



## 역사와 게임에서 폭력이 명예를 만날 때

(When Violence Meets Honor in History and Games)

작성자: 크리스토프 카인델(Christoph Kaindel)

작성일: 2012년 6월 21일

[넷브리지(Netbridge)의 컨설턴트인 크리스토프 카인델이 역사 속 전투의 진짜 이유와 방법에 대해 꼼꼼히 살펴본다. 또한 후기 중세 도시의 일상을 통해 RPG나 샌드박스 스타일(sandbox-style) 액션 어드벤처 게임에 그럴듯한 세계관을 만드는데 영감을 줄 몇 가지 아이디어를 제공한다.]

“샌드박스 스토리텔링(sandbox storytelling)에서, 아이디어는 플레이어에게 재미난 상호작용의 기회가 가득한 크고 열린 세계를 제공하기 위한 것이다. 플레이어는 철로처럼 선형적인 플롯을 강요 받지 않고, 스스로 선택한 순서대로 세계와 상호작용할 수 있다. 만약 세계를 제대로 만들었다면, 스토리와 같은 경험이 나올 것이다.”

이 인용구는 오픈 월드 어드벤처 게임과 RPG(role playing games)의 다음 진화 단계가 될 컨셉을 정리한 어니스트 아담스(Ernest Adams)의 [칼럼](#)에서 따온 것이다. 샌드박스 스토리텔링이 제 역할을 하게 만들려면 플레이어 의존적인 사건과 플레이어 독립적인 사건을 조합하라고 아담스는 제안한다. 다시 말해서, 플롯에 결정적으로 중요한 것이 아닌 한, 게임 세계는 플레이어의 개입 없이 계속해서 움직이고 바뀌어야 한다.

한 사람의 플레이어로서, 나는 오픈 월드 게임을 대단히 좋아한다. 그 해방감, 발견하는 기분, 뜻밖의 일이 일어나는 느낌을 사랑한다. 하지만 역사가로서 나는

게임 세계와 실제 사회를 비교하지 않을 수 없다. 게임 세계는 단순화될 필요가 있음을 알고 있지만, 나는 많은 게임이 실제 사회 구조에서 영감을 얻어 약간의 복잡성을 추가함으로써 이득을 얻을 수 있다고 생각한다.

그럴 듯한 RPG나 샌드박스 스타일 액션 어드벤처 게임 세계를 만드는데 영감을 줄만한 후기 중세 도시의 일상으로 몇 가지를 여기에 적어보려 한다. 나의 주요 연구 주제가 중세 시대의 일상적 폭력이었기 때문에 거기에 초점을 맞출 것이다. 엄격한 불문율에 따른 명성과 명예를 위한 - 대부분의 경우 치명적이지 않은 - 싸움 말이다.

## 죽거나 죽이거나

내 생각에 게임에서 폭력의 본질은 <팩맨(Pac-Man)>과 <스페이스 인베이더(Space Invaders)>시절에서 별로 변하지 않은 것 같다. 대부분의 게임에서 “폭력을 행사하는 것”은 여전히 “저기 있는 것들이 당신의 적이다. 총을 겨누고 그들이 너를 죽이기 전에 그들을 죽여라”로 요약될 수 있다. 게임의 폭력은 주로 플레이어 간의, 혹은 플레이어와 인공지능이 통제하는 적 사이의 싸움이다. 두 경우 모두 적은 그저 게임을 진행하기 위해 제거해야 하는 장애물에 불과하다.

이는 실제 세계의 폭력과는 거의 관련이 없다. 현실에서, 사람들은 여러 가지 목표를 달성하기 위해, 여러 가지 요구를 만족시키기 위해 등 다양한 이유로 폭력을 행사한다. 사람들은 욕심, 공포, 열망, 증오, 단순한 권태 등에 의해 동기를 부여 받고 다양한 방식으로 난폭한 행동을 하며, 이는 대부분 게임에서 사용되는 것과 다르다. 그렇지만 여전히, 게임 디자이너들이 살해 장면의 비주얼을 자꾸 화려하게 만들려고만 하는 대신에 실제 세상에서 폭력의 다양한 의미와 용도를 생각하는데 시간을 조금만 더 투자한다면, 게임의 폭력과 그 결말이 다양하고 흥미로운 방식으로 보여질 수 있을 거라고 생각한다.

알못게도, 게임 광고나 게임의 과도한 폭력성을 비판하는 사람들 모두 게임의 “현실적”인 폭력 묘사를 강조하고 있다. 순수 비주얼의 관점에서 몇몇 게임은 그럴 수 있지만, 대부분의 게임에서 전투는 -그다지 현실적이지 않은- 액션 영화의 관례를 따른다. 또한 더 공격적인 플레이를 가능하게 하는 응급처치(medpack)나 생명력 회복 역시, 당연하지만 “현실적”이지 않다.

많은 게임에서 플레이어에 동기를 부여하는 요인은 꽤 단순하다. 플레이어의 캐릭터는 보통 한결같이 공격적인 적들과 그저 의무적으로 싸우는 군인이다. 미션 완수를 위해서는 적을 제거해야 하기 때문에 비디오 게임에서의 폭력은 대개 치명적(lethal)이다. 후퇴하거나 항복하는 일은 없다. 일단 싸움이 시작되면, 보통 적이 죽거나 플레이어 캐릭터가 죽는 - 그리하여 게임이 끝나고 세이브 파일을 불러와야 하는 - 것만이 가능하다.

이는 선형적 구조의 슈팅 게임에서 꽤 잘 작동하는 패턴이다. 어쨌든, 군인이 적군이나 혐오스러운 외계인과 논쟁을 할 수는 없을 것이다. 하지만 오픈 월드 게임들은 실제 세계와 유사한 "살아 숨쉬는" 환경의 인상을 주려고 노력한다. 그리고 그런 환경에서는 더 다양한 전투 옵션이 있어야 한다고 생각한다.

몇 십 년 전까지 - 어떤 사회에서는 지금까지도 - 명예를 위한 싸움은 적을 다루는 치명적이지 않은(non-lethal) 방식이었다. 이런 명예를 위한 싸움이 실생활에서는 필요 없어졌더라도, 적어도 역사나 판타지 게임 속의 폭력 모델로는 적합할 것이라고 생각한다.

