



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

기술을 높여라: 비디오 게임 작가 수잔 오코너 (Upping The Craft: Susan O'Connor On Games Writing)

크리스티안 너트(Christian Nutt)

가마수트라 등록일(2009. 11. 20)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4196/upping_the_craft_susan_oconnor_.php

베테랑 비디오 게임 작가인 수잔 오코너는 게임 스토리를 개선할 여지가 많이 있다고 생각한다. 그리고 그녀는 그 방법도 알고 있다. 그녀는 상업적 성공과 뛰어난 서사 관점 모두를 갖춘 업계 최고의 프로젝트 중 상당수에 참가했기 때문이다.

에픽의 <기어스 오브 워>는 스토리텔링 부분에서 한 방 먹인 게임이었다. 그러나 우비소프트 몬트리올의 <파 크라이 2>는 서사적 관점에서 깊이 생각한 실험적 게임이다. 그리고 오코너는 이 두 게임에 모두 참여했다. 또한 그녀는 2K 보스턴/오스트레일리아의 <바이오쇼크>에도 참여했다. 이 게임은 그녀에게 2008년 게임 디벨로퍼 초이스 상의 공동집필상을 안겨주었다.

오코너와의 이 인터뷰에서 가마수트라는 게임 서사에 따르는 어려움뿐만 아니라 개발 스튜디오가 작가와 함께 일을 하는 올바른 방식 또한 논의할 것이다. 게임 경험을 방해하지 않고, 게임 경험을 증진시키는 스토리를 전달하려면 어떤 절차가 최선인가?

이어질 심층적인 논의에서는 플레이어들을 사로잡는 서사의 트릭은 물론 스토리텔링의 철학과 기술을 논할 것이다. 게임과 개발자들이 게임 서사에 대해 무엇을 할 수 있고, 어떻게 해야 하며, 앞으로는 어떻게 해야 하는지에 대한 화두를 던지는 데 이 인터뷰의 목적이 있다.

어떻게 게임 스토리 집필에 뛰어들게 되었는가?

수잔 오코너: 음, '뒷문'으로 들어왔다. 나는 처음부터 직업적인 작가가 되고 싶었고 그것을 목표로 삼았다. 그러나 그 때 나는 작가들이 어떤 식으로 돈을 버는지 몰랐고 머릿속에서 작가 활동에 대한 큰 그림이 그려지지 않아 매우 혼란스러운 상태였다.

그래서 나는 여러 가지 영역에 대해 사람들에게 말하기 시작했고 나의 갈 길을 명확히 정하려 했다. 어떤 종류의 글을 쓸 것인가? 희곡? 영화대본? 방송대본? 하이쿠? 시리얼 박스 뒤에 들어가는 광고 문구? 무엇을 할 지 잔뜩 벌여놓기만 하고 갈피를 못 잡고 있었다.

그 때 이곳(오스틴)의 어느 스튜디오에서 일하던 사람을 만나게 되었다. 그는 아동용 게임을 만들고 있었다. 너무나 우연히도 그 때 그들은 소녀들을 겨냥한 파자마 파티 게임을 만들고

있었다. 4명의 작은 소녀 아바타가 스크린에 나와서 내내 수다떨고 날뛰는 게임이었다. 따라서 이들은 아동용 게임에서 별로 필요가 없었던 대본 작가를 절실히 필요로 하고 있었다.

나는 자격이 있었다. 우선 난 여자였고, 그리고 파자마 파티에 가본 적도 있다. 그 분야에서는 전문가라 할 만 했다. 나는 그런 식으로 일을 시작했다. 또한 그들은 나에게 맡겨 완성할 일들이 많았다. 나는 작가 겸 제작자 같았다.

그런 식으로 몇 년 동안 일했다. 제품의 제작 주기는 보통 6~8개월이 걸린다. 그나마 아동용의 간단한 제품일 때조차도 그렇다. 그러나 아동용 제품은 많은 실수를 저질러도 눈치채는 사람이 많지 않기 때문에 좋았다. 아이들은 매우 관대한 소비자들이다. 평균연령이 5살 정도밖에 안 되기 때문에 실수를 저질러도 인터넷에 올리거나 화를 내지 않는다(웃음).

