



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

보다 의미 있는 게임을 위한 다방면적 접근 (Towards More Meaningful Games: A Multidisciplinary Approach)

Sande Chen

가마수트라 등록일(2008. 7. 22)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3736/towards_more_meaningful_games_a_.php)

[어떻게 하면 감정의 강도를 서서히 고조시켜 좀 더 의미있는 게임을 만들 수 있을까? 이 글에서는 The Witcher의 작가 샌드 찬(Sande Chen)이 내러티브 디자인, 비주얼, 음악을 통한 그 해결책을 제시한다.]

게임은 지속적인 발전을 거듭해 왔지만, 개발자들이 매체를 최대한 활용해서 게임 구조 자체에 “의미”를 부여하는 것은 여전히 이루어지지 않고 있는 부분이다. 오랫동안 그 효과가 입증된 영화 기법이 도움이 될 수는 있겠지만, 그러려면 이런 기법들이 비디오 게임 고유의 특성에 맞게 각색되어야만 한다.

가장 강력한 의미 전달의 수단 중 하나는 ‘테마의 표현’이다. 테마는 내러티브 뿐 아니라 아트 디렉션, 게임 시스템, 음향 디자인, 음악 등 여러 게임 요소에서 발현될 수 있다. 대중 시장에서 어필되기를 열망하는 개발자들은 의미있고 좀 더 감정적으로 충만한 게임을 만들기 위해서 다방면적 접근 방법을 이용할 수 있다.

내러티브 디자인과 당신

셔리 그라이너 레이(Sheri Graner Ray)는 “정말로 파워풀한 게임을 만들려면 여러 분야를 다 아우를 수 있는 팀이 반드시 필요하다”고 말한다. 게임 디자이너 겸 제작 컨설턴트 프리랜서로 활동 중인 레이는 그 동안 아티스트, 작가, 디자이너, 프로그래머, 작곡가가 함께 작업하여 창출할 수 있는 결과가 어떤 것인지 몸소 체험하여 잘 알고 있다.

특히, 레이는 게임이 좀 더 깊이를 가지려면 작가나 내러티브 디자이너가 디자인 과정 초반에 투입되어야 한다고 주장한다. 그는 “프로그래머는 어떤 컬러가 어떤 감정을 유발하는지 모른다. 왜 트레이닝도 경험도 없는 이들이 내러티브 디자이너의 자리를 대신하려고 하는가.”라고 지적했다.

스토리의 챔피언, 내러티브 디자이너는 단순한 대사 작가 그 이상의 존재다. 그들은 테마와 이야기를 서술하는 도구들을 사용해서, 게임 전반에 의미있는 경험을 창조하기 위한 전 과정을 감독한다. 테마는 마치 감정의 심장고동과 같이 스토리가 플레이어에게 보편적인 메시지를 전달해 주는 것은 물론 각 플레이어들을 개인적인 레벨에서 뒤흔들 수도 있게 한다. 테마는 내러티브, 아트 디렉션, 게임 시스템, 음향 디자인, 음악 등에서 표출될 수 있다. 이렇듯, 내러티브 디자이너의 역할은 모름지기 모든 분야를 다 망라하는 것이라 할 수 있다.

테마는 게임 또는 작가의 메시지라고도 할 수 있다. 내러티브 디자이너 스티븐 다인하트(Stephen E. Dinehart)는 우리는 “심지어 게임에서조차 어떤 메시지를 소통하기를 추구한다”고 말한다.

테마는 왜 이 이야기를 들어야 하는지에 대한 이유를 제공한다. 종종, 이러한 의미있는 테마를 찾기 위해, 작가들은 개인적인 신념을 자기성찰적으로 파고 들어 그들의 열정이 어디에 있는지를 발견하고자 한다. 왜냐하면 열정을 전달하기 위해서는 전달자 본인이 숨겨진 메시지에 대한 열정을 갖고 있어야 하기 때문이다. 테마는 잠재의식적인 단계에서 가장 잘 느껴지기 때문에, 작가는 너무 설교조로 흐르지 않도록 주의하되 테마가 스토리의 주어진 상황에서 자연스럽게 스며나오도록 해야 한다.

