



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

드라마 플레이 (Dramatic Play)

스토펙 다인하트(Stephen Dinehart)
가마수트라 등록일(2009. 06. 25)

*[본 기사에서는 컴퍼니 오브 히어로즈: 어포징 프론트(Company of Heroes: Opposing Fronts)의
내러티브(narrative) 디자이너였던 스테판 다인하트(Stephen Dinehart)가 몇 년에 걸쳐 내러티브
이론을 연구하여 고찰한 게임 스토리의 미래를 살펴본다.]*

새로운 패러다임

비디오 게임의 미래는 어떻게 될 것인가? 이것이 대답할 수 있는 성격의 질문이라고 해도 게임 산업에서 다양한 스타일이 계속 증가되고 있음을 생각하면 이 질문은 너무 광범위하다. 특화된 영역의 스타일임을 말해주는 인디, 캐주얼, 코어, 매추어(mature) 게임 등, 실제로 그러한 영역이 존재하는 것과는 상관없이 새로운 라벨들이 계속 생겨나고 있다.

오늘날 새로운 영역이 형성되면서 고전적인 플레이 중심의 디자인 패러다임은 사라질 위기에 처하게 되었다. 이러한 새로운 영역들은 Visceral, BioWare, Ubisoft, 38 Studio 등의 사무실에서 만들어지고 있다.

많은 스튜디오들이 남과 다른 타이틀과 용어를 사용하면서 다양한 시도를 하지만 결국 목표로 하는 것은 시각과 청각 기능을 모두 이용하여 플레이어가 비디오게임, 즉 자신이 배우가 되는 그럴싸한 드라마에 빠지게 하는 것이다. 이것이 바로 드라마 플레이로 여기서는 스토리를 설명하기보다 상호작용을 효율적으로 활용한다.

아리스토텔레스는 2300 년 전의 자신의 시학(Poetics)에서 연극을 명백한 부분과 상관관계로 나눔으로써 이러한 기법을 처음으로 사용하였다[Aristotle 330 BCE]. 이천여 년이 지난 후 리처드 바그너(Richard Wagner)는 관중들을 배우로 연극에 참여시킴으로써 살아 숨쉬는 무대 예술을 만들고 관중들이 연극을 현실세계의 연장처럼 느끼게 하려는 시도를 하면서 극장의 네 번째 장벽이 허물어뜨렸다[Wagner 1859].

그 후 130 년 간 다양한 스튜디오와 초창기 개발자들이 이러한 목표를 이루기 위해 노력하였다. 몇 가지만 열거하자면 해프닝, 비디오 설치(video installation), 가상현실 등과 같은 것이 시도되었다. 비록 이것이 절대로 이를 수 없는 목표이고 이를 추구하는 것 자체가 모호하고 지성적인 영역에 빠지는 것이긴 하지만 대중의 일상생활이나 스토리를 경험하는 방식은 큰 영향을 받지 않았다. 비디오 게임 문화가 보편화되기 시작하면서 비로소 이러한 노력이 관심을 끌게 되었다.

자넷 머레이(Janet Murray)는 관중을 빠져들게 하는 인터랙티브 스토리로 이루어지는 바그너의 세계에서 사람들이 어떤 느낌을 받는지 설명하였으며[Murray 1998] 가장 최근에는 마이클 메티어스(Michael Mateas)가 자신의 작품 *Façade*와 이와 관련된 논문인 ‘인터랙티브 드라마, 예술, 인공지능’(Interactive Drama, Art, and Artificial Intelligence)에서 드라마 시스템을 만들기 위한 자세한 방법을 제시하였다[Mateas 2002].

모호해 보이는 이러한 시도는 현대의 휴대용 비디오 게임 개발로 확산되었으며 *제이드 엠파이어(Jade Empire)*, *데드 스페이스(Dead Space)*, *파크레이 2(Far Cry 2)*, *월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)*나 필자의 작품인 *컴파니 오브 히어로즈(Company of Heroes)*와 같은 타이틀에서 이런 움직임이 나타나게 되었다.

