

서평

「라프 코스터의 재미이론」

게임 개발자가 말하는 재미의 정체

신순철 / 한동대학교 언론정보문화학부 교수



「라프 코스터의 재미이론」

라프 코스터 저, 안소현 역, 디지털미디어리서치, 2005

게임 개발자가 말하는 재미의 정체

신 순 철¹⁾

한동대학교 언론정보문화학부 교수

앞 말

재미이론이라? 이것은 무슨 어법이 아닐까? 마치 ‘뜨거운 아이스크림’이 있다는 것처럼 말이다. 혹은 ‘찬란한 어둠’처럼 말이다. 이 책의 제목을 접하고 든 의문은 계속된다. ‘재미’가 이론으로 설명될 수 있을까? 재미는 그냥 재미있으면 재미이지, 재미를 이론으로 설명하는 것은 무슨 의미가 있는가? 아니 애초에 재미있는 이론이란게 있거나 한 걸까? 이러한 의문이 들 수 밖에 없는 것은 이론이란게 파헤쳐 보면 정의가 어땡고, 전제가 어땡고, 논리가 어땡고 하는 것들이기 때문이다. 그리고 그런 것들은 보통 재미가 없기 때문이다. 재미에 대해 설명하겠다고 해놓고 고리타분한 장광설만 들어놓으면 어쩐담?

라프 코스터의 <재미이론>이라는 책은 이렇게 호기심이 무한자극되는 모순어법을 제목으로 삼고 있다. 그러기에 더욱 그 정체가 궁금해진다. 그리고는 묘한 응징의 다짐을 하면서 책장을 넘기게 된다. “그래... 어디, 재미없기만 해봐라”.

1) 신순철은 한동대학교 언론정보문화학부 교수로 2001년 미국 조지아대학(University of Georgia)에서 Mass Communication 전공으로 박사학위를 받았다. 박사학위 논문의 제목은 <미국 언론기업의 시장독점과 담론독점>이다. 미국 James Cox 국제언론연구소 연구조교를 거쳐 2003년부터 한동대학교에서 전임강사로 재직 중이다. 주요관심사는 대중문화의 정치경제학이며 대표적인 논문으로 “현행 영화등급제의 위헌적 요소와 대안”(한국언론학보 2003,9), “The T the west : Hollywood Horror Revives Orientalism”(Korea Journal of Communication, 2004, 12) 등이 있다. mediaculture@korea.com

재미의 추억 1.

널 모래 마흔인, 아이를 둘이나 둔 어른이 철딱서니 없이 오락(우리 세대에는 게임이라는 말보다는 오락이 더 보편적이었다)에 빠져있다니, 그 연혁이 궁금하신 분들도 있을 것 같다. 잠시 책에서 벗어나 필자가 처음 이 재미에 빠지게 된 경로를 밝히자면, 때는 바야흐로 1978년. 필자가 살던 서울의 어느 신축 아파트 단지에 전대미문의 일대사건이 벌어졌으니, 그것은 바로 그 동네에 전자오락실이 문을 열었던 것이다. 오락실이라고 해봐야 흑백화면의 자동차 경주 오락기계 두 대를 보유한 것이 고작이지만 당시로서는 정말로 일대 사건이었다. 업소의 이름도 없었고, 간판 따위도 없었다. 그저 꼬마들 사이에서는 “오락실”로 통했고, 그것으로 충분했다. 그 동네에서 오락실을 모르는 아이는 없었으니까. 앞서 말했듯, 게임은 자동차 경주였는데, 매우 단순한 게임이었지만 그 재미는 이루 말할 수 없었다. 그 후 거의 30년이 지난 오늘날에도 종종 느끼는 것이지만 단순한 게임이 주는 재미가 쏠쏠하다.