테마의 구현은 바로 영화를 영화적인 예술로 승화시키는 것이다. 비디오 게임 개발자들은 영화에서 사용된 아주 흡사한 기법들을 이용해 좀 더 의미있는 게임을 만들 수 있다. 영화가 열정을 이끌어내고, 감정을 불러일으키고, 심지어 실제 세계에서 어떤 행동까지 유발시키는 것처럼 게임도 그래야 한다.

게임의 비주얼 구조

Munsell Color System 사가 혼동없이 value 8 과 chroma 2 의 특정한 컬러를 제공하듯이, 브루스 블록(Bruce Block)의 영화촬영 기법의 비주얼 이론은 개발자들에게 비주얼 콤포넌트를 논의하는데 공통의 언어를 제공한다.

그의 책 The Visual Story 에서 그 자세한 내용을 볼 수 있는데, 블록은 영화 감독들이 영화촬영 기법 결정에 있어 어떻게 내러티브 구조를 기본 근간으로 사용하는 지에 대해

알려준다. 컬러, 톤, 모양, 선, 각, 빛, 카메라의 이동 등을 선택함으로써 테마를 반영하고, 이러한 선택들은 관객이 어떤 캐릭터나 설정에 대해 어떻게 느끼는 지에 영향을 미친다.



예를 들어, 희미한 공간은 공포 영화에서 두려움이나 혼동, 긴장감을 불러일으킨다.



곡선은 직선보다 훨씬 더 비상한 느낌을 갖는다. 비스듬하게 클로즈업되는 자동차는 수평적으로 촬영했을 때보다 훨씬 날렵하고 속도감 있어 보인다. 마찬가지로, 주변이 삼각형인 구성 구도가 주변이 원형인 중앙 배치 구도보다 훨씬 시각적으로 강렬해 보인다.



또한, 감독은 유사성(affinity)과 대조성(contrast)을 이용해서 비주얼 강도(visual intensity)를 조절할 수 있다.

이러한 모든 비주얼적인 요소들이 그들 각 고유의 일반적인 감정적 반응을 유발하기는 하지만, 감독은 이 각 요소에 좀 더 의미를 불어넣을 수 있다.

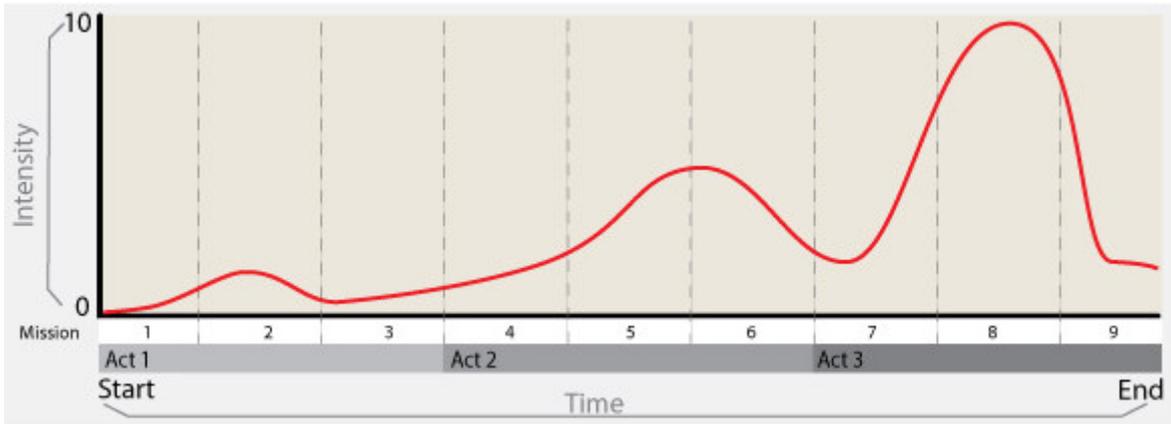
2004년 영화 '영웅'에서 장이모 감독은 초록색으로 복수심을, 빨간색으로 열망을, 흰색으로 진실을 표현했다. 이런 예술적인 결정들은 감독의 시나리오 해석에 의해서 결정된다.

제공된 그래프에서 볼 수 있듯이, 각 비주얼 요소(visual component)들이 스토리에 매핑될 수 있다. 첫번째 그래프는 스토리 강도(story intensity)를 나타낸 것으로, 직선 내러티브(linear narrative)의 일반적인 상승과 하강을 보여준다.