## 중세 도시에서의 일상적 폭력

나는 역사가로서 후기 중세와 초기 근대 유럽에서 일어난 비공식적인 일상 폭력 - 본질적으로 술집 싸움(tavern brawls)과 칼 싸움 - 을 주제로 몇 년간 연구해왔다. 이 주제는 꽤 최근에서야, 그러니까 대략 1995년 즈음부터 범죄 사학자들에 의해 연구되기 시작했다. 범죄의 역사는 성문법 문서들과 크게 관련이 없고, 사회가 어떻게 범죄에 대응했는가와 더 관련이 있다. 무엇이 범죄로 여겨졌는가, 범인에 대한 박해(persecution)는 어떤 식으로 조직되었는가, 어떤 처벌이 허용되었는가, 누가 처벌받았는가 - 그리고 누가 처벌 받지 않았는가.

중세는 일반적으로 상당히 폭력적인 시기로 간주된다. 후기 중세의 도시는 근대 유럽의 기준으로 보면 위험한 장소이긴 하다. 사실 위험했다. 다만, 도시민들에게는 도시를 둘러싸고 있는 숲이나 도로의 위험에 비견하여 안전하게 인식되었다.

관청은 주로 휴일이나 주말에 싸움이 흔히 발생하는 선술집(taverns), 사창가, 대중 목욕탕, 교회 등 불비는 장소에서 무기를 소지하는 것을 막으려 했으나 실패했다. 종종 단검(dagger)이 사용되긴 하였지만, 싸움이 어느 한 쪽의 죽음으로 끝나는

일은 거의 없었다. 대부분의 경우 겨우 작은 상처를 입는 정도였다. 용기와 싸움 의지를 보여주는 것으로 체면을 유지하는 것이 보통이었다.

사람들은 보통 개인의 명예를 지키기 위해 싸웠다. 명예는 개인적 공간, 평판, 가족, 집, 소유물, 권리와 특권을 지킬 수 있는 능력으로 정의되었다. 대중 앞에서 모욕을 당하면 말다툼이나 칼싸움으로 확대되었다. 목적은 죽이는 것이 아니라, 대중 앞에서 다른 사람을 이기는 데 있었다.

개인의 명예에 대한 맹렬하게 방어하는 일은 필수였다. 만약 어떤 사람이 자신의 명예가 손상되는 것을 용납한다면, 더 이상 그와 일을 하려 하는 이가 없을 것이며 그는 사회적 지위를 잃게 될 것이었다. 그래서 시의 고위 공무원이나 상류층마저도 공개적인 싸움에 참여했다. 비록 이들은 동등한 지위의 상대하고만 싸웠지만 말이다.

명예의 개념은 집단을 규정하고 그를 다른 집단과 구분 짓는다. 명예를 위한 싸움이 경찰이 없고 중앙권력이 비교적 약한 사회에서 자기 통제의 형태로 조성된다는 연구도 있다. 따라서, 의례적인 싸움(ritualized fighting)은 사회에 있어 파괴적이기보다는 건설적인 요소였다. 자기 주장을 밝히고 적과 "관객"에게 신호를 보내는 용도로 쓰였다. 의례적 싸움은 사회의 모든 계층의 성인 남성들이 사용하는 의사 전달 방식의 한 부분이었다.

중세의 일상적인 갈등은 주로 암묵적인(unwritten) 행동강령에 따랐다. 싸움은 타인을 모욕하는 것으로 시작하여, 멱살을 잡고, 모자를 쳐서 떨어뜨리며(상태 신호), 상대를 땅으로 밀치고, 마지막으로 단도를 뽑아 주먹과 칼로 싸우는 순서로 확대되었다. 움직임은 대개 크고 극적인 경향이 있다. 이런 소동은 관중/목격자를 위해 싸움 기량을 과시하는 것과 같았다. 진짜 싸움이긴 했지만 말이다. 이렇게 싸움 단계가 확대되다가도 구경꾼의 중재로 깨질 수 있었다.

법은 이런 공공장소에서의 명예 싸움에 대해 꽤 관대하게 다루었다. 만약 누군가 부상을 당하면, 그의 상대방은 상처의 심각성에 따라 벌금을 내야 했다. 만약 싸우는 사람이 죽으면, 죽인 사람은 몇 년 간 도시에서 추방 당했다. 반면에, 비겁하게 뒤에서 사람을 살해하는 것은 중죄였으며, 살인자는 주로 사형에 처했었다. 절도는 수치스러운 것으로 생각되었으므로 공개적인 폭력(public violence)보다 더 나쁜 것이었으며 처벌은 더 엄했다. 또한, 처벌은 언제나 시민보다 이방인에게 더 가혹했다.

공공의 싸움에 대한 다른, 더 규제된 형식도 있다. 마상(馬上) 시합(tournaments), 검술 도장(fencing school)과 친선경기(exhibition), 무대에서의 싸움(stage fight), 레슬링 경연(wrestling contest), 사법 전투(judicial combat), 그리고 후에는 결투(duel)까지.

