



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

핵심 게임 내러티브에 관한 Rhianna Pratchett과의 대담
(Vital Game Narrative: A Conversation With Rhianna Pratchett)

크리스천 너트(Christian Nutt)

가마수트라 등록일(2009. 08. 07)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4104/vital_game_narrative_a_.php

영국의 내러티브 설계자(narrative designer)이자 대본 작가인 리니아나 프래쳇(Rhianna Pratchett)은 단시간 내에 게임 저술 분야에서 유명하게 된 몇 안 되는 사람 중 하나이다. Overlord 시리즈는 그가 대본을 제공하고 음성 작업을 감독한 게임으로서 현대 게임 분야에서 소수의 진정한 유머러스 시리즈 중 하나로 알려졌다. 또한 이보다 어드벤처 성격이 짙고 주제가 난해한 Mirror's Edge와 Heavenly Sword의 대본을 맡기도 했다.

게임 저술이라는 게 말도 많고 탈도 많은 분야인데, 어찌 보면 수궁이 가지 않는 것도 아니다. 게임에 훌륭한 스토리를 도입하는 것은 매우 복합적인 성격을 띤다. 유명한 Discworld를 쓴 판타지 소설가인 테리 프래쳇의 딸이기도 한 프래쳇은 이 복합성의 문제를 조명하고 현재의 어려움들에 대해 이야기한다. 아울러 모든 수준의 게임 창작 프로세스에서 정교함을 제고하는 것에 관한 자신의 생각을 토로한다.

현재까지 당신이 일해 온 프로젝트에서 프로젝트 전체 구상과 메타픽션(즉, 배경, 설정 등)에 관한 추진력에 얼마나 관여했는가? 이는 당신에게 어느 정도 중요한 것인가?

리니아나 프래쳇: 프로젝트마다 다르다. 내가 참여하는 시점 그리고 그 당시 게임의 상태에 달려 있다. Overlord 시리즈는 이 점에서 내가 가장 많은 영향력을 행사했던 게임인 것 같다. 지난 3년 동안 4개 반의 타이틀의 저술을 했고, 음성 감독을 했고 스토리를 다듬는 역할을 했다.

네덜란드 트라이엄프 스튜디오에서 작업한 Overlord, 확장판 Raising Hell과 Overlord II, 그리고 UK 클라이맥스 스튜디오와 함께한 Overload: Dark Legend와 Overlord Minion이다. 오로지 Overload 게임에만 매달렸던 것 같다. 게임 업계에 작가가 별로 많지 않다는 점이 내게는 기회가 되었다. 정말 운이 좋았다.

또 Mirror's Edge의 배경과 메타픽션의 많은 부분에도 작업에 참여했다. DICE가 작가를 찾느라 상당한 시간을 허비한 상태여서, 내가 팀에 참여한 시점에는 모든 레벨의 설계가 이미 끝나 있었지만, 구체적인 내러티브(narrative)는 나오지 않은 상태였다. 따라서 이 게임의 메타픽션에 관여할 여지는 많지 않았다.

DC와 Mirror's Edge 코믹 시리즈(게임의 프리퀄(prequel story)이다)에서 일한 경험은 게임 내 세상을 만드는 데 꽤 도움이 됐다. 이 시리즈 중에 캐릭터의 배경과, 플레이어가 자신을 발견하게 되는 상황이 실제로 어떻게 나타나는지에 집중할 수 있었다. 이는 훌륭한 창조적 배출구였고 이 코믹 공간으로 대담하게 뛰어드는 게임이 앞으로 더 많아질 것이다.

레벨을 구축하고 나서 Mirror's Edge의 스토리를 결정했다니 정말 의외이다. 게임의 독창성과 스토리가 게임 전체의 이미지에서 자치하는 비중을 보면 그렇다는 것이다. 이에 관해 더 이야기해달라. 참여 당시 DICE의 진행 상황은 어떠했는가? 그리고 당신이 누린 자유는 어느 정도였는가?

리니아나 프래쳇: 작가에게 그런 상황은 그렇게 드문 일이 아니다(특히 프리랜서의 경우). 레벨이 구축되었거나 부분적으로 구축된 상황에서 참여하는 것 말이다. 처음부터 참여하는 게 아니라면 영화 세트가 모두 구축된 상태에서 영화 대본을 쓰는 것과 비슷하다. 까다롭긴 해도 불가능한 일은 아니다. 사실 저술을 훨씬 더 실제적인 예술 작품처럼 만들어 준다. 레벨을 기초로 스토리를 짜고, 다듬고, 조각하고 성형하는 것이다.

