



## 뭘 하려고 했더라? 게임 내 문지방 효과

(What Lies Beyond: Doorways in Gaming)

작성자: 데일 독슨(Dale Dobson)

작성일: 2013년 6월 10일

### 사건 분할 이론

게임 산업이 성숙하고 게이머들이 나이를 먹어감에 따라, 다음과 같은 묘한 경험을 하는 이들이 더 많아지는 것 같다. “다른 공간에 가서 무언가 할 일이 있다. 그래서 그리로 가는데, 그곳에 도착할 즈음에는 무엇을 하려고 했었는지를 까맣게 잊어버린다.”

인간의 두뇌가 기억이 형성되는 방식에서 일종의 I/O 버그를 갖는다는 것이 최근 여러 과학적 연구를 통해 밝혀졌다. 2007년 발표한 <Event Segmentation Theory>이라는 논문([요약<sup>1</sup>](#))에서 잭스(Zacks), 스피어(Speer), 스왈로우(Swallow), 브레이버(Braver), 레이놀즈(Reynolds)는 인간의 기억 시스템을 "작업 기억(working memory)"과 "사건 경계(event boundaries)"이란 용어로 유형화하고 있다.

제프리 M. 잭스(Jeffrey M. Zacks) 박사와 그의 팀은 인간의 단기 기억이 경험을 압축하고, 그 간격을 예측과 가정으로 채우면서 공간과 에너지를 절약한다는 이론을 제시했다. 예를 들어 우리가 신발 한 짝을 신거나 다른 사람이 신는 장면을 보았을 때, 인간은 그 이후의 기억을 "잘라내"고 비워둔 채로 그 사람이 다른 쪽 신발도 신었을 것이라고 생각해버리는 경향이 있다.

---

<sup>1</sup> 참조링크: <http://www.apa.org/science/about/psa/2010/04/sci-brief.aspx>

심리학자들은 인간이 시각적인 틈을 자동으로 채운다는 것을 알아냈다. 인간은 자신이 "보는" 모든 것을 기억하지 못한다. 우리 두뇌가 자기 마음대로 이미지의 대략적인 윤곽을 기록하면서, 적절하게 가정하거나, 심지어 기억을 처리하고, 돌이켜보고, 저장할 때 세세한 부분을 만들어내기도 하기 때문이다. 잭스의 이론은 인간이 "사건 경계"에 기초해 기억을 조직하기도 한다는 것을 제시하여, 이런 이해를 시간의 영역으로 확장시킨다. 즉 인간은 자신이 기억하는 이 사건이 발생했기 때문에, 그 이전에 예측 가능한 다른 사건들도 발생했다고 결론을 내린다.

이러한 기억의 단축은 대부분의 경우 신뢰할만하고(마술사나 사기꾼들은 이를 잘 이용한다), 인간은 최근의 사건들에 대한 기억을 만족할 수 있을 만큼 정확하게 보존한다. 그런데 인간의 두뇌가 출입문과 창문, 통로, 그 밖의 물리적인 경계들을 처리해야 할 경우 가끔씩 오류를 범하는 것 같다. 이런 것들은 인간의 작업 기억의 측면에서 볼 때 주요 사건 경계인데, 우리 두뇌는 이를 통과할 때 작업 기억을 모두 지워버리는 경향이 있다. 여기서 "다 그래" 학파의 연구가 약간 위로가 된다. 2011년에 발표된 <문지방 효과: 추가 연구(Walking through doorways causes forgetting: Further explorations)>([pdf 파일](#)<sup>2</sup>)에서 라드반스키(Radvansky), 크라비에츠(Krawietz), 탬플린(Tamplin)은 이 현상이 존재한다는 것을 입증했다.

근본적인 원인에 대해서는 의견이 분분한데, 진화론적인 관점에서 볼 때 인간이 물리적인 경계를 마주치는 일이 거의 없는 유목민이어서일 수 있다. 인류가 상대적으로 짧은 시간 동안 전 지구에 흩어진 탐험의 경향이 있는 종임을 보여주는 증거들이 있다. 그리고 인간이 익숙한 영토에서 벗어나 새로운 위험과 기회가 있는 새로운 땅으로 이동할 때에는, 추측을 포기하고 인식을 새롭게 하고 발생할지 모를 모든 사태에 대비하는 것이 좋을 것이다. 세상은 인간보다 더 빨리 변했다. 인간의 낡은 시스템은 세렝게티를 떠나거나 베링 빙하기 육교를 건널 때까지는 잘 작동했다. 다만 현대 사회에서는 이게 약간 불리한데, 거실에서 주방으로 갈 때에도 맥락을 바꿔버리기 때문이다.

라드반스키(Radvansky) 박사는 2006년 연구에서 이것이 현실에서 나타나는 현상임을 입증했다. 2011년 연구는 이 현상이 가상 현실 속에서도 발생한다는 것을

---

<sup>2</sup> 참조링크:

<http://nd.edu/~memory/Reprints/Radvansky%20Krawietz%20&%20Tamplin%202011%20%28QJEP%29.pdf>

입증하고 있다. 이 연구는 "문지방 효과 (doorway reset)" 가 사실은 인간에게 일반적인 근본적인 두뇌 현상이며, 가상 현실에도 똑같이 적용되는 현상임을 제시하고 있다.

## 게임 속의 문

그럼 이런 것들이 게임 디자인에서 어떤 의미를 갖는가? 한가지 중요한 사실은 인간은 속이기가 그리 어렵지 않은 존재라는 것이다. 기본적으로 인간의 두뇌는 가상 현실을 실제인 것처럼 받아들인다. 바람의 흐름이나 냄새 같은 사실성이 결여되어 있고 빛이 실제와 다르게 빛나는데도 그렇다. 우리가 주변에 있는 것들을 파악할 때 이용하는 기초적인 매핑 회로는 실제에서와 똑같이 효과를 발휘한다. 이러한 인공적인 환경을 이해하고 만드는 것, 그리고 그 가상 현실에서 발생하는 사건들에 있어서도 문은 어떤 역할을 담당한다. 현실세계에서와 마찬가지로 말이다.