아무튼 정말 좋았다. 우리 중 게임을 만들어 본 경험이 있는 사람은 없었다. 디자이너들 전원은 아키텍처 관련으로 학위를 받았다. 나는 미술사와 영어를 전공했다. 뭔가 할 줄 아는 사람은 없었다. 우리는 한 때의 바보 우리와도 같았다. 당시에 게임 제작 경험이 있는 인원은 있었지만 우리 회사에는 전혀 없었다. 게임 제작은 정말로 즐거운 작업이었다.

마치 대학 시절로 되돌아간 것 같았다. 떠들썩하게 일을 벌이면서 뭔가를 배워가고 결과물을 만들어내던 시절처럼 말이다(웃음). 물론 그렇게 만든 게임으로는 상을 탈 수는 없었다. 그러나 그 시절은 너무나 즐거웠기에 내가 게임 업계에 발을 담갔던 시절 중에서 최고의 순간 중 하나였다. 나는 일을 즐겼다. 아무튼 그런 식으로 시작하게 되었다.



기어스 오브 워

거의 모든 게임에는 텍스트가 있다. 그러나 아직도 별도의 전문 게임 작가가 게임 제작에 참여해야 한다는 점을 중요하게 여기지 않는 곳이 있는 것 같다. 스튜디오 측에 그 점을 어떻게 납득시켰는가?

수전 오코너: 나는 그것이 미묘한 문제라고 생각한다. 어떻게 보면 게임 작가는 자신들의 일이 무엇인지, 그리고 어떤 문제를 마술처럼 멋지게 처리할 수 있는지를 스스로 분명히 말할 책임이 있다. 나 같은 경우라면 방 안에 들어가서 문을 닫았다가, 6개월 후에 문을 벌컥 열고 나와서 말할 것이다. “이것 봐! 스토리가 완성되었어!”

작가가 아닌 사람들에게 창작 과정에 대해 설명해도 알아듣지 못하지만 관심은 보인다면, 이 방법이 도움이 될 거라고 생각한다. 나는 이러한 사람들의 이해 부족이 창작의 진가를 인정 못하게 만드는 큰 장벽이라고 생각한다.

이는 게임 디자인에도 유사하게 적용되는 문제이다. 디자인은 에테르로부터 뭔가를 고집어내는 작업이다. 그러나 이 업계에는 디자인 작업이 ‘기능’이라고 인식될 만큼 많은 디자이너가 있다. 그러나 그만한 작가는 없다. 때문에 우리는 적출 대접을 받지 못하는 것이다.

주변을 둘러보면 이런 말이 나올 것이다. “디자이너들이 무려 4,700만 명이나 있어. 이 디자인에는 분명 뭔가가 있을 거야.” 하지만 만들어지는 것은 아무것도 없다. 오직 방법론만이 있을 뿐이다.

물론 스토리 집필에도 뭔가 특별한 것은 있다. 디자인보다 약간은 쉽다. 좌뇌보다는 우뇌를 많이 쓰게 된다. 그러나 팀과 함께 일하면서 무엇을 할 수 있고 무엇을 도울 수 있는지를 분명히 말하면서 모든 단계마다 팀을 돕는 것이 훨씬 좋다고 생각한다. 그렇게 함으로서 개발팀의 일을 이해할 수 있고, 그 지식을 집필의 프리즘에 집어넣을 수 있기 때문이다.

게임 개발 말미에 개발자들은 “으음, 작가들을 좀 더 빨리 채용했으면 좋았을 뻔 했어.” 하는 말을 하곤 한다. 그게 사실은 맞는 말이고 게임의 품질을 높이는 길이다. 개발 막판이 되어서야 내가 참여한 게임들은 거칠다. 그러나 개발 초기부터 내가 함께하면 뭔가가 분명 변하기 시작한다.

나는 당신의 질문이 “그러한 전환을 어떻게 일구어냈는가?”라고 생각한다. 나는 뭐라도 좋은 글을 쓰면 다른 사람들을 돕는 거라고 생각한다. 다른 사람이 좋은 게임을 집필하면 그것은 작가로서의 나에게 도움이 된다. 이것 봐. 저 사람들은 이렇게 했어. 어떻게 하면 이렇게 할 수 있지? 물론 그것은 그들이 그 프로젝트에 오랜 시간을 투자했기 때문이다.

