



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Peter Molyneux: 상호 작용의 본질 (Peter Molyneux: The Essence of Interaction)

Mathew Kumar, Christian Nutt

가마수트라 등록일(2009. 5. 1)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/4011/peter_molyneux_the_essence_of_.php)

올해의 게임 개발자 회의에서, 가마수트라라는 또 한번 Bullfrog 및 Lionhead 공동 설립자이자 *Populous*, *Black & White* 와 *Fable* 시리즈 디자이너이며 인습 타파주의자인 Peter Molyneux와 그의 프리젠테이션 전날 함께 이야기할 기회를 가졌다.

그의 GDC 프리젠테이션 중에, 그는 여러 게임 시스템을 위한 프로토타입을 보여 주었으며, 이 "실험"을 개발하는 과정에 대해 설명하였다. 이 회사는 이러한 실험을 해온 오랜 역사를 지니고 있으며, 현재 직원들 및 다른 개발자들과의 프로젝트로 전향한 사람들이 모두 그에 대해 자세히 설명하였다.

Fable II 가 Lionhead 의 모회사인 Microsoft 를 통해서 작년 말 X 박스 360 에 맞춰 출시된 외에[각주: 이 인터뷰에는 게임에 대한 몇몇 휘방꾼의 이야기도 포함되어 있다], 그의 스튜디오에서 다른 새로운 프로젝트에 대해서는 공표된 바가 없는 가운데, Molyneux 는 아래 내용에서 볼 수 있듯이 이러한 기회를 몹시 고대한 듯 기꺼이 다음 프로젝트에 대해 소개하였다.

그는 가까스로 세부사항에 대해 밝히고 싶은 마음을 참아냈지만, 프로젝트의 원리에 대해서는 상세하게 밝혔다. 그가 묘사한 바에 따르면, 스튜디오가 하려고 했던 것을 초월한 진화라고 소개하였다. "우리의 역사를 거슬러 올라가면 그 기원을 볼 수는 있겠지만, 이전 무엇보다도 다른 것을 보게 될 것이다."

이 스튜디오는 오랫동안 "Dimitri"라고 불리는 게임의 전형인 *Fable* 시리즈의 범위를 넘어서는 프로젝트를 진행하고 있는 것으로 알려져 왔는데, Molyneux 가 재차 이 점에 대해 본 기사에 소개하였다. 이 회사의 과정과 회사의 다음 프로젝트에 대한 Molyneux의 바람 및 기대에 대해 더 알고자 원한다면, 다음 내용을 계속 읽어볼 것을 권한다.

Christian Nutt: 당신은 유명한 프로토타입 개발자이다. 또한 Lionhead 에서 일하고 있거나 일했던 전문가들과 이야기할 때면, 그들은 그 광범위한 프로토타입 작업에 대해 이야기하곤 한다. 그 상당부분이 후에 당신의 게임에 나타났다. Iwata 이 말한 것 중에 한 가지는 그들이 작업하고 있는 프로토타입에서 그가 무엇인가 찾아낼 것이고, 그러면 그것이 게임에서 제거되어 결국 최종 게임에는 나타나지 못하게 될 것이라는 점, 그리고 2 년쯤 지나면 다른 게임에서 그것을 보게 될 것이라는 점이다.

Peter Molyneux: 그 방식이 매우 흥미로운 것이 사실이다. 프로토타입 상당수는 디자이너들, 그리고 일부는 본인의 뜻이 반영된 것이지만, 그 일부는 시간이 남는 사람이 프로젝트 말엽쯤에 어쩌다 생각해 낸 것이기도 하다. 누구든 이 실험들 중 하나를 걸어치울 수 있다.

또한 우리는 이들을 프로토타입이 아닌 "실험"이라고 부르는데, 이는 "프로토타입"은 제품을 위해 만들어진 것처럼 들리기 때문이다. 그러나 이들은 단지 실험일 뿐이다. 실험 중 일부는 제품과는 다른 완전히 별도의 것이다. 아마 "어떻게 그런 것이 무엇에든 들어 맞을 수 있겠는가?"하고 의아해 할지도 모른다. 하지만 그래서 더욱 즐거운 것이다. 결국 언젠가는 실제로 들어 맞을 수도 있겠구나 하고 알아챌 날이 올 수도 있기 때문이다.

