

### === 게임이 뭐야? ===

그런데 우리가 책에서 자주 말하는 '게임'이 뭔지 아나요?



[[Image : 아하! 간단하죠~~]]

게임이 뭔가요?



[[Image : 게임은 말이죠, 슈퍼마리오, 카트, 앵그리버드, 테트리스, 풍, 스타크래프트, ... 찢라 찢라]]

그런 게임의 종류지요. 게임의 '정의'가 뭘까요?



[[Image : 에.. 그럼.. 액션게임, FPS, 퍼즐, RPG, 슈팅 ...]]

그건 게임의 장르구요.



[[Image : 에.. 그럼.. 컴퓨터로 하는건데, 심심할 때 하는거고, 약당 무찌르고, 아이템 먹고, 레벨업하고, .. 주절 주절]]

그럼 컴퓨터로 하는게 아닌 장기, 바둑, 보드게임은 게임이 아닌가요? 이런 게임은 약당이 없는 것도 있던데...



[[Image : 에.. 또.. 그럼 노는거?]]

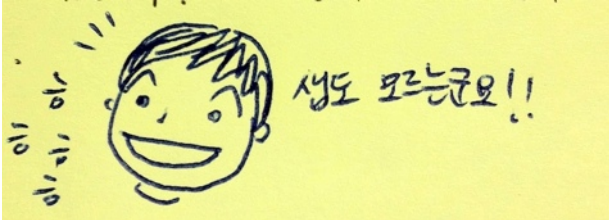
TV 보면서 소파에 앉아 빈둥거리며 노는 것도 게임이겠네요?



[[Image : 음.. 음... 게임?!? 게임?!?!]]

### == 게임이란게 대체 뭐야? ==

곰곰히 생각하면 생각할수록 '게임'이 무엇인지 한 마디로 정의내리기가 어렵네요. 이걸 여러분만의 어려움이 아니랍니다. 샘도 솔직히 말하면 '게임은 무엇무엇이다'라고 자신있게 말 못하겠어요.

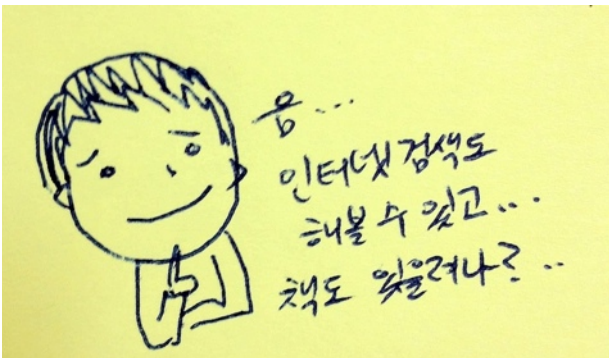


[[Image : 샘도 모르는군요!!]]

정말 이상하기도하고, 신기하기도 하죠? 어린 아이부터 어른까지 요즘 사람치고 게임을 안해본 사람이 없을텐데, 누구나 쉽게 즐기는 놀이이면서 정작 게임이란 무엇이다!라고 정의내리기가 쉽지가 않아요.

-----

이럴 때에는 혼자서 끙끙대지 말고, 혹시 누군가 비슷한 고민을 하지 않았을까?라고 생각해보면 좋아요. 만약 누군가 비슷한 고민을 했고, 정의도 내렸다면 어떻게 찾아볼 수 있을까요?



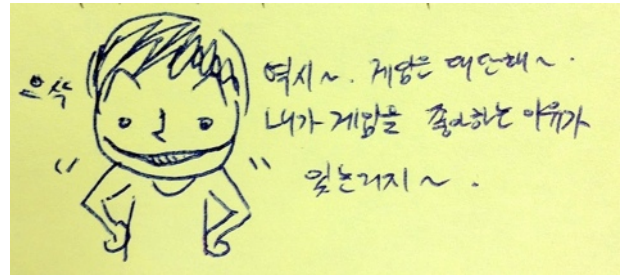
[[Image : 음... 인터넷 검색도 해볼 수 있고, 책도 있을려나?]]

맞아요. 수철이가 시간이 있다면 검색도 해보고, 책도 찾아보세요. 물론 금방 좋은 내용을 찾긴 쉽지 않아요. 그래도 찾아보려는 시도가 중요합니다.