이런 게임들은 상이한 시간대와 장소에 있는 플레이어가 캐릭터의 역할을 맡고 이들의 행동과 존재가 설계된 세계에서 진정한 의미를 갖게 함으로써 드라마 역할 플레이에 빠지게 만들고자 한다.

드라마 플레이는 이와 같은 게임에서 이루고자 하는 새로운 영역이다. 인터랙티브 내러티브 디자인에 초점을 맞춘 패러다임이자 게임학과 서사학의 정점이 만나 이루어진 영역이며 이 이론들을 기능적인 비디오 게임 개발 방법론과 결합하여 나타난 결과이다(그림 1 참조).

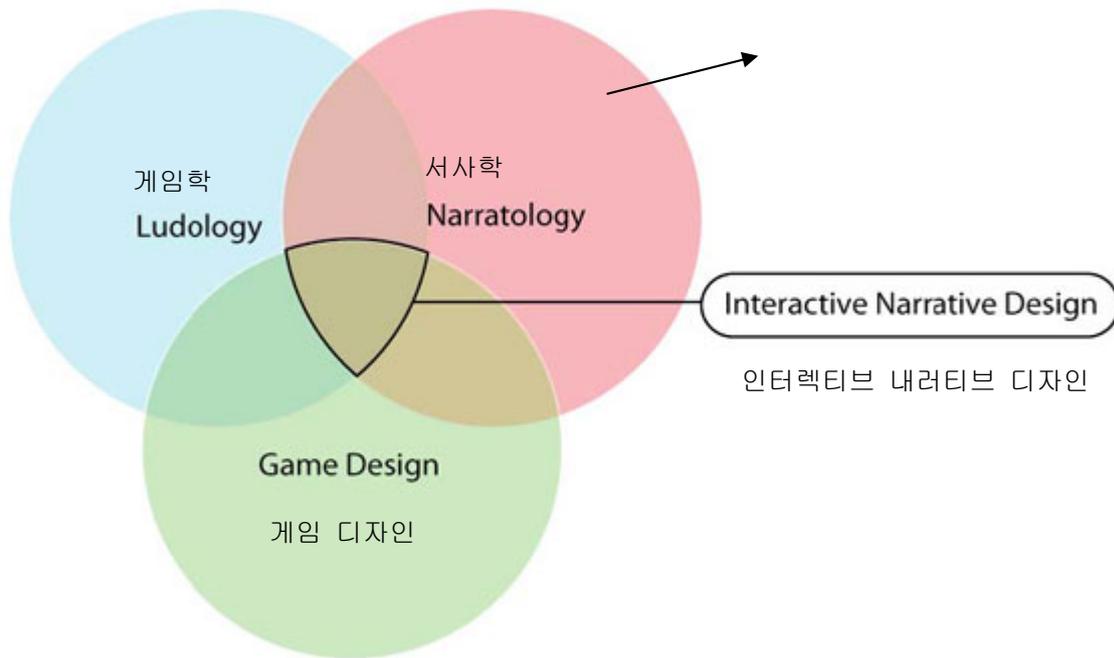


그림 1: 인터랙티브 내러티브 디자인

게임학(Ludology) 는 현대의 게임 제작자들이 인터랙티브 시스템을 만들고 이해하기 위해 자주 이용하는 게임 플레이 이론이다. 플레이(play)는 “시스템 내에서의 움직임”으로 정의된다[Salen, Zimmerman 2003].

서사학(Narratology) 내러티브에 관한 이론으로 작가, 비평가, 학자들이 내러티브 텍스트의 기능과 역할을 이해하고 “이야기를 해주는” 문화적 산물을 이해하기 위해 활용된다[Bal 1994]. *내러티브(Narrative)*는 독자들을 패턴에 참여케 하는 드라마 텍스트이다. *인터랙티브 내러티브(Interactive narrative)*는 플레이어를 의미 있는 참여 패턴으로 끌어들이는 드라마 텍스트이다.