이제 보여줄 특별한 실험이 한 가지 있는데, 아주 환상적이다. 놀라운 느낌을 경험하게 될 것이다. 일종의 방 같은데, 이 방 안에는 웬지 나이든 사람이 있을 것 같은 느낌이 든다.

이제 내가 그것을 망쳐놓을 것이다. 나는 직관적으로 그곳에서 무엇인가를 사용할 것임을 알지만 아직은 모른다. 이제 정말 들어볼 만한 가치가 있는 이야기를 시작해 볼 텐데[GDC], 제품을 PR 하려는 것은 결코 아니다. 그보다는 어떻게 Lionhead 가 작동하는지, 어떻게 실험적 과정이 효과를 보는지를 보여주려는 것이다.

CN: 아주 흥미로울 것 같다. 방 안에는 제품이 없기 때문에, 가능성을 열어 두는 것일 테니 말이다.

PM: 나에게 결정권이 있다면, Lionhead 이 지금 무엇을 하고 있는지에 대해 이야기했을 것이다. 내 생각에는 지금 우리가 아주 깜짝 놀랄만한 일을 하고 있고, 그 일부는 실험의 결과이다. 분명 이제 곧 밝히게 될 것으로 보이는 것은 여러분이 기대하는 것과는 아주 다른 것이 될 것이다.

우리 생각에는 "Lionhead 이 *Fable* 이고, *Fable* 이 Lionhead 이다." Lionhead 이 그럴 수 있으리라고는 생각하지 않지만, 이제 아주 도전적인 일을 감행할 수 있어야 한다고 본다. 우리가 작업 중인 이 막중한 과업은 아주 아주 독특한 것이 될 것이다. 어쩌면 우리 역사 속에서 그 기원을 찾아낼 수도 있을지는 몰라도, 일단 보면 그와 같은 것은 없음을 알게 될 것이다.



CN: 팀 내 본인이나 다른 누군가가 가진 영감 때문인가, 또는 이 실험들 때문인가? 프로젝트를 고안해 낼 때, 자연적인 발전의 과정인가?

PM: 글썄, 세부점을 언급하지 않고는 말하기가 어렵다. 사실 앞선 인터뷰에서 내 입을 주체하지 못하는 바람에 당황한 적이 있는데, 그저 내가 하고 있는 말을 머리가 통제하지 못하는 것 같았다. 아주 중요한 기밀을 누설할 뻔 하였던 것이다.

하지만 분명한 것은, 내가 가진 아이디어나 야심, 여러 해 동안 Lionhead 의 사람들이 품어온 바로 그것이 관련되어 있음은 틀림없다. 오래 전, 프로젝트에 대해 이야기한 적이 있는데, "Dimitri"라고 불리는 실험에 대한 것이었다. 그것은 오랫동안 진행하고 있던 프로젝트였다. 이 실험들이 그러하듯이, 그것도 일종의 발전과 변화의 과정이었다.

이 아이디어의 핵심은, 사실 표현하기는 어렵지만, 어떤 종류의 래퍼(wrapper)였는가 하는 것이다. 지금 이순간, 이 복음을 전하는 듯한 심정의 이 순간이 바로 회의실에 앉아있는 동안 내게 찾아왔다.

회의실에 앉아 다른 스튜디오에서 온 한 사람의 게임을 바라보고 있었는데, 그 때 이 그림을 보게 되었다. 그저 그림 한 장이었다. 그리고 그 게임을 결국 당신에게 보여주는데... 여기 그 그림을 보여주겠다.