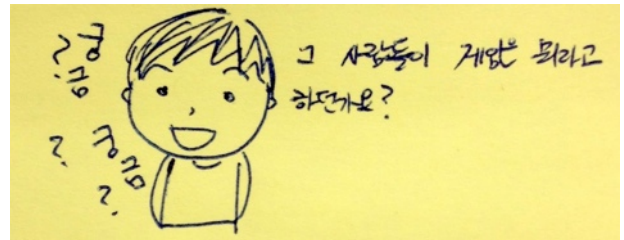
-----

샘도 좀 오래동안 인터넷도 찾아보고, 책도 읽어봤는데요, 정말 많은 사람들이 '게임'에 대해 고민하고, 정의를 내리려고 노력했더군요. 그 중에는 게임 개발자나 게임 디자이너도 있고, 게임을 하나의 문화로서 연구하는 학자도 있어요. 심지어는 철학자도 게임에 대해 고민한답니다.

왠지 게임이란게 대단하게 느껴지네요.



[[Image : 역시~ 게임은 대단해~ 내가 게임을 좋아하는 이유가 다 있는거지~]]



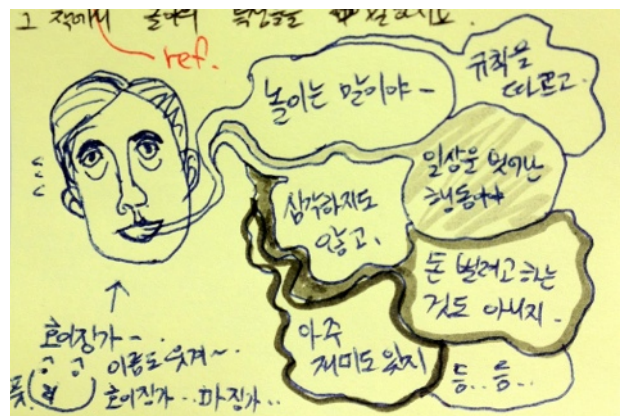
[[Image : 그런데 그 사람들이 게임을 뭐라고 하던가요?]]

사람마다 조금씩 다르게 설명한답니다. 하지만 그 설명들을 듣고 생각해보면 서로 공통된 부분도 있어요.

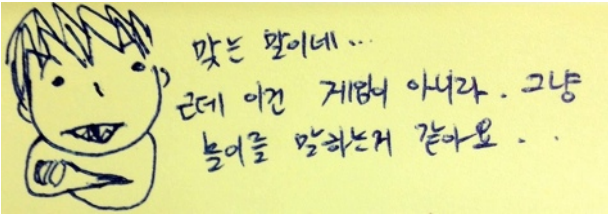
몇 가지만 소개해볼테니, 수철이가 평소에 하는 게임을 잘 설명할 수 있는지 생각해 보세요.

-----

1938년에 (와~ 오래 전 이군요.) 네델란드의 문화사가이자 인류학자인 '요한 호이징가'는 '호모루덴스'라는 책을 통해 인류 문화가 형성되는데 '놀이'가 얼마나 중요한 영향을 끼쳤는지 설명하고 있어요. 그 책에서 호이징가는 놀이의 특성에 대해 다음처럼 말했어요.



[[Image : 놀이는 말이야~]]

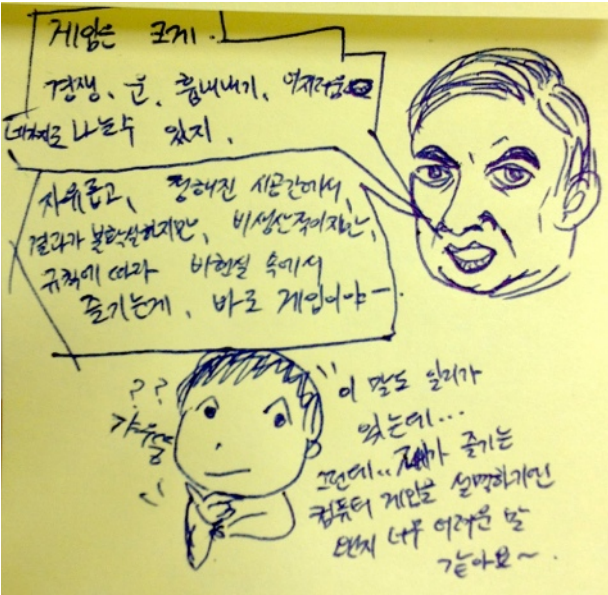


[[Image : 맞는 말이네요. 그런데 이건 게임이 아니라 그냥 놀이를 말하는거 같아요.]]

