똑같이 유효한 방법이지만, 한 가지가 다른 것에 비해 명백히 더 창의적이다.

우리는 영감이 억지로 발현될 수 없음을 확인했다. 그래서 우리는 게임이 플레이어에게 창의력을 발휘하라고 요구할 수 없음을 이해하게 되었다. (“창의성을 발휘하세요!! 당장!!”)

**창의성이 그냥 발휘되게 만들 수는 없는 일이다.**

플레이어가 창의성을 발휘하고 싶어하더라도, 요구에 의해서 할 수는 없다. 시간이 필요하다. 그러나 무언가 조정을 통해서 플레이어가 창의성을 발휘할 수 있게 되었다면, 어떻게 된 일일까?

### 창의성 > 0.5 라면, 10 으로 가라

<크리에이트>로는 창의성의 등급을 매길 수 없다. 현존하는 어떤 비디오게임에서도 불가능하다. 게다가 인간은 남의 아이디어를 평가하는데 매우 서투르다 -- 개발자로서 여러분은 이러한 문제를 아마 인식하고 있을 것이다. 비디오게임의 AI 가 어떻게 이런 관념적인 문제를 헤쳐나갈 수 있을까?



3D 렐름(3D Realms)의 <듀크 뉴캠 포에버 (Duke Nukem Forever)>의 첫 번째 레벨에서, 이 AI 가 조종하는 지구 방위군 대원은 내가 칠판에다 써준 교활한 계획을 승인하려 하는 것 같다.

닌텐도의 <위 뮤직(Wii Music)>은 매우 재미있는 접근을 시도한다. 이 게임에서 플레이어가 악기를 고르고, 선택된 곡을 연주하고, 커버를 디자인하면, 시스템에서는 플레이어에게 각자의 작업에 대한 평점을 묻는데, 거기에는 제한이 없다. 기획자는 게임이 음악의 질을 판단할 수 없으며 이 상황에서 적절한 선택사항은 오직 플레이어의 평가뿐이라는 점을 알고 있었다.

### **창의성은 컴퓨터가 규정하거나 판단할 수 없다.**

창의성이 컴퓨터에 의해 규정된다면, 보상을 줄 수도 없고 더 중요한 것으로 플레이어가 창의성을 발휘하지 않는 것에 대해 처벌을 해선 안 된다. 심지어 아주 사소한 처벌로도 플레이어가 게임을 그만두게 할 수 있다.

우리는 창의성을 자기 만족이란 측면에서 정의했다. 지금까지의 모든 파편들을 모아, 창의성의 궁극적 정의를 만들어보도록 하자.

- 창의성은 우리로 하여금 새로운 생각을 찾고, 적용할 수 있게 하는 정신적 과정이다.
- 창의성을 발휘하기 위해서, 플레이어는 가능한 선택 사항을 숙지해야 한다.
- 많은 수의 선택 사항이 있을 때만 발휘된다.
- 창의성은 옛 것으로부터 새 것을 만드는 것이다.
- 영감을 필요로 한다.
- 문제 해결 능력이며, 목적을 필요로 한다.
- 억지로 창의성이 발휘되도록 할 수 없다.
- 컴퓨터가 규정하고 등급을 매길 수 없다.

### **창의적 해결책**

아이러니하게도, <크리에이트>의 몇몇 퍼즐 레벨에서는 특정 형태의 창의성이 발휘되도록 만들어졌다. 이것이 모든 퍼즐풀기 게임플레이가 창의적이라는 뜻은 아니다. 반짝이는 아이디어가 있다고 해서 스도쿠를 더 잘하게 되지는 않는다. 그러나 주장하건대,

창의적인 플레이어는 클루니게임즈(Kloonigames)의 <크래용 피직스(Crayon Physics)>같은 게임을 훨씬 더 잘 할 수 있다.

모든 게임플레이 요소와 마찬가지로, 퍼즐 또한 목표를 가지고 있다. 유저들이 자신들에게 주어진 선택 사항을 알고 있다면 장애물을 넘어서기 위해 창의성을 발휘할 것이고, 다른 수많은 해결책을 떠올릴 수 있다.

여기서 재미있는 의문이 제기된다. 만약 선택지가 하나밖에 없다면 플레이어의 창의성이 발휘될까? 요나 레러(Jonah Lehrer)는 언제 어떠한 방법으로 창의성이 사용되는지를 규정하기 위해 관련이 없는 문제를 결합하라(Compound Remote Association Problems<sup>7</sup>)고 이야기한다. 이런 퍼즐을 푸는 데는 한가지 해결방법밖에 없지만, 마음속에선 이를 풀기 위해 떠오른 생각들을 연합하게 된다. 한 가지 방법으로밖에 풀리지 않는 퍼즐은 창의성을 발휘하게 하기 위해 이러한 방법을 사용할 수 있다.

퍼즐은 그 자신의 창의성을 규정하려고도, 평가하려고도 하지 않는다. 퍼즐은 오직 플레이어가 떠올리는 해결책에만 관심이 있다. 가장 심도 있는 퍼즐마저도 플레이어의 창의성 발휘를 보장해주지 않는다. 단지 게임플레이 내부의 문법 속에서 창의력을 발휘할 기회와 재미있는 선택을 할 기회를 제공해 준다. 게임은 또한 구조와 레벨 디자인, 또는 타임 스케일을 통해 영감을 자극하고 고양시켜줄 수도 있다.

물론, 우리가 퍼즐이라고 부르는 게임 속에서 항상 창의적인 문제 해결을 찾아볼 수 있는 것은 아니다. 예를 들어, 레어(Rare)의 <벤조와 카주이: 너트와 볼트 (Banjo and Kazooie: Nuts and Bolts)>에서 차량을 디자인할 때, 팝캡(PopCap)의 <비주얼드(Bejeweled)>보다 더 창의성을 발휘할 여지가 많다.