그 때 생각한 것이, "바로 이것이다. 바로 이것이 필요로 하는 그것이다." 그리고는 황급히 돌아가 말했다. "맞아, 우리가 해야 할 것이 바로 이거야." 바로 그런 것이었다. 삶에서 자주 일어나지는 않지만, 무엇인가 바라볼 때 바로 이것이다 하고 강한 확신이 드는 것이다.

그것이 몹시 신경을 곤두서게 하는가?

CN: 그렇다.

PM: 아주 감질나고 애타게 한다고 하면 맞을 것이다.

CN: 그 과정에 대해서도 이야기해 보면 흥미로울 것 같지 않은가? 지난번 우리가 이야기했을 때처럼, 당시 스크립트를 작성하고 배우와 스크립트 작가들과 진행한 과정에 대해서 내게 이야기해주었던 것으로 기억한다. 독자들에게는 틀림없이 유용한 정보가 될 것으로 생각한다. 반면에, 갑자기 떠오르는 착상에 대해서는 자세하게 설명하기가 어려울 듯 보인다.

PM: 글썄, 갑작스럽게 영감이 떠오르는 데는 두 가지 양상이 있다. 한 가지는 창 밖을 내다보다가 두 세 가지 이해할 만한 게임 아이디어가 떠오르는 것인데, 이것도 디자이너에게는 과정의 일부라고 생각한다.

이것은 갑작스런 영감의 보다 기계적인 부면일 것이다. 여러 차례, 사람들이 이것을 보고 어떻게 느낄지에 대해 깊이 생각하거나 이것을 어떻게 경험하게 할지에 대해 생각한다.

Fable 에 대해서 생각해 보자면, 사람들이 선택한 것에 대해 어떻게 느끼게 해 줄지 하는 문제이다. 그것이 갑작스런 영감의 일면이다.

영감의 다른 일면은 언제 그렇게 될 것인지 전혀 짐작할 수 없는 순간에 있다. 갑작스럽고 충격적인 시점에 나타날 수도 있다. 본인에게 있어서 갑작스러운 착상의 순간 중 최악은 *Black & White* 과 관련된 아이디어였는데, 당시 내 아내와 친해지려고 노력하던 중에 떠오른 것이었다.

CN: [웃음]

PM: 잠깐 멈추어 노트에 적었는데... 사실 난 유명하지도 않았고, 그 일에 마음을 기울이지도 않았다. 그저 일일 뿐이었다.

내가 생각하도록 자극하는 것은 게임에서의 독특한 흥분이다. 그 상당부분은 새로운 기능에 따라 움직이는 소프트웨어 개발에 대한 수요와 갑작스런 영감에 의해 움직이는 창조적인

표현력 간의 긴장감이 존재한다는 사실 때문이다. 당신이 한 말도 어느 정도 그와 일치하는 것 같다.

PM: 그렇다. 그것이 바로 핵심이다. 어떤 기능들을 집어넣고자 할 때, 때로는 게임의 핵심 기능이지만 고안해 내기가 매우 어려울 수가 있다.

개를 집어넣기로 했을 때, 다른 것들이 그렇듯, 창조 과정이다. 디자이너인 내가 들어와서는 “이봐, 게임이 개를 집어 넣으라고!”하고 말하기는 매우 쉽다. 한 마디만 하고 나가 버리면 그만인 것이다. 그러나 사실 그것을 고안해 내려면 훨씬 더 복잡한 과정이 수반되기 마련이다.

처음에 개를 고안하려고 할 때와 그 결말은 완전히 다른 구도를 지닌다. 개를 칭찬하고, 보상을 하고, 치고, 때리고 할 수 있는지의 능력 여부로 시작하며, 그에 심취하게 된다.

프로토타입을 만들어 놓고, 살펴보고 생각한다. “그런데 말야, 이 개가 진짜 같지가 않다. 완전히 인조 냄새가 난다고!”



CN: Tamagotchi 처럼 말인가?

PM: 그렇다, Tamagotchi 처럼. 그를 너무 평하하는 것이다. 플레이어는 사실 걱정하게 될 것이다. 영웅이 될 수 있을지를 걱정하는 것이 아니라, “내 개가 이것을 보았을까? 그에 대해 이 개를 벌 주어야 할까? 아니면 상을 주어야 할까?”에 대해 걱정하는 것이다.