밸브 사의 작업 공정은 매우 뛰어나다. 그들은 그런 식으로 일처리를 한다. 사소한 것 하나에도 미친 듯이 반복해서 매달리고, 제대로 작동하지 않는 것은 던져 버린다. 이들은 신속하게 시제품을 만드는 방식을 발견했다. 나는 게임 속의 모든 것을 무수히 반복해서 생각해본다. 나는 디자이너들이 형편없게 만든 그림을 보고는 그걸 가차없이 집어던져 버렸다. 가슴아픈 일이었지만 작품을 완성시키려면 어쩔 수 없었다.

집필에도 같은 논리를 적용할 수 있을 것이다. 사람들이 그 연결고리를 알게 된다면 이렇게 말할 것이다. “오, 좋은 것을 만들려면 시간이 필요해 나도 좋은 글을 쓰려면 많은 시간을 투자해야 하겠군.”

나는 사람들이 집필에 대해 이런 생각을 하고 있다는 인상을 받았다. 물론 동감하지 않을 수도 있겠지만 앉은 자리에서 처음부터 끝까지 막히지 않고 다 쓸 수 있다는 식의 사고방식 말이다. 심지어는 소설도 1페이지에서 300페이지까지 막힘 없이 써서 완성할 수 있다고 믿는 것 같았다. 그러나 그럴 리는 없지 않은가.

수잔 오코너: 나 역시 그렇다고는 생각하지 않는다. 그런 식으로 글을 쓰는 작가들이 있다고는 들었다. 그러나 그런 사람을 실제로 만나본 적은 전혀 없다. 물론 나도 그런 식으로는 일 안한다. 나는 문자 그대로 사방을 다 돌아다니며 일한다. 나는 세로 4인치, 가로 6인치 색인 카드와 압정을 엄청나게 많이 써 대기로 유명하다.

작가들마다 일하는 방식은 다양할 것이다. 그러나 게임 집필에서 그런 방식은 불가능하다.

사람들은 기승전결이 분명한 스토리를 접하고 싶어한다. 그러나 그 스토리가 게임 속에서 전달될 때 작가 아래의 기반은 계속 흔들리기 마련이다. 스토리를 게임 디자인과 통합시킬 때는 집필에 대한 비선형적 접근이 유용하다고 생각한다. 한 번에 모든 글감을 다 내보내고 싶은 것이다. 그러나 어떻게든 기본적인 것에 매달릴 수 있는 것이 우선이다.

나는 스토리 작업을 할 때 대부분의 사람들이 그냥 지나치려는 가장 기본적이고 절대적인 핵심에 매달린다. 이는 항상 지켜야 하는 원칙이다. 스토리에는 의미가 있다. 그 의미는 흥미를 가진 모든 사람이 다 파악할 수 있어야 한다.

아주 핵심적인 부분을 항상 제 자리에 두어야 한다. 그렇지 않으면 의미 없는 스토리를 만들어낼 것이다. 게임에서도 이런 일은 벌어진다. 스토리가 의미 없으면 게임을 플레이하다가도 “내가 이 짓을 왜 하지?” 하는 의문이 들 것이다.

모든 레벨이 이미 작업에 들어간 이후에 작가가 영입된 경우 작가가 기존에 만들어놓은 레벨을 맥락에 맞게 구성하기 어려운 문제가 발생할 수도 있다. 이런 문제를 많이 겪어 봤는가?

수잔 오코너: 물론이다. 그런 일은 분명히 일어날 수 있다. 어떤 때는 제자리에 잘 맞게 스토리가 안착되지만, 그렇지 않을 때도 있다. 좋은 질문이다. <파 크라이 2>처럼 모든 것을 지배하는 구조가 있기에 별 문제가 없는 게임도 있다. 그런 게임이라면 자유정보다는 모래상자에 가까운 형태로 디자인이 이루어진다. 그러나 그렇지 않은 게임도 있다. 즉 각 레벨의 다른 레벨과 비교되는 특성을 갖고 있는 것이다.

나는 최근 프로젝트에서 작가로 일한 대니 맨리와 함께 일한 적이 있다. 그는 뉴욕 출신의 극작가이다. 나는 뛰어난 실력을 갖춘 그와 함께 일하는 것이 너무나도 좋다. 그는 모든 레벨에는 독자적인 작은 스토리가 있어야 한다고 생각한다. 나도 거기에 동감한다. 지배적인 스토리는 이 작은 스토리들을 모두 한데 묶는 명시 선집 같은 노릇을 해야 한다.