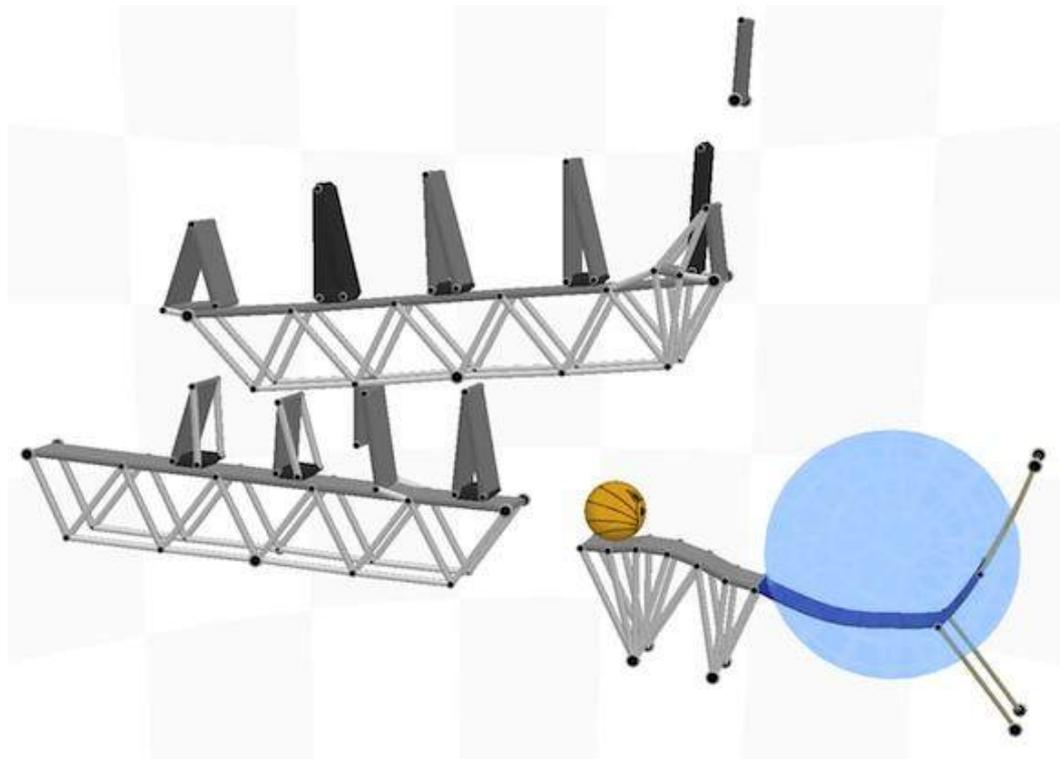
창의성의 정도는 우리가 규정한 요소에 따라 달라진다. 예를 들어, 피터 스탁(Peter Stock)의 <아르마딜로 런(Armadillo Run)>은 시간이 흘러도 변함없는 그 전작 <요절복통 기계>보다 훨씬 창의적이다.

---

<sup>7</sup> 참조링크: <http://www.youtube.com/watch?v=pQNoqrIWkrY>

장르의 시조는 플레이어에게 각 레벨에서 특정한 아이템 세트를 제공한다. 예를 들어, <요절복통 기계 2>의 3 레벨에서는 농구공, 테니스공, 풀무, 가위만을 사용할 수 있었다.<sup>8</sup> <아르마딜로 런>은 항상 일곱 종류의 아이템에 두 가지 선택 사항(탄성력과 타이머)을 덧붙이고, 일정한 돈을 쓸 수 있게 했다.

이것으로 인해 선택 사항을 배우기가 훨씬 쉬워졌고, 플레이어들은 자유도 면에서 부담을 안게 됐다. 또 이 게임은 레벨 디자인의 초기 상황을 통해 영감을 매우 능숙하게 자극하고 있는데, 다시 말하자면 플레이어에게 거리, 높이, 빛, 장애물, 시간 제한이 있는 이벤트 등 새로운 제약 조건을 이용해 풀어내야 할 새로운 문제를 던져 주었다는 뜻이다.



<아르마딜로 런>은 창의적인 사고를 가능하게 하는 퍼즐 게임이다.

많은 게임이 창의적인 생각에 대해 보상을 준다. 로봇이나 기계를 만드는 게임이 좋은 예가 될 수 있다. 가브리엘(Gabriel)의 <로봇 아레나(Robot Arena)>,

---

<sup>8</sup> <Even More Incredible Machine>은 요절복통 기계의 확장팩이지만, 국내 출시당시 <요절복통 기계 2>로 출시. 추후 발매된 <Incredible Machine 2>는 <뉴 요절복통 기계>로 출시(역주)

[www.crackingideas.com](http://www.crackingideas.com)<sup>9</sup> 의 <스프로켓 로켓(Sprocket Rocket)>, 로비오(Rovio)의 <배드 피기스 (Bad Piggies)>와 루도시티(Ludosity)의 <밥 케임 인 피시즈(Bob Came In Pieces)> 같은 게임들 말이다. 그러나 <토리바쉬(Toribash)> (나비스튜디오(Nabi Studios)), <맥스와 마술연필(Max and the Magic Marker)> (프레스 플레이(Press Play)), <메지카(Magicka)> (애로우헤드(Arrowhead)), <폰티펙스(Pontifex)> (크로닉 로직(Chronic Logic)) 등 다른 장르의 게임도 많이 있다... 이런 게임을 통틀어봤을 때, 창의성은 게임의 목적이 아니며, 그저 플레이어의 가장 강력한 무기가 될 수 있다.

이러한 예를 통해, 창의성이 발현되려면 복잡한 게임플레이 시스템이 필요하다는 것이 드러난다. 그러면 풍부하고 개방적인 복잡성은 퍼즐에만 국한된 이야기일까?

## 그러면 내게 생각이 있어, 저 외계인을 쏘!

전략은 특정한 목표를 성취하기 위해 기획된 장기적인 행동 계획 혹은 계획을 고안하는 행위이다. 보통 이것은 게임 플레이의 “액션”에 속한다. 장애물을 넘어서서 목표에 도달하기 위해, 플레이는 전략을 발명하고 적용한다 (탐험, 수수께끼 풀기, 몬스터 잡기와 같은 다른 행위들 속에서).