라프 코스터는 게임의 난이도와 재미의 상관관계에 대해서 이렇게 말한다. 게임이 너무 어려워도 재미가 없고, 너무 쉬워도 재미가 없다 (본문 p. 24). 그 무슨 당연한 말씀이냐고 반문할지도 모르겠다. 하지만 이 말은 게이머에게는 진리이자, 숙명이다. 사실 이 책에 나온 내용은 대부분 너무나 당연한 것들이다. 너무나 당연하다 보니 아무도 진지하게 생각해보지 않은 내용이다. 철학자 화이트헤드는 이렇게 말한다. “모두가 당연하다고 생각하고 있다면, 아무도 진지하게 생각하고 있지 않다는 것이다”

게임이 왜 재미있다고 생각하는가? 서두에 필자가 느낀 대로 “그냥 재미있으니까, 재미있지”라고 한다면, 그것은 당연한 대답은 될 수 있을지언정, 진지한 대답은 될 수 없다. 라프 코스터는 대부분의 게이머들이 당연하게 생각해온, 그러다 보니 별로 진지하게 생각해보지 않은 당연함 속에서 진지함을 끄집어 낸다. 아무도 몰랐던 이론을 제시하는 것이 아니라, 게이머라면 누구나 경험으로 체득한 지혜를 정리해서 제공하고 있다.

당연함의 장막을 거두고 재미에 대해 생각해보니, 이런 생각이 들었다. 단순히 게임의 난이도만을 기준으로 보자면 게임은 일단은 쉬워야 한다. 단순해야 한다. 그리고 차차 난이도를 높여야 한다. 레벨업과 함께 점점 강력한 악의 보스가 등장하는 것은 그 때문이다. 그러나 최근에는 게임에 시퀀(sequel)과 프리퀀(prequel)의 시리즈 개념이 보편화되면서 난이도의 전개가 예전 같지 않은 양상을 보인다. 어려운 게임이 주는 재미가 따로 있고, 쉬운 게임이 주는 재미가 따로 있더라는 말이다.

게이머라면 이런 경험이 있을 것이다. 매우 난이도가 높은 게임을 놓고 킁킁거리며 공략하고 있을 때,

같은 지점을 셀 수도 없이 반복하지만 도무지 해결책이 보이지 않을 때, 공략집을 보고 싶은 유혹이 만발하는 순간, 심지어는 공략집을 보고 그대로 실행하고 있음에도 전혀 공략이 이루어지고 있지 않을 때, 아직 엔딩의 희열은 멀고도 멀어, 게임이 오히려 스트레스를 줄 때 말이다. 이럴 때 필자는 머리를 식히기 위해 아주 단순하고 간단한 게임을 통해 스트레스를 풀곤 한다. 건크라이시스 시리즈 같은 1인칭 슈팅을 이지(easy) 모드로 맞추어 놓고 스트레스 풀릴 때까지 총을 쏘아댄다. 이렇게 해서 자신감과 도전정신을 회복한 후 다시 그 어려운 게임의 난공불락의 지점으로 옮겨가는 것이다.

재미의 추억 2.

1980년대 초에 우리나라에도 패미컴 같은 가정용 오락기가 출시되었으니, 그것은 바로 정품물산에서 출시한 '전자완구 재미니' 였다. 가정의 TV수상기와 연결하여 축구, 테니스, 스퀘시 게임 등을 플레이 할 수 있었다. 수상기 화면에는 그저 막대기와 공만 보일 뿐 일체의 배경이나 동영상은 없었고, 사운드도 단조로운 무화음의 기계음뿐이었다. 하지만 재미니의 소유여부는 당시 소위 부잣집 아이들과 그렇지 못한 아이들을 구분하는 분명한 경계선 역할을 했다. 게임의 재미는 게임의 복잡함이나 첨단성에 구애됨이 없다. 목찌빠의 재미나 온라인게임의 재미나 재미는 그 뿌리가 같은 것이다.