물론 이런 연구 결과들이 발표되기 전부터 게임 디자이너들은 인간의 경험에서 문이 갖는 의미를 인식하고 있었다. 인간에게는 문을 경계로 사용하려는 자연적인 경향이 있으므로 문은 기술적으로 편리하다. 이 글에서 우리는 몇 가지 구체적인 사례들을 살펴보고, 문에 대한 이러한 새로운 이해가 비디오 게임 디자인에서 어떻게 사용되고 악용될 것인지를 생각해볼 것이다.

### <조크 I>

크라우서(Crowther)와 우즈(Woods)가 개발한 원작 어드벤처 게임 <콜로살 케이브 (Colossal Cave)>는 캔터키 주 매머드 동굴의 기암괴석을 모델로 제작되었기에, 이야기할 만한 문이 존재하지 않는다. 하지만 그 후속작인 <조크 I (Zork I)>에는 주목할 만한 문이 몇 개 있다.

### 문

<조크>의 첫 번째 문은 하나의 징조라는 의미에서 주의를 다른 곳으로 완전히

돌리는 수단이다. “위대한 지하 제국(Great Underground Empire)”으로 들어가는 입구 역할을 하는 작고 하얀 집의 정문은 판자로 막혀 있어서 실제로는 열리지 않는다. 나중에 집 안으로 들어가면 거실 깔개 아래에 두 번째 문이 있는데, 이 문은 함정문이다.

## 경험

첫 번째 문은 플레이어의 주의를 돌려, 옆쪽으로 돌아가 주방 창문을 강제로 열어 슬그머니 들어가야 한다는 사실을 알아내는 걸 방해한다. 그리고 두 번째 문을 열면 플레이어는 어둠 속으로 떨어지고, 다음 진행은 이렇다.

“함정문이 꽁 닫히고 누군가가 그것을 판자로 막는 소리가 들린다.”

## 플레이어의 머리 속에서 일어나는 일

하얀 집의 정문은 플레이어를 매혹시키는 출입문이지만, 디자이너는 우리의 예상을 훨씬 앞서 나갔다. 절대로 열리지 않는 이 성가신 문은 사실 막다른 궁지가 아니다. 원초적인 지붕 아래에서 이 문의 역할은 집으로 들어가고자 하는 욕망을 부추기는 것이다. 결국 플레이어의 길을 막는 문이 있다면, 그 뒤에는 반드시 바람직한 무언가가 있다. 그래서 플레이어는 다양한 마법 주문을 시도하고 인벤토리의 아이템을 무작위로 사용하거나 무력을 사용해 본 다음, 곧 집으로 들어가는 다른 방법이 있는지 궁금해 하기 시작한다. 정문 대신 주방 창문을 통해 집으로 들어감으로써 이 간단한 퍼즐을 푸는 것은 플레이어가 게임에서 거두는 첫 성과이다. 그리고 거실에 들어가 그 문을 안쪽에서 볼 때 플레이어는 마음 속으로 다음과 같이 임무를 체크한다. “정문 침투 완료! 하얀 집 탐사 완료!”

<조크>의 두 번째 문은 만족스럽기보다는 좀 무섭다. 60자에 못 미치는 구식 ASCII 텍스트 속에서, 지상의 세계를 남겨둔 채 플레이어는 어둠 속에 갇힌 것이다. 이것은 전형적인 사례이다. 즉 보이지 않는(하지만 소리는 들리는) 매개체에 의해 갑자기 함정문이 닫히고, 이것은 분명한 출발점이 된다. 플레이어는 돌아갈 수 없으며, 앞으로 무엇이 펼쳐질지 알지 못한다. 플레이어의 머리 속은 자동으로 재설정되고 발생할지 모를 모든 일에 대비하게 된다. 이때 플레이어의 박동수가