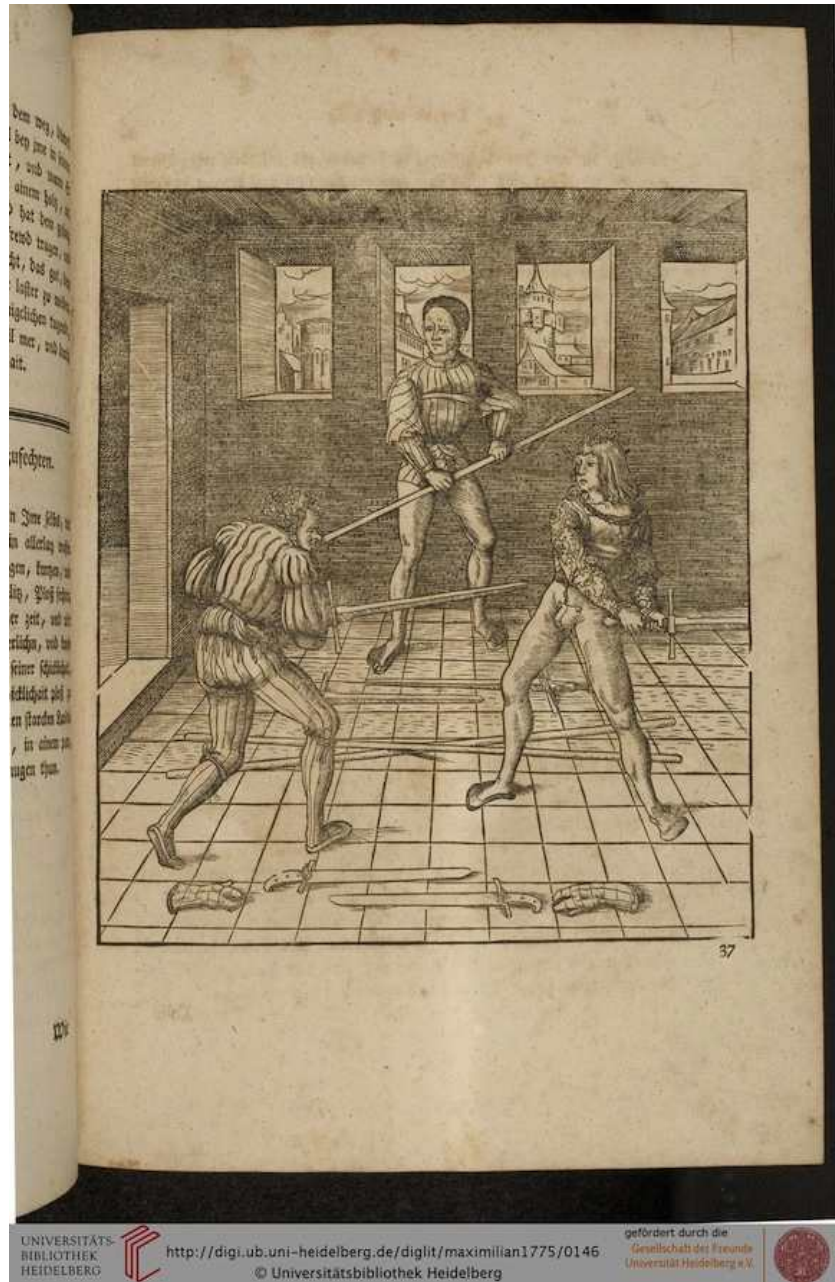


그림 1: 펜싱 연습. 뒤쪽의 트레이너/심판은 승부를 중단시키기 위해 지팡이를 사용할 수 있다. 바닥에는 다른 훈련 무기가 있다 - 그림 앞쪽에 특수 보호 장갑과 함께 있는 “검(messer)”에 주목하라. 목판화, 『바이스 쿠니그(Weiss-Kunig)』(1514년 저, 1775년 인쇄) 92a, 하이델베르크 대학 도서관 소장

마상 시합, 검술 도장, 레슬링 경연은 비록 현대적 의미의 "스포츠"와는 다르지만 일종의 "격투 스포츠(combat sports)"라 할 수 있을 것이다. 수백 명의 참가자와 그 수행원들에게 숙소를 제공할 수 있는 건 도시뿐이었기 때문에 13세기부터 마상시합은 언제나 도시에서 개최되었다. 마상시합은 흥미진진한 행사였다. 낮 동안 갖가지 다양한 경연과 마상 창 시합, 그룹 마상 전투(mêlée)와 하마 전투(foot combat)가 벌어졌고, 저녁에는 만찬, 춤과 가장무도회가 있었다. 이런 시합에 참가할 수 있는 건 부자 기사들과 상류층, 귀족들뿐이었다.

반면에, 검술학교(fechtschule)의 펜싱 대회에는 평민들도 참가하여 검(swords), 단검(daggers), 지팡이(staffs)나 기타 다른 무기를 다루는 실력을 보여줄 수 있었다. 평민들은 보호장비 없이 싸웠지만, 가장 위험한 기술 - 찌르기(thrusting), 칼 끝 부딪치기(pommel strikes), 던지기(throws) - 는 금지되었다. 심판은 불법적인 방법이 사용될 때 개입할 준비를 갖추고 있었다.

무대 위에서의 싸움 쇼(staged show fight)는 프로 검투사(Klopffechter)들에 의해 공연되었다. 검투사들은 관객들을 즐겁게 하기 위해 비효율적이지만 화려한 스타일로 싸웠는데, 이 때문에 펜싱 마스터(fencing master)들에게 괘시를 받았다. 이들 프로 검투사들은 17, 18세기 영국 프로 복서들의 전신으로, 대개 피를 내지만 알팍한 상처만 입히는 펜싱 스타일을 이용했다.

중세 시대에 레슬링은 소작농과 귀족 모두에게 인기 있는 취미였다. 레슬링은 민간 전승으로 현대까지 거의 변하지 않고 남아 있는 유일한 중세 싸움 제도이다. 예컨대, 오스트리아의 랑겔른(Ranggeln)과 스위스의 슈빈겐(Schwingen)은 중세 레슬링의 직계 후손이다.

전투에 의한 재판은 수백 년간 사법체계의 일부였다가 14세기에 폐지되었다. 시죄법(ordeal) 같은 사법 전투의 기본 전제는 순결한 사람이 이기도록 신이 돕는다는 것이다. 상대는 전투에 대비해 펜싱 교사를 고용할 수 있는 경우가 많았으며, 혹은 심지어 챔피언이 대신 싸울 수도 있다. 평민들은 주로 몸에 꼭 맞는 면(linen) 옷을 입고 싸웠으며, 기사와 귀족들은 완전 무장을 했다. 판사가 싸움을 주재했을 것이다. 사법 전투는 싸우는 사람 중 한 명이 죽어야 끝나지만, 해질녘이 되면 전투 장소를 떠났으며, 판사의 중재로 싸움이 끝나기도 했다.

결투(duel)는 다분히 전투에 의한 심판(trial by combat)에서 진화한 것이다. 공식적인 결투는 도전이 있어야 하고 증인 몇 명이 참석이 요구된다. 16, 17세기의 많은 결투들은 그러나, 거리의 싸움에 지나지 않았다. 대학생들은 가벼운 도발에도 결투를 하는 것으로 악명이 높았기에, 펜싱 수업은 댄스 수업과 마찬가지로

대학생들의 공부에 있어 중요한 부분이었다. 펜싱과 댄스는 발놀림이 비슷했기 때문에 같은 사람에게 배우는 일이 많았다.

이 모든 형식의 전투에는 관중이 있었다. 그렇기에 개인의 명예와 명성을 방어거나 높이는 것이 중요한 부분이었으며, 관중의 존재는 싸움 방식에 분명히 어떤 영향을 끼쳤을 것이다.