따라서 나는 이 모든 것을 한데 결합시키는 방식에 대해 생각했다. 대부분의 경우 가벼운 터치를 사용하는 것이 가장 현명한 판단인 것 같다. 어느 정도는 손을 흔들 필요도 있다. 정말 잘 써보려고 했는데 사람들이 “그래서요? 아무 느낌도 오지 않습니다.”라고 말할 수도 있다. 이는 게임 집필에 항상 도사리고 있는 위험이다. 어떤 때는 정말 아무 느낌도 오지 않을 때가 있다. 어떻게 보면 그게 정상인지도 모른다(웃음).

사람들은 게임 구조 속에서 게임 경험을 해왔다. 일부 게임은 보다 노골적으로 게임 구조를 다루고 있다. 그 개념은 게임의 부분 하나하나를 모두 에피소드처럼 만드는 것이다. 즉 게임의 각 부분이 저마다 작은 완결된 스토리 구조를 갖추고 있는 것이다.

그래서 당신이 개발을 진행할 때 게임의 일부분을 새로 첨가해 넣거나, 잘라내거나, 이동시키면 분명 이익이 있을 거라는 생각이 든다. 실질적인 관점에서의 이야기이다. 그러나 당신은 이를

좋은 방식이라고 생각하는가? 아니면 가급적 최선의 게임을 만들어내기 위한 다른 계획이 있는가?

수잔 오코너: 음, 좋은 질문이다. 사실 답은 나도 모른다. 나는 모든 프로젝트는 다 다르다고 생각한다. 그에 대한 답은 상황마다 다를 것이고 그런 것을 답이라고 내놓고 싶지는 않다.

물론 어떤 때는 에피소드 방식으로 일을 진행할 때도 있고, 어떤 때는 <갓 오브 워>처럼 하나의 큰 이야기를 통해 진행할 때도 있다. 그렇다. 나는 그 게임을 좋아한다. 거기에 대해서라면 얼마든지 많이 말할 수 있다. 나는 그런 방식이 효과가 있다고 생각한다. 그 방식은 믿을 수 없을 만치 단순하다.

플레이어가 복잡한 감정을 느끼게 하면서도 스토리 내용 자체는 간단하게 만들어 플레이어가 많은 것을 기억할 필요가 없게 하는 방법은 매우 많다고 생각한다. “게임 <갓 오브 워>를 구했군. 반드시 끝까지 가보겠어.” 또는 “꼭 공주를 구하겠어.”라고 말하는 것이 사람 심리이다.

플레이어의 기억력이 얼마나 되는지는 알 수 없다. 켄 레빈은 이를 ‘플레이어 RAM’이라고 부른다. 이를 위해 어떤 보호조치를 취해야 할까? 플레이어들이 상황을 인식하기 위해 사용할 수 있는 저장공간은 자기 두뇌뿐이다.

플레이어 머리속의 동조 백업을 몇 번이나 사용해야 할까? 스토리 내용을 간단하게 유지하고 감정적인 연외의 뜻은 풍부하게 하는 것이 작가인 나의 목표이다. 그래야 플레이어가 게임을 하다가 말의 장벽에 막히는 사태를 피할 수 있다. 플레이어를 움직여 게임을 계속하게 할 간단한 스토리면 되는 것이다.



<바이오쇼크>

그러한 관점에서 볼 때 <바이오쇼크 1>에서 많은 캐릭터를 없앤 방식에 대해 말할 수 있을 것이다. 그들은 분명 원래의 아이디어는 살려두면서도 그 아이디어를 훨씬 적은 캐릭터 속에

압축시켰다. "4명의 캐릭터가 빚어내는 이야기를 어떻게 한 캐릭터 속에 압축시킬 수는 없을까?"하는 식이다. 결국 창의적인 성향을 가진 사람들은, 다른 사람들이 따라갈 수 있는 것과 따라가려고 마음먹은 것에 항상 동감하는 것은 아니지 않는가.

수잔 오코너: 물론 나도 알고 있다. 게임과 함께 밤낮을 보낼 수 있고, 완전히 축어적인 표현이지만 게임을 재인용할 수 있기에 재미가 있다. 나나 다른 사람들은 게임을 하고 있다는 사실을 쉽게 잊는다. 마치 가랑비에 몸이 젖는 줄 모르는 것 같다. 영화를 만드는 사람들은 축어라고 일을 한다. 그러나 영화를 보는 사람들은 그저 낸 돈만큼의 즐거움을 얻으려고 할 뿐이다. 게임에도 이는 똑같다.