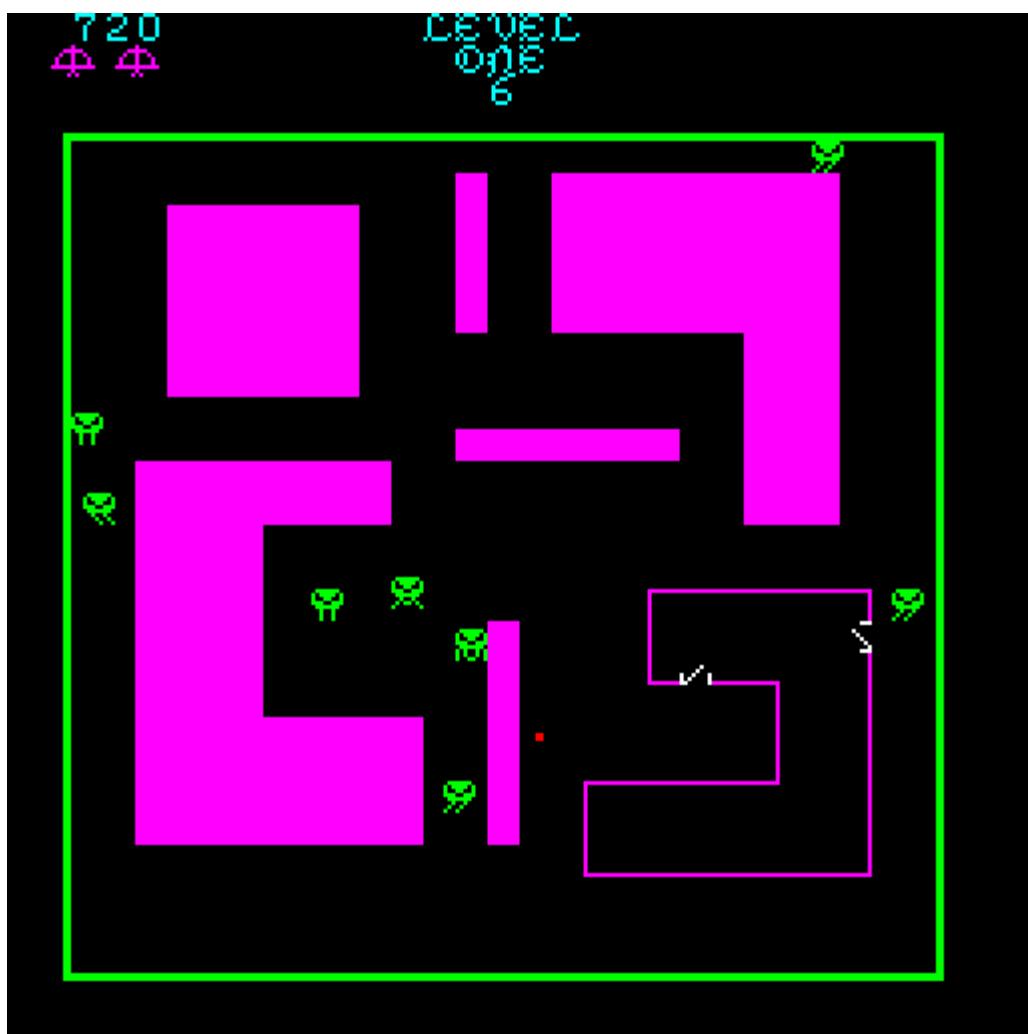
조금 증가한다. 플레이어가 마법의 검을 가지고 있다면 위협이 다가올 때 그 검은 빛나기 시작할 것이고, 그 검을 깜빡하고 놓고 갔다면 모험은 훨씬 짧아질 것이다. 이 지점까지 플레이어가 해낸 건 사실 그리 중요하지 않다. 적어도 인간의 두뇌는 그렇게 반응한다는 것이다

## <벤처>

엑시디(Exidy)의 1981년 작 <벤처(Venture)>는 동전을 넣고 하는 비디오 게임을 급격하게 발전시킨 작품이다. <벤처>는 비주얼 비디오 게임 형태로는 아마 최초일, 의미 있고 새로운 관점의 문을 구현하고 있다.

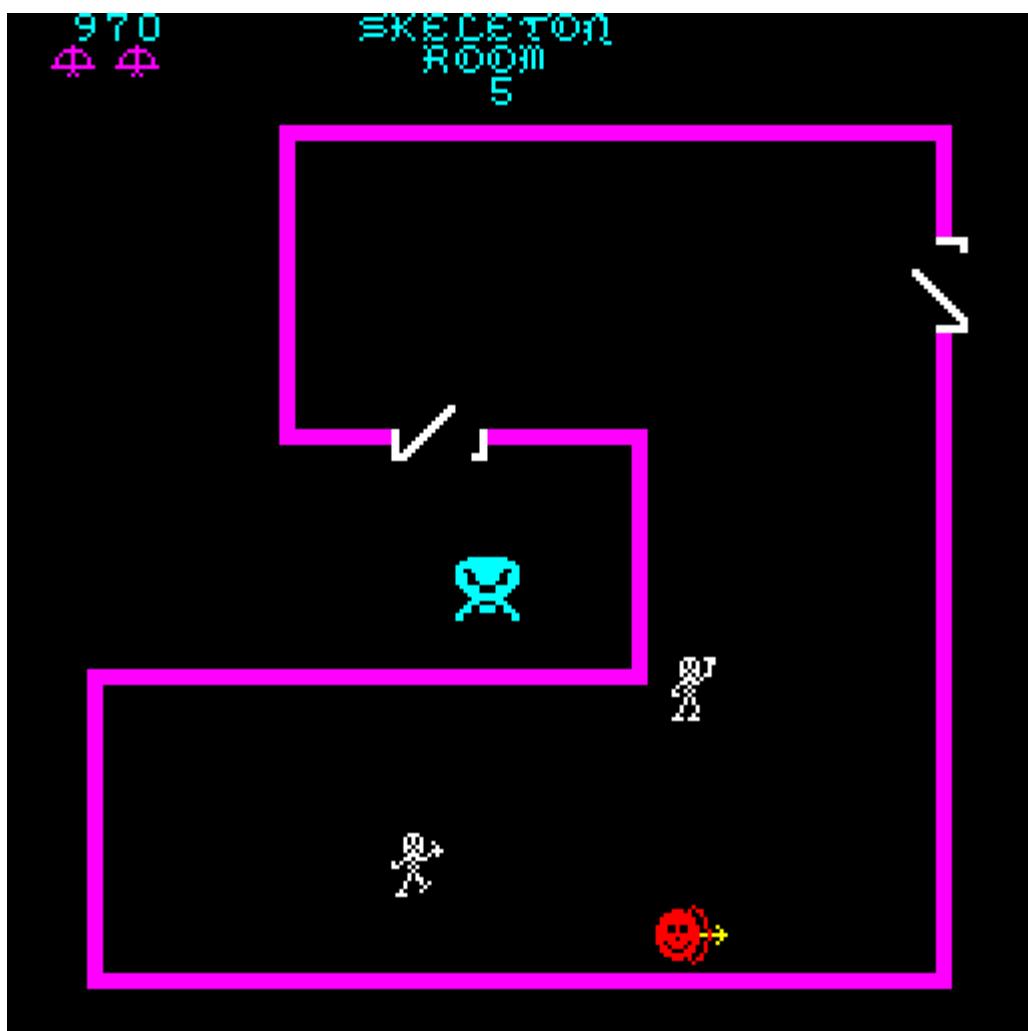
### 문

게임이 시작되면 작은 빨간 점으로 표현된 주인공 윙키(Winky)가 나타난다. 활을 든 윙키는 방의 윤곽과 입구만 보이는, 몬스터가 들끓는 홀을 돌아다닌다.