알다시피, 나는 케이브독(Cavedog)의 <토탈 어나ihil레이션(Total Annihilation)> 이나 인텔리전트 시스템스(Intelligent Systems)의 <어드밴스 워즈(Advance Wars)>와 같은 RTS 나 턴 기반 전략 게임에만 국한하여 이야기를 하고 있는 것이 아니다. 사실, 전략은 어떤 게임에서도 일부를 차지한다. 예를 들어, 어케인(Arkane)의 <디스아너드(Dishonored)>, IO 의 <히트맨(Hitman)>, 크라이텍(Crytek)의 <파크라이(Far Cry)>, 캡콤(Capcom)의 <데드 라이징(Dead Rising)>, 유비소프트(Ubisoft)의 <어쌔신 크리드(Assassin's Creed)>같은 게임은 실로 전략적인 게임이라 할 수 있다 (최소한 전술적이다).

---

<sup>9</sup> 참조링크: <http://www.crackingideas.com/>

전략은 퍼즐을 푸는 것과 같은 방법으로 창의성을 이용한다. 만일 플레이어가 선택 가능한 경우의 수를 파악하고 현명한 선택을 해야 한다면, 뜻밖의 행운이 목표에 닿도록 도와줄 수도 있다.

모든 전략이 퍼즐에서처럼 영감을 필요로 하는 것은 아니다. 능숙한 플레이어는 단순하고 기본적인 전략을 가지고 많은 게임에서 승리를 거둘 수 있지만, 통찰력 있는 창의성은 행동을 위한 빛나는 계획을 제시해 준다. 예를 들어, 역사상 가장 위대한 체스 플레이어는 자신이 발명한 수에 자신의 이름을 붙였다. 그들에게는 창의성을 발현시켜주는 “아하” 순간이 있었던 것이다.



전략은 난관을 극복하기 위해 설계된 행동 계획이다.

유진 시스템(Eugen Systems)의 <R.U.S.E.>

따라서 전략과 전술은 게임플레이의 문제를 해결하는 창의성을 발휘할 수 있는 잠재적인 방법이라고 할 수 있다.

하지만 어떤 게임에서 플레이어들이 새 아이디어를 떠올릴 수 있는 기간은 얼마나 될까? 플레이어들은 같은 해결책을 반복해서 쓰게 될 것이다. (저그 러쉬(Zerg rush)!) 심지어는, 어떤 플레이어는 백 개의 퍼즐을 푸는 것만으로 창의성을 발휘하지 않고도 천 번의 전투에서 승리할 수도 있다.

친숙한 게임 공간에서 커다란 자유를 누르게 한다면 무슨 일이 벌어질까?

## **샌드박스(Sandboxes)**

샌드박스 게임은 플레이어에게 막대한 자유를 주는 것에 초점을 맞춘다. 어디를 갈지, 무엇을 할지, 어떻게 할지를 결정할 자유 말이다.

<심즈> 와 락스타(Rockstar)의 <그랜드 테프트 오토(Grand Theft Auto)>는 이런 경향을 잘 설명해주는 예이다. 이 두 시리즈의 가장 큰 차이점이라면 (여성 캐릭터의 우아함을 제외하고), <그랜드 테프트 오토> 는 샌드박스와 전통적인 스토리 기반의 목적 지향적 게임플레이를 섞은 반면, <심즈> 는 책임도 배경 스토리도 없는 거대한 장난감 상자라는 점이다.



샌드박스 게임은 어... 모래상자로부터 영감을 얻었다. 여기에 좋은 예가 있는데... 픽소울(Pixelowl)의 <샌드박스(The Sandbox)>라는 게임이다.

만일 전략과 복잡한 문제 해결이 플레이어에게 창의성을 발휘할 여지를 준다면, 샌드박스는 더욱 그러하다. 실제로, 이 열린 결말 시스템은 플레이어에게 많은 선택 사항을 제공하며 그들 스스로의 목표를 세울 수 있도록 유도한다. 결과적으로, 샌드박스 게임은 대개 전략, 전술, 문제 해결의 형식을 포함하고 있다.

“샌드박스”라는 이름은 어린 시절의 순수한 창의성을 궁극적으로 상징하기 위한 단어이다. 샌드박스게임 플레이어가 아이처럼 진짜 모래상자를 가지고 놀지는 않지만 말이다. 어린이들은 모래와 자신의 상상력밖에 가진 것이 없다. 운이 좋다면 다른 장난감도 있을 수 있겠지만, 그렇지 않다면 개똥만 있을 것이다.

올더스 헉슬리(Aldous Huxley)는 “침묵은 잠재적인 지혜와 위트로 가득 차있다. 위대한 조각품이 다듬어지지 않은 대리석에서 나오는 것처럼.” 라 썼다. 어린이는 빈 모래상자

같은 조악한 도구로도 훌륭한 게임 기획자가 되곤 한다. 그들의 목표는 그들에게 의미있는 플레이 경험을 만들기 위한 도구를 고안하는 것이다. 여기에 때때로 일종의 게임플레이가 포함되기도 한다.

샌드박스 비디오 게임에서, 대개 게임이 시작하기 전부터 캐릭터, 환경, 행동, 힘, 조종 등과 같은 많은 양의 콘텐츠가 존재한다. 모래에는 성격이라고 할 것이 전혀 없지만, 이런 요소는 플레이어의 마음 상태에 많은 영향을 준다. 혼자 장난감 가게에 간 어린이를 떠올려보라. 해 볼 것이 너무 많다!

게임의 주제는 플레이어에게 아이디어를 제공하지만, 규칙도 던져준다. 예를 들어, 모터 달린 차량은 <심즈> 와 <GTA>에서 매우 다른 역할을 한다. 맥시스 의 게임에서 차량은 전적으로 이벤트로써, 단지 통근을 나타낼 뿐이다. 플레이어는 차량과 상호작용을 하려고 시도조차 하지 않는다. 반면 <GTA> 플레이어들은 이내 차량이 퀘스트 아이템, 이동 수단, 공격수단, 유인, 폭발 등에 쓰일 수 있음을 알게 된다.

이로 인해 다른 형태의 창의성이 우리의 주의를 끌게 된다. 지금까지, 우리는 창의성이 문제를 해결하기 위해 어떻게 해결책을 찾는지 규명해왔다. 이제, 해결책을 구하는 것으로 인해 새로운 목표가 드러나게 되었다. 이것을 기회 창의성이라 부르도록 하자.