예, 호이징가는 게임과 놀이를 구분해서 설명하기 보다는 '놀이'의 근원적인 힘에 대해 설명했어요. 뭐 그 당시엔 수철이가 지금 즐기는 컴퓨터 게임같은 것은 없었겠죠. 수철이가 만들어본 초창기 게임인 풍도 70년도에 만들어졌으니까요.

-----

그 이후에 '놀이'에 대해서 더 구체적으로 분류하고 설명한 사람이 있어요. '로제 카이와'라는 사람인데요 다음처럼 설명합니다.

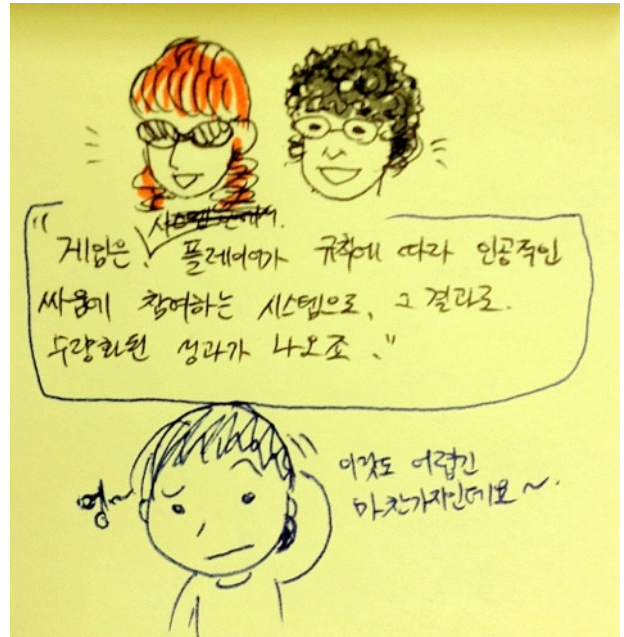


[[Image : 게임은!.. 이 말도 일리는 있는데, 내가 즐기는 컴퓨터 게임을 설명하기엔 왠지 너무 어려운 말 같은데..]]

### == 다시, 게임이란? ==

그러게요. 아무래도 옛날 사람들은 오늘날처럼 디지털 게임이 폭발적으로 발전하게 되리라고는 상상도 못했을거예요. 그러니 저 분들의 말로 수철이가 즐기는 컴퓨터 게임을 설명하기에는 좀 부족해보입니다.

그래서 컴퓨터 세상을 경험해본 다른 사람들의 생각도 들어보는게 좋겠죠. 정말 다양한 사람들이 게임에 대해서 이야기하는데, 다행히도 여러 사람의 의견을 모아 요즘의 디지털 게임을 설명하기 좋게 정리해준 사람이 있어요. 케이트 켈런과 에릭 짐머만은 게임에 대해 다음처럼 말합니다.

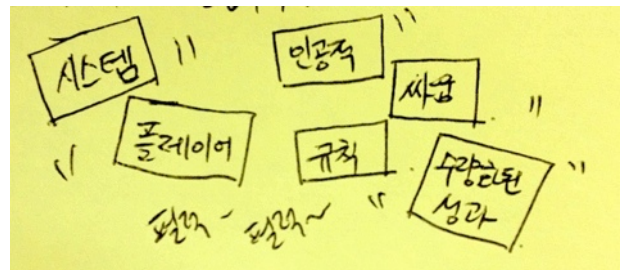


[[Image : 게임은 플레이어가 규칙에 따라 인공적인 싸움에 참여하는 시스템으로, 그 결과로 수량화된 성과가 나옵니다. (수철) : 이것도 어렵긴 마찬가지인데요~]]

-----

예, 그렇군요. 아무래도 전문 연구자의 말이다보니 수철이에게겐 어렵고 딱딱하게 느껴지겠어요.

그런데, 이 설명을 자세히 읽어보면 게임의 특징이 되는 중요한 단어들 숨어있네요. 켈런과 짐머만은 6개의 중요 단어를 게임을 정의하는데 사용합니다.



[[Image : 시스템, 플레이어, 인공적, 규칙, 싸움, 수량화된 성과]]

-----

수철이가 만든 풍게임을 예로 들어 설명해볼게요.

게임은 '시스템'입니다. 시스템이란 어떤 속성을 가진 여러 대상들이 서로 간에 관계성을 갖고 상호작용하는 환경을 말해요. 이 관점으로 볼 때 풍도 하나의 시스템이라 말할 수 있어요. 공과 막대가 있고, 각각이 정해진 동작으로 상호작용하니까요.