독자로서의 플레이어

게임 시스템이 가동되고 냉각 팬이 돌아가면서 검은 빛이던 화면에 불이 들어오면 플레이어는 비디오 게임에 빠지면서 텍스트, 메인 메뉴, 화면, 영화예술, 플레이 역학, 플레이어 캐릭터, 플레이어 외 캐릭터 등을 만나게 된다. 플레이어는 정해진 액션과 게임 기술을 이용하여 시스템을 향한다.

이런 기술을 사용하여 플레이어는 참여할 수 있는 드라마 공간에서 주체로 행동한다. *주체*란 능동적인 역할을 하는 사람이나 물건을 지칭한다. 플레이어는 정해진 기술을 구사하면서 여러 이벤트를 거쳐 앞으로 나아가 요구되는 특정 목표를 달성하기 위해 시스템에 변화를 초래한다.

행동하는 것은 이벤트를 야기하거나 경험하는 것이며 *이벤트*는 하나의 상태에서 다른 상태로 옮겨가는 것을 의미한다. 플레이어는 시간적으로, 또 논리적으로 연관된 연속된 이벤트인 이야기(*fibula*)를 짜맞춘다. 이것이 의식적으로 짜맞춰지고 플레이어가 인식하는 연속된 이벤트인 *스토리*이다. 플레이어는 텍스트를 읽음으로써 스토리를 만든다.

“내러티브 텍스트는 주체가 특정한 환경에서 스토리와 연관되는 문장이다.” [Bal 1994]. 비디오 게임은 비디오 게임 엔진에 의한 능동적인 방법과 수동적인 방법 모두를 동원하여 스토리를 이야기해줌으로써 플레이어와 연결된다.

플레이어는 텍스트, 이미지, 피드백, 사운드, 시간의 흐름 등을 읽고 인식하여 판단한다. 게임 엔진은 플레이어에게 내러티브 텍스트를 보여주면서 텍스트들을 읽고 게임을 이해하며 상황에 빠져들도록 요청한다.

일부 플레이어는 읽기를 더 잘하고 어떤 플레이어는 플레이를 더 잘하지만 플레이어는 모두 텍스트를 읽고 경험에 빠져든다. 플레이어는 자신의 역할을 계속 수행하면서 자신의 행동 결과에 따라 이벤트를 경험하고, 이를 판단하며 이런 과정을 통해 원하는 결과를 만들어내기 위해 자신의 플레이를 바꾸게 된다.

읽는다는 것은 특정 목적이나 “욕구의 대상”을 성취하기 위해 취해야 할 다음 동작을 결정하게 해 준다. 플레이어가 비디오게임에서의 내러티브 읽기와 연관된 주관적인 의미를 전달하려면 스토리가 필요하다. 플레이어가 드라마 패턴을 모으고 이것이 특정 시스템에서 [플레이어의] 스토리와 일이 진행되는 방식에 대한 커뮤니케이션을 창출하게 된다.

드라마 패턴: 인터랙티브 내러티브 시스템의 구축

아리스토텔레스의 시학은 서사적인(내러티브) 스토리에서 명확한 패턴과 구조를 확인할 수 있는 첫 번째 고전 문이다. 줄거리, 캐릭터, 생각, 언어, 패턴, 광경 등의 6 개 계층적인 범주로 이루어진 내러티브 디자인 시스템은 이야기꾼을 위해 쓰일 뿐 아니라 핵심적 연구를 위한 도구로도 쓰인다. 이들은 모두 형상인(formal cause)와 질료인(material cause)에 의해 서로 연관된다.