모든 <GTA> 플레이어는 A 에서 B 로 가는 것이 바보가 되는 지름길임을 알고 있다. 예를 들어, 스토리와 관련된 목표가 마을 끝에 가는 것뿐이라고 해도, 갑자기 플레이어의 우선 순위를 바꿔버리는 상황이 발생한다. 흠치고 싶은 멋진 차일 수도 있고, 매복하고 있던 라이벌 갱단이거나, 그냥 스턴트하기 좋은 장소라거나 하는 것들 말이다. 대부분의 상황에서, 플레이어는 경찰에 의해 잡히고 만다. 거기서부터 또 다른 상황이 발생한다 (예를 들어 총에 맞는다거나)



**<GTA: 차이나타운 워즈> (락스타 리즈(Rockstar Leeds)) 를 실행하자마자 새로 훔친 스포츠카를 운전해 보지만, 결국 이런 상황이 되고 만다. 전형적 결말이다!**

<심즈>도 같은 패턴을 따른다. 플레이어가 만들어낸 것들(주로 사람과 집)은 계속 살아가고, 상호작용을 하고, 변화한다. 플레이어의 계획은 무슨 일이 일어나느냐와 그들의 심즈가 어떻게 진화해 가길 원하는지에 따라 계속 바뀐다. 대부분 플레이어는 게임 시스템이 만들어낸 상황에 반응한다. "옆집의 이웃을 저녁식사에 초대해야 할까? 그레이스는 원하는 만큼 승진할 수 있을까? 새 홈 씨어터에 비해 거실이 너무 작는데, 가구를 어떻게 배치하면 좋을까?"

## 예측

열린 결말 게임은 플레이어에게 그들이 나아갈 길을 선택할 자유를 주며, 높은 상호작용성을 가진 장난감들로 가득 찬 풍족한 환경을 제공한다. 우리가 보아왔듯, 이것은

때때로 맥락도 일관성도 없는 단기적인 목표를 나열하게끔 만들기도 한다. 이것도 재미있긴 하지만, 이런 단기적 게임플레이 사이클은 플레이어의 예측 가능성을 감소시킨다.

우리가 모두 알고 있듯, 비디오게임의 세계는 극도로 고정돼 있다. 상인은 고정된 장소에서 하루 종일 대기하고 있으며, 몬스터는 모험가가 죽일 때까지 목적도 없이 방황한다. NPC는 절대 금고를 털지 않는다. 설령 이것이 말이 안 된다고 할지라도, 이는 플레이어가 일어나는 일들을 통제하기 위해선 꼭 필요한 것이다. 모든 것이 역동적으로 변한다면, 플레이어들은 그들이 한 행위의 결과를 예측할 수 없을 것이고, 이는 장기적 전략 수립을 어렵게 한다.

바꿔 말하면, 복잡하고 역동적인 행동은 플레이어의 예측을 감소시킨다는 뜻이다. 불행히도, 이것은 개발자에게도 같은 영향을 미친다. 그리고 개발자가 게임이 어떻게 흘러갈지 예측하지 못한다면, 다수의 버그가 발생하게 된다. 사실, 버그의 정의가 그런 것이다. 소프트웨어 일부분에서 예측하지 못하고 바라지도 않았던 동작이 벌어지는 것 말이다.

## 고정관념 벗어나기

복잡성이 예측하지 못한 동작을 야기한다고 할 때, 그 중 대부분은 버그이다. 바라지 않았던 것들이다. 그러나 이러한 동작이 실제로 재미있고 게임 세계에서 말이 된다면 어떨까? 그렇다면 게임 기획자들은 표정을 바꾸고 이를 “돌발 게임플레이”, 행운의 버그라고 부르기 시작할 것이다.

돌발 게임 플레이의 두 가지 유명한 예는 계단을 만들기 위해 벽지뢰를 사용하는 것(아이온 스톰(Ion Storm)의 <데이어스 EX(Deus Ex)>)과, 아주 높은 장소로 “로켓 점프”를 하기 위해 (다수의 FPS 에서) 로켓 런처를 이용하는 것이다. 이제 이러한 동작은 고전적인 것이 되어서 밸브(Valve)의 <팀 포트리스 2(Team Fortress 2)>에서는 완벽하게 일반 기술로 통합되었다.

게임 플레이 상의 문제를 해결하는 새로운 해결책을 찾기 위해선 창의성이 필요한데, 특히 이러한 해결책이 돌발적인 것일 때는 더욱 그러하다. 플레이어는 심지어 기획자보다 더 발명가적 기질을 가질 필요가 있다.

돌발 게임플레이와 구멍(loopholes) 사이의 경계는 사실 종이 한 장 차이이다. 사실, 이 구분은 순전히 도덕적인 것이다. 플레이어 각자가 이러이러한 돌발적 부분이 게임에 타당한 부분이거나 아니라고 판단을 내린다. 어떤 사람은 지뢰 등반이 말도 안 된다고 생각해서 사용하지 않을 수도 있다. 모든 종류의 게임에서, 부정행위는 도덕적인 문제이다.

그러나 부정 행위가 영리한 해결책을 제시할 때는 실로 창의적인 방법이 될 수도 있다. 그러나 부정행위는 보통 기획자가 의도한 장애물을 제거해 버리기 때문에, 나는 부정행위를 게임플레이로 인정할 수는 없다. 장애물이 없다면, 게임플레이도 있을 수 없다.

여기서 해킹과 그 창의적인 면에서의 우수성을 이야기하지는 않겠다. 이는 명백히 게임플레이 외부에서 일어나는 일이기 때문이다. 창의적인 게임플레이 행위는 오직 게임 안에서만 일어날 수 있다. 우리는 이미 플레이어의 목표가 “게임의 상자 바깥”, 즉 주로 플레이어의 상상력에서 올 수 있음을 확인했다. 그러나 예를 들자면, 그것은 게임 내부의 성취와 보상 시스템으로부터도 올 수 있다.

## 추측

내부와 외부의 목표는 어떻게 다를까? 대부분의 경우 이들은 서로 같다. 캐릭터가 보스를 잡을 것인지 묻고, 업적 또한 똑같이 묻는다. 심지어 업적이 게임의 목표와 일관성이 없을 때도, 이는 여전히 게임플레이의 목표이며, 창의적 잠재성에 어떠한 영향도 미치지 않는다.

그러나 업적은 때때로 플레이어에게 목표가 무엇인지 추측하도록 유도한다. 그들은 주어진 설명 없이 (혹은 매우 아리송한 것을 붙들고), 혹은 하위-하위-하위 메뉴에 숨겨진 것을 통해 추측을 시도한다.