## 경험

윙키가 문으로 들어서면 화면은 그 방으로 클로즈업된다. 이 방에서 우리는 미소짓는 윙키를 기다리는 지옥이 어떤 것인지 알게 된다.



윙키는 자신의 길을 가로막는 것들을 쏘거나 피하면서 보물을 찾아 도망가야 하는데, 일정시간이 지날 때마다 몬스터가 하나씩 방으로 들어와 돌아다니며 윙키를 죽이려고 듦다..

### 플레이어의 머리 속에서 일어나는 일

<벤처>의 모든 문은 새로운 경험으로 이어진다. 몬스터나 움직이는 장애물의 보호를 받는 각각의 방에는 수집해야 하는 보물이 있는데, 전생에 가보지 않은 이상 플레이어는 사실 무엇이 있을지 예상할 수 없다.

시점이 방의 내부로 옮겨가는 순간에 플레이어는 반드시 자신의 머릿속을 재빨리 재설정해야 한다. 새로운 공간이 클로즈업되기 전까지는 거의 볼 수 없으며, 새

방이 화면에 나타났을 때는 이미 위험에 처해 있기 때문이다. 그리고 방에서 벗어나도 승리감은 오래가지 못하는데, 화면이 다시 돌아오면 플레이어는 다시 정신을 재설정하고 즉시 몬스터를 피해야 하기 때문이다. 윙키가 항상 위험에 처해 있고 끊임없이 문을 통과한다는 것은 플레이어가 거의 쉴 틈 없이 두뇌를 움직여야 한다는 뜻이다.

## <미스터리 편 하우스>

어드벤처 게임은 자주 그리고 다양한 방식으로 문을 사용한다. 어떤 문은 플레이어가 특정한 열쇠를 찾아야 하고, 어떤 "문"은 보수나 부탁을 들어주기 바라는 수호 캐릭터가 있는가 하면, 또 어떤 문은 그 자체에 논리적이거나 기계적인 퍼즐이 있다.

고전 어드벤처 게임 중에는 플레이어가 신문이나 매트 같은 평평한 물체를 문 밑으로 밀어넣은 다음, 다른 쪽 열쇠 구멍에 꽂혀 있는 열쇠(열쇠구멍을 통해 건너편을 볼 수 없다는 데서 알게 되는)를 뽑고 그 물체를 다시 끌어내면 보상을 얻게 되는 경우가 여럿 있다. 어떤 게임에서는 잠글 수 있는 "안전한 방"이 구현되었는데, 이 때 플레이어는 도둑 NPC들로부터 중요한 아이템을 지키는 데 이 방을 이용할 수 있다.

스콧 애덤즈(Scott Adams)가 개발한 초기 마이크로 컴퓨터 어드벤처 게임 <미스터리 편 하우스(Mystery Fun House)>는 그가 의도했건 우연이었건 간에, 이 주제와 관련해 복합적인 결과를 가져온 메타게임이 되었다.

### 문

<미스터리 편 하우스>는 통로와 문들이 많이 숨겨져 있는 유령의 집에서 벌어진다.

### 경험

어떤 문들은 숨겨져 있어서 퍼즐을 풀어 발견해야 하고, 또 어떤 문들은 눈에

보이는 대신 전혀 열리지 않는다.

### 플레이어의 머리 속에서 일어나는 일

이 초기 게임의 문들은 기능적으로는 충분히 만족스럽지만, 실현할 수 없는 가능성에는 유감스러운 부작용이 있음을 보여준다. 플레이어는 게임의 세계를 돌아다니면서 머리 속에 그 세계의 지도를 그리고, 잠긴 문이 있어서 새로운 영역 탐험을 막는 위치를 모두 표시하는데 심각하게 많은 시간을 투자하게 된다. 그 결과 게임은 약간 갑작스럽고 만족스럽지 못하게 끝난다. 디자이너의 규칙에 따라 게임에서 승리했지만, 닫혀 있는 그 귀찮은 문들 때문에 플레이어의 두뇌는 혼란과 불만을 겪게 되기 때문이다. 현실 세계에서는 폐쇄된 곳이 많지 않게 느껴지기도 하지만, 인간은 자신이 살고 있는 공간의 구조는 결국 모두 알 수 있다고 믿도록 진화해 왔다. 그 기대를 좌절시키는 게임은 어쨌든 잘못된 것으로 느껴질 뿐이다.

나는 지금 전망대에 있다. 보이는 것은 :

밸브가 없는 밸브 손잡이. 이상한 안경. 거울. 잠긴 문

출구 위치 : 동쪽

나는 통통하고 키가 큰 내가 보인다.

나는 감춰진 문이 보인다

-----> 어떻게 할 것인가? 문을 연다

완료

-----> 어떻게 할 것인가? 문으로 간다

완료

-----> 어떻게 할 것인가? 안경을 내려놓는다

완료

-----> 어떻게 할 것인가? \_\_

## <젤다의 전설>

시게루 미야모토(Shigeru Miyamoto)가 개발한 획기적인 이 판타지 게임에는 수많은 계단과 어두운 길이 있으며, 게임플레이상 탐험을 장려한다.