재미이론에는 저자 라프 코스터가 직접 그린 삽화가 많이 수록되어 있다. 라프 코스터의 삽화실력은 사실 아주 훌륭하게 보이지는 않는다. 최첨단의 그래프나 도표와는 거리가 멀다. 그러나 그러한 삽화를 약간은 뻔뻔스럽게 공개하고 책으로 낸 용기는 가상하지 않은가. 삽화로도 부족했는지 자신이 작곡한 곡의 악보, 자기의 사진과 자화상도 포함하고 있다. 예술적으로는 상당히 유치하지만 저자와의 공감지수는 분명히 배가할 수 있는 요소들이다. 이것 역시 재미를 구성하는 일부분이 아닐까?

게임을 즐기는 원인이 무엇인가? 스토리? 캐릭터? 엔딩의 희열? 그런 것들도 중요하지만 게임 중간 중간에 등장하는 에피소드나 보너스적 요소도 중요한 역할을 하지 않을까? 예컨대, 최근 부활한 페르시아 왕자는 과거 1980년대에 인기를 모았던 PC용 2-D 오리지널 버전을 보너스로 수록하고 있다. 기술상의 위치로 보자면 분명 과거의 페르시아 왕자는 오늘날의 그것과는 비교가 되지 않는다. 하지만 단순함과 유치함이 주는 재미와 과거의 향수가 결합되면 결과는 달라진다. 라프 코스터의 책에도 이런 단순함과 유치함을 자극하는 삽화가 많이 있다. 다만 그것이 향수를 자극하는데 충분하지 않고, 너무 빈도가 높다 보니 보너스라는 생각이 들지 않는게 문제지만, 역으로, 이론서에 왜 낙서들이 이렇게도 많냐고 반문하신다면, 죄송하지만 재미를 잃고 사시는 분이 아닌가 염려스럽다.

재미의 추억 3.

중학교에 진학한 필자는 그 이름도 찬란한 갤럭시에 온 정신을 빼앗기고 만다. 당시에 단골로 드나들던 오락실은 “청운집”이라고 불리던 곳이다. 왜 청운집이고 하니, 원래 그 오락실이 청운집이라는 선술집이었는데, 업종이 전환되면서 오락실이 된 것이다. 그런데 간판을 그대로 두어 오락실 이름치고는 꽤 운치있는 청운집이 그 오락실의 이름으로 불린 것이다. 나와 친구들은 학교가 파하면 늘 청운의 꿈을 품고 그 청운집으로 달려가곤 했다. 물론 우리의 단골 메뉴는 갤럭시였다. 과연 누가 먼저 스테이지 100에 도달할 것인가를 두고 경쟁이 붙었고 그 결판은 흰 눈이 펄펄 쏟아지던 연합고사 (중학교에서 고등학교로 진학할 때 보는 시험)날에 필자의 승리로 귀결이 되었다. 물론 연합고사를 치르고 말이다.

갤럭시는 보너스 레벨과 파워업 기능을 통해 ‘다 부쉬’ 게임의 표준이 되었다 (본문 p. 92). 그리고 이러한 양식은 지상과 공중에서 교대로, 혹은 동시에 적이 나타나고 이중으로 사격을 해야 하는 제비우스와 같은 양식으로 발전한다. 필자 역시 고등학교에 진학한 후에는 제비우스로 주종목을 변경한다. 이것이 재미가 복잡화 되어가는 과정이 아닐까. 혹은 라프 코스터의 지적대로 정복욕의 표현일 것인가?

〈재미이론〉은 원래 라프 코스터가 이곳 저곳에서 강연한 내용을 집대성한 것이다. 즉, 애초 책을 염두에 두고 구성된 것이 아니라는 것이다. 그것이 이 책의 정점이자, 단점이 되고 있다. 즉, 구어적 메시지 구성을 문어적 메시지로 치환하는 과정에서 일반적인 문어 서술보다는 반복적이고 평이한 설명에 치중하게 되었다. 문자는 독자의 관여도에 따라 반복해서 읽을 수 있지만, 강연과 같은 구어는 독자의 관여도와 무관하게 진행되는 것이므로 일정한 반복이 좋은 학습효과를 낸다고 하겠다.