간혹 스토리를 역방향으로 써나가는 다소 기묘한 입장에 처하기도 한다. 캐릭터가 반드시 있어야 하는 장소라면 캐릭터를 그곳으로 이끄는 경로를 만들어 줘야 한다. 좀 염기적이긴 해도 정말 재미 있는 일이기도 하다.

Mirror's Edge에서 핵심 게임플레이 메카니즘(gameplay mechanics)을 정립하는 것이 1차적인 문제였다. 이를 보여줄 적절한 레벨을 만드는 것과 마찬가지로 말이다. DICE가 작가를 구하는데(이게 항상 수월한 일만은 아니다.) 시간이 좀 걸렸다. 그렇다고 팀이 빈둥거리면서 작가가 올 때까지 마냥 기다리기만 할 수도 없는 일이다.

내가 참여했을 때 게임 개발은 몇 년 동안 진행된 상태였다. 모든 레벨이 설계되어 있었고 내러티브적 관통선(narrative through-line)은 없는 상태였다. (되풀이하지만, 그것이 이상한 것은 아니다.) 그리고 페이스, 밀러, 로프번 같은 일부 캐릭터의 비주얼이 나와 있었다.



그래서 내가 할 일은 바로 그 관통선을 찾고, 공백을 메우고 뼈와 살을 더하고 생명을 불어넣는 일이었다. 게임 저술과 내러티브 설계는 말하자면 프랑켄슈타인과 같은 것이다. 스토리 조각들을 점진적으로 모아간 후 이를 결합시켜 하나의 완전체로 구성하는 과정인 것이다. 그 후 다듬어서 밖으로 내보내는 것이다. 괴물이다 보니 아이들을 공격하지 않기를 간절히 바라면서 말이다.

자유로움에 대해 이야기를 하자면, 게임 세계를 지지하는 내러티브적 구상을 정의하는 데 기여한다는 측면에서 상당한 자유가 있었다.(상임 프로듀서인 오브라이언과 내가 주로 맡아서 했다.) 하지만 이는 어디까지나 레벨 설계의 엄격한 경계 안에서다. 나는 우리가 창작해낸 세계를 아직도 자랑스러워한다. 다소 소실된 부분이 있어 아쉽긴 하지만 말이다.

작가가 창작은 했지만 최종 게임에 들어가진 않는 배경 정보는 어느 정도가 필수적인가? 그러니까 캐릭터의 뒷이야기나 이력, 조직이나 도시 등에 관한 정보 같은 것들 말이다. 어떤 종류의 그리고 얼마만큼의 이러한 정보가 필요한가?

리니아나 프래젯: 작가는 게임의 내러티브 구성의 모든 측면을 정립해야 한다. 게임 대중은 방산의 일각만 보더라고 작가는 표면 아래에서 이를 지지하는 모든 것을 완전히 이해해야 한다. 이로써 스토리와 캐릭터의 사실성을 더 높일 수 있고 아무렇게나 만들어졌고 공허해 보인다는 느낌을 줄일 수 있다.

캐릭터의 일대기는 캐릭터를 아는 데 도움이 된다. 베일들을 벗겨내면 실체가 나타난다. 캐릭터의 이력, 목표, 관계, 태도, 결정, 특성, 심지어 언어 등을 정의하는 일은 작가가 필수적으로 해야 할 일이고, 이는 애니메이터, 캐스팅 감독, 성우에게도 커다란 도움이 된다.

또한 레벨 설계자와 아티스트가 배경 스토리를 알고 있다면 이는 특히 게임 내 세계의 시각적 의미와 장소의 느낌과 목표를 정의할 때 더할 나위 없이 유용하다. Mirror's Edge에서 심지어 게임 내 세계에서 사용되는 제품의 목록과 광고 문구를 만들기도 했다. 게임 저술을 하다 보면 온갖 희한한 일까지 해야 할 때도 있다.

Overlord 시리즈는 이의 유머러스한 접근으로 잘 알려졌다. 게임 내에 (의도적인) 유머가 많지는 않다. 무엇이 장벽이 되었다고 보는가?

리니아나 프래젯: 게임 내에서 유머가 잘 먹히려면 다층적 접근이 필요하다는 것을 이해하지 못하기 때문에 장벽이 나타난다. 가령, Overlord에서 핵심 게임플레이와 레벨 설계가 본질적으로 아기자기하고 재미 있다. 그러니까, 아첨꾼들에게 둘러싸인 사악한 군주가 있다. 이들은 군주의 명령을 받고 마을을 습격하고 약탈을 자행한다. 이게 그럴 듯한 점이다.