전투는 상황과 사용하는 무기에 따라 달라졌다. 레슬링은 펜싱의 기반이었고 기회가 생기길 때마다 적용되었을 것이다. 단검 싸움은 꽤 레슬링에 가까웠다. 싸움 거리가 같았으며, 상대를 내동댕이치고 묶어두는 레슬링 기술을 강화하는 수단으로 단검이 사용되는 일이 많았다. 갑옷을 입지 않는 싸움과 갑옷을 입고 하는 싸움 사이에는 큰 차이가 있었다. 완전 무장했을 때에 칼부림(sword blows)은 거의 어떤 효과도 없었고, 그래서 철퇴나 전투용 망치 같은 갑옷을 망가뜨리는 무기를 사용하거나 “반 칼싸움(half-swording)”이라 불리는 특별한 칼 싸움 스타일이 이용되었다.

현대 유럽 사회에서 개인의 명예는 주로 법정에서 지켜지며 공개적인 싸움은 공식적으로는 스포츠의 범위로 강등되었다. 하지만, 오늘날의 청소년 갱이나 기타 폭력 성향의 남성 그룹들은 여전히 남자의 명예라는 개념을 폭력 의식과 함께 고수하고 있다.

예를 들어, 훌리건들은 경기장 밖의 “토너먼트”에 참가한다. 양쪽의 “경쟁자” 수는 같다. 싸움은 - “도구”를 사용하는가 안 하는가에 대한 - 엄격한 규칙에 따라 조직된다. 이에 따라, 훌리건들은 야구 방망이, 칼, 도끼, 마체테(machete), 쇠사슬 등의 장비를 갖춘다. 종종 심판을 두어 누군가 져서 싸움을 그만두는 것을 확실히 하거나, 어느 쪽이 이겼는지 정하기도 한다. 이런 싸움에서 이기면 국제적인 명성을 얻게 된다. 훌리건들의 온라인 순위판(leaderboards)이 있다. 그래서 훌리건 그룹이 사전에 훈련을 하고 스파링을 조직하는 것이다.

이제 요약하자면, 폭력적 성향의 사회에서 싸움은 의사소통의 한 유형이다. 싸움에서 이기는 것은 개인의 명예와 사회적 지위를 향상시켜준다. 싸움에 참여함으로써 지더라도 최소한의 명예는 보존된다. 이어지는 파트 I에서는 치명적이지 않은 전투를 어떻게 중세 혹은 판타지 게임 세계에 융화시킬 수 있는지에 대한 몇 가지 아이디어를 제안할 것이다. 현대의 게임 세계에서도, 기본 아이디어는 여전히 쓸만하다.

## 샌드박스에서의 치명적이지 않은 전투

### 치명적이지 않은 전투를 특징으로 하는 오픈 월드 게임

내가 묘사한 개인의 명예를 이용하는 것과 유사한 게임 컨셉은 <세인트로우2(Saint Row 2)>의 "명성(style)" 등급 혹은 <레드 데드 리DEM션(Red Dead Redemption)>의 "명성(fame)" 등급이다. <레드 데드 리DEM션>에서는 <폴아웃3(Fallout3)>와 <인페이머스(Infamous)>의 "카르마(karma)"와 유사하게 플레이어의 좋은 혹은 나쁜 행위를 기록함으로써 "명예(honor)" 등급이 추가되는 것이기는 하다. 그러나 이들 게임의 전투는 치명적이다. 명성을 얻기 위해서는 적을 정복하는 수밖에 없다.

내가 알기로 치명적이지 않은 폭력을 게임 플레이의 요소로 사용하는 샌드박스 게임이 몇 개 있다. 물론 대부분의 싸움이 극단적으로 다양하긴 하지만 말이다. <데이어스 엑스(Deus Ex)>시리즈는 플레이어들이 아무도 죽이지 않고 게임을 끝낼 수 있는 것으로 유명하지만, 그래도 의식이 없는 캐릭터들은 게임에서 퇴출된다. (동료에 의해 깨어날 수는 있다). 치명적이든 치명적이지 않든 폭력은 장애물을 제거하기 위해서만 사용된다. 나는 의사 소통의 방식으로 폭력을 사용하는 게임들에 초점을 맞출 것이다.

2006년판 <대부(The Godfather)>에서, 플레이어 캐릭터는 뇌물을 받기 위해 가게 주인을 위협해야 했다. 각각 가게 주인이 가진 특정한 약점을 파악해 미니 게임 같은 것을 통해 착취해야 했으며, 물론 가게 주인은 죽어선 안 되었다. 그래서 게임의 비무장 전투 시스템은 다소 복잡했고, 조심스레 다뤄야 했다.

이 위협 임무는 평범한 3인칭 슈팅 게임에 상당히 다양성을 향상시켰는데, 이게 그 조직 범죄의 세계에 잘 어울린다. 이상한 것은, 여러 모로 유사한 게임인 <그랜드 세프트 오토 IV (Grand Theft Auto IV)>에서도 비무장 전투가 가능하지만 한 두 개의 미션을 제외하고는 실제로 비무장 전투가 필요한 일이 없다. 대부분의 게임에서 비무장전투가 거의 쓸모 없다.

레슬링 게임은 사실 샌드박스 게임은 아니지만, 역할극 요소와 치명적이지 않은 싸움을 결합하는 매우 흥미로운 장르이다. 다른 많은 RPG와는 다르게, 레슬링 게임에서는 만약 지더라도 스토리라인이 다른 방향으로 갈 뿐 계속 진행된다. 순위표에서의 위치는 바뀌겠지만, 그래도 계속해서 게임이 지속될 것이다.



프로 레슬링 자체는 TV 연속극과 비교된다. 양쪽 모두 정해진 장소에서 여러 집단과 상대하는, 분명히 구분되는 배역이 있다. 크고 작은 스토리라인들이 엮여 구성되며, 몇 달, 심지어는 몇 년의 시간이 흐르기도 한다. 사랑과 증오, 충성과 배신, 용기와 비겁함이 스토리를 이끈다. 레슬링은 선악의 대결같은 교훈극도 보여준다. 그리고 마지막으로, 레슬링에서는 개인적 명예가 가장 중요하다.