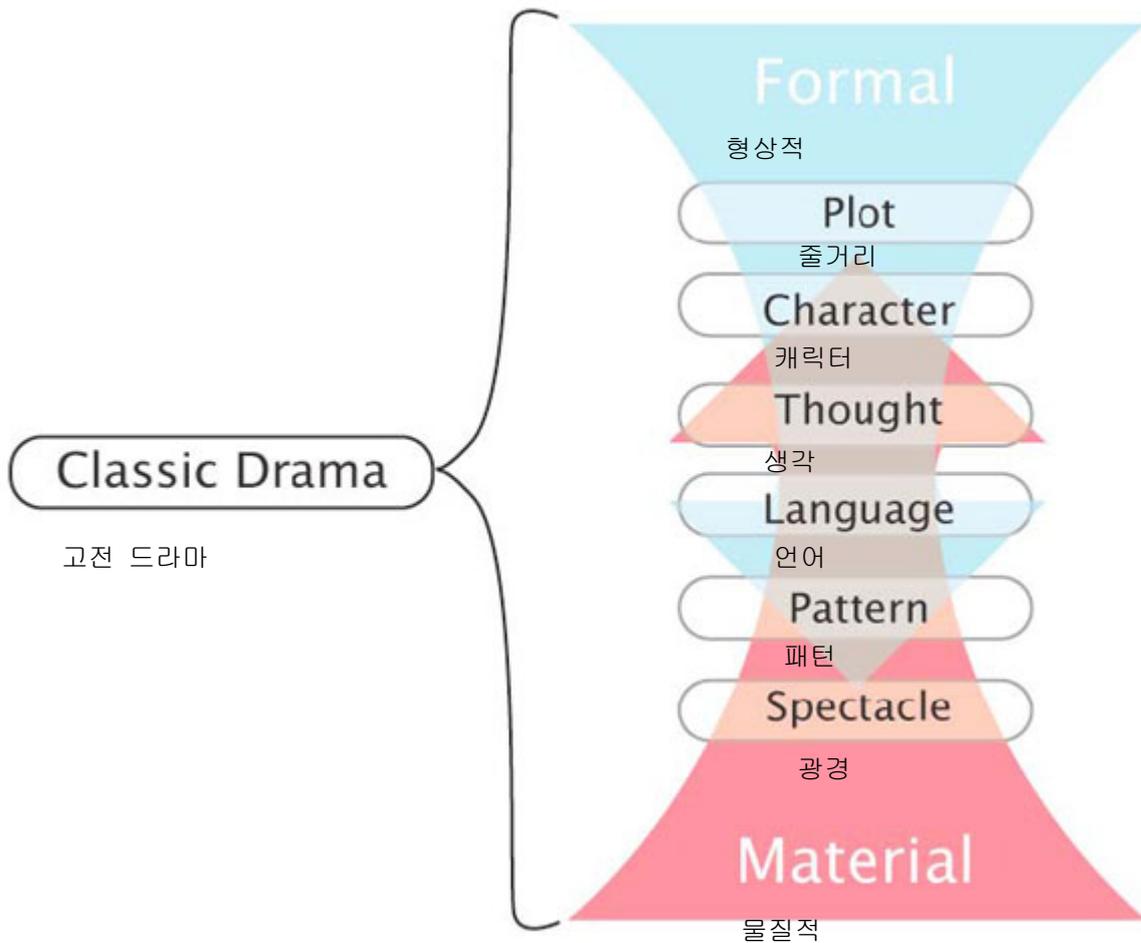


그림 2: 고전 드라마의 이론

질료인(質料因, *material cause*)¹은 광경이 탄생하는 실체인 반면 형상인(形相因, *formal cause*)²은 줄거리가 향해가는 “욕구의 대상”(원하는 결과)이다. 줄거리는 작가가 테마를 상세히 설명하기 위해 만든 연속된 이벤트로 이루어진다.

캐릭터는 줄거리에 따라 형상적으로 생겨난 후 캐릭터의 생각에 따라 만들어지게 되는데 이것이 창작의 첫 번째 단계이다. 이와 같은 생각은 언어로 옮겨지며 시간을 거쳐 캐릭터의 행동에 따라 광경을 형성하는 드라마 패턴이 된다.

질료인은 관중을 광경에서 줄거리 방향인 반대 방향으로 움직이도록 작용한다. 드라마가 성공을 거두게 되면 관중들은 카타르시스를 느끼고 광경의 형상인을 깨닫게 되며, 자주 놓치게 되고

¹ 아리스토텔레스가 주장한 사물을 형성하기 위한 네 가지 원인 중 하나. 목적하는 형상을 이루는 바탕재료를 말함.

² 아리스토텔레스가 주장한 사물을 형성하기 위한 네 가지 원인 중 하나. 사물의 본질이나 형상이 되는 원인.