게다가 이제 악당의 관점에서 세상을 보게 되는데, 이는 그리 자주 나타나는 게 아니라서 본질적으로 매력적이다. Dexter 같은 것이 얼마나 잘되어 있는지 보라. (그는 악당이기도 하고 그렇지 않기도 하다.) 또 대본과 게임플레이가 서로간에 짜임새가 있도록 하고 타이틀을 진정으로 이해하는 뛰어난 성우들을 쓰려고 항상 노력했다.

게임 공간에서 웃기는 게 쉬운 일이라고 말하려는 게 아니다. 특히 작가는 타이밍이나 전후 배경 등 보편적 코미디 도구에 대해 완전한 통제권을 가지고 있지 않다. 따라서 미시적 수준에서 설계자와 오랜 시간 심도 있게 일을 해야 한다. 그래야 이를 상쇄할 수 있다. 이는 상당한 노력을 요한다.

개인적으로 재미있다고 생각한 게임은 본질적으로 이러한 다층적 접근법을 구사한다. 특히 Psychonauts, Destroy All Humans, Tales of Monkey Island(모든 Monkey Island 게임들)와 같은 타이틀이 그러하다.

Overlord를 작업하면서 미소 짓게 해주고 웃겨주는 게임을 게이머들이 얼마나 높이 평가하는지 알게 되었다. 하다 못해 재미있는 애니메이션 하나, 또는 대사 한 줄 또는 한 조각의 게임플레이를 통해서라도 말이다. 패치 아담스까지 거론하진 않겠다. 하지만 코미디는 일반적으로 정당한 평가를 받지 못하는 경우가 흔하다. 그럼에도 지극히 강력하다.



Overlord

장르 질문: 게임의 여러 상이한 장르들이 스토리텔링을 더 멋지게 적용할 수 있을까? 또는 이는 설계자들의 몫인가?

리니아나 프래쳇: 헤밍웨이가 ‘판매, 아기 신발, 해지지 않음’으로 보여준 바와 같이 이야기라는 것은 단어 몇 개로도 할 수 있다. 단언하건대, 대부분의 장르는 강력한 스토리텔링(storytelling) 운반체가 될 수 있다. 이는 주로 팀의 내러티브적 감각과 내러티브를 게임 공간에서 얼마나 진지하게 받아들여느냐의 문제이다.

RPG와 어드벤처 게임은 전통적이고 1차원적인 스토리텔링 방식을 멋지게 적용하고 있다. 전개 속도가 조금 느린 액션-어드벤처 게임 역시 그러하다. 그러나 여기에 ‘확실적’이라는 개념은 통하지 않는다. 그와 비슷한 개념 역시 마찬가지다. FPS에서 스토리를 말하는 방식은 RTS나 플랫폼 게임(platformer)에서 스토리를 말하는 방식과 매우 달라야 한다.

나는 전개가 빠른 액션일수록 더 일찍 내러티브를 계획하고 레벨 설계 안에 더 정확히 구조화시켜야 한다는 결론에 도달했다(주로 시행 착오를 통해). 그렇지 않으면 스토리의 전개 속도와 전달이 게임플레이와 완전히 동떨어지기 십상이다.

불행히도 이런 유형의 게임은 내러티브를 맨 마지막에 다루는 경우가 빈번하다. 뒤로 미루면 미룰수록 스토리를 전달하는 일에는 더 많은 제약이 따른다. 지극히 1차원적인 방안만 남아 있는 경우가 흔하다.(그리고 값이 비싼 편이다.)

설계와 저술이 서로 겹쳐져야 할 필요성에 대해 어떻게 생각하는가? 즉, 진정한 게임플레이-기반 스토리텔링을 위해 긴밀한 통합이 필요하다고 생각하는가? BioWare가 이에 근접한가?

리니아나 프래쳇: 작가는 프리랜서 또는 정규 개발 프로세스에 더욱 많이 참여해야 한다. 설계자와 긴밀하게 일했을 때면 언제나 최고의 결과가 나타났다. 게임 업계의 경우 전문 스토리텔러를 참여시키는 게 유익하다는 인식이 일반적이다.

하지만 그들과 함께 무엇을 해야 하는지를 파악하는 일은 계속적 난제 이상임이 증명되고 있다. 저작에 대한 많은 오해들이 아직도 남아있고 저작에 걸리는 시간에 있어서는 특히 그러하다. 이야기를 만들기 위해서는 손가락으로 키보드를 툭툭 두드리며 단어를 쓰는 데 걸리는 시간이면 충분하다는 인식이 있다. 아무 단어나 치기만 하면 그냥 이야기가 되는 줄 안다.