그 결과 이 책은 매우 쉽고, 소화하기 편한 구성을 취하고 있다. 그러나 지나치게 반복이 많고, 설명이 피상적으로 흐른다는 인상을 지우기는 어렵다. 혹여 재미는 없더라도 이론적 논의가 많기를 기대하는 독자가 있다면 실망스러울지 모르겠다. 그런 경우라면 베르그송이나 르페브르 (둘 다 이름이 앙리이다)의 저술을 읽는 것을 추천할 만하다. 물론 게임에 대한 직접적인 언급은 기대하지 않는 것이 좋다.

재미의 추억 4.

재미에 있어 가장 큰 혁명적 변화는 역시 게임 콘솔의 변화가 아닐까. 지금으로부터 근 10년 전에 필자의 친구 중 하나가 세가 새턴을 구입했다. 필자는 별로 부럽지가 않았다. 오히려 그 친구가 약간 한심하게 여겨졌다. 애들 장남감을 그렇게 비싸게 구입하다니 제정신인가 의심했다. 당시는 PC게임이 대세였다. 둔

(훗날 스타크래프트로 진화한다), 얼론 인더다크, 하드볼, 둠과 같은 게임으로도 충분했고, 별도의 콘솔을 구입하는 것은 어리석게 여겨졌다.

그리고 오락이 게임이라는 이름으로 더 보편화 된 시기는 필자가 게임에 대한 흥미를 많이 상실한 시기이기도 하다. 그러나 몇 년전 필자는 PS2를 구입하고 말았다. 그리고는 어린 시절 흑백의 화면으로 즐기던 자동차 경주, 청운집의 갤럭시, 초기 PC게임의 재미가 되살아나는 것을 느낀다.

뒷 말.

이 책에서 라프 코스터가 가장 중요한 재미요소로 지적하는 것은 게임 개발자와 게이머의 상호작용(interaction)이다. 그렇다면 게이머는 어떻게 게임 개발자와 상호작용을 하는가? 외형적으로 보자면 게이머와 게임개발자는 시장에서 상호작용을 할 수 밖에 없다(불법복제는 제외하겠다). 일단 게임이 팔려야 게이머의 플레이가 일어나지 않겠는가? 그러나 시장에서 실패했지만 재미있는 게임들도 얼마든지 있다.

역으로 시장에서 성공했다지만 재미없는 게임도 얼마든지 있다. 라프 코스터가 말하듯 게임의 재미는 다분히 개인적인 문제이다. 그렇다면 상호작용은 시장의 영역인가, 아니면 개인적 심리의 영역인가? 라프 코스터는 게임의 재미를 개인적인 차원에서 국한하여 설명하고 있다. 그러다 보니 게임의 재미와 유관한 사회적 맥락은 대부분은 논외의 영역에 머물러 있다. 그러나 애초 라프 코스터가 게임의 사회적 맥락을 설명하는 것을 목적으로 한 것은 아니므로 책임을 묻기는 어렵겠다. 다만, 게임개발자가 신경써야 할 부분이 재미만이 아닐 거라는 점을 지적하고 싶은 것이다.

유명 스타 성룡이 무명시절 조리사였던 그의 아버지가 이렇게 물었다고 한다. “얘야, 나는 나이가 60이 되어도 조리사로 일할 수 있지만, 너는 60이 되어도 싸움을 할 수 있겠니?” 그 질문에 충격을 받은 성룡은 무술보다 더 오래 일할 수 있는 영화배우를 꿈꾸게 되었다는 것.