제대로 이해 받지 못했던 모호한 “깨달음”의 순간을 경험하게 한다. 이 구성적인 시스템에서는 작가와 관중 모두가 어떻게 드라마 구조를 이해하는지 상세히 분석하려고 노력한다.

시간이 지나면서 구성적인 접근법은 더 진화하였다. 블라디미르 프롭(Vladimir Prop)은 러시아의 동화의 내러티브 시스템을 분석하기 위해 공식 시스템을 만들었다[Prop 1968]. 그는 텍스트를 여러 요소(변수, 값, 관계식)의 공식으로 나누고 이것으로 의미를 가진 내레이션을 만들어낼 수 있게 했다. 이는 비록 “저술되지 않더라도” 저술된 부모 텍스트에서 파생되어 이와 비슷한 믿음만한 텍스트를 만들어내기 위해 반복적으로 결합될 수 있다.

블라디미르는 의미를 가진 패턴에서 시작하여 내러티브 시스템에서 서사구조의 기본요소와 부(parts)와 기능을 알아볼 수 있도록 텍스트를 분해하는 식으로 역으로 작업하였다. 동화를 분석한 프롭의 시도는 스토리에 대한 구성적인 접근이 가능하다는 것을 보여준다. 이러한 스토리는 시스템 디자인이 본질적인 요소인 듯 하다.

조셉 캠벨(Joseph Campbell)이 만든 The Hero's Journey 시스템은 게임 개발자(Game Developers)의 컨퍼런스 강의에서 자주 다루어진다.

프롭의 시스템처럼 신화의 구조를 이해하기 위해 구축된 훌륭한 프레임워크인 이 시스템은 스토리를 구축하기 위한 것이 아닌 문화적인 예술인 텍스트의 구조를 이해하기 위한 것이었다.

내러티브 디자인은 이와는 반대로 구조주의나 스토리의 문학적 기호 창출에 초점을 맞춘 서사학적 예술이다[Dinehart 2008]. 서사구조의 기본요소(변수, 값, 관계식)는 일관된 내러티브 구조를 만들기 위해 설계 패턴으로 공식화된다.

인터랙티브 내러티브 디자인은 이를 설계하고 발전시키기 위한 부분과 관계식을 만드는 식으로 비슷하게 동작한다. 이는 본능적으로 경험하는 핵심 플레이에 초점을 맞춘 의미 있는 텍스트를 전달한다.

이는 카타르시스를 느끼는 *메타(meta)*나 *아크(arch)*가 있는 인터랙티브한 세계와 설계된 드라마를 플레이 함으로써 촉진되는 내러티브를 만드는 것을 목표로 삼는다.

여기서 제시한 메티어스(Mateas)가 제안한 신(新) 아리스토텔레스 방법과 유사한[Mateas 2002] 인터랙티브 내러티브는 아리스토텔레스 이론의 서사학적 모델을 취하는데, 게임학과 휴대용 게임 디자인을 고려하여 이 모델을 수정한다. 여기서 줄거리는 인터랙티브 디자이너가 테마를 자세히 설명하기 위해 만든 연속된 이벤트이며 이 줄거리가 형상적으로 플레이어 캐릭터(PC)를 만든다.

플레이어 캐릭터는 설계된 액션에 의해 형상적으로 생겨나며 시스템은 피드백을 통해 플레이어 액션의 형상적 결과를 만들어내고 이 피드백 루프는 패턴을 형성하며 또 패턴은 광경을 형성한다. 다시 한번 질료인이 광경에서 즐거리로 역방향으로 작용하게 된다(그림 3 참조).