아머 게임스(Amor Games)의 <코끼리 게임 2(Achievement Unlocked 2)>는 “아래로 솟은 송곳에 죽기” “비관적 모습” “시체를 2 초간 매달기” 등 250 여 개의 업적을 갖고 있으며, 남은 목표들이 바보스럽고 비현실적이라고 여기게 하는 경우가 많다.

추측은 창의적인가? 다시 말하건대 창의성은 목적지라기 보다는 경로에 더 가까운 것이다. 여러분의 뇌가 사방으로 코를 벌름대면서 새로운 해결책을 찾으려고 하는 것이 창의적인 것이다. 전 세계의 플레이어가 똑같은 답을 찾아 게임을 끝낸다고 하더라도, 각각의 플레이어는 거기에 창의적인 방법으로 도달하거나, 그렇지 못한 것이다.

추측은 업적 시스템 없이도 일어날 수 있다. 이는 목표 없이도 일어날 수 있다. 숨겨진 내용이나 비밀 지역에 관한 추측을 보면 알 수 있다. 다시 말하자면 이것은 창의적일 수도, 그렇지 않을 수도 있다. 대부분의 노련한 게이머들은 보너스가 숨겨져 있으나 폭포 뒤를 살펴보지만, 이 자세는 명백히 창의성과는 거리가 먼 것이다.

추측은 플레이어에게 독특한 피드백을 주기도 한다. 그들은 기획자가 그들에게 이야기를 하고 있는 듯한 느낌을 받는다. “예! 나도 똑같은 걸 생각했었어!” 대개, 이러한 내용은 내부적인 문법을 사용한다. 예를 들어 아이런하이드(Ironhide)의 <킹덤 러시(Kingdom

Rush)>의 첫 레벨에서, 나는 계속해서 배를 클릭해보고 전율을 느꼈다. <워크래프트(Warcraft)>에서와 같은 효과가 나타났던 것이다. 비슷하게, 내 친구 한 명은 유비소프트 리플렉션스(Ubisoft Reflections)의 <드라이버 샌 프란시스코(Driver San Francisco)>를 플레이하며 경험적으로 시속 88 마일 이상으로 드로이언(DeLorean)의 속도를 높이자, 특별 도전과제가 열린 것을 알고 매우 흥분하기도 하였다.

## 보드게임에서 배울 점

비디오게임이 아닌 것을 살펴보는 것은 언제나 매우 재미있는 일이다. 우리 비디오게임 개발자들은 매우 젊은 종자들이다. 이집트 게임인 <세네트(Senet)>는 역사상 가장 오래된 게임으로 알려져 있는데, 그 연대는 <크래시 밴디콧(Crash Bandicoot)>보다 무려 5 천 년이나 앞선 것이다.

비디오 게임은 컴퓨터의 도움을 받거나 컴퓨터로 인간을 대체함으로써 플레이어의 패러다임을 바꾸었다. 이상하게 들리겠지만, 사실은 그렇지 않다. 그래픽 디스플레이와 사운드 재생은 플레이어의 상상력을 고양시켜준다. 컴퓨터가 규칙을 적용한다는 말은 플레이어가 하지 않아도 된다는 말이다. AI 캐릭터를 시뮬레이팅 함으로서 인간이 하던 적의 역할이 대체되었다<sup>10</sup>. 심지어 인간 플레이어의 행동이 때때로 시뮬레이션 되기도 한다 (실시간 데모, 튜토리얼, AI 대 AI 대결 등)

이런 관점에서, 여러분은 사회적인 인간에게 보드게임이 얼마나 더 우월한지, 컴퓨터는 결코 석양의 아름다움을 이해하지 못할 거라 던지 하는 점을 역설하지는 않을까 의심하고 있을 것이다. 전혀 그렇지 않다. 비디오 게임은 멋진 특성을 많이 보유하고 있고, 이들 중 대부분은 컴퓨터를 활용함으로써 나오는 것이다. 어느 것이 더 나은가를 정하기 위해 비디오게임과 비-비디오 게임을 비교하는 것이 아니다. 그러나 창의성은 매우 관념적이고, 컴퓨터의 존재는 게임 시스템에 커다란 영향을 주고 있다.

거의 모든 비디오 게임에서 컴퓨터는 규칙을 적용하는 역할을 맡는다. 전통적인 게임에서는 이를 모든 플레이어가 하거나, 정해진 플레이어가 (게임 마스터, 심판, 은행 등) 맡았다. 이 차이는 비디오게임이 훨씬 더 복잡한 규칙을 가질 수 있게 했다. 펜과

---

<sup>10</sup> 크리스 해커(Chris Hecker)의 <스파이 파티(Spy Party)>와 같은 프로젝트의 특징은 바로 사람들에게 AI 처럼 행동하라고 말하는 것에 있다 (게임의 컨셉을 너무 단순화하여 설명함)

종이를 이용한 하드코어한 롤플레이를 예외로 한다면, 누구도 칼을 한 번 휘둘러 몬스터를 맞췄을 때 열두 개도 넘는 변수를 고려하여 계산을 하고 싶어하지 않을 것이다. 그러므로 컴퓨터의 막강한 계산 능력은 적절하게 쓰이고 있는 것이다. 반면 보드게임은, 게임 시스템의 복잡성에서 비롯된 창의성을 수용하기가 힘들다<sup>11</sup>.

우리는 창조를 통해서 컴퓨터가 창의성을 규정하거나 평가할 수 없음을 확인했다. 윤리, 예술적 가치, 협상, 심미성 및 다른 관념적인 문제들도 마찬가지다. 보드게임의 플레이어들은 자신들의 눈으로 이러한 문제들을 다루어, 지능적으로 알맞게 고치고, 규칙을 다룬다<sup>12</sup>.



**진-루이스 루비라(Jean-Louis Roubira)의 <딕싯(Dixit)>는 멋지고 미묘한 보드게임으로, 창의성이 유도되고 보상받는다.**

<sup>11</sup> 하복(Havok)이 나오기 전 보드게임과 여러 장난감이 게임 시스템으로서 피직스를 가지고 있었음을 언급함에도 불구하고

<sup>12</sup> 결과적으로 가끔은 논쟁이 더 많이 일어나기도 한다!