플레이어에게 너무 많은 것을 주고 뭔가 멋있어 보이는 것을 만들 필요가 없다. 플레이어들은 그것을 그저 소음으로 받아들이며 누구도 그것들을 진지하게 들여다보지 않는다. 대신 플레이어와 게임 플레이에 직접적으로 연결된 것들을 찾으려고 해 보라.

다른 사람과 이야기를 해보면 당신이 게임 내러티브의 조건에 대해 매우 다양한 접근방식을 취하고 있다는 것을 알게 될 것이다. 심지어는 당신이 작업한 게임들도 <기어스 오브 워>처럼 게임마다 그 방식이 매우 다양하지 않은가.

<기어스 오브 워>는 분명 매우 간결한 서사 방식을 채택하고 있다. 컷신과 미션이 번갈아 가면서 나오며 그 중간중간에 캐릭터의 목소리가 들어가는 하지만 그 목소리는 그리 많은 내러티브를 포함하고 있지는 않다. 모두 "아후~ X발!" 정도이다. 이는 게임의 분위기를 더해주는 정도이다.

<바이오쇼크>는 컷신 때문에 멈추는 부분이 없다. 대신 캐릭터간의 상호작용이 있다. 그리고 많은 녹음이 들어가 있다. 오픈 월드 게임인 <파 크라이 2>에서는 또 완전히 다르다.

수잔 오코너: <파 크라이 2>에서는 매우 대단한 방식을 사용하려 한 것 같다. 그 중 내가 마음에 드는 것은 내러티브 디자이너인 패트릭 레딩을 투입한 것이다. 그는 믿어지지 않을 만큼 뛰어난 실력을 갖추었다. 그 사람의 머릿속은 어쩐 그렇게 신속하게 움직이는지 신기하다.

그와 크리에이티브 디렉터인 클린트 호킹은 게임 스토리 전달 방식을 바꾸는 데 필요한 현명한 아이디어를 갖고 있었다. 이들은 매우 복잡한 시스템을 개발해냈지만, 나는 그런 것까지 판단할 생각은 없다.

아주 간단한 사례 하나를 들겠다. 내가 입에 담기 매우 좋아하는 사례이다. 삼각형 두 개로 이루어진 다윗의 별을 상상해 본 후, 이를 두 번 이등분해 보라.

두 삼각형 중 위가 뚱뚱하고 아래가 날카로운 삼각형은 게임플레이 정보이다. 그리고 위가 날카롭고 아래가 뚱뚱한 삼각형은 스토리 정보이다. 이를 관통하는 두 줄의 선을 그어라.

NPC에게 다가갈 때는, 게임플레이의 위쪽에 있는 것이다. NPC가 이렇게 말한다. "언덕을 건너 오두막으로 들어가 상대방을 쏘라." 여기서 플레이어는 어떤 스토리 정보도 제공받지 못한다. 그러나 메카니즘은 엄청나게 많이 받았다. 여기에 흥미 있어하는 플레이어들이라면, 알아야 할 것은 이걸로도 족하고 움직이는 일만 남았다. 가서 상대방을 쏘면 그는 그에 상응하는 게임플레이 및 스토리 정보를 제공할 것이다.



파 크라이 2

뉴스 스토리를 쓸 때와 같은 역피라미드 구조이고 그 맨 위에서 뭔가를 한다라... 똑바로 선 피라미드는 아직 듣지 못했지만, 어떤지 감이 온다.

수잔 오코너: 그렇다, 우선 이 삼각형의 중간은 대충 이렇다. “대장을 찾아라. 모든 수뢰 기록이 거기에 있다.” 무슨 말인지 알겠는가? 이 정도면 메카니즘과 의미가 거의 동일하게 있다. 여기서 계속 게임을 진행하면 모든 스토리가 다 나오게 된다. 예를 들면 이런 식이다. “그 놈이 내 형이어도 상관없어. 죽여버릴 거야.”

이는 잡아당기는 모델이기 때문에 플레이어가 물으면 그가 듣고 싶어하는 스토리가 나온다. 이는 게임 스토리의 가장 큰 문제이다. 플레이어들에게 의미 있는 방식으로 그들이 듣고 싶어하는 스토리를 어떻게 전달할 것인가? 아주 큰 문제이다.