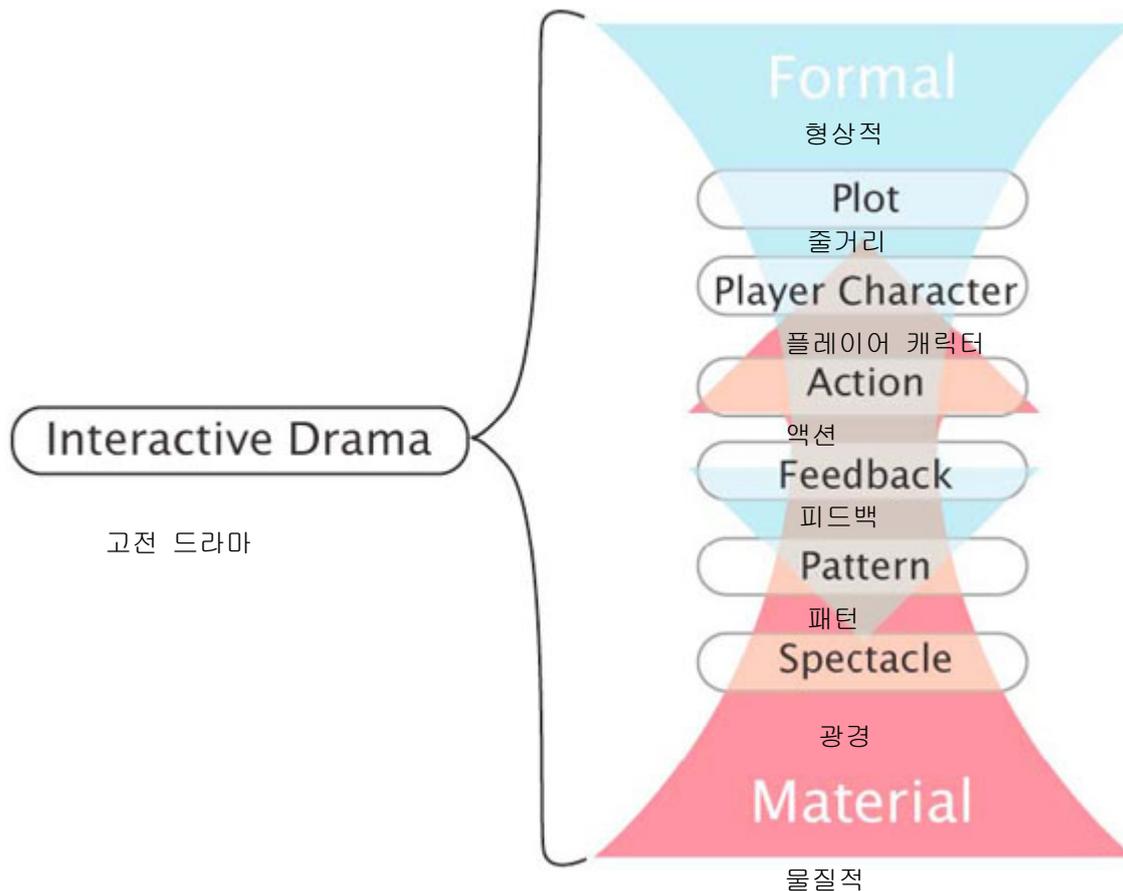


그림 3: 인터랙티브 드라마 이론

드라마 플레이 시스템은 플레이어에게 영향을 받는 세계 속에서 즐거리를 같이 만들도록 만든다. 만일 세계가 형성되지 않았다면 플레이어의 액션을 통해 창출한다. 이와 같은 역할 놀이에서 “어떤 유형의 캐릭터가 되고 싶은가”라는 질문이 플레이어에게 던져진다. 플레이어의 특정한 욕구, 무엇이 되고자 하는 욕망을 형성하는 것이다. 이런 욕구를 적극적으로 추구함으로써 플레이어는 적극적으로 게임을 주도하는 자가 되는 것이다.

행동할 때 원하는 캐릭터가 되려고 노력하게 되면 자연스럽게 불일치성이 나타나게 된다. 로버트 맥키(Robert McKee)의 말을 빌리면 “격차”가 생겨나는 것이다. 이는 현실과 이루고자 하는 목표 간의 격차이다[McKee 1997].