여기에는 기묘한 역설이 존재한다. 프로레슬링은 무대에서 이루어지지만, 레슬링 게임 중에는 진짜 전투 스포츠로 표현되고 있다. 하지만 관객들의 환호가 싸움의 결과에 영향을 미친다는 것은 공인된 바이다. 그래서, 다른 승부 게임들과는 다르게 레슬링 게임에서 대부분 단순히 적을 누를 뿐만 아니라 화려한 연기와 다양한 테크닉으로 관객을 자기 편으로 끌어들이어야 한다. 그래야만 최후의 일격(finishing move)을 가할 수 있다. 이런 점에서 프로레슬링은 액션 게임으로서는 유일하게 싸움 기술의 과시가 싸움 그 자체만큼 중요하다. - 중세의 의례적인 싸움처럼 말이다.

락스타(Rockstar)의 <불리(Bully/ Canis Canem Edit)>에서 싸움은 자주 일어나지만 전적으로 무혈의 치명적이지 않은 싸움이다. - 싸움 스타일은 작은 미국 마을의 기숙학교라는 게임 세계에 아주 적합하다. 반항적인 10대의 플레이어 캐릭터 지미 홉킨스(Jimmy Hopkins)는 약자를 괴롭히는 몇몇 깡패들과 복싱 링이나 학교의 레슬링 팀에서 싸우게 된다. 학교는 폭력적인 장소이며 강한 학생에게 괴롭힘을 당하는 약한 학생을 종종 목격할 수 있다. 다른 학생들을 모욕할 수도 있지만, 사과를 하거나 혼자 남는 벌을 받음으로써 갈등을 회피할 수도 있다. - 이것이 내가 아는 폭력의 단계적 확대/단계적 축소 과정을 가진 유일한 게임이다.

지미가 어른들의 꾀임에 넘어가거나 싸움에서 지더라도, 죽지 않고 다만 그의 방으로 돌아갈 뿐이다. 누구도 죽지 않기 때문에, 지미는 어떤 사람들을 다른 상황에서 여러 번 마주칠 수 있다. 이는 그들을 알고 갈등이나 관계를 발전시키는 데 도움이 된다. 한 일파의 멤버들을 이기면 라이벌 파벌의 존경을 받게 된다. 사람을 휴지통에 밀어 넣는 것부터 달걀과 폭죽을 던지거나 새총으로 창문을 깨는 것까지 다양한 종류의 장난들을 할 수 있다.

<불리>는 시간의 경과를 내러티브(narrative) 속에 통합시킨 흔치 않은 오픈 월드 게임 중 하나이다. 게임에서 하루(game day)는 학교 수업을 중심으로 구성되어 있다. 지미가 수업시간에 밖에서 돌아다니다 잡히면 수업에 끌려갈 것이다. 이 게임에는 학기도 있다 게임은 가을에 시작하고 겨울과 봄까지 이어진다. 메인 스토리라인이 여름에 끝나고 나면 남아있는 사이드 미션(side mission)들을 모두

끝낼 기회가 주어진다.

<불리>에서 가장 흥미로운 점은 주인공 캐릭터에게 제약이 있다는 것인데, 이 제약들이 모두 게임 세계에서 논리적으로 맞는 요소이다. 십대의 세계가 어른들의 것보다 작다는 사실을 반영하듯, 이 게임 세계는 GTA의 다른 게임들보다 많이 작다.

지미는 십대이기 때문에 차를 운전할 수 없다. 또 정기적으로 수업에 참여해야 한다. 지미가 게임 속에서 능숙한 싸움꾼이 되고 게임 속의 다른 모든 아이들을 이길 수 있다 해도, 여전히 거역할 수 없는 어른들이 지배하는 세계에 산다. - 지미는 가끔 어른들의 통제에서 벗어날 수 있지만, 그들을 이길 수는 없다. 내 생각에 이 모든 요소들 - 명예의 사용, 삶의 방식으로서의 치명적이지 않은 의례적 폭력, 폭력적 갈등의 단계적 확대, 어른의 지배(dominance)과 공격할 수 없음(invulnerability), 시간의 경과 - 은 <불리>의 게임 세계를 현실적으로 만드는데 대단히 도움이 된다.

### **반복적인 사건과 절차적인 미션 창조**

오픈 월드 게임에선 보통 밤낮이 반복되고 게임 시간으로 몇 달이 흐르지만, 플레이어의 개입 없이는 이벤트가 반복해서 일어나지 않는다. 나는 <레드 데드 리DEM션(Red Dead Redemption)>의 성당에서 며칠을 보냈지만, 미사가 열리는 것을 한 번도 보지 못했다. 실제 사회는 모두 이러한 의식 절차로 조직되어 있다. 예컨대 중세 도시 생활의 일상적인 루틴을 깨는 정기적인 이벤트로서 예배, 장이 서는 날, 공휴일, 그리고 춤, 경주, 스포츠, 여러 경연이 이루어지는 축제 등이 있다. 비정기적으로 일어나는 다른 이벤트로는 항구에 도착한 물건 거래, 마을 주변을 강탈하는 침입자 무리, 지역 백작의 방문, 학교 소동, 세금 징수, 악덕 자본가(robber baron)의 처형 등을 들 수 있다.

<어쌔신 크리드(Assassin's Creed)>와 유사한 세계의 게임이라면, 플레이어는 지켜볼지 참여할지를 선택할 수 있을 것이다. 이런 사건들은 사이드 미션이나 활동을 시작시킬 수 있으나, 농친다고 해도 게임이 끝나지는 않는다. 이런 이벤트는 나중에 다시 일어나므로 플레이어는 악덕 자본가를 구할 기회를 다시 얻을 수 있다.

도시에서, 선술집, 사창가, 길드 홀, 좁은 다리처럼 인파가 붐비는 장소는 위험하지만, 싸움에서 죽을 위험은 거의 없다. 플레이어 캐릭터는 싸움을 걸거나 싸움을 피하기 위해 선술집에 들어갈 것이다.

위험한 장소는 또한 무작위로 발생하는 사이드 미션의 원천이 될 것이다. 적에게 대항하기 위해 플레이어의 도움을 구하는 사람- 그 적은 아마도 플레이어에게 원한을 품게 될 것이며 며칠 후 친구들과 다시 나타날 것이다. <스카이림(Skyrim)>에서 이와 비슷하게 랜덤 사이드 미션을 제공하는 것은 보았지만, 그게 절대적으로 1회성인지 나중의 결말이 있는지는 모르겠다.