작가가 마냥 스튜디오에 죽치고 앉아 있는 게 훌륭한 성과를 만드는 데 중요하다고 보지는 않는다. 인스턴트 메신저, Skype, SVN 등은 신이 내린 선물을 통해 세계는 훨씬 가까워 졌다. 명확하고 밀접한 의사소통 수단과 자원 공유 채널을 개발한다면 그것으로 충분하다.

게다가 작가라는 것은 자신만의 저술적 동굴을 탐사하기도 해야 하고 음악 속에서 몸을 뒹굴기도 해야 한다. 어쩌다 한번씩은 말이다.

팀들과는 얼마나 긴밀하게 일하는가? 대본을 보내기만 하는가? 아니면 스튜디오에 직접 가서 일을 하는가? 여러 프로젝트에서 취했던 상이한 접근법들을 이야기해 달라.

리니아나 프래쳇: 사실 ‘1차 원고, 2차 원고, 3차 원고 그리고 끝’이라는 그런 방식은 정말 싫다. 할리우드적 부류 말이다. 저작은 고쳐 쓰기다. 그리고 게임 분야만큼 이 말이 잘 들어맞는 곳도 없다. 엄청나게 반복적인 프로세스다. 개발 사이클의 나머지 부분과 보조를 맞추고 유연해야 한다.

개인적인 경험인데, 작가가 녹음 프로세스에 관여하는 것이 지극히 유익하다고 본다. 대사 한 줄 한 줄의 참된 의미를 알고 있고 긴요한 전후 상황과 캐릭터에 대한 심도 있는 지식을 제공할 수 있고, 이를 바탕으로 성우들의 멋진 연기가 우러나온다.

나는 관여했던 게임에 스튜디오 지원을 자주 해왔고 Overlord I과 Overlord II에서는 오디오 감독이었다.(오디오 가이드의 환상적인 댄 가드너와 팀 바렛이 보조를 했다.) 참 좋은 경험이었고 더 많은 작가들이 이러한 요구해야 한다고 생각한다. 최소한 보조 역할이라도 하게끔 말이다.

작가가 대사와 캐릭터에 엄청난 정열과 시간을 쏟은 만큼 감독으로서 까다로울 수밖에 없다고 본다. 게다가 새벽까지 깨어 있으면서 대본을 준비했고, 비중이 없는 캐릭터도 일일이 캐스팅을 했다. 정말 까다롭게 굴었고 과도하게 흥분한 상태였다.

요즘은 성우들을 모으고 있다. 마크 실크(Overlord 게임의 날(Gnarl) 역)는 환상적 발굴이었고 좋은 친구이기도 하다. 줄스 드 종은 Mirror’s Edge에서 페이스(Faith) 역할을 했고 Overlord: Dark Legend에서는 릴 레드와 도리스 그리고 Overlord II에서는 미스트리스 주노로 재능을 발휘했다.

Overlord 같은 게임의 녹음 작업은 굉장히 재미 있다. 마크, 댄과 함께 우리만의 지시 언어를 만들기도 했다. “귀에 거슬리는 경찰 목소리” = “좀 더 거친 목소리”, “풍차 소리 줄이기” = “덜 귀엽게”, “스쿠비처럼” = “음조 변경” 등 한 3년 정도 함께 일하다 보면 이렇게 된다.

대본을 만들 때 팀과 얼마나 협력했나, 그리고 얼마나 협력적이기를 바랬나?

리니아나 프래쳇: 트라이엄프 및 클라이맥스와 함께 한 Overlord 시리즈는 꽤 협력적이었고, 레벨 및 오디오 설계자들과 매우 긴밀히 협력했다. 이는 내러티브적 요구와 게임플레이적 요구가 비교적 조화롭게 어우러질 수 있었다는 의미다. Heavenly Sword에서도 그와 비슷했지만, 극도로 내러티브 위주의 게임이어서 레벨이 주로 스토리에 입각해 구성되기는 했다.

다른 프로젝트에서도 그랬던 것은 아니다. 심지어 작업 중인 게임을 본 적조차 없을 때도 있었다. 팀원 대부분이 내 얼굴조차 알아보지 못한다. 이게 앞서 말한 업계 전반에 걸친 문제의 증상이다. 즉, 회사에서는 작가나 내러티브 설계자를 팀에 어떻게 합류시켜야 할 지를 모르며 그래서인지 거리를 두는 경향이 있다.

하지만 내러티브 전문가들이 앞장서서 이러한 그릇된 생각을 깨뜨리고 팀과 더 긴밀한 융합을 요구해야 한다. 사람들이 이를 알아가고 있다. 우리는 동업자들.

일반적으로 제작의 어느 시점에 참여하는가? 어떤 시점에 관여하기를 원하는가?