라프 코스터에게도 그런 할아버지가 있었다. 도대체 게임 개발자라는게 애들 장난이지 진지한 직업이라 할 수 있는지, 나이를 먹어서도 그 직업에 종사할 수 있는지 걱정하는 어른들 말이다. 이런 어른들의 염려에 대해 라프 코스터는 재미는 매우 중요하다고 결론을 맺는다. 사실 이 책은 재미가 얼마나 중요한 것이며, 게임 개발자들이 재미를 위해 얼마나 고군분투하는지에 대한 해명서 같은 것이다. 어른들의 시각에서 보자면 매우 현실성이 떨어지는 직업을 소망하거나, 그런 직업에 종사하고 있는 사람들이 게임을 몰라주는 사람들에게 외치는 한마디인지도 모른다. 최소한 60이 되어서도 게임을 개발하고, 즐기고픈 모든 게이

머들의 소망의 외침으로 말이다. “재미는 중요하다고요!”

원고 제출 및 작성 요강

원고 제출 및 게재

1. 「게임산업저널」에 발표하는 논문은 독창성을 갖는 것으로써 여타의 학술지에 미발표된 것이어야 한다.
2. 「게임산업저널」에 게재를 원하는 논문이나 글은 다음의 주소 또는 이메일로 우송한다.

주 소 : (143-721)

서울특별시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 32층 한국게임산업개발원
산업정책팀 권오태 연구원

이메일 : kot@gameinfinity.or.kr

3. 제출 원고는 우리말로 쓰여진 것으로 아래의 원고 작성지침에 따른 것이어야 한다.
4. 제출된 원고는 2명 이상의 심사위원의 익명 심사를 거치며, 심사위원이 수정을 요청할 경우, 원고 제출자는 이에 응하여 수정토록 하며, 납득할 만한 답변을 서면으로 함께 제출해야 한다.

원고 작성

1. 연구논문은 워드프로세서를 사용하여 백색 A4용지에 단면으로 작성한다. 글자 크기는 10으로 하며 여백은 용지의 상하좌우 끝에서 3센티미터 두며, 한 페이지당 총 35줄을 초과하지 않아야 한다.
2. 원고의 분량은 국문초록, 영문초록, 목차, 각주, 참고문헌, 도표 등을 포함하여 18-20매 내외로 한다.
3. 원고의 제 1면에는 논문제목(국문/영문), keyword(국/영, 주제어표기), 투고자의 이름, 영문이름, 영문소속, 약력(전공, 관심분야, 학위를 수여받은 출신학교, 대표저서와 논문 제목 등을 3~4줄 분량으로 작성), 이메일 주소, 목차, 국문요약(15줄 분량으로 작성), 영문요약을 작성한다.
4. 논문의 주제어 표기는 제 1면에 표기하되, 편집 과정 후에 위치가 변경될 수 있으면, 국문과 영문으로 명시할 필요가 있다.
4. 원고는 논문제목, 국문요약, 목차, 본문, 각주, 참고문헌, 영문요약의 순서로 나누어서 작성한다.
5. 원고는 한글 사용을 원칙으로 하고, 학술용어상 국문으로 작성하는 것이 곤란할 경우에 영문으로 쓸 수 있으며, 번역된 용어의 이해를 돕기 위해 영문을 괄호 안에 넣어 덧붙일 수 있다.