[[간단하게 설명하는 그림이 필요하지 않을까?]]

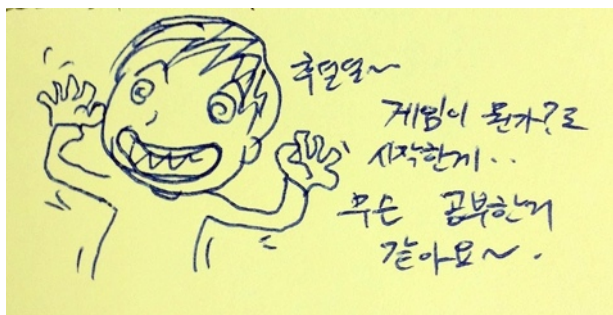
게임에는 '플레이어'가 참여해요. 너무 당연한가요? 아무도 참여하지 않고 컴퓨터 혼자 진행하고 있다면 게임이라 보기 힘들겠죠. 플레이어로서 참여하지 않는 게임은 영화나 음악을 감상하는 것과 다를게 없네요. 풍에서는 두 명의 플레이어가 참여해서 게임을 즐기게 됩니다.

게임은 '인공적'이에요. 현실세계와 유사하게 만드는 게임도 있지만, 결국 게임같은 세계는 게임에서만 존재할 뿐이죠. 여러분 일상생활 그대로를 게임에서도 해야한다고 생각해봐요. 게임같지 않겠죠? 풍은 어땠나요? 탁구랑 비슷하긴 하지만 그 자체로 매우 독특하고 새로운 공간 안에서 공을 튕겨내는 활동을 했습니다.

게임에는 일종의 '싸움'이 있어요. 좀 더 풀어서 말하면, 플레이어는 다른 플레이어나 게임 속의 대상들과 싸우기도 하고, 경쟁하기도 합니다. 누가 더 빨리 하는지 속도를 겨루기도 하고요. 풍 게임 역시도 서로의 벽으로 공을 보내기 위해서 경쟁을 합니다.

게임에는 '규칙'이 있어요. 게임에서는 정해진 규칙대로 점수를 얻고 목표를 달성합니다. 굉장히 중요한 부분인데요, 게임을 잘 하기 위해서는 게임이 제공하는 규칙을 빨리 익히고, 그 규칙 내에서 효율적인 방법을 알아내야 해요. 하지만 규칙이 너무 뻘하거나 반대로 한 달이 걸려야 이해할 수 있다면 게임이 재미가 없겠죠. 풍은 규칙이 매우 단순합니다. 움직이는 공을 튕겨내서 상대 벽에 닿게하면 점수를 얻어요. 하지만 상대도 쉽게 쳐주진 않겠죠. 그래서 재미가 있는거예요.

마지막으로 게임에는 '수량화된 성과'가 결과로 나와요. 쉽게 말하자면 게임을 하고나면 그 과정에서 점수를 얻게된다는 말입니다. 레벨이 올라가기도 하죠. 어떤가요? 그 결과에 따라 기쁘기도 하고, 더 열심히 해야겠다 생각도 들죠. 승부가 결정이 나기도 하고요. 풍에서는 스포츠 경기처럼 점수가 있어요.

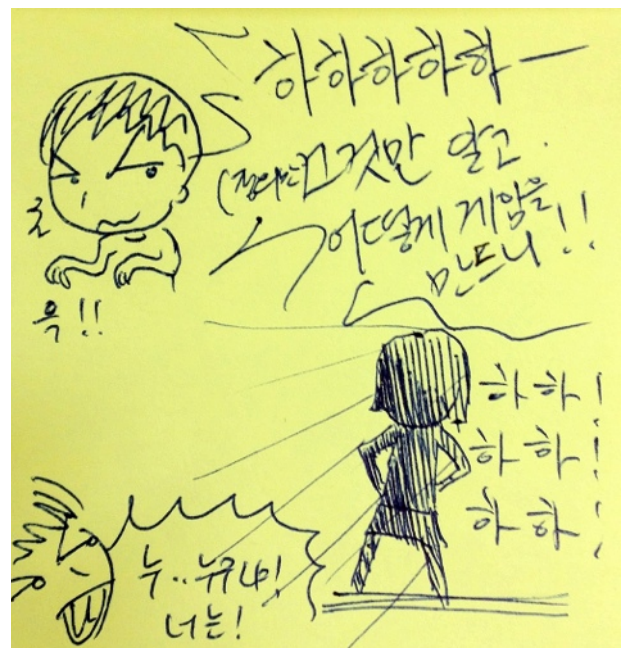


[[Image : 후덜덜~ 게임이 뭔가?로 시작하게... 무슨 공부한 거 같아요~]]