비주얼 요소는 일정하게 유지되면서 스토리를 따라가거나 어떤 스토리 이벤트를 통해 충격을 던져줄 수도 있다. 시나리오는 비주얼에 대한 청사진이다.

블록의 비주얼 이론은 비디오 게임과 같은 시간에 기반한 어떤 비주얼 매체에도 적용된다. 물론, 이 모든 비주얼 요소가 비디오 게임 중에 컨트롤될 수 있는 것은 아니다. 그러나, 컬러, 톤, 모양, 라인 퀄리티 등 몇 가지는 게임을 좀 더 강력하게 만드는 데 사용할 수 있는 것임에 틀림없다.

Dinehart는 게임 *Company of Heroes: Opposing Fronts*를 위해서 컬러 스크립트를 생성하기 위한 다음과 같은 게임 강도 그래프(Game Intensity Graph)를 만들었다.

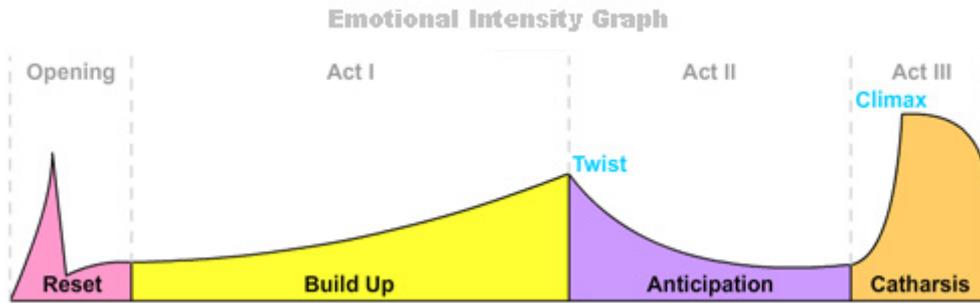


그 게임과 스토리의 피크 강도(peak intensity)는 “빨강” 미션 중에 발생했고 “초록”은 일반 강도로의 복귀를 의미한다. 최종 결투의 전조인 이 로딩 스크린은 컬러의 유사성을 보여준다.



전통적인 내러티브가 없는 상황에서조차도 이러한 비주얼 원칙은 여전히 적용된다. 광고나 뮤직 비디오는 스토리는 없을 수 있지만 구조가 있다. 뮤직 비디오 감독은 시구(verse)나 반복구의 구조를 사용하거나 비주얼의 리듬에 음악적인 강도를 접목시킬 수 있을 것이다.

예를 들어, thatgamecompany 사의 크리에이티브 디렉터 제노바 첸(Jenova Chen)은, 나중에 비주얼 디자인, 스토리 디자인, 음향 디자인의 기초를 형성할 수 있는 게임의 감정적 강도 그래프(Emotional Intensity Graph)를 구상했다.



블럭은 그의 책에서, 최악의 비주얼 디자인은 아예 플랜 자체가 없는 것이라고 경고했다. 플랜이 없다면 반응은 있을 것이나, 실제 반응은 당신의 의도와는 반대로 나타날 수 것이다. 카네기 멜론대의 엔터테인먼트 테크놀러지 센터의 디렉터, 드류 데이비슨(Drew Davidson)은 “그것이 바로 우리 뇌가 작용하는 방식이죠.”라면서, “우리는 패턴을 만드는 사람들이죠. 심지어 있지도 않은 것을 찾기도 합니다.”라고 덧붙였다.

내러티브 디자인의 궁극점은 게임의 의미이다. 의미있는 게임에서, 예술은 예술 그 자체가 멋있어서 창조되는 것이 아니라 플레이어에게 특정한 인상을 전달하기 위해서 창조된다. 영화제작자들은 관객으로 하여금 무언가를 생각하게 만드는 영화를 만들고자 이 멋있는 예술의 경지를 넘어왔다. 그들은 이미 이런 비주얼 요소들이 어떤 느낌을 불러일으킨다는 것을 배워왔다. 이제, 비디오 게임 개발자들이 이런 비주얼 구조들을 영화적인 장점(dramatic advantage)으로 사용할 때다.