컷신 기반 내러티브에 대해 많은 생각을 했다. 처음에 컨퍼런스에 가기 시작할 때부터 사람들이 이런 말을 하는 것을 들었기 때문이다. “컷신은 좋지 않아. 쓰면 안 돼.” 하지만 나는 항상 이런 생각이 들었다. “컷신이 항상 나쁘지는 않아. 어떤 때는 매우 좋을 때도 있어.”

처음에 내 생각은 이랬다. “어떤 게임의 컷신은 좋지 않아. 어떤 게임은 컷신이 좋은 것도 있고.” 하지만 그리 단순한 문제는 아니었다. 이는 게임의 페이싱(속도) 조절에도 마찬가지로이다. 어떤 때는 페이싱이 더욱 중요하다. 게임의 품질도 중요하지만 페이싱은 더더욱 중요하다.

수잔 오코너: 나도 완벽히 동의하는 바이다. 그리고 그것은 작가 한 사람의 힘으로는 어쩔 수 없는 문제이다. 그 때문에 작가가 개발팀과 오랫동안 일하는 것이 매우 중요하다는 것이다. 작가가 개발팀과 함께 상주할 필요는 없지만 그래도 주변을 어슬렁거릴 필요는 있다.

무엇보다도 먼저 상호간에 신뢰를 쌓는 것이 도움이 된다. 다른 사람이 내놓은 것을 중요하게 여기는 마음도 필요하다. 나는 진심으로 존경스러운 디자이너와 작업할 때 그의 생각만을 알아내고 싶었다. 그래서 우리는 이렇게도 저렇게도 이야기할 수 있었다.

나도 개발팀의 경의를 얻을 수 있다면 매우 뛰어난 게임을 만들 수 있다. 그리고 페이싱 같은 것들에 대해 생각할 수 있으며 게임 내 요소들의 통합방식과 어떤 게임플레이 경험을 논해야 할지도 생각해 볼 수 있다.

스토리는 마지막 레벨로 가면 중요치 않게 되니까, 이 레벨에서는 심호흡을 해야 할까? 여기서는 무엇을 해야 할까? 마지막 레벨은 비현실적으로 흐른다. 그러면 플레이어들의 얼굴에 찬물을 끼얹어서라도 현실감을 맞춰야 할까? 거의 마지막 단계에 왔으면 “이만 끝낼까?” 하는 생각도 하고 나눌 수 있다.

그 후 우리는 디자이너들이 차를 어떻게 몰고 싶은지에 대한 여세를 느낄 수 있게 된다. 그러면 어떻게 해야 스토리를 발전시킬 수 있을지 알 수 있다. 그리고 가끔씩은 그와 대조되는 일도 생길 수 있다. 그는 어떤 게임 경험을 만들어내려고 하는가? 그렇다면 나는 어떻게 해야 그 게임경험을 확장시키고 의미 있게 만들 수 있나?

팀 구조로 넘어갔을 때 파트릭 레딩이 내러티브 디자이너로 있는 우비소프트 몬트리올을 언급했다. 이 팀에서 그는 작가들과 의사소통하고 디자이너들에게 콘텐츠를 전해주었다. 개발팀과 작가들 사이의 가교가 되어주고 절차 진행을 관리하는 내러티브 디자이너를 두는 것이 중요하다고 생각하는가?

수잔 오코너: 물론 그렇게 생각한다. 시스템 디자인에 더 깊이 연관된 내러티브 디자이너도 있을 수 있다고 생각한다. 특히 <파 크라이 2>와 같은 거대한 게임을 만들 때는 더욱 중요하다고 생각한다. 그들은 게임의 기술적 측면에 빠져든 다음 이를 작가들이 알아들을 수 있는 말로 전달해 통역할 수 있으며 그 역도 가능하다. 마치 UN의 동시통역사와도 같다(웃음). 나는 그것이야말로 내러티브 디자이너의 실력이라고 생각한다.

아니면 아예 편집자를 한 명 두는 것도 좋다. 머리 속에 대역폭을 가지고 있어 레벨 디자이너와는 레벨 이야기를, 작가와는 캐릭터를 창조하는 데 필요한 것을 논할 수 있는 사람 말이다. 나는 이런 프로젝트도 진행해 본적이 있으며 매우 대단했다. 이러한 입장에서 일할 수 있는 것은 작가와 편집자에게 매우 대단한 일이다.