비디오 게임에서는 플레이어들이 다른 플레이어의 창의성을 평가할 수 있다. 예를 들어 다른 플레이어의 커스텀 맵에 별 다섯 개의 평점을 줄 수 있다. 그러나 이러한 결정은 완전히 게임 밖에서 이뤄지는 것이다. 앞에 언급된 보드게임에서, 다른 플레이어의 결정은 게임플레이 내부의 결정이다. 그들은 승리와 패배에 영향을 줄 수 있는 것이다.

비디오 게임에도 다른 플레이어가 있다. 물론, 나는 지금 카운터 스트라이커를 하다가 열 받아서 게임을 그만둬버리는 12 살 어린이 이야기를 하는 것이 아니다. 그러나 소셜 네트워크와 비동기적 게임이라는 현재의 트렌드를 살펴볼 때, 멀티플레이어 게임은 점점 더 내가 알고, 좋아하는 사람과 즐기는 형태가 되어갈 것이다. 우리가 보드게임의 발자취를 따라갈 수 있을까?

실제로, 우리는 이미 그렇게 하고 있다. OMGPOP 의 유명 게임 <드로우 썸씽(Draw Something)>은 두말할 나위 없이 불멸의 고전 <픽셔너리(Pictionary)> (롭 앤젤(Rob Angel)사)로부터 영감을 받은 것이다. 니힐돔(Nihildom)의 <드로우셉션(Drawception)> 또한 <페이퍼 텔레폰(Paper Telephone)>이라는 고전 게임과 같은 원칙을 사용한다. 미메시스 리퍼블릭(Mimesis Republic)의 <맘바 네이션(Mamba Nation)>와 같은 소수의 다중접속 게임은 인기점수를 결정하기 위해 다른 플레이어의 창의성을 평가할 수 있게 한다.

나는 이런 트렌드가 매우 흥미로운 것이며, 소셜 게임에 많은 의미를 만들어줄 수 있다고 믿는다. 많은 아이디어가 비-비디오게임의 세계에서 비롯됐듯이 말이다. 이는 우리가 가르쳐야 할 것들을 우리가 얼마나 잘 듣느냐에 달려있다.

이 글이 결론을 향해 가고 있으므로, 이 글의 결론을 위해 꼭 필요한 것을 언급하고자 한다. 창의적인 플레이어에게 역사상 가장 훌륭한 두 비디오 게임이다.

## **삶에 쓰는 편지(Written to Life)**

마크 트웨인이 5th Cell 을 방문하고 집에 돌아왔을 때, 그는 그의 작품에서 가장 유명한 구절을 생각해 냈다. “그들은 그것이 불가능하다는 것을 몰랐다. 그래서 해냈다!”<sup>13</sup>”

<스크리블너츠(Scribblenauts)>에서 플레이어가 아이템의 이름을 치기만 하면 그것이 나타나게 할 수 있었다. “파란 오리너구리”를 만들어내고 “다이빙 마스크”를 착용시켜, “작은 블랙홀”로 던질 수 있는 것이다. 게임은 수만 가지의 단어를 인식했는데, 이것은 그 자체로 놀라운 일이었다. 창의적인 플레이어가 재미를 위해서는 플레이를 할 필요도 없었다. 나는 메인 메뉴에서 이것을 해보느라 셀 수도 없는 시간을 보냈다.

내 기억이 정확하다면, 내 첫 번째 진짜 실험은 신을 죽이기 위해선 몇 마리의 악어가 필요한지를 알아보는 것이었지만, 알아내기 전에 지겨워졌다. 신은 완전 강했다.

<스크리블너츠>에는 두 가지 유형의 레벨이 있다. 첫 번째는 플레이어가 A 에서 B 까지 가야 하는 레벨이다. 출구에 도달하는 과정은 매번 비슷한 방법을 적용하게 되어 지루하기 마련이었다. 게다가 헬리콥터와 거대 오징어를 무한히 뽑을 수 있는 능력이 갖춰져 있었으므로, 장애물을 극복하기 위해 창의력을 발휘할 필요는 전혀 없었다.

다른 형식의 레벨은 매우 창의적이었다. 이 레벨에서 플레이어는 관련된 아이템이나 창조물을 레벨에 포함시켜야 한다. 여기서 관련된 개념은 어휘 필드 시스템에 따라 판정한다. 각 아이템은 여러 주제, 범주, 종, 물리적 속성 등등에 따라 꼬리표가 붙는다. 이것이 레벨에서 나에게 공포 영화에 대한 소품을 부탁한 방식과 때이다. 나는 죽은 말을 이용해 내 인생 처음으로 비디오 게임을 클리어할 수 있었다. 너무 즐거웠다!

<스크리블너츠> 게임은 그 나름의 결점이 있지만, 확실히 독특하고, 플레이어가 창의성을 발휘할 상황을 많이 제시한다. 접할 수 있는 문법을 사용한 많은 수의 선택 사항 (매일의 일상에서부터 『크툴후(Cthulhu)』와 같은 고전 명저에 나오는 문화적 아이콘에 이르기까지), 어마어마한 수의 선택, 영감을 촉발하는 민감한 상황과 개발자가 짜넣은 코드 속에 숨겨진 무수히 많은 선택사항을 추측하는 것 등 말이다.

---

<sup>13</sup> 논란을 피하기 위해 밝힌다. 이 이야기는 사실이 아니다. 마크 트웨인은 1910 년에 죽었으며, 슈퍼마리오를 플레이해본 적이 없다. 그는 비디오 게임을 접한 적이 없다.

## 까만 블럭 하나만 더 나오면 나 관둘거임!

마지막으로, 나는 이미 전세계 수백만의 플레이어들에게 미친 아이디어를 준 게임을 언급하고자 한다. 여러분 기대하시라. <마인크래프트(Minecraft)> (모장(Mojang)사)에 대해 토론하고, 분석하고, 찬양하라.

<마인크래프트>는 당연히 창의적인 게임플레이의 자격이 있다. 많은 플레이어가 이 주목하지 않을 수 없는 놀라운 건축 게임 안에서 광산을 파고, 자동화된 철로를 디자인하고, 무지개 색의 성당을 세우느라 수백 시간을 보냈다. 게임 세계는 매우 적대적이지만, 바꾸는 것은 매우 간단했다. 플레이어는 클릭 몇 번으로 산을 옮길 수 있고, 성을 세울 수 있었으며, 지하감옥(dungeon)을 발굴할 수도 있다.