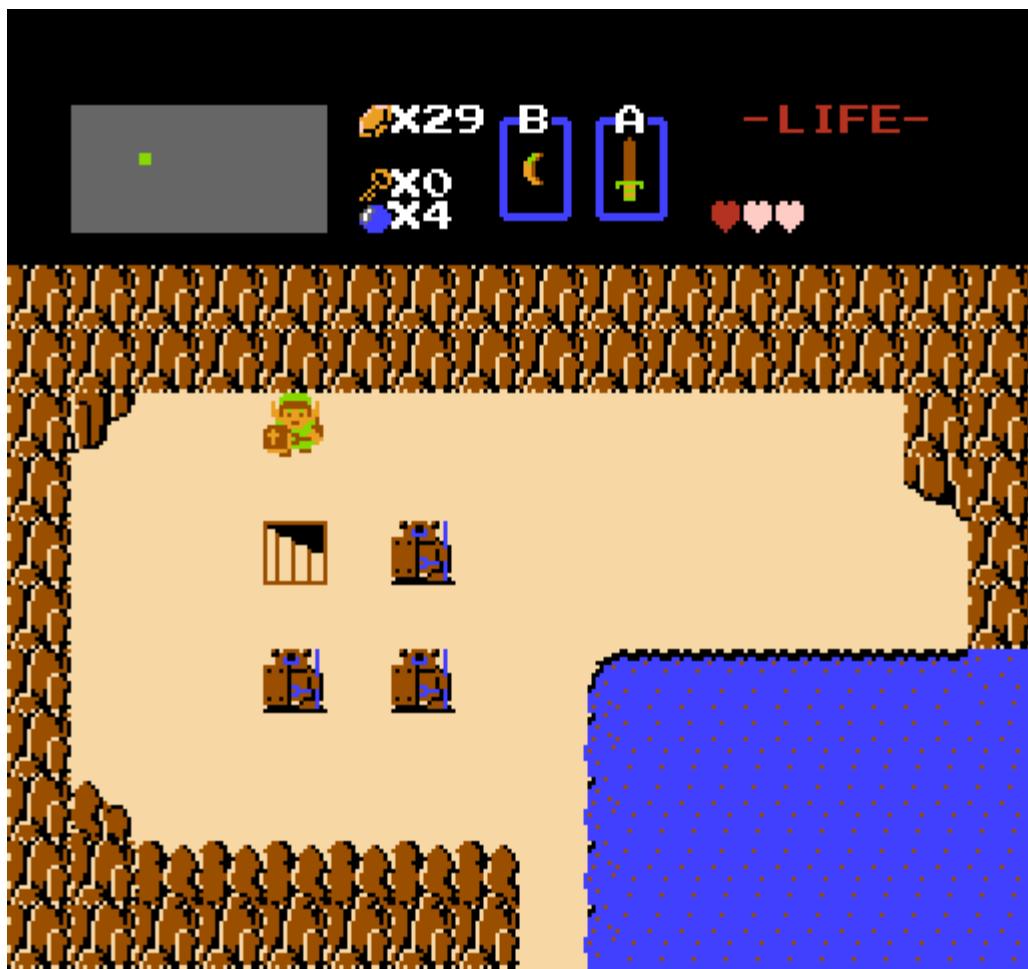
### 문

지상의 세계와 그 아래 던전은 상호 보완적이며 발견해야 하는 길들을 숨겨놓고 있다. 주인공 링크(Link)는 문을 찾아내기 위해 돌을 밀어내고 나무를 태우고 적들을 죽일 수 있다. 또, 폭탄으로 던전의 벽에 구멍을 내어서 새로운 길을 만들 수도 있는데, 이 길은 공식 맵에서 수상한 '구멍'으로 표시되기도 한다.

### 경험

다른 액션 중심의 8비트 NES 게임들과 다르게 <젤다의 전설(The Legend of Zelda)>은 플레이어가 예상치 못한 결과를 낳을 수도 있는 일들을 실험하고 시도해 볼 것을 권장한다.

예를 들어 깨어나서 공격할 수 있는 같은 갑옷을 입은 적 6명이 방 안에 있는데, 그 중 한 명만이 스페셜 아이템 샹으로 가는 계단을 감추고 있다.



### 플레이어의 머리 속에서 일어나는 일

인류는 위험을 무릅쓰고, 경험에서 교훈을 얻고자 했기 때문에 성공적으로 살아남았다. 즉 선사 시대의 어느 시점에서 누군가는 달걀을 먹었지만 다른 누군가는 불운하게도 청산가리를 삼켰다는 것을 짐작할 수 있다. 미야모토의 디자인은 선사 시대 사람들의 두뇌가 빈둥거리며 무슨 일이 벌어질 것인지를 지켜보아야 했던 사실을 이용하고 있다.

<젤다의 전설>의 세계에서 "문"은 언제나 눈에 띠는 경계가 아니며, 일종의 퍼즐이 풀릴 때까지는 보이지도 않는다. 하지만 분명히 게임 경험에 구조를 제공하는 역할을 하고 있고, 더 중요하게는 플레이어가 어떤 일을 무작위로 시도한 것에 대해 보상을 제공하도록 구현되어 있다.

## <레지던트 이블>

식인 언데드를 처음 마주치는 것, 창문을 깨고 들어오는 좀비 개... 캡콤(Capcom)의 오리지널 <레지던트 이블(Resident Evil)>의 기억하기 쉽게 잘 짜인 세트피스들이다. 이에 대한 대부분의 플레이어들의 기억도 문으로 채워져 있다.

### 문

주로 초기 플레이스테이션의 긴 로딩 시간을 때우기 위해 문을 여는 모습의 3차원 렌더링 애니메이션이 많이 사용되었는데, 이 덕분에 플레이어는 문 너머에 있는 것들에 대해 준비(또는 무장) 할 수 있었다.

### 경험

어떤 문은 열쇠를 찾거나 옛날 방식의 퍼즐을 풀 것을 요구한다. 그리고 주어진 모든 문을 처음 통과할 때마다 플레이어는 반대쪽이 으스스할 정도로 고요할지, 아니면 절뚝거리는 시체와 대면하게 될 것인지 알 수 없다. 그 결과 단순하고 유용한 이 순간이 매번 플레이어의 긴장감을 최고로 올려놓는다.