리니아나 프래쳇: 이르면 이룰수록 좋다. 항상 그렇지 않다는 게 문제다. 프로젝트가 출범한지 1년에서 14개월 사이에 참여를 시작한 적이 몇 번 있다. 이 경우는 운이 좋은 것이다. 그러나 그것도 충분하지 않다. 레벨 설계가 모두 끝난 상태라면 특히 그러하다. 시작단계에서부터 바로 참여할 수 없다면 6개월째 정도부터는 참여하고 싶다. 이 때쯤이면 핵심 메카니즘의 배치가 끝나고 몇 가지 레벨 아이디어가 나와 있지만 대부분의 경우 전체 구조는 고정되지 않은 상태이다.

마찬가지로 중요한 질문인데, 그렇다면 제작의 어떤 시점에서 빠져 나오는가? 또, 어떤 시점에서 빠져 나오고 싶은가?

리니아나 프래쳇: 그게 딱히 정해져 있는 게 아니다. 다만 나는 대본이 완성될 때까지 그리고 이후에라도 필요하면 일을 하려고 노력한다. 주력 대본이 쓰여지고 녹음되고 배치되고 나면 비 VO 탐색 텍스트, 시스템 텍스트, 제목들, 매뉴얼 보강, 마케팅 카피, 그리고 여타 기본적으로 말을 다루는 작업들로 옮겨갈 것이다.

내러티브와 관련해 수정이 필요하다면 작가는 이에 반드시 관여해야 한다. 내러티브라는 아기의 손가락이나 팔을 잘라내면 어느 작가라도 기분이 좋지는 않을 것이다. 그러나 분명히 말하지만, 매스를 휘두르고 상처를 봉합하는데 가장 적합한 사람은 다른 아님 작가 자신이다. 이리 찢기고 저리 꿰 맞춰져 엉망이 된 스토리를 원하는 사람은 없다. 하물며 이를 만든 작가는 오죽하겠는가? 유감스럽게도 이런 기회가 항상 주어지지 않았다. 게임 업계는 내러티브를 참잔인하게 대하곤 한다. 앞으로 고쳐가야 한다.

컷신(Cutscenes)과 같은 영화적 경험에 대해 불만들이 많다. 반면 이게 효과적임을 계속해서 보여주는 개발자도 있다. 당신의 생각은 무엇인가?

리니아나 프래쳇: Metal Gear Solid와 Final Fantasy와 같은 게임의 팬 기반을 보면 컷신(cutscenes)을 즐기는 게이머들이 많다. 터무니없이 장황하고 긴 컷신도 마다하지 않는다.

개인적으로 게임에서 영화 흉내 내는 것을 별로 좋아하지 않는 쪽이지만 그럼에도 예술적으로 다듬어지고 적절한 시간으로 교묘히 전개되는 컷신을 위한 공간은 있다고 본다. 하지만 이 세 가지를 모두 해낸 게임은 희귀한 편이다. 양방향성은 잠시 제쳐두고라도 1차원적 스토리텔링을 개선하기 위해 우리가 할 일이 여전히 많다. 예외는 있겠지만 이점에 관한 우리의 힘은 부분적이다. 하지만 조금씩 나아지고 있다.

컷신은 내러티브적 틀 상자에서 여전히 중요한 도구이다. 손을 계속 때렸다고 망치를 버려선 안 된다. 더 잘 휘두르는 법을 배워야 한다.

컷신과 게임플레이 중 다이렉트 스토리텔링(direct during-gameplay storytelling)에 관한 이야기인데, 어느 것이 더 효과적이라고 보는가? 한 게임에서 공존할 수 있을까?

리니아나 프래쳇: 얼마든지 훌륭히 공존할 수 있다. 내가 작업한 대부분의 타이틀은 내러티브 전달 기법을 혼합해서 적용했다. Overlord는 컷신은 물론, 은밀히 주변적 및 지향적 다이얼로그(ambient and directional dialogue)를 많이 사용했다.

하지만 보다 양방향적인 컷신과 제한적/고정적 시점을 위한 더 많은 전후 배경(BioShock의 포트 프롤릭에서 얼음 안에서 동결된다거나, Half-Life 2에서 금속 시터들 운송 팻에 붙잡혀 있는 것과 같은)이 대단히 바람직하다. 그러나 여기에는 두 가지 근본적 문제가 있다.(사실 엄청 많을 테지만 내게는 이 두 가지가 가장 눈에 띈다.)

첫 번째는 이전에 언급한 바와 같이 양방향적 내러티브는 게임의 핵심 레벨 설계 구조의 지원을 받아야 한다. 단순히 끼워 맞추는 식은 안 된다. 개발자는 프로젝트의 시작 시에 내러티브에 대한 생각을 정해두어야 한다. 현실은 이와 다소 거리가 멀다.