<마인크래프트>: 세상을 바꾸는 것이 이렇게 쉬운 적은 없었다.

<마인크래프트>는 결코 플레이어에게 무엇을 하라고 알려주지 않는다. 단기적이든 장기적이든, 스토리상의 목표가 있는 것도 아니다. <마인크래프트>는 어떻게 단순한 레벨 편집기 그 이상이 된 것일까?

자, 게임은 매우 영리한 방법으로 우리의 가장 본능적인 욕구를 통해 작동한다. 도처에 깔린 적이 플레이어에게 목표를 제시해준다. 바로 생존이다. 그들은 해가 지자마자 곧바로 다가오며, 공포를 유발한다. 그들이 살기 위해선 피난처가 필요하다. 이 안전한 장소를 찾고자 하는 욕구는 적이 우리를 보며 입맛을 다시고 있다는 사실을 인식한 이래 인류에게 가장 중요한 것이 되었다. 건축은 근사한 예술의 형태로 진화해 왔지만, 시작은 위험한 짐승(다른 인간을 포함한)으로부터 멀리 달아나고자 하는 욕구에서 비롯된 것이다.

그러므로 게임은 매우 강력한 목표를 가지고 있다고 할 수 있다. 플레이어가 살아남기 위한 여러 방법으로는 크고 강한 벽, 방어구, 무기, 덧 등 여러 가지의 창의적 전략이 있다. 이런 도구를 제작하려면 원석이 필요하고, 플레이어는 주변을 탐험해야 한다. 이 탐험이 대면, 발견, 아이디어를 이끌어낸다. <마인크래프트>에는 창의성을 발휘할 어마어마한 잠재적 기회가 있지만, 세계가 매우 고정돼 있어서(나무 키우거나 몬스터의 배회 같은 주기적, 혹은 무작위 이벤트는 제외하고) 장기적 창의성도 발현되게 한다.

게임플레이와 게임 세계는 독특하고 기억할만한 창조물(특히 기괴한 것)과 실생활의 작동원리(유리를 만들기 위해선 모래를 "구워야"한다), 고전에서 나온 허구의 요소(좀비는 강하지만 느리다)를 뒤섞는 가운데 공통의 문법을 공유한다.

게임의 의미가 단순하고 명료한 것은 플레이어로 하여금 게임이 끝난 다음에도 계속 게임에 대해 생각해보게 한다<sup>14</sup>.

나는 게임을 창의성 증진용으로 만들기 위해 많은 것들이 작용한다는 점에 의문을 제기한다. 벽돌 쌓기<sup>15</sup>에는 정신작용이 거의 필요 없고, 생태계의 변화가 거의 없는 환경이나 명료한 목표가 없는 것은 플레이어에게 생존을 넘어선 모험을 하게끔 내몬다...

---

<sup>14</sup> 나는 언젠가 지루한 업무 회의에서 (나를 포함해) 세 명이 마인크래프트 건축 계획을 세우는 걸 본 적이 있다. 프로듀서가 계속해서 중언부언하며 결정을 못 내리고 있던 중이었다.

<sup>15</sup> 깨달음을 가져다준다면 물건을 쌓는 것은 접시를 닦는 것만큼이나 유용한 일이다.

<마인크래프트>는 이런 모든 특성에 걸맞는 게임이다. 한가지 당연한 것은, <마인크래프트>는 게임플레이와 창의성이 행복한 조화를 이룰 수 있게 한다는 것이다.

## 요약

우리는 새 아이디어를 만들어내기 위하여 오래된 생각을 결합하는 방법이 어떻게 창의성이 될 수 있는지에 대해 논의했다. 영감은 이런 아이디어를 발생시키는 과정이지만, 창의성은 아이디어 그 이상의 것이다. 이것은 문제 해결 능력이며 많은 수의 가능한 선택지를 요구한다.

한편, 우리는 게임플레이는 플레이어가 **장애물**을 극복하기 위한 **행동**을 취하여, **목표**에 도달하도록 요구한다는 논지를 세웠다.

컴퓨터는 창의성을 규정할 수 없음을 기억해야 한다. 오직 사람만이 플레이어에게 창의성을 발휘하고 이를 자극할 여지를 주지만, 이는 강요할 수 없다.

게임플레이는 창의성의 여러 측면에 다양한 여지를 던져주지만, 그것이 꼭 처음에 예상했던 게임을 통해서는 아닐 수도 있다.

레벨 제작자나 모더(modders)가 창의적인 족속임에는 이견이 없을 것이다. 그들에게 영광 있으라! 그러나 그들이 구성원을 위해 뭔가를 제작할 때에는, 잠시 게임플레이의 영역에서 빠져 나와야 한다.

커스터마이징은 대체로 게임플레이에 영향을 주지 못한다. 만약 영향을 준다면, 플레이어의 창의적 동기와 게임플레이의 목표 사이에서 갈등이 발생할 수도 있다.

창의성은 목표라기 보다는 도구이기 때문에, 이를 가장 효율적으로 활용하는 방법은 열린 결말 시스템 속의 복잡한 문제를 해결하고, 전략과 전술을 세우는 것이다. 이를 위해 견고하고, 일관적이며 심도있는 게임플레이 시스템이 필요하다.

여기에 우리가 밝혀낸 창의적인 게임플레이의 여덟 가지 형태를 제시한다<sup>16</sup>.