## 플레이어의 머리 속에서 일어나는 일

선조들의 정신 구조에 대한 사실을 생각해 볼 때, 아마도 우리는 오래된 집의 문을 열고 들어갈 때 완전히 새로운 경험을 전혀 예상하지 못하는 것 같다. 그러나 분명히 인간의 두뇌는 문 너머의 미지의 위험한 환경에 대비한다. 효과는 문이 나타나서 애니메이션이 상영되었다가 사라지는 긴 게임 로딩 시간동안 고조된다. 다시 게임으로 돌아오면 플레이어는 순수한 공포에 혼란을 느낀다. 주어진 문을 통과할 때마다 통과하는 행위가 주는 효과는 시간이 갈수록 약해지며, 플레이어의 머리 속에서 지도가 완성되고 그 결과 플레이어는 문을 통과하면 자신이 어디에 있게 될 것인지 알게 된다. 하지만 때때로 <레지던트 이블>은 이것을 가혹하게 사용해서, 플레이어가 없는 동안 위험한 변화가 일어나기도 한다.

## <슈퍼 마리오 64>

<슈퍼 마리오 64(Super Mario 64)>는 닌텐도의 영웅 슈퍼 마리오를 풀 3D로 구현했다. 게임플레이의 재미는 점프하고 헤엄치고 나무를 오르면서 게임의 세계를 자유롭게 돌아다니는 마리오의 능력에서 나온다.

### 문

바깥의 놀이동산을 탐험하는데 지쳐 성 같은 데로 들어가면, 문이나 문의 기능을 하는 그림들이 잔뜩 있다. 마리오는 자유롭게 문을 열거나 뛰어넘어 그 너머의 세계로 들어갈 수 있다.

### 경험

<슈퍼 마리오 64>에서 문은 세계들 사이의 경계 역할을 한다. 미야모토의 창의적인 디자인은 플레이어가 각각의 문을 통과할 때마다 새로운 경험을 제공한다. 또한 플레이어는 임무를 완수하거나 숨겨진 보물을 찾아야 하는 등, 이 세계로 다시 가야 하는 이유가 있다.

### 플레이어의 머리 속에서 일어나는 일

탐험을 좋아하는 플레이어의 두뇌가 인식하건 못하건 간에, 이 문들은 난이도를 관리하기 위한 조절 기능을 담당한다. 플레이어는 어떤 세계를 먼저 공략할 것인지 아주 자유롭게 결정할 수 있음에도 불구하고, 특정한 문을 열기 전에 일종의 진전을 달성해야 한다. 익숙해진 장소로 돌아오면 이제는 새로움은 약해지지만, 문은 여전히 경험의 각 부분을 끝맺는 역할을 한다. 플레이어가 성공하건 실패하건 간에 마리오는 들어왔던 길로 다시 돌아가게 되고, 플레이어는 자신의 머리 속을 재설정한 다음, 무엇을 할 것인지 결정할 준비를 하게 된다.



### <그랜드 세프트 오토 III>

<그랜드 세프트 오토(Grand Theft Auto)> 시리즈는 진열창을 깨고 물건을 훔친다는 게임플레이를 그대로 3D로 옮겨왔다.

#### 문

글쎄.

#### 경험

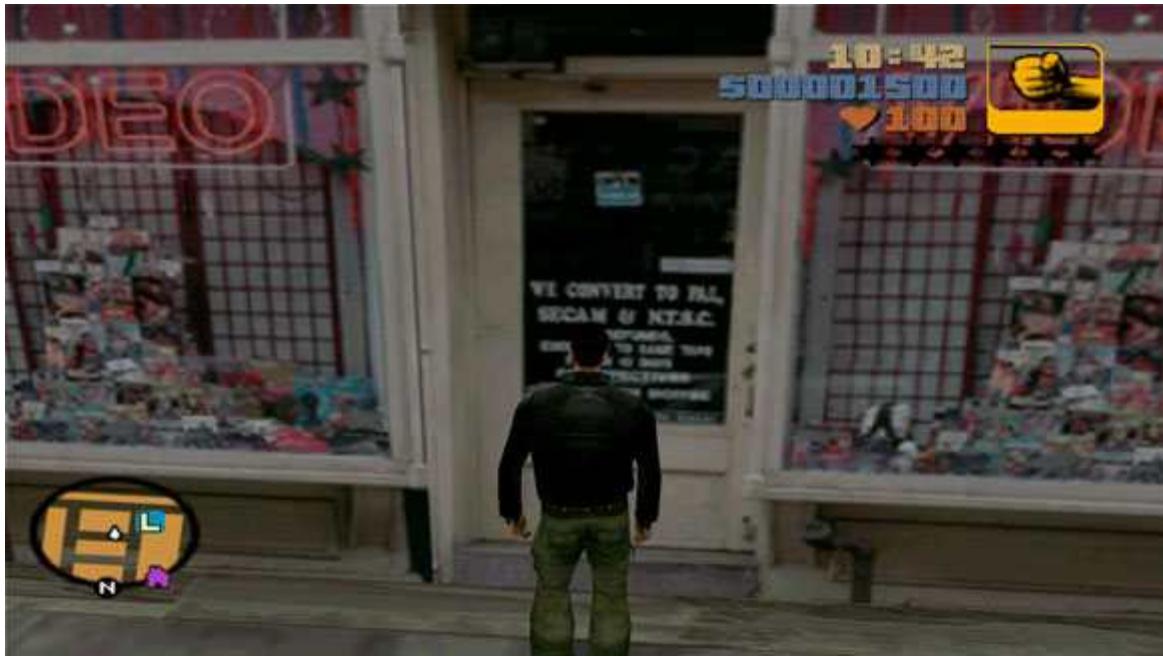
기술상의 발전에도 불구하고 몇 가지 한계들이 아직까지 이 오픈 월드 게임을 괴롭히고 있다. 문이 닫혀 있고 창문은 불투명한 수많은 가게 입구들만큼 짜증나는 일도 또 없다. 플레이어는 다음과 같이 영원히 닫혀 있는 문 앞에 서게 된다.