이는 드라마를 이루고자 하는 인간의 근본적인 갈등에서 기인한다. *드라마*는 인간의 갈등을 심각하게 다룬 극이다. 인터랙티브 내러티브는 보다 매력적인 게임 갈등을 창출한다. 플레이어의

갈등은 행동하고 목표를 달성하려는 욕구를 만들어내며 간결한 테마에서 소통하는 일에 초점을 맞춘 참여하는 드라마 패턴에 플레이어를 끌어들이는다.

인터랙티브 내러티브 디자인은 드라마 플레이 시스템을 만드는 것을 목표로 한다. 시스템은 플레이어에게 내러티브 구조의 기본요소와 내러티브 요소를 전달하여 플레이어가 주어진 시스템에서의 경험에 기초하여 의식적으로 스토리를 만들어낼 수 있게 한다. 이것이 성공할 때 플레이어는 비디오 게임에서 자신의 경험에 기반한 줄거리에 따른 텍스트를 만들어내게 된다.

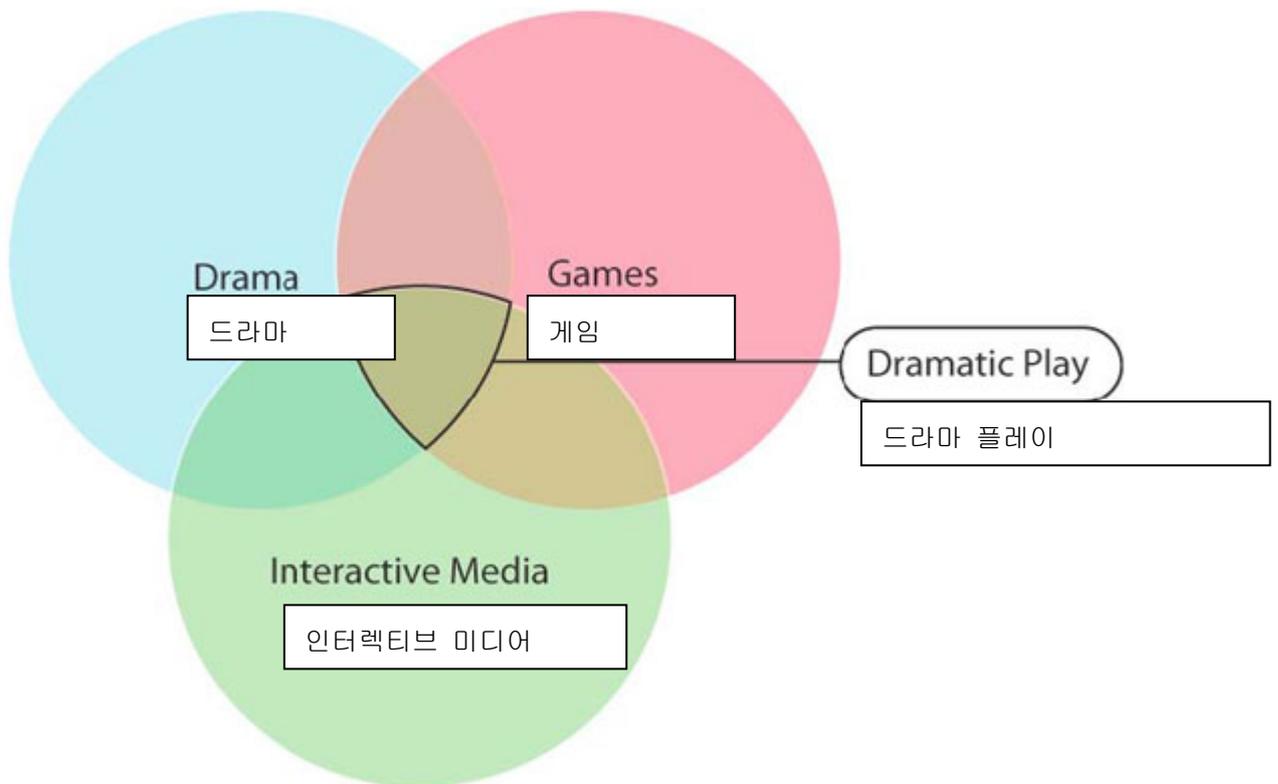


그림 4: 드라마 플레이

인터랙티브 내러티브 디자인의 목표가 게임 제작과 게임 디자인과 비슷하고 게임의 기술을 많이 포함하고 있는 것은 분명하지만 인터랙티브 내러티브 디자인은 스토리가 중심이 되기 때문에 플레이어가 참여하는 시스템은 핵심적인 테마의 관점에서 연속성을 나타낸다[Dinehart 2008]. 이것이 바로 드라마 플레이로, 이는 확실한 현재와 미래의 예술이며, 드라마와 게임, 인터랙티브 미디어의 융합 작품이다. (그림 4 참조)