### == 디지털 게임을 만들려면? ==



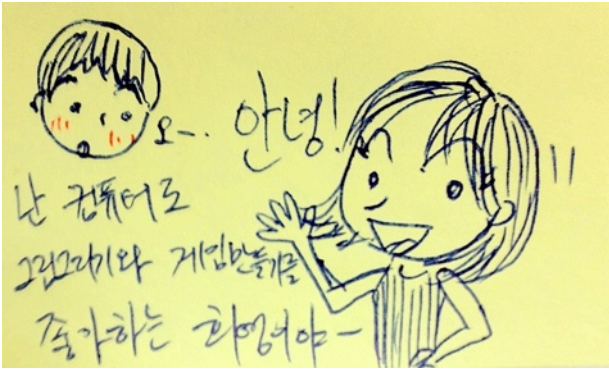
[[Image : 자~ 그럼 지금까지 배운 내용으로 게임을 만들어 볼까나~]]



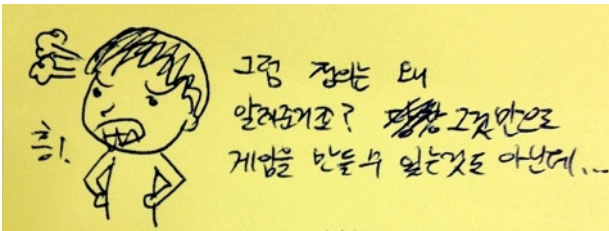
[[Image : 하하하하하- 정의만 알고 어떻게 게임을 만드니!!]]

맞아요. 게임의 정의에 대해 공부를 했다고 바로 게임을 만들 수 있는건 아니지요.

소개가 늦었네요. 명랑한 웃음소리로 나타난 친구는 '희영'이에요. 희영이는 샘과 함께 게임 만들기 워크숍도 해본 친구랍니다.



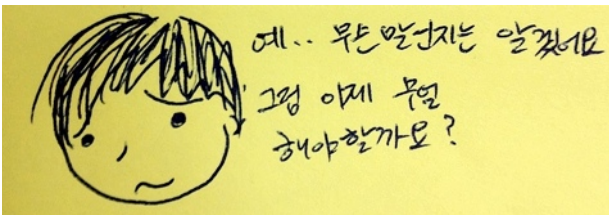
[[Image : 안녕! 난 컴퓨터로 그림그리기와 게임만들기를 좋아하는 희영이야]]



[[Image : 그럼 정의는 왜 알려준거죠? 그것만으론 게임을 만들 수 있는 것도 아닌데...]]

그러게요. 게임을 만드는 방법을 바로 알려주면 좋을텐데 컴퓨터게임도 없던 시절의 사람들 말까지 소개하면서 '게임이 무엇일까?'를 알아봤네요.

하지만 게임의 정의를 알아보는 과정에서 여러분은 게임을 바라보는 '새로운 관점'이 생겼어요. 앞으로 어떤 게임을 접하게 되더라도 게임의 숨겨진 요소들을 더 잘 이해하게 될 거예요.

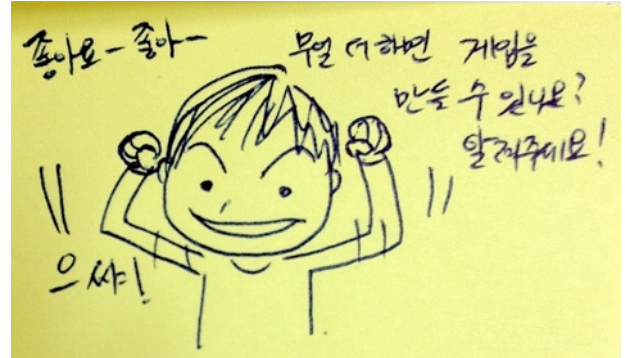


[[Image : 예, 무슨 말인지는 알겠어요. 그럼 이제 무얼 해야 하나요?]]

수철군, 너무 걱정하지 마세요. 수철군은 이미 쌤과 함께 풍 게임을 만들어봤잖아요? 지금부터 스크래치로 게임을 만드는 방법을 천천히 익히보면 수철이가 원하는 게임도 만들 수 있을거예요.