아니면 이렇게,



아니면 이렇게.



### 플레이어의 머리 속에서 일어나는 일

왜 이런 것들이 사람을 미치게 만드는가? 이것은 기술적인 문제이면서 심리적인 문제이다. 이 순간은 이 도시의 풍경이 그림이 그려진 상자들로 만든 환상임을 깨닫게 해준다. 크지만 만족스럽지 못한 비율의 가상 도시 말이다. 거의 모든 곳에서 플레이어는 열리지 않는 흥미로운 문을 마주하게 된다. 그리고 들어갈 수 있는 소수의 내부들은 사실 내부 같아 보이지는 않는다. 우리의 주인공 악당이 그냥 길을 걸어갈 때 문이 자동으로 열리는 경향이 있기 때문이다. 따라서 <그랜드 세프트 오토 III>의 문은 장애물도 아니고 구분점도 아니다. 결국 우리의 기억은 오히려 미리 구현된 컷씬들로의 전환과 미션 종료 테마 음악에 의존해 게임의 흐름을 따라가게 된다.

### <쉔무>

드림캐스트(Dreamcast) 게임 <쉔무(Shenmue)>에서 일본 도시에서의 삶을 사실적으로 그려내려 했던 시도했던 세가는 일찍이 없었던 수준으로 디테일을 구현했고, 이로 인해 게임의 개발 예산 역시 유래가 없는 수준까지 치솟았다.

## 문

<듄>의 문은 집 안에 있는 일본식 미닫이문, 그보다 튼튼한 가정집과 사무실의 문, 열 수 있는 옷장 서랍과 캐비닛 등 많고 다양하다.

## 경험

게임의 세계는 폭넓고 사실적으로 연결되어 있으며, 문을 여는 행위는 새로운 경험을 드물게만 보여준다.

## 플레이어의 머리 속에서 일어나는 일

플레이어의 두뇌와 관련해 생각해보면, 이 모든 사실적인 문들의 복합적인 효과는 막연하게 만족스럽지 않고 심지어 게임의 분위기와도 어울리지 않는다. 문과 서랍, 장난감 자동판매기의 숫자만으로도 그 효과가 반감된다. 플레이어가 문을 여는 것과 같이 평범한 행동을 하는 데 많은 시간을 들일 때, 이 모든 것들은 진부하고 하찮아 보이기 시작한다. 게다가 그 디테일한 디자인은 무미건조해서 한 곳에서 다른 곳으로 이동할 때의 진짜 짜릿함을 느끼기 어렵다. 따라서 플레이어가 자신이 왜 여기에 있으며 무엇을 하고 있는지를 잊고 있는 동안에는, 신경계의 새로운 활동을 자극할 만한 일이 전혀 발생하지 않는다.

## <포털>

밸브(Valve)가 개발한 물리적으로 불가능한 1인칭 퍼즐 게임 <포털(Portal)>은 매력적인 방식으로 플레이어의 머리 속을 흔들어 놓는다.

## 문

게임에서 플레이어는 엄청난 자유를 가지고 있다. 즉 포털 건(Portal Gun)으로 눈에

보이는 모든 곳에 길을 만들어낼 수 있다.

## 경험

플레이어가 한 장소에서 다른 장소로 이동할 때, 벽에 난 구멍으로 들어가 다른 벽에 난 구멍으로 나오는 것과 관련해 아주 이상하지만 크게 보상해주는 무언가가 존재한다.

## 플레이어의 머리 속에서 일어나는 일

이상하게도, <포털>이 독특하고 매력적인 방식으로 플레이어의 머리 속을 혼란스럽게 하지만, 문 그 자체가 플레이어에게서 문으로 인한 두뇌 재설정을 이끌어내는 것 같지는 않다. 이것은 플레이어가 알려지지 않은 장소로 실제로 들어가는 것이 아니기 때문인 것 같다. 즉 플레이어는 물리적으로 불가능한 길을 통해 한 곳에서 다른 곳으로 이동할 수 있지만, 자신이 가려고 하는 곳을 멀리서밖에 보지 못했다고 해도 플레이어는 항상 그곳에 대해 잘 알고 있다.



그러나 플레이어가 각 레벨의 마지막 엘리베이터에 도착할 때마다 <포털>은

문으로 인한 두뇌 재설정 효과를 이끌어낸다. 이 시퀀스가 로딩 시간을 때우고 게임의 스토리텔링을 도와주면서, 독특한 글라도스(GlaDos)에게 진행에 대해 언급할 시간을 준다. 또한 플레이어의 두뇌가 다음 차원 이동을 준비할 시간도 벌어준다.



### <림보>



## 문

놀라운 사실: 아른트 옌센(Arnt Jensen)이 개발한 아트/퍼즐 플랫폼 게임 <림보(Limbo)>에는 전통적이고 구분점이 명확한 문이 하나도 없다.

## 경험

물론 <림보>에도 장애물과 문이 있고 퍼즐들 사이의 분기점도 있지만, 플레이어는 자신이 그 중 하나에 도착할 때, 적어도 자신의 아바타가 죽고 다시 그곳으로 돌아가게 될 때까지 절대로 확신할 수 없다.

## 플레이어의 머리 속에서 일어나는 일

명백한 구조가 없다는 것은 <림보>의 으스스한 느낌에 도움이 된다. 확실히 게임에는 별개의 사건들이 존재한다. 하지만 게임의 디자인은 게임 경험을 두뇌의 관점에서 뚜렷하게 또는 지속적으로 크기가 정해진 부분들로 분할하지 않는다. 림보는 꿈보다는 선형적이지만 의도적으로 혼란스럽게 만들었다. 플레이어는 실패했을 때에만 경계를 보며, 돌아갈 수 없기 때문에 플레이어의 머리 속은 재설정되고 가까이에서 무슨 일이 발생하든 그것에 대처하게 된다. 우리의 단순한 두뇌는 발전과 죽음이 거의 똑같이 취급된다는 사실을 절대 알려주지 않는다..