드라마틱한 게임플레이

내러티브 디자인과 영화촬영 기법은 게임플레이에도 적용될 수 있다. Soma, Inc.의 CEO, 브라이언 호킨스(Brian Hawkins)는 그의 책 Real-Time Cinematography for Games 에서 프로그래머는 게임플레이 이벤트가 좀 더 드라마틱한 효과를 가질 수 있도록 알고리즘과 에이전트를 만들 수 있다고 했다.

게임 *Star Trek: Armada*의 리드 게임 코어/인터페이스 프로그래머인 호킨스는 폭발이나 전투 등의 영화적인 이벤트들을 강조함으로써 좀 더 흥미진진한 실시간 전략 게임을 만들고 싶었다. 그는 영화촬영 기법들을 게임에 프로그래밍 하기 위해 자청하여 영화촬영 기법을 배웠다.

영화촬영 기법 외에도 호킨스는 내러티브를 이끌어 나가기 위해 스크립티드 시퀀스(scripted sequence)를 지혜롭게 이용할 것을 주장했다. 이러한 시퀀스는 몇 분 길이의 장면이 아니라 중요한 스토리 모멘트를 위해 만들어진 가끔 등장하는 프리스크립티드 무브(pre-scripted move)가 될 것이다.

많은 개발자들이 플레이어로부터 컨트롤을 빼앗는 스크립티드 시퀀스를 꺼려하지만 호킨스는 이러한 시퀀스들이 플레이어들의 불평을 듣지 않으면서 이루어질 수 있다고 믿는다. 그는 “바로 그 비결은 그들이 깨닫지 못하게 컨트롤을 빼앗는 것이죠”라고 했다.

그의 책에서 호킨스는 드라마틱한 의도로 만들어진 점프 시퀀스에 대해서 설명한다. 보통 이런 가상 게임에서는 플레이어가 창문 난간과 난간 사이를 점프한다. 그러나 추격 중에는 플레이어가 미끄러지면서 거의 난간에서 떨어질 뻔 하는데, 이 때가 바로 그 기회다. 플레이어는 후에 “어휴, 내 손가락으로 매달렸다니까!”라고 생각할 것이다.

이것을 기회로 삼는 대신에, 스크립티드 시퀀스는 이 모멘트를 이 스토리의 가장 드라마틱한 인상을 만들 수 있는 순간으로 재창조한다. 플레이어가 아직 점프 컨트롤이 가능하고, 이미 정해져 있는 점프 존의 범위 안에서 점프를 하면, 플레이어는 언제나 난간에 손가락으로 착지한다. 점프 존 외 다른 지역에서는 플레이어는 늘 그렇듯이 밑으로 떨어지게 될 것이다. 물론 점프 시퀀스는 한 두 번만 사용될 수 있는데, 왜냐면 너무 많이 사용하면 오히려 드라마틱한 효과가 줄어들기 때문이다.

호킨스는 이것이 “속임수(cheating)” 촬영기법에 해당하는 비디오 게임이라고 했는데, 그 이유는 플레이어가 점프에서 착지까지 어느 정도를 가야 하는지 그 정확한 거리를 알지 못하기 때문이다. 영화에서 “속임수” 촬영법은 props 와 배우 사이의 공간을 보여주기 위해 배우에게 클로즈업으로 가까이 이동했을 때, 두 장소가 마치 한 장소인 것처럼 보이게 만들기 위해서 두 장소 사이의 풋티지(footage)를 편집할 때 사용된다.

어떤 경우에는, 세트 디자이너가 실제로 보도블럭에 그림자를 그려 넣기도 했다. 비디오 게임 개발자들은 보통 다른 영역에서 이 “속임수” 기법을 사용하는데, 피직스를 간소화하거나, 시간을 빨리 지나가게 만드는 경우가 그 경우에 해당한다.