[[Image : 오.. 이미 풍도 만들어봤구나. 그럼 조금 더 배우면 같이 게임을 만들 수 있겠는걸]]



[[Image : 좋아요~ 좋아~ 무얼 더 하면 게임을 만들 수 있나요? 알려주세요!]]

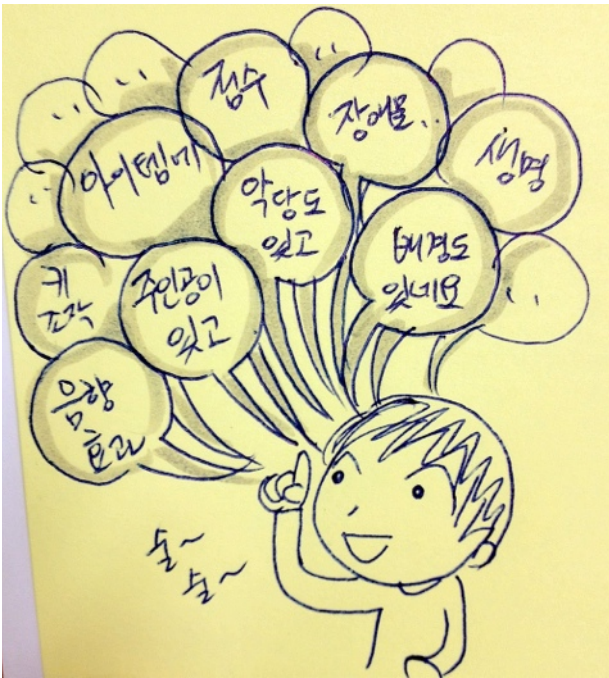
수철이는 게임을 좋아하고, 쌤과 함께 풍 게임도 만들어봤고, 게임 만들기의 의미와 게임이 대체 무엇인지에 대해서도 고민해봤으니 다음 단계로 넘어 갈 준비가 충분히 되었네요.

다음에는 게임을 구성하는 각 요소를 스크래치로 어떻게 표현할 수 있는지 하나씩 알아보기로 해요. 마치 우리가 외국에 나가서 자신의 생각을 표현하고 의사소통을 하려면 그 나라의 언어, 관습, 문화를 알아야하는 것처럼 스크래치로 게임을 만들어보기 위해서는 스크래치로 어떻게 여러분의 아이디어를 표현할 수 있는지 알아야해요.

### == 게임의 구성요소 ==

게임의 정의를 알아봤지만 그것만으로는 게임을 만들기, 더 정확히 말하면 컴퓨터 프로그래밍을 하기가 어렵다는 것을 알았어요. 왜냐하면 여러분이 생각한 '게임'을 컴퓨터로 옮기는 방법을 아직은 구체적으로 배우진 않았기 때문입니다.

지난 풍게임을 만들어보면서 프로그래밍의 어떤 요소들이 필요했는지 어느정도 감을 익혔을거예요. 자~ 그럼 우리가 흔히 접하는 디지털 게임 안에는 어떤 구성요소들이 있을까요?



[[Image : 디지털 게임의 구성요소]]

-----

게임을 평소에 많이 해본 친구라면 게임에 어떤 구성요소들이 있는지 쉽게 알 수 있을거예요. 게임마다 조금씩은 다를지도 모르겠네요. 그래도 여러 게임을 살펴보면 공통적으로 나타나는 요소가 있어요.

그 각 요소들을 스크래치로 표현할 수 있는 방법을 안다면 여러분이 생각하는 게임을 만들어볼 수 있겠죠?



[[Image : 아하! 그렇겠지!!!]]



[[Image : 그런데 수철이 너 뭐 만들고 싶은 게임 아이디어는 있나? 아.. 글썄.. 뭔가 같길어 멀구나...]]

-----

하하하하. 지금은 너무 성급하게 생각하지 말아요. 실제로 게임 만들기는 하루 아침에 되는게 아니랍니다. 정말 오랜 시간 고민하고 실험해서 만들어져요.

하지만 너무 걱정할 필요는 없어요. 우리는 그런 상업적 게임을 만드는건 아니잖아요. 지금은 마음 편히 간단한 게임의 구성요소들을 표현해보면서 프로그래밍 방법을 익히고요, 중간중간 게임 아이디어들을 생각해 봅시다. 작은 실험과 시도들이 모이면 나중에 좋은 게임을 만들기 위한 밑거름이 될 거예요.

[[Box : 프로토타이핑의 재미]]  
[[/Box]]