6. 모든 표 및 그림은 선명하게 그리며 해당번호 (예: <표 1>, <그림 1>)와 같이 제목 또는 설명을 붙여야 한다.
7. 각주(크기 9)는 어구의 오른쪽 상단에 일련번호를 붙여 표시하되 그 내용은 각 면 아래 부분에 작성한다.
8. 본문의 구분은 절, 항, 목 순으로 배열한다. 절은 ‘Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ…’ 순으로, 항은 ‘1., 2., 3.…’의 순으로, 목은 ‘1), 2), 3)…’ 순으로 번호를 매긴 후, 제목을 표기한다. 가능하면 세분화를 지양하되 불가피한 경우 세분화된 제목은 ‘①, ②, ③…’, ‘i), ii), iii)…’을 따른다.
9. 표와 그림은 구분하여 일련번호를 부과한다.
 - 1) 주는 표 또는 그림의 아랫부분에 “주:”라고 쓴 다음 차례로 제시하며, 아라비아 숫자로 구분한다. (예) “주:1) +는 수요를 나타낸다.”
 - 2) 출처는 “자료:”라고 쓴 다음 밝힌다.
 - 3) <표>제목 및 <그림>제목은 표의 상단 중간에 나타낸다.
10. 참고문헌은 본문의 마지막에 장을 달리하여 기재한다. 참고문헌의 기재순서는 국내문헌, 외국문헌, 인용사이트의 순서로 배치하며, 단행본, 논문, 기고문(기사)의 순으로 한다. 국내문헌은 가나다순으로, 외국문헌은 알파벳순으로 하고, 배열순서대로 일련번호를 매기되 구체적인 페이지를 밝히는 것을 원칙으로 한다. 본문 중 문헌 인용의 경우 이름과 발표연도를 표기한다. 또한 특정부분을 인용한 경우에는 페이지도 함께 기재한다. 페이지 표시는 p. 혹은 pp. 로 하고, “쪽”이나 “면” 표시는 지양한다. (예) (OOO, 2000), (OOO, 2003, pp. 20-28.)
11. 각 문헌의 구체적인 표시는 아래에 제시된 형식에 따라 작성한다. 논문이나 기사 등은 따옴표(“”)로 표시하고, 저서 또는 역서는 국문 또는 기타 동양문헌의 경우 꺾쇠(「」)로, 영문의 경우 기호 없이 이탤릭체로 다음 예와 같이 표기한다.

(예시)

- 1) 한국문화경제학회, 2001, 「문화경제학 만나기」, 서울: 김영기
- 2) 주학중, 1991, 「우리의 문화경제학적 과제와 대응방향」, 『한국개발연구』, 13(3), 한국개발연구원 : pp. 3-30.
- 3) Frey, Bruno S., 2000, Arts and Economics: Analysis and Cultural Policy, Berlin: Springer.
- 4) Bouding, Kenneth E., 1972, "Toward the development of a cultural economics," Social Science Quarterly, 53(2): pp. 267-284.

2005년 게임산업저널 독자 의견 수렴

문화관광부 산하 한국게임산업개발원은 게임산업의 학문적 근간 마련을 위한 인문·사회 및 기술적 연구를 활성화하고, 게임업계에 다양한 게임관련 고급정보를 제공하려 노력하고 있습니다. 학계 및 업계, 일반인들의 게임에 대한 관심을 유도하여 게임산업의 '연구와 토론의 마당' 으로서의 역할을 다하고자 합니다. 게임산업저널은 게임분야의 산업적, 경제적 성장과 더불어 학문적 논의의 지형을 더욱 확장해야 한다는 사회적 분위기에 따라 다양한 영역의 담론을 자유롭게 교환할 수 있는 '의사소통의 장' 으로 자리매김할 것입니다.

이에 애독자 여러분의 애정어린 관심과 조언이 절실한 실정입니다. 여러분의 작은 관심과 낱선 분석이 게임산업저널의 내용을 더욱 풍성하게 하고 보다 윤택하게 할 것입니다.

읽은 후 평가 (해당 항목에 체크해 주시기 바랍니다)

①	②	③	④	⑤
매우 유익	대체로 유익	보통	별로 도움 안됨	전혀 도움 안됨

향후 다루어야 할 주제/관심분야	
기타 자유로운 의견	

※ 게임산업저널에 대하여 보다 자세한 설명을 원하시거나 의견을 주실 분은 아래의 주소 또는 이메일로 우송해 주시면 감사하겠습니다.

- 주소 : (134-721) 서울특별시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 32층

한국게임산업개발원 산업정책팀 권오태 연구원 kot@gameinfinity.or.kr