두 번째는 획일적 해법은 없다는 것이다. BioShock, Portal, Half-Life 2는 게임 스토리텔링에서 부인할 수 없는 진보를 이루었지만 양방향적 요소는 비교적 작고 고립되고 억제된 공간에서 구성되었다.(레벨 설계가 큰 역할을 한다.) 이는 수 많은 외부적 장소를 가진 거대하고 탁트인 세상의 RPG나 전통적인 전략/어드벤처 게임 같은 곳에서 흉내내기 어려울 것이다.

이들이 중요한 진보들을 부인하진 않지만 이들은 여전히 작을뿐더러 양방향 대 비양방향 논쟁에 대한 즉각적이고 포괄적인 해답도 아니다. 하지만 언급한 게임들이 시각적 스토리텔링의 위력을 보여주었던 방식은 전체 게임 업계에 시사하는 바가 있다.

다른 매체의 스토리텔링에서 취하는 기법이 있다면 그것은 무엇인가? 취할 수 없는 것은 무엇인가?

리니아나 프래쳇: 이전의 프랑켄슈타인 비유로 다시 돌아온 듯 하다. 어느 정도 그럴기도 하고 그렇지 않기도 하다. 선, 구조, 줄거리 구상, 캐릭터 생성이란 중심적 요소들은 필수적이지만 이 매체의 특성 상, 다루는 타이틀에 맞게 기법을 항상 수정해야 한다.

게임은 영화 저술보다 TV용 저술과 비슷한 점이 많다. 제한된 자원으로 비교적 작은 공간에서 장면을 돌리고 캐릭터를 등장시킨다. 아울러 게임용 저술과 무대용 저술은 유사점이 있다. 특히 관객이 캐릭터와 상호 교류하는 방식에서 말이다. 게임에서의 차이라면 관객이 무대에 참여할 수 있다는 것이다.

스토리(특히 캐릭터)를 창작하면서 마음에 두는 가장 유용한 말 중 하나가 바로 ‘행동이 캐릭터다(action is character)’라는 피츠제럴드(F. Scott Fitzgerald)의 말이다. 이는 모든 스토리텔링 매체에게 중요하지만 행동이 매우 뚜렷하고 종종 매우 감정적 요소가 되는 게임에서는 특별히 중요하다.

게임에서 캐릭터와 이들의 행동이 따로 노는 듯하게 보이는 경우가 흔하다. 그래서 게임플레이의 중심적 전제와 함께 출발하려고 노력하는 가운데, 어떤 캐릭터가 그러한 행동을 할 것인가, 그들은 어디에서 등장할 것인가, 그들에게 무슨 일이 일어날 수 있는가, 그들의 정신 상태에 어떤 영향을 줄 것인가를 알아내기 위해 노력한다.



Mirror's Edge

예컨대, Heavenly Sword에서 숙련된 (또는 어느 정도 잔인한) 전사라는 사실은 평범하고 감정적인 인간이 되려 하는 나리코의 능력에 어떠한 영향을 줄까? 페이스(Mirror's Edge)를 육체적으로 격심한 노력으로 몰아가면서도 주변에서 벌어지는 일에 초연한 것처럼 보이게 하는 요인은 무엇인가?

인-게임 스토리텔링, 또는 이보다 더 긴밀히 통합된 스토리텔링으로의 진행이 불가피하다고 느끼는가?

리니아나 프래쳇: 후자에 정통하기 전에는 전자를 할 수 있다고 보지 않는다. 이를 행하는 데 있어 어려운 접목이 많을 것이다. 하지만 그렇게 되어야 한다. 좀 지저분해질 필요가 있다.

스토리를 더 매력적이고 독창적으로 만들기 위해 할 수 있는 일들이 정말 많다. 굳이 어렵고 난해한 일에 도전하지 않고도 말이다. 나는 게임에 대해 불 같은 열정이 있지만, 개발자들이 이제는 80년대식 할리우드 액션 영화라는 고철 덩어리에서 탈피하여 방향, 주제, 콘텐츠에서 좀 더 대담해졌으면 하는 바람을 하곤 한다.

게이머를 스토리텔링 운반 수단으로 이용하는 일은 향후 게임 내러티브에서 매우 중요해질 것이라고 본다. 현재, 게임에서만 볼 수 있는 독창적 개념인데, 매우 강력하고, 아직 시작 단계에 불과하다.