미래의 예술

비디오 게임 산업은 현재 전환점에 서 있으며 새로운 형태의 스토리, 즉 인터랙티브 구조를 가진 스토리를 만들 준비가 되어 있다. 새로운 형태의 등장으로 비디오 게임 제품이 다양하게

증가하면서 이 미디어 내에서 아직 이름 지어지지 않았지만 드라마 플레이를 목표로 하는 영역이 형성되었다.

이 영역은 인터랙티브 미디어와 게임 그리고 드라마 플레이가 존재하는 드라마가 융합된 영역이다. 이 영역이 실현되기까지 오랜 시간이 걸렸으며 150 년이 넘는 기간 동안 이를 실현하기 위해 노력해왔다.

이를 가장 널리 알린 사람은 독일 작곡가이자 이론가인 리처드 바그너(Richard Wagner)였다. 그는 이 새로운 형태를 "종합예술작품(Gesamtkunstwerk)" 또는 "총체적 예술품" 이라고 부르며 이는 모든 예술을 하나로 융합시켜 구체화한 것으로 여기서 네 번째 벽[스크린]은 해체되고 구경꾼이 배우, 즉 플레이어가 된다고 했다.

총체적 예술품이라는 정의에서 비롯된 종합예술작품은 미래의 예술이자 모든 시각적, 청각적 기능을 이용하여 플레이어를 드라마 공간으로 끌어들이는 작업이며 현실의 한계를 잊게 만든다. 또한 플레이어가 삶 자체로 느끼는 드라마 안에서 숨쉬고 생활하면서 세계 전체가 넓게 확장되는 것처럼 작용한다[Wagner 1859]. 이와 같은 드라마 플레이의 핵심은 인터랙티브 내러티브 기술이다.

비디오 게임 산업에서 점차 인터랙티브 내러티브를 실현할 수 있는 사업으로 판단하게 되면서 드라마 플레이는 21 세기의 총체적 예술품이 되고 있다. 내러티브를 추구하는 BioWare 사의 유명한 개발자인 Greg Zeschuk 박사는 최근 GDC 캐나다 컨퍼런스에서 다음과 같이 말했다. "비디오 게임의 향후 30 년 동안 게임을 제한하는 것은 오직 상상력뿐일 것입니다. 우리는 매우 흥미로운 창조자 역할을 하게 될 것입니다. 내러티브는 표현을 위한 가장 강력한 형태 중 하나입니다" [Remo 2009].

References

1. Aristotle. Poetics. 330 BCE
2. Wagner, Richard. The Art Work of the Future. Kessinger Publishing, 2004.
3. Zimmerman, Eric and Salen, Katie. The Rules of Play. MIT Press, Cambridge MA 2003
4. Bal, Mieke. Narratology. University of Toronto Press. 1994
5. Mateas, Michael. Interactive Drama, Art, and Artificial Intelligence. 2002
6. Murray, Janet. Hamlet on the Holodeck. MIT Press, Cambridge MA 1998
7. Propp, Vladimir. Morphology of the Folk Tale. University of Texas Press, Austin, Texas 1968.
8. Dinehart, Stephen. "Defining Narrative Design". The Narrative Design Exploratorium 2008.
9. Mckee, Robert. Story: Substance, Style, and the Principles of Screenwriting. Regan Books, 1997.

10. Dinehart, Stephen. "Defining Interactive Narrative Design". The Narrative Design Exploratorium 2008.

11. Remo, Chris. GDC Canada: Bioware Bosses Talk The Future of Storytelling. Gamasutra 2009.