게임 세계가 살아있는 것처럼 느끼게 하는 또 다른 방법은 주요 NPC들이 각자 자기 자신의 목표를 좇을 수 있는 약간의 자유를 주는 것이다. 토탈 워(Total War) 시리즈 같은 전략 게임의 상대 조직처럼 말이다. 명예라는 개념이 그 일부가 될 수 있다. 개인의 명예를 컨셉으로 하는 게임 세계에서는 거주지역에서의 치명적이지 않은 전투는 플레이어 캐릭터와 NPC에게 똑같이 허용되지만 살인자는 처벌받는다라는 것이다 기본 전제가 될 것이다.

NPC도 명예 등급이 있어 그에 따라 행동해야 한다. 단순한 장식품이나 퀘스트(quest) 제공자이기 보다, NPC 캐릭터를 정의하는 변수들에 따라 자기들만의 특정 목표를 따라야 한다. 게임이 에이전트 기반 시뮬레이션(agent-based simulation) 요소를 포함해야 하겠지만, 그것이 복잡한 사회의 시뮬레이션일 필요는 없다. 다만 흥미로운 상황을 발생시킬 수 있는 상호작용을 제공할 수 있으면 된다. 에스펜 아세스(Espen Aarseth)가 <엘더 스크롤즈IV: 오블리비언(The Elder Scrolls IV:Oblivion)>을 할 때 경험한[\[pdf link\]](#) “초월적인(transgressive)” 독특한 플레이 같은 것 말이다. 물론 게임에서 이러한 상황들을 정기적으로 일어나도록 설계되어 있다면, 더 이상 초월적인 플레이로 여겨지지 않을 것이다.

NPC의 스탯(stat)에는 탐욕스러운, 공격적인, 너그러운, 인기 많은, 알코올 중독의, 매력적인(amourous), (다른 NPC를 포함하여) 불특정 인물에 적대적인 등의 것이 있을 것이다. 싸움을 시작하는 것도 NPC가 등급에 따라 상호작용하는 하나의 방법일 수 있다. - 단도를 가진 <심스(The Sims)>를 상상해보라. 관객들 앞에서 하는 플레이어 캐릭터 간의, 혹은 NPC간이나 NPC와 플레이어간의 명예를 위한 싸움은 치명적이지 않으며 명예/신분을 얻거나 잃는 것으로 끝난다. 얻거나 잃은 명예의 양은 관중의 수에 의해 결정될 것이다. 이와 같이, NPC들과의 관계는 시간이 흐르면서 변할 수 있고, 갈등은 발생할 수도, 없어질 수도 있으며, 플레이어(들)은 관여할 수도 안 할 수도 있다. 일련의 사이드 미션들이 이러한 상황에서 전개될 수 있다.

플레이어와 NPC 행동의 원동력으로서의 개인적 명예와 명성은 메인 스토리라인과는 무관하게 게임 목표에 급격한 변화를 줄 수도 있다

단기 목표: 개인의 용기를 입증하는 행동과 상호작용

중기 목표: 외모와 소유물(옷, 집, 말/차, 무기)

장기 목표: 게임 세계에서의 사회적 지위

플레이어가 이런 목표를 향해 분투하는 것은 일반적이지만, NPC들에게는 흔치 않은 일이다. 주요 퀘스트들은 여전히 대본대로 진행될 테지만, 주요 NPC가 그들의 내재된 야망에 따라 "무제한적인 자유(free rein)"를 누릴 것인가? 이것이 게임에 재미를 더해줄까 아니면 게임을 할 수 없게 만들 것인가? 게임의 예측 불가능한 성격이 다시 하고 싶게 만들겠지만, 전략게임과 액션 어드벤처와 소셜 시뮬레이션을 혼합하여 설계하는 것을 어렵게 만들 것이다.

### **격투 스포츠(Combat Sports), 결투(Duels) 그리고 쇼>Show Fights)**

치명적이지 않은 전투를 간단하게 적용하는 한 가지 방법은 여러 격투 스포츠(combat sports)를 게임세계에 도입하는 것이다. 이 때의 격투 스포츠는 플레이어의 싸움 스타일에 특정한 제약-예컨대, 치명적인 기술을 받아들이지 않는다거나 갑옷과 무기의 사용을 제한하는 등과 같은-을 둘 것이다. 그런데 이상하게도 이렇게 하는 게임이 거의 없다. 일종의 경기장 전투(arena combat)를 특징으로 하는 게임은 많지만, <오블리비언(Oblivion)>이나 <보더랜드(Borderlands, 2009)>처럼 대부분은 무엇이든지 허용되고 죽을 때까지 싸운다.