이것은 게임이 나아가야 하는 방향과 맞지 않는다. 게임의 방향은 이 개는 그저 개이고, 그는 당신이 한 일을 알게 될 뿐이다. 그의 마음이나 행동을 바꾸는 버튼은 마련되어 있지 않다.

그 변화는 사실 중요한 과정이다. 그 때문에 개가 있을 때, 그것을 치거나 때릴 때 실행이 시작되는 것이며, 그 때문에 매혹적이 되는 것이다.

프로토타입과 관련해서, 게임플레이 테스터들이 프로토타입을 플레이해 보았는데, 이 개 데모버전을 해 본 90 퍼센트가 즉시 개의 배를 쓰다듬어 주려고 하는 것이었다. 이것은 결코 우리가 원하던 반응이 아니었다.

[모두 웃음]

PM: 우리는 사람들이 그렇게 할 수 있다고 생각하기를 바라지 않았지만, 사실, “이거 정말로 개를 치는 것 같지가 않은데. 진짜 개를 가진 것 같지가 않아.”하고 말하는 것이었다. 그 다음에는, “아 이걸 작동하질 않는구나. 핵심 기술이 아니야. **Fable**의 핵심 기술은 자연 속을 뛰어다니면서 탐험하는 것이지. 그렇게 해서 개에게 좋을 것이 무엇이지?”하고 생각하는 것이다.

우리가 **Fable 1** 엔진을 사용했던 실험에서 그러한 상황이 있었는데, 지금 보여주고자 한다[나의 **GDC** 프리젠테이션에서]. 대부분의 게임에서, 누구 혹은 무엇인가를 데리고 여행을 하고 있을 때, 그 대상은 보통 당신의 뒤를 바짝 쫓아오기 마련이다. 동료들은 여행 중 당신의 뒤에서 옆에서 함께 가는 법이다.

그런데 우리가 쉽게 내뱉은 말은, “개를 사람 앞에 두자”고 한 것이다. 그리고 갑자기 이 데모 버전에서 그것을 보게 된다. 생각했던 것이 갑자기 바로 거기에 나타난 것이다. 이는 AI가 영리하기 때문이 아니라, 그저 개의 좌표를 사람의 바로 앞으로 옮겨 놓았기 때문이다.

이 과정의 핵심이 여기에 있다. 이 때 그 아이디어를 실행에 옮기는 데 들어갈 시간을 제한하지 않아야 하는데, 그럴 경우 매우 힘든 상황이 발생한다. 발명품, 아이디어, 또는 프로토타입이 있고 개발 시간을 소모하고 있는데, 이제 와서 그 기능을 손볼 시간을 제한하려고 하는 것이다. 개를 손보기 위해서 그렇게나 많은 프로토타입을 만들어 놓고 말이다. 그렇다면 무의미하지 않겠는가?

Mathew Kumar: 물론 개도 플레이어에게는 중요하겠지만, 그보다는 다른 사람들이 플레이어에게 중요하게 하는 과정에 더 관심이 가는데.

PM: 그렇다. 그것도 흥미로운 문제이다. **Fable 2**에서, 나는 목록을 만들어 두었다. 항상 더 잘 했더라면 좋았을 것이라고 생각하는 것들의 목록을 만들곤 한다. “실패한” 것이라고 말하지 않는다. 단지 더 잘할 수 있었던 것들이라고 표현한다. 게임에 구현해야 할 사람들에게 대해서는 아직도 갈 길이 멀다고 생각한다.

사람들과 관련해서 시도해 본 것 중 한 가지는 대화문이 반복되는 일을 막아보자는 것이었는데, 사실, 이런 현상이 세상과의 연관성을 파괴해 버리기 때문이다.

만약 누군가 이 삼 분 동안 당신에게 “오늘 날씨가 좋아요, 오늘 날씨가 좋아요, 오늘 날씨가 좋아요” 하고 계속 말한다고 생각해 보라.