1. 게임 내의 캐릭터 편집기는 때때로 플레이어에게 심도있고, 조합이 가능한 선택사항을 던져주어, **각자 캐릭터의 능력과 플레이 스타일을 결정할 수 있게 해준다.**  
예: <스포어>
2. 복잡한 퍼즐은 때때로 플레이어에게 **주어진 문제에 대한 새로운 해결책을 찾고, 적용시켜 볼 것을** 요구한다.  
예: <아르마딜로 런>
3. 몇몇 심도 있는 게임은 **영리한 전략과 전술에** 보상을 준다.  
예: <토탈 어니힐레이션>
4. 열린 결말 게임에서, 플레이어는 **스스로의 목표를 만들 수 있다.**  
예: <심즈>
5. 샌드박스과 같이 역동적인 시스템을 가진 게임은, **기회 창의성**을 발휘하기에 완벽한 게임이다.  
예: <GTA>
6. 복잡하고 일관적인 게임 시스템에서, 플레이어는 **돌발 게임플레이 특성**을 이용해 유리하게 사용할 수 있다.  
예: <데이어스 EX>
7. 게임이 어떻게 반응할지 올바르게 **추측**한다면, 큰 보상을 얻을 수 있다.  
예: <스크러블너츠>
8. 드물기는 하지만, **다른 플레이어의 판단에 의해 승패가 갈릴 수 있다.**  
예: <딕싯>

## 맺음말

창의성이 왜 중요할까? 창의성은 인간의 능력이며, 특별한 재능이고 우리 본성의 본질적인 부분이다. 이 능력은 우리 모두에게 혜택을 주고, 격려하며, 단련시키고,

---

<sup>16</sup> 창의적 게임플레이를 규정하기 위해, 최소 절반 이상에서 <마인크래프트>가 완벽한 예시로서 사용되었다.

도전하게 한다... 내가 편견을 가지고 있는지도 모르겠지만, 나는 게임이 이를 위한 최고의 매체라고 생각한다.

진지한 게임만 두고 말하는 것이 아니다<sup>17</sup>. 그러나 래프 코스터(Raph Kostar)가 『재미이론(A Theory of Fun<sup>18</sup>)』에서 언급하길, 게임은 배움 그 자체이다. 창의적인 게임플레이는 여러분에게 좋은 것이다.

양방향 미디어라는 현재의 트렌드는 유저에게 막강한 힘을 선사했다. 소셜 네트워크로 그들의 일상을 공유할 수 있게 되었고, 레벨 편집기는 자신들의 괴짜스러움에 걸맞는 경험을 만들 수 있는 능력을 주었다. 또 모바일 기기의 성공은 언제 어디서나 게임에 접속할 수 있게 되었다는 것을 의미한다.

플레이어에게, 창의성은 단순 버튼 연타와 유일무이한 통찰의 경험의 차이를 만들어내는 것이다. 플레이어가 창의성을 발휘하도록 하는 것은 여러분의 게임 수명을 늘리고, 영향력을 높이는 길이 될 수 있다. 나는 점심시간에 <아르마딜로 런>을 하면서 게임이 어떻게 플레이어가 다른 사람에게 힌트를 주기 위하여 남아서 기다리도록 만드는지를 배웠다. 이런 사람들은 자기만의 해결책을 찾기 위해 결국 게임을 구입했다.

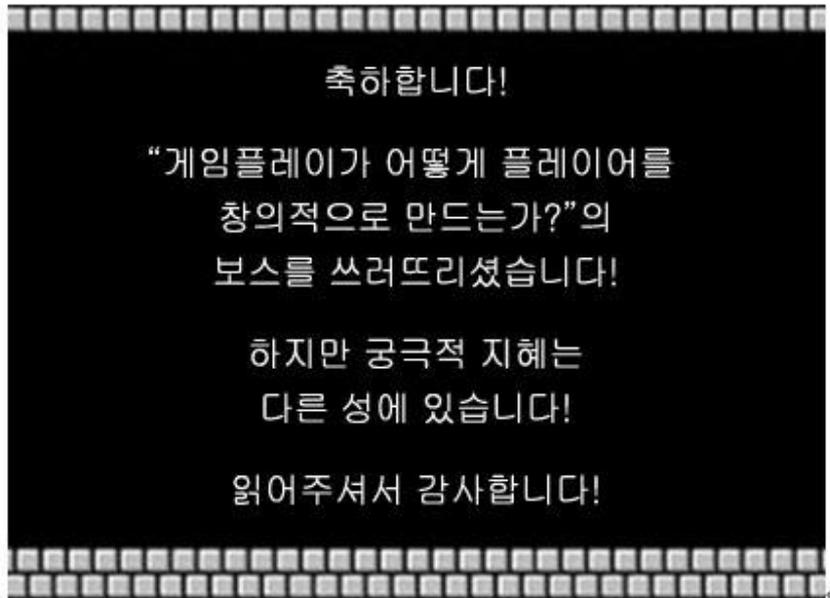
창의성의 매우 미묘한 문제를 쫓다 보면, 우리는 도덕적 선택 등과 같은 관념적인 문제를 다루는 법을 배울 수도 있다. 게임플레이가 게임 세계와 같은 문법을 사용할 때, 플레이어의 선택은 더욱 심도 있고, 돌발적이고, 의미 있는 결과를 가져올 것이다.

**감사합니다!**

---

<sup>17</sup> 창의성을 증진시키는 법을 가르쳐주는 진지한 게임이 매우 효과적이긴 하다.

<sup>18</sup> 참조링크: <http://www.amazon.com/Theory-Fun-Game-Design/dp/1932111972>



가마수트라에 기고한 내 첫 번째 글에 대해, 음... 당연히 가마수트라에 감사를 드린다. 내 글을 실어줬기 때문만이 아니라, 내 동기를 유발하는 지원을 해 주었다. 그리고 내 아내에게도 감사하다. 또 자료를 모으고 정보와 충고를 보내준 많은 사람들, Thomas Bidaux, Samantha Whale, Thierry Perreau, Nicolas Debeljak, Damien Chevalier, Adrien Pelov, Camille Lescaudron, Régis Bonnessée, Philippe Baille, Christian Cirri, Sylvain Gadonna, Antoine Guyard, Marc Rutschle, 그리고 지난 8 년간 함께해준 나의 엽기 발랄한(geeky) 동료들에게도 감사드린다.

개인적으로는 모르지만, 작업을 통해서 내게 길을 보여주신 분들에게도 감사를 드리고 싶다: Jesse Schell, Daniel Floyd and James Portnow, Jean-Louis Roubira, Bill Waterson, 그리고 내가 기억하지 못하는 많은 분들에게도. 또한 창의적 회사인 모장, 5th Cell, 맥시스, 라이언헤드에도 감사드린다.

피드백은 댓글이나 링크드인(LinkedIn) (재밌으신 분이라면)를 통해 주시기 바란다. 이 글이 도움이 되길 바라며, 창의성을 계속하여 발휘하시길 바란다!