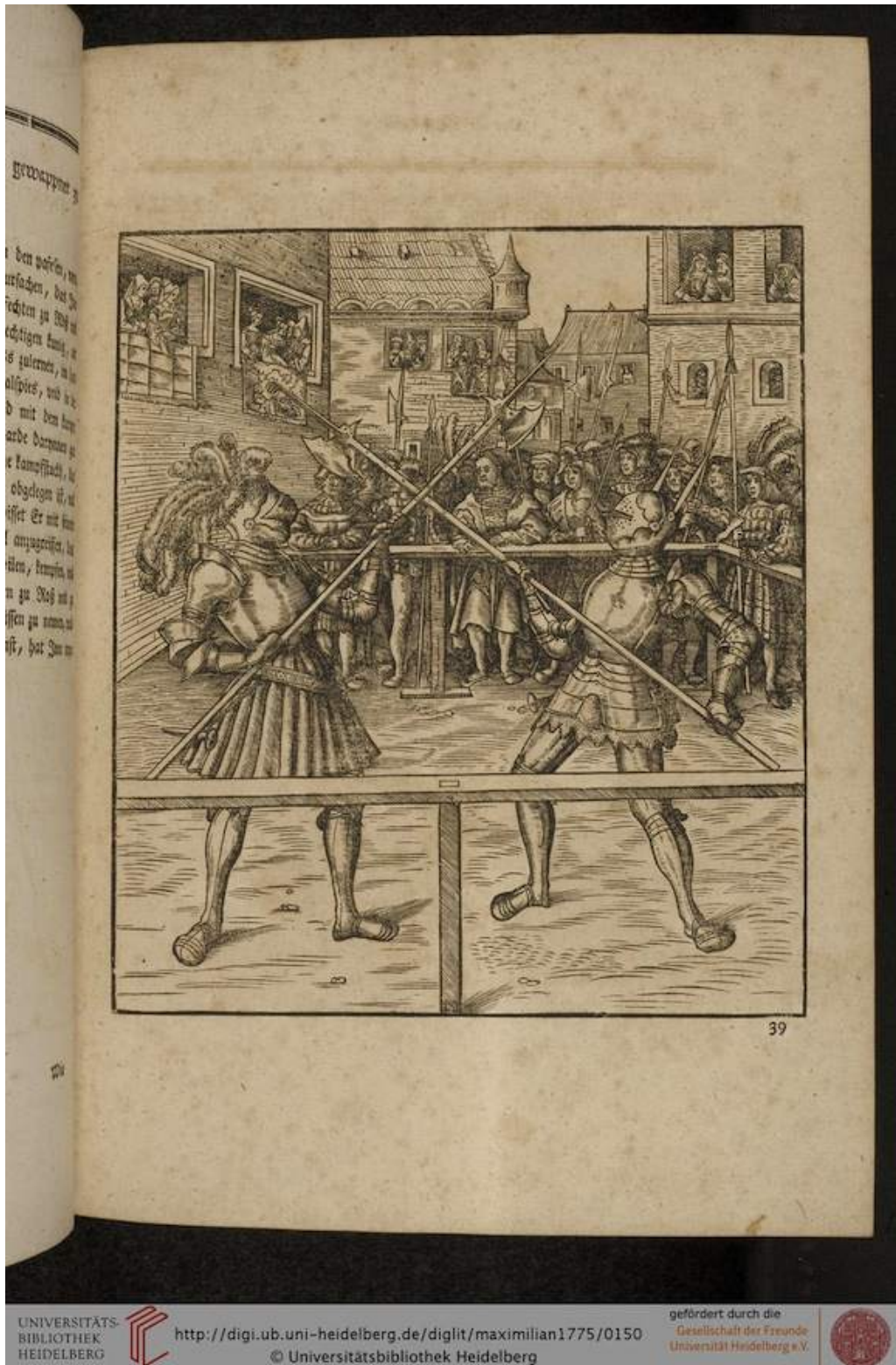


그림 2: 많은 관중이 보는 가운데 도시 광장의 나무 울타리 안에서 미늘창(halberd)을 든 무장 하마 전투(foot combat)가 열렸다. 목판화, 『바이스 쿠니그(Weiss-Kunig)』(1514년 저, 1775년 인쇄) 94a, CC BY-NC-SA 하이델베르크 대학 도서관 소장

중세와 근대 초기에 일어난 다수의 전투 상황을 간단한 표로 만들어 보았다. 이를 살펴 보면 여덟 개의 분명한 "싸움 스타일"이 있다(종종 기법적으로 겹치기도 하지만)고 할 수 있을 것이다

도구	전투 상황	
	치명적이지 않은(Non-lethal)	치명적인(lethal)
무기 비사용, 비무장	레슬링, 복싱, 싸움(Brawling)	매복 공격(Ambush), 강도
무기 사용, 비무장	검투쇼(Kloppfechten), 연극적 펜싱(theatrical fencing), 검술학교(Fechtschule), 프로 권투(prize fighting), 일부 결투, 전투 훈련	사법 전투(judicial combat/평민들), 전투와 불화(warfare&feud/소작농, 다른 훈련 받지 않은 전투원), 일부 결투, 매복공격, 강도
무기 비사용, 무장	마상 시합(무기를 잃은 다음에 적을 진압하는 것)	사법 전투(기사들/귀족들), 전투(warfare), 복수
무기 사용, 무장	마상 시합	사법 전투(기사들/귀족들), 전쟁, 복수

이런 복잡한 시스템의 사용은 게임에서는 아마 불가능할 것이다. 그러나 마상 시합 같은 상황의 전투에서는 치명적이지 않은 도구로 제한할 수 있다. 내가 아는 한 마상 창 시합은 1987년의 <디펜더 오브 더 크라운(Defender of the Crown)>과 그 리메이크 판의 미니 게임에서만 등장했었고 <Conqueror A.D. 1806>에서 비슷한 것이 있었다. 이들 게임에서 마상 창 시합으로 명예, 금이나 땅을 얻거나 잃을 수 있다. 중요한 것들이 걸려 있었지만 목숨이 걸린 것은 아니었다.

아마 처음에는 어마어마한 적에게 지겠지만, 나중에는 점점 노련해져서 그를 이길 수 있을 것이다. 그런 식으로, 마상 시합과 다른 치명적이지 않은 전투 형식은 동기 유발이나 일련의 미션을 시작하는 데 이용될 수 있다. 예컨대 플레이어 캐릭터는 게임 초기에 대단한 마상 시합을 목격하면서, 게임 시간이 한참 지나면 자신도 그런 행사에 참여하게 되고 더 나중에는 심지어 큰 상을 받을 수도 있음을 알게 될 것이다.

다른 전투 상황 역시 게임용으로 쉽게 각색할 수 있다. 플레이어 캐릭터는 전투 재판의 챔피언으로 고용된다던가. 아니면 결투 신청을 받았는데 펜싱 실력이

어설픈 귀족을 가르치라는 요청을 받을 수도 있다. 생사가 걸린 전투가 아닌 전투 쇼(show fight)는 WWE 스맥다운(WWE Smackdown) 시리즈의 레슬링 게임에서처럼 관객을 즐겁게 하는 기술을 써야 한다. 극장 공연에서 플레이어 캐릭터는 적을 다치게 하지 않으면서도 확실하게 싸워야 한다. 따라서, 게임에서 전투 스포츠와 전투 쇼를 사용하면, 플레이어가 자신의 싸움 스타일에 적응하게 만들고, 전투 시합은 더 다양해질 것이다.

### 치명적이지 않은 게임 전투의 이점

허구 세계에서나 실제 세계에서나 마찬가지로 치명적이지 않은 싸움은 생사가 걸린 전투보다 다양한 의미와 충격을 준다. 영화에서(그리고 중세 서사시에서) 한 번 싸움에서 패배한 적이 이후에 영웅의 친구가 되는 일이 종종 있다. - 게임에선 절대 그런 일이 없다. 서부 영화의 술집에서는 극적인 전환을 위한 싸움(barroom brawls)이 자주 일어나지만, 정오에 일어나는 생사를 건 결투도 있다. 둘 다 컴퓨터 게임과 영화에서 모두 존재한다. 락스타(Rockstar)는 <레드 데드 리DEM션(Red Dead Redemption)>에서 싸움 메카닉을 도외시함으로써 좋은 기회를 놓쳤다. 그렇다, 술집마다 싸움에서 이긴 자에게 트로피가 주어지지만, 싸움 기술을 시험해 볼 수 있는 미션이 몇 있었어도 역시 좋아했을 것이다.