이런 현상을 근절하려는 시도, 사람들이 불현듯 당신 앞에 나타나서는 주의를 끌려고 하는 일을 막아 보려는 시도, 그보다는 당신이 질문을 하면, 그때 당신에게 관심을 보이게 되는 그런 상황을 만들고자 시도하는 것이다. 그렇게 하려면 아직도 해야 할 일이 많다는 생각이 든다.

MK: 등장인물들과 대화를 나누게 하는 기술들 간에도 차이가 있다는 것이 흥미롭긴 하지만, 결정을 내려야 하는 상황에서 중요한 요점에 대해 기술한 내용이 있었던 것 같은데, 그 점을 기억하는가?

흥미로운 사실은 여자친구가 게임을 하고 있을 때, 특정 선택의 상황에서 매우 화가 나서는 자신에게 가장 가까웠던 사람을 포기하기로 결정해 버린 것이었다. 그리고는 개를 구하는 것이 아니라 세상을 구하기로 결정한 것이었다.

PM: 아주 큰 결정임에는 분명한 듯 하다.



MK: 다른 사람들이 그 선택에 대해 실제로 큰 영향을 받았음을 알아챘다. 많은 이들에게는 것처럼 제한된 조건의 사람이 세상의 대중을 상대한다는 것이 어떻게 보일 수 있는지 알게 해주었다.

PM: 매혹적인 사실 한 가지는, 우리가 선과 악에 대해 생각할 때, 그저 “선은 생명을 구하고 악은 생명을 사냥하거나 사람을 죽인다”고 말하기 쉽지만, 사실은 실제로 어떤 감정이 드는지 사람들을 테스트해 보면 알게 된다.

내가 “당신의 가족이 저기 있다. 그들을 구하기 위해 어떻게 하겠는가? 하고 묻는다면, “뭐든 하겠다”고 답할 것이다. 그러면, “정말? 정말 무엇이든 하겠는가? 실제로 가족을 구하기 위해서 수 천 명을 죽이겠는가? 그런 상황이라면 어떻게 하겠는가?”하고 물을 것이다.

결국 그러한 결정을 내려야 한다면 사람들은 다음과 같이 생각하게 될 것이다. “오 이런, 내 자연적인 반응은 당연히 가족을 구하는 것이다. 물론 내가 사랑하는 사람들을 구하고 싶은 것이 당연하다.” 하지만 실제로 그렇게 할 것인가? 정말 자신이 원하는 것을 하려는 매우 이기적인 행동을 위해 모든 것을 희생하겠는가? 이 문제에 있어서, 많은 철학적 의문들이 머리 속을 맴돌게 될 것이다.

MK: 놀라운 점이다. 그 이야기를 듣고 보니 궁금한 점이 생기는데, 그 생각을 여러 컷션으로 붙여 넣는 것도 어렵지 않을 것 같은데 맞는가?

PM: 그렇다.

MK: 기술적으로도 뒷받침이 되었다. 여자친구와 내가 그것을 경험하기 위해 서로 다른 게임을 하기도 하였다. 그녀가 세상을 구하기 위해 가족을 포기한 예는 결국, 그녀가 무엇인가를 찾기 위해 많은 시간을 소비하였음을 깨달게 되었기 때문에 화가 난 것이었다... 아마도 그녀의 아이는 장난감 칼을 좋아했던 것 같다.

PM: 그렇다.

MK: 그리고 그녀는 그것을 그에게 주지 못할 것임을 깨달았다.

PM: 정말 그런가? 아주 환상적인 이야기이다. 바로 그런 것을 우리는 결코 설계해 내지 못할 것이다.

MK: 맞는 말이다.

PM: 당신이 그것을 설계하였다. 그리고 플레이어는 그 사이의 감정적 연결점을 설계한다.
“난 내 아들에게 절대 검을 가져다 주지 못한다” 바로 그런 상황이 연출되었을 때 진정한
감정적 연결점이 생성되는 것이다.