## <워킹 데드(Ep. 104)>

앞에서 언급한 것처럼 지금까지의 어드벤처 게임들은 문을 퍼즐로 효과적으로 사용해 왔다. 텔테일 게임즈(Telltale Games)는 <워킹 데드(The Walking Dead)>의 시즌 1 제4화에서 그 긴장감을 주목할 만한 수준까지 올려 놓았다.

## 문

버려진 집 한 채가 캐릭터들의 임시 대피소 역할을 한다. 주인공 리(Lee)는 닫혀 있는 수많은 불길한 문들을 체크해 1층이 안전한지를 확인해야 한다.

## 경험

실행법은 거짓말처럼 단순하다. 즉 플레이어는 클릭 한번으로 리에게 문을 열라는 명령을 내린다. 리는 문 뒤에서 무엇이 나타나든 대처할 수 있도록 총을 준비한다. 실제로 문을 열기 위해서는 플레이어가 두 번째 클릭을 해야 한다.

## 플레이어의 머리 속에서 일어나는 일

이런 활동들은 최근의 일반적인 게임 디자인과 반대되는 것처럼 보인다. 즉 클릭 한번으로 할 수 있는 것을 왜 두 번이나 클릭하게 하는가? 하지만 이 모두가 플레이어의 감정에 대한 것이다. 이 게임은 플레이어에게 낯설고 새로운 문을 여는 것에 대해 지나치게 확신하지 말 것을 경고한다. 감정적으로 인간은 더 익숙한 배경에 있을 때에는 미지의 것에 대해 대비하지 않는다.

따라서 두 번째 클릭을 할 때에는 용기가 어느 정도 필요하다. 게임 디자인은 플레이어로 하여금 머리 속으로 문을 열 준비를 하게 하고, 다가올 모든 결과를 감수하고 실제로 문을 열게 함으로써 긴장감을 최고로 올려놓는다.



이 순간에 플레이어의 두뇌는 최악의 경우에 대비한다. 그리고 문 뒤에 주목할 만한 것이 하나도 없을 때조차 긴장감은 즉시 사라지지 않는다. 플레이어의 두뇌는 나쁜 결과로 이어질 수 있는 것에 대해 대비를 하게 되고, 각각의 문을 열 때마다 새로운 심리적 도전을 마주하게 된다.

## 문과 게임 디자인

이상의 사례들과 반증 사례들로부터 무엇을 알 수 있는가? 창살문, 벌레 구멍, 순간이동기계 등 어떤 형태를 취하고 있건 간에, 문이 게임 세계에서 인간에게 자연스럽고 구체적인 어떤 것을 의미한다는 일반적인 결론을 내릴 수 있다.

게임 디자인의 관점에서 문을 여는 행위는 그 자체로 가치가 있다. 문이 있는 통로의 존재는 플레이어가 문을 열기 위해 어떤 노력을 해야 한다는 것을 의미한다. 그리고 눈에 보이거나 상상하는 게임 아바타로 상징되는 플레이어가 문을 통해 게임 세계의 새로운 장소로 이동할 때, 플레이어는 머리 속을 효과적으로 재설정하고 새로운 경험에 대비한다.

반대로 그 뒤에 놀라운 것들이 있다는 것을 암시하는 문을 통과했는데도 새롭고 흥미로운 것을 발견하지 못한다면, 플레이어는 어렵잖하게 또는 노골적으로 실망할

수도 있다.

문이 가진 부차적이면서도 광범위한 의미는, 인간의 동물적 경향을 이용하는 것이 아니라 존중해서, 인간의 두뇌가 작동하는 방식을 반영하는 게임 디자인이 게임의 구조나 인터페이스에 알맞고 "자연스러운" 것처럼 보이는 해결책을 이끌어낼 수 있다는 것이다. 문이 있다면 그 문은 플레이어의 경험에서 일종의 경계가 되어야 한다. 게임이 제공하는 경험이 플레이어가 머리 속을 재설정하고 대비할 수 있는 일종의 분기점 없이 전환된다면, 플레이어는 갈팡질팡하거나 게임을 포기할 것이다.

"문지방 효과"의 필연적인 결론은, 게임 내에서 분기점은 그것이 플레이어가 '내가 어디에 있는가? 무엇을 얻으려고 하는가?' 같은 인간의 자연적인 한계들에 따라 행동하는 데 도움을 주고 임무로 돌아가는 데 도움을 줄 때 가장 가치가 있다는 점이다. 플레이어가 길을 잃고 혼란스러워 할 때에는 게임의 주요 목표나 제작자가 열심히 꾸며놓은 배경 스토리에 불만을 가진 NPC가 20명 있다는 것은 그리 도움이 되지 않는다. 플레이어에게 현재 극적인 순간(MacGuffin)이 머지 않았다는 사실을 상기시켜주는 메커니즘은 엔딩까지 하게 되는 게임과 처음에 몇 번 세이브한 다음 버려지는 게임의 차이를 만든다. 특히 생명이 개입되어 있고 플레이어가 한동안 자리를 떠났다 올 때 그렇다.

문은 역사 속의 모든 문화에서 발견되는 유서 깊은 건축물이다. 문을 여는 행위가 인간을 새로운 장소와 경험으로 이끈다는 믿음과 문을 열 때 인간의 두뇌는 약간 혼란스러워 하는 경향이 있다는 믿음이 인간의 진화 역사에 깊이 뿌리 박혀 있다. 게임 디자인이 이러한 인간의 기초적인 욕구와 경향성을 인식하고 수용할 때, 게이머들에게 더욱 풍부하고 가치 있는 경험을 제공할 수 있을 것이다.