치명적이지 않은 싸움은 <어쌔신 크리드II(Assassin's Creed II)>에서처럼 게임을 천천히 시작하기 위해 사용될 수도 있다. 나중에 갈등이 깊어지고 점점 심각해짐에 따라 전투는 치명적이 될 것이다. 이렇게 하면 치명적인 폭력이 일어났을 때 플레이어에게 더 큰 충격을 주게 된다.

많은 게임에서 안전한 장소와 위험한 장소를 엄격히 양분하고 있는데, 치명적인 전투와 치명적이지 않은 싸움을 함께 사용하는 것은 이를 깨뜨린다.

예를 들어, (중세를 흉내 낸) 판타지에서 도시는 꽤 안전하다. 플레이어 캐릭터가 싸움에 연루되기도 하지만 죽지는 않을 것이다. 수도원은 완전히 안전하고 바깥의 숲은 위험할 것이다. 이렇게 하면 완전히 안전한 장소와 매우 위험한 장소 사이에 회색 지대가 있을 것이며, 플레이어는 언제든지 위험이 닥칠 수 있음을 알 것이다.

죽음과 리로딩(reloading)이나 재생(respawning)은 항상 게임의 몰입을 깨뜨린다. 반면에 치명적이지 않은 싸움에서의 패배는 몇몇 사이드 퀘스트(side-quests)의 기회가 된다. 플레이어 캐릭터는 치료를 위해 의사를 찾거나 다음 싸움을 준비하기

위해 트레이너를 방문하거나 스스로 훈련에 들어갈 필요가 있을 것이다.

싸움의 결과와 치명성이 적, 장소, 숫자, 주변 행인의 참가에 달렸다면, 플레이어는 항상 어떤 전략과 무기를 쓸지 결정해야 한다. 노상강도의 매복은 생사의 문제이지만, 도시 선술집에서 플레이어 캐릭터를 음주 폭행하여 죽이는 것은 허락되지 않는다. 싸움이 일어나면, 플레이어는 보통 참여 여부를 결정해야 한다. 어떤 경우에는 허세를 부려 단계적으로 확대되는 중인 싸움을 끝내는 것도 가능하다.

### **결론: 베니스의 다리 전투 - 역사 속에서 미리 주어진 게임 설정**

거의 알려지지 않은 베니스의 대중 문화 중 하나를 설명하면 나의 핵심 주장을 분명히 하는데 도움이 될 것 같다. 14세기 후반에 시작되어 1700년대에 이르기까지 수백 년간 베니스의 시민들은 정기적으로 수로에 놓인 큰 다리 위에서 모의전투를 벌였다.



폰테 데 푸니(Ponte dei Pugni, 피스트의 다리) 위에서 벌어진 카스텔로(Castello)지역 주민과 산 니콜로(San Nicolo)지역 주민 간의 싸움. 오른쪽에서 잘 차려 입은 관중 간의 칼 싸움에 주목하라. 베니스의 화가, 18세기. 저작권은 Fondazione Musei Civici Venezia에 있으며, 사용 허가 받음.



초기의 베타글리올(battaglie)은 날카로운 막대로 싸웠다. 1600 년경, 베타글리올은 주먹전쟁으로 알려진 비무장 전투 귀레 디 푸니(guerre di pugno)로 바뀌었다. 싸움의 규모는 몇 십 명에서 천여 명까지 다양했으며, 수천 명의 관중이 발코니를 빌리거나, 곤돌라, 근처 집의 지붕에서 구경을 했다. 이 싸움은 위험했으며, 많은 싸움꾼들이 심하게 다치거나 심지어 수로에 빠져 죽었다. 1574 년에, 600 명의 막대 싸움꾼들이 프랑스 왕 헨리 3 세에게 경의를 표하며 다리 싸움을 위해 모였다. 사나운 싸움이 세 시간 동안 이어진 뒤, 왕이 외쳤다 "이것은 전쟁이라 하기엔 너무 작지만, 게임이라기엔 너무 잔혹하다!"

베니스 복서들의 기술은 이탈리아 전역에 명성을 떨쳤지만, 그들은 전문적인 전사는 아니었다. - 그들은 어부, 수공예가, 혹은 가게 주인이었다. 그들이 싸운 이유는 베타글리올(battaglie)에서 싸움으로써 두목(capo)이나 지도자로 계급상승을 노릴 수 있었기 때문이었다. 단순 노동자는 사회적 지위를 얼마간 올릴 수 있었는데, 다른 방식으로는 얻을 수 없는 것이었다.

귀레 디 푸니(guerre di pugno)는 정기적인 전투 행사였고, 주로 개인의 명예를 높이기 위해 싸웠다. 이 다리 전투에 기반한 게임은 아마 싸움꾼(brawler), 액션 어드벤처, RPG 나 심지어 전략 시뮬레이션 게임이 될 수 있을 것이다. 더 나아가 거대한 다리로 연결된 떠다니는 도시들에 대한 판타지 스토리로 변형되어 다리를 정복하는 게임이 될 수도 있다. 아니면 단순히 <어쌔신 크리드(Assassin's Creed)>에 추가할 수도 있을 것이다. 나는 에지오 오디토레(Ezio Auditore :어쌔신 크리드 2 의 주인공)가 여기에 아주 잘 어울릴 것이라 생각한다.

## 추천 자료

Anglo, Sydney: The Martial Arts of Renaissance Europe. New Haven/London 2000

Aylward, J.D.: The English Master of Arms. London 1956

Barber, Richard; Barker, Juliet: Tournaments. Jousts, Chivalry and Pageants in the Middle Ages. Woodbridge 1989

Brown, Warren C.: Violence in Medieval Europe. London 2010

Davis, Robert C.: The War of the Fists. Popular Culture and Public Violence in Late Renaissance Venice. New York/Oxford 1994

주: 위의 도서 중 일부는 절판되었지만, 여전히 중고로 구해볼 수 있을 것이다. 딱 한 권만 읽겠다면, 데이비스(Davis)나 아일워드(Aylward)의 책을 읽어보라. 멋지고, 때로는 놀라운 책이다.