최고의 게임 스토리는 언제나 게임 세계의 ‘공백’ 내에서 협력자 정신을 통해 만들어졌다. 작가와 플레이어간에 말이다. 말 잘하는 마가렛 로버트슨이 말했듯이 “게임에 감정을 더 주입하는 것이 아니라 플레이어에게 감정을 더 주입한다는 문제이다.”

게임/스토리텔링의 전개 속도를 효과적으로 제어하고 만들어내는 것은 지극히 어렵다. 개발 팀과 같이 일할 때 작가 입장에서 어떻게 기여할 수 있는가? 그 프로세스에서 무엇을 배웠는가?

리니아나 프래쳇: 게임 작가는 불평 덩어리일 수 있다. 하지만 작가 입장에서 이 프로세스를 원활하게 하는데 할 수 있는 일이 많다. 규칙적인 커뮤니케이션이 정말 중요하다. 일방적인 무엇이 아니고 서로에게서 배울 점이 있음을 이해해야 한다.

이를 위해 열심히 노력해왔지만 정말 중요한 것은 통합이다. 레벨 설계자와 1대1로 일할 수 있다면 둘이서 내러티브가 전반적으로 짜임새를 갖도록 만들 수 있다. 자신이 단어 하나 쓴 적 없는 대본을 다루도록 하는 것보다 훨씬 바람직하다. 한 게임 설계자가 대본이 게임플레이에 잘 맞고 그 반대가 아니라고 느낀다면 작가가 그렇게 할 수 없는 상황에서 이를 보호하려 할 확률이 더 높다. 보좌관 역할을 해주는 것이다.

게임이란 협력적인 성격인데, 작가는 팀 구성원이라기보다는 외부 계약자인 경우가 흔하다. 이는 스토리의 전반적인 구상에 대한 통제력과 매력적인 스토리를 만들어내는 능력에 어떤 영향을 주는가?

리니아나 프래쳇: ‘스토리의 전반적 구상에 대한 작가의 통제력’이란 말이 다소 생소하고 익숙지 않아 보이는 것은 내게 매우 인상적이다. 대부분의 프로젝트에서 작가는 외부인이건 내부인이건 평민 계급 이하라고 보면 된다. 다른 엔터테인먼트 매체도 마찬가지이다(US의 성공한 TV 작가 제외). 그런데 게임 업계는 작가 전용으로 하층 계급을 몇 개 더 추가해놓은 것 같다. 말했지 않은가! 작가라는 것은 불평 덩어리라고!

결국 팀의 일원으로 일하고 있는 것이다. 따라서 계약직 작가나 내러티브 설계자로서 최종 결정을 내리는 사람은 될 수 없다. 특정인에게 게임의 내러티브를 담당하도록 하는 일은(다른 일은 하지 않으면서) 아직도 꽤나 생소한 얘기다.

그래서 새삼스러울 것도 없지만 작가가 가진 힘이란 매우 제한적인 것이다.(상상 이상이다). 내러티브 대 게임플레이라는 지뢰밭을 헤쳐나가고 있기 때문에 그러하다. 결국 통제력이라기보다는 단지 입력의 문제로 귀결된다.

다시 한번 작가가 팀에 어떻게 통합될 것인가와 내러티브가 얼마나 진지하게 받아들여지느냐는 문제로 되돌아간다. 사정은 좋아지고 있지만 작가들은 아직도 충분히 활약을 하지 못하고 있고 처우도 부실하다. 게임 저술에서는 훌륭한 것이 문제가 아니라 그게 허용이 되는가가 문제이다.

좀 더 세부적으로 들어가서, Heavenly Sword의 카이라는 캐릭터는 자유분방하고 엽기적이다. 이의 많은 부분이 그녀의 다이얼로그에서뿐 아니라 그녀의 애니메이션과 캐릭터 설계를 통해 전달된다. 이 상호작용에 관해 이야기해달라!

리니아나 프래쳇: 카이의 비주얼이 먼저 나왔다. 그 다음 그녀의 형상에 영혼과 움직임을 불어 넣었다. 카이 주변을 맴도는 지독한 잔인함, 그리고 이어지는 초연함에 대비되도록 카이가 고양이 비슷한 형상에 움직임은 활발하도록 하려 했다. 신나게 뛰어다니거나, 직설적으로 말하는 등 그녀에게서만 볼 수 있는 어떤 느낌을 만들어 주었다.

어린 캐릭터를 다루는 일은 언제나 쉽지가 않다(카이의 정신 상태가 육체적 상태보다 더 어린긴 하지만). 귀여운 것과 괴상한 것, 짜증스러운 것 사이에는 가느다란 선이 존재한다. 카이 배역으로 아동 성우를 이용하지 않는 것이 실질적으로 도움이 되었다고 본다. 상당히 폭력적인 카이의 캐릭터를 고려하면 복잡했을 것이다.