분명, 스크립티드 시퀀스는 새로운 것이 아니다. 그러나 호킨스는 게임플레이 동안 스토리를 강화해 줄 수 있는 유연제 또는 좀 더 섬세한 기법이라고 한다. 예를 들어, *Assassin's Creed* 에서 플레이어는 철근과 철근 사이를 거의 완벽하게 뛰어 넘는다, 왜냐면 철근에서 넘어지고 미끄러지는 어설픈 바보는 직업 암살자와는 전혀 어울리지 않으니까. *Princes of Persia: Sands of Time*에서는 카메라가 화려한 피니싱 무브(finishing move)의 좀 더 드라마틱한 장면을 보여주기 위해 위치를 바꿨다가, 플레이어가 다시 컨트롤할 수 있을 때 원래 위치로 돌아간다.

호킨스의 희망사항은 다른 시네마틱 에이전트들, 즉, 카메라, 카메라맨, 에디터, 음향 에디터, 조명 등을 컨트롤할 수 있는 디렉터 에이전트가 개발되는 것이다. 그러나, 그는 현 콘솔 시스템에서 디렉터 에이전트를 구현하려면 프로세싱 파워의 희생이 따를 수 밖에 없다는 점을 인정했다.

게다가, 디렉터 에이전트는 각 게임 마다 따로 프로그래밍되어야 할 것인데, 각 게임마다 다른 디렉팅 스킬이 요구되기 때문이다. 그러나 그는 “만약 당신이 어떤 스토리를 들려주고 싶다면, 게임에 더 많은 파티클 시스템을 추가하는 것 보다는 카메라에 좀 더 많은 시간을 투자하는 편이 더 도움이 될 것”이라고 말한다.

디렉터 에이전트를 사용한다고 해도, 내러티브 디자이너는 주요 스토리 이벤트와, 디렉터 에이전트가 각 시나리오에서 어떻게 동작할 것인지에 대해 결정을 해야만 한다. 가장 중요한 점은 내러티브 디자이너는 테마가 게임 전반에 걸쳐 일관성을 가지도록 시스템 디자이너와 공조하는 것이다. 게임플레이가 비디오 게임에서 플레이어에게 가장 중요한 경험인 것과 함께, 의미있는 게임의 개발자가 게임플레이를 스토리와 잘 병행시키는 것도 중요하다.

음향과 음악

음향 디자인과 음악은 보통 게임에서 간과되지만, 내러티브를 전달하는 데 있어 강력한 도구다. 영화에서처럼, 게임 작곡가들은 테마를 음악에 투영시켜서 관중이 감정적인 단계에서 반응할 수 있게 한다. 특정 캐릭터, 사물이나 장소와 연관된 뮤지컬 테마와 같이 전체적인 내러티브 테마를 반영해야 한다.

영화에서, 음향과 음악은 드라마를 증가시키기 위해 사용된다. 스크립트가 긴장감을 요구하는 시점에서는 음향이 있고 없고가 긴장감을 형성한다. 분위기가 평온하면 음악도 같이 평온하다. 음향과 음악이 제 역할을 하고 있어도 이것들은 비주얼에 가려 거의 인식되지 않는다. 그대신 이것들은 비주얼, 내러티브와 조합되어 강력하고도 현실감 있는 경험을 창조하게 된다.

한 일화로, 데이비슨은 이전 회사에서 새롭게 만든 한 게임을 클라이언트에게 선보인 때를 떠올렸다. 추가된 것은 음향과 음악 뿐이었는데, 새 게임에 훌쩍 반해버린 클라이언트는 대체 비주얼에 무얼 했길래 이렇게 굉장한 게임이 나왔냐며 되물었다. 데이비슨 대답은 이거였다. “우리 무의식을 강하게 파고 든거죠. 그게 바로 제가 생각하는 음악과 음향이 가진 아주 큰 파워와 잠재적인 영향력이라고 생각하는 부분입니다.”

그러나, 가상이지만 실제와 같은 (즉, 현실감있는) 경험을 만들기 위해서 모든 음향이 현실적일 필요는 없다. 한 영화의 음향을 맡았던 The Foley 사의 아티스트들은 스크린 상에

그려진 모든 객체들을 사용하도록 요구받은 것이 아니라, 스토리에 좀 더 맞는 것을 사용하도록 요구받았다. 영화 매트릭스에서와 같이, 한 영화의 클라이막스 장면에서 감독은 방 주의를 날아다니는 총알의 현실적인 사운드를 사용하는 것이 아니라 좀 더 예술적인 해석을 사용할 것이다.