카이는 게임에서 가장 난해한 역할이었던 것 같다. 그래서 리디아 배스크시(카이의 목소리를 내고 연기도 한 배우)와 카이의 캐릭터, 과거, 게임 안에서의 여정에 대해 이야기하며 상당한 시간을 보냈다.

리디아는 카이의 여러 단면들을 제대로 이해할 수 있었다. 카이의 쾌활함, 잃어버린 순결에 대한 집착, 자매로 받아들인 노리코에 대한 지극한 헌신 등을 말이다. 어떤 면에서 Heavenly Sword는 러브 스토리라는 주장을 항상 해왔다. 남녀간의 사랑 이야기가 아니라 형제애에 관한 것이다.



Heavenly Sword

게임 스토리의 한 축이라 할 수 있는 캐릭터의 스토리텔링 기능에 대해 듣고 싶다.

리니아나 프래쳇: Heavenly Sword에서 잘되었던 것은 내러티브적 관점에서 캐릭터를 허비하지 않았다는 것이다. 등장 인물이 많진 않았지만 서로의 삶에 긴밀히 연결되어 있었다. 게임 주제 중 하나는 가족 관계의 이따금 뒤틀리는 본질이다. 처음에는 나리코와 센, 즉 딸과 아버지, 스승과 제자로서의 관계를 통해, 그리고 카이와의 인연을 통해 나타났다.

그 다음 보한과 그의 아들 로치의 변덕스러운 관계에서, 그리고 장군들인 험테일과 플라잉 폭스의 유치한 음모에서 반영되고 변형되었다. 험테일의 경우 나리코와 셴의 관계를 통제 불능으로 만드는 도구, 즉 둘 사이를 떼어놓는 도구였고 플라잉 폭스는 카이 스토리에서 주요 역할을 한다.

NPC(카이는 그 이상이었지만)는 스토리의 주제, 그리고 주인공과 상대방의 주요 특성을 부각하는데 참으로 중요하다고 본다. 이들은 실로 게임 세계의 내러티브적 기둥이다.

Heavenly Sword의 등장인물은 작지만 적절하다고 이야기했다. [켄 레빈](#)은 BioShock에서 수 많은 NPC를 잘라내고 여러 가지 역할을 하나의 캐릭터로 통합하는 것에 대해 이야기했다. 그러나 많은 게임에서 NPC는 복잡하게 얽혀있다. 이는 폐기할 수 있거나 본질상 대체할 수 있는 것들이다. 게임 안의 캐릭터 문제에 대한 당신의 생각은 무엇인가?

리니아나 프래쳇: 난해한 문제이다. 우선 NPC가 하는 기능은 게임이나 장르에 따라 다를 수 있기 때문이다. 좋은 캐릭터는 오랜 여운을 남긴다. 게이머는 개발자가 생각하는 것보다 이들에 대해 훨씬 더 잘 안다. 따라서 이들의 제작에 훨씬 더 많은 주의가 필요하다.

솔직히 말해 내가 작업했던 하나 하나의 캐릭터에 대해 내가 원했던 모든 것을 할 수 있었던 적이 없었다. 계약적으로 그럴만한 자유는 항상 얻을 수 있는 게 아니다. 팀에서 일할 때라도 이를 위해 필사적으로 싸워야 하는 경우가 다반사다. 하지만 내가 알고 있는 가장 성공적인 캐릭터들은(게이머 피드백 측면에서) 강력한 테마가 그들의 개성, 특징, 버릇에까지 속속 스며들어 있었다. 다소 과장된 정도까지 말이다. 게임 공간에서 캐릭터의 섬세함을 위한 여지가 항상 있는 것은 아니다.

Heavenly Sword에서 게이머가 캐릭터의 감정적 여정 중 일부에 실제로 참여하게 함으로써 형언하기 어려운 게이머와 캐릭터간 결속을 창조하는 데 도움이 되었다고 본다. 당신이 말한 대로, 캐릭터들은 상호 대체가 가능하고 레벨 설계의 이야기 부분에 불과한 경우가 너무 흔하다.

해법은 게임 세계에 캐릭터를 적절히 고착시키는 한편, 게임플레이 신호 표지든 걸어 다니는 지침서든 간에, 이들이 현재 수행하고 있는 역할로부터 그들을 격상시키는 것이다. 하다 못해 세상의 한 단면을 조명한다거나, 관계적 역학에 이해를 돕는다거나 하는 식으로 말이다. 캐릭터는 스토리의 기둥이다. 그러므로 각 캐릭터를 가치 있도록 만들어야 한다.