자, 이야기는 또 게임의 의미로 귀결된다. 이것이 바로 작곡가와 음향 디자이너들에게 내러티브의 테마에 대해 정보를 제공하는 것이 중요한 이유다. 단순히 비주얼을 제공하는 것만으로는 부족하다, 이것이 좋은 출발점이긴 하지만 말이다. 개념 예술도 좋지만 앞서 언급한 것과 같은 비주얼 플랜은 게임 전반에서 진전을 보여줄 것이다. 게임에 설정된 주요 내러티브 모멘트를 완벽하게 이해한다면 더할 나위 없이 좋을 것이다.

이것이 바로 작곡가와 음향 디자이너들이 그들의 작업을 좀 더 의미있는 방식으로 만들 수 있는 길이다. Sonic Farms 의 작곡가 겸 음향 감독인 캐롤린 파지오(Carolyn Fazio)는 “초반에는 캐릭터 테마가 좀 단순하겠지만, 게임 후반부에서는 본래 의도했던 테마를 반영하도록 테마를 변경하게 될 것이다. 하지만 이렇게 되면 테마는 캐릭터가 게임을 통해서 얼마나 성장했는지를 보여주기 위해서 좀 더 복잡해지고 다이내믹해진다.”고 생각한다.

레이는 내러티브 디자이너와 음향 디자이너(또는 작곡가)를 모든 분야를 아우르는 팀의 일원으로 투입할 것을 권장했다. 그녀는 게임에서의 음향과 음악의 힘을 너무나 잘 알고 있다. 얼마 전에 그녀는 한때 좋아했던 게임의 음악을 듣고서 다시 그 시절로 돌아간 것 같은 감정을 느꼈었다. “거의 눈물이 나올 뻔 했어요”라고 그녀는 회상했다. “마치 가족이 다시 상봉한 것 같았죠.”

진정, 게임의 감정적 심장고동은 게임의 음악과 음향 디자인을 통해 들려질 수 있다. 내러티브 디자이너는 작곡가, 음향 디자이너와 함께 작업하여 플레이어가 항상 강력하고도 의미있는 경험을 가질 수 있도록 감정적인 소통을 강화해야 한다.

의미있는 게임

내러티브 디자이너는 의미있는 게임을 만들기 위해서 게임 개발 과정에서 이러한 모든 요소들을 잘 조합하고 균형을 맞추어 스토리가 게임에서 빛을 발하게 한다. 이것이 성공적으로 잘 되었을 때, 게임은 관중과 소통하는 테마를 표현한다. 그렇게 되면 이것은 단순한 게임 이상의 의미있는 경험이 된다.

데이비슨과 호킨스가 의미있는 게임이 대중 시장에 어필하는 길이라고 믿는 것처럼 말이다. 관객이 영화에서 다양한 소재와 의미있는 경험을 바라는 것처럼, 게임에서도 같은 만족감을

추구한다. 영화에서 볼 수 있는 똑같은 기법이나 원칙들을 게임에 이용하고 적용함으로써, 개발자들은 게임의 비주얼 능력을 가지고 이 대중 시장에 어필할 수 있다.

레이는 “우리가 이러한 강력하고 의미있는 게임을 구상할 때 우리는 점력까지도 구상한다. 다시 말해, 꼭 이 게임이 아니더라도 우리는 우리 플레이어들을 유사한 게임에, 우리 회사에, 우리 제품 라인으로 다시 돌아오게 한다. 왜냐하면 그들은 그런 종류의 경험을 다시 가질 것이라는 것을 알기 때문이다.”라고 덧붙였다.

내러티브 디자인에 대한 이러한 다방면적인 접근법을 지향함으로써, 개발자들은 게임 개발의 예술을 승화시킬 수 있을 뿐만 아니라 수익까지도 올릴 수 있다. 의미있는 게임은 사전 플래닝을 필요로 하지만, 플레이어는 스토리, 예술, 게임플레이, 음향, 음악의 통합으로 인한 많은 혜택을 누릴 수 있다. 내러티브 디자이너는 테마를 이용함으로써 각 플레이 경험이 정말 실제 세계와 같이 느껴질 뿐만 아니라 의미있는 경험이 되도록 만들어야 한다.