나는 작가는 개발팀과 매우 강한 유대관계를 가져야 한다고 생각한다. 그렇지 않은가? 하지만 이것도 일부에 불과하다. 또 다른 일부는 약간의 업무공간이다. 하지만 이것들이 항상 맞물려 돌아가지는 않는다. 개발팀의 사람 대부분은 작가가 아니기 때문이다.

앞아서 그들에게 “집필에 관한 모든 것을 말하고 싶어요!” 라고 말한다면, 이는 프로그래밍, 디자인, 또는 각 분야의 전문가들의 몫이 된다. 그들은 그런 것들을 제공해야 하기 때문이다. 레벨 디자이너가 작가의 방에 들어가 레벨 디자인에 대해 이야기한다고 했을 때 대화가 얼마나 지속되겠는가?

물론 오래 지속될 리가 없다. 레벨 디자이너는 HBO 방송 프로그램이나 텍스터 외에는 작가들이 흥미 있어할 주제를 모르기 때문이다. 그러면 레벨 디자이너는 이렇게 말할 수 밖에 없는 것이다. “자, 아시다시피 여기 제가 원하는 레벨 지도를 가져왔습니다.”, “텍스터는 대단해요!”

그리고 작가는 다른 사람들과 가치있는 것을 공유할 수 있도록 업무에 필요한 시간과 공간을 조절하는 것, 그리고 다른 사람과 일을 잘 해나갈 수 있는 능력도 필요하다.

간단히 말하자면 나는 내러티브 디자이너 또는 에디터, 또는 매우 중요한 사람이 필요하다고 생각한다. 두 마리 토끼를 쫓으려다간 둘 다 놓치기 때문이다. 나의 경험에서 우러나온 교훈이다.

집필에는 엄청난 작업시간과 교정교열, 재작업 시간 등이 소요될 것 같다. 그리고 여러 개발팀이 구축한 나름의 방식과 의견충돌도 생길 것 같다. 집필은 남이 시간을 줘서 하는 것이 아니라, 자신이 시간이 있을 때 하는 것이 아닌가?

수잔 오코너: 맞는 말이다. 하지만 별로 내키지는 않는다. 나는 말썽을 일으키는 것이 좋다. 나도 해야 할 일이 얼마든지 있고 그것들에 우선순위를 매겨야 한다. 프로그래밍이 필요하고 아트도 필요하다.

보스라면 누군가에게 이렇게 말해야 할 것이다. “나는 집필에 우선순위를 주려 한다네. 우린 성공할거야.” 왜냐하면 내가 그렇게 생각하기 때문이다. 우선 의미 있는 이야기를 만들기 위해서는 가상의 사람들을 알아가는 데는 실제 사람들을 알아가는 것만큼이나 오랜 시간이 걸린다. 작가는 오랜 시간을 들여 자신이 만든 캐릭터들을 알아가야 한다.

그리고 스토리에 생명을 불어넣는 데에도 시간이 걸린다. 진부하고 바보 같은 이야기는 쉽게 만들 수 있으며 시간도 별로 걸리지 않는다. 그러나 누구나 “오! 세상에!” 소리를 지르게 할 만한 스토리를 만들려면 시간이 걸린다. 그리고 정작하게 말하자면 좋은 게임용 스토리를 만들려면 좋은 게임 디자인을 만드는 것만큼이나 시간이 걸린다고 생각한다.

계산적으로 따져보자. 만약 게임 디자인에 2년이 걸린다면, 게임 개발 과정에 참여하는 작가가 현장에 있지 않더라도 작가에게도 2년의 시간을 줘야 한다고 생각한다. 알겠는가?

그렇기에 끝나기만을 기다리는 것은 바보짓이다. 제작자가 작가들을 제대로 대우해준다면 작가들은 제작자에게 엄청난 돈을 벌어들일 수 있을 것이다. 몇 가지 이유가 있다. 우선 그들에게 일을 할 시간을 너무 많이 주면 실패할 가능성도 있다. 그럴 경우 그들은 실험적인 자세로 일에 도전한다. 반면 시간이 한 달 밖에 남지 않았을 경우 목표로 바로 돌진하기를 바랄 것이다.

그럼 목표를 달성하기 위해 무엇을 할 것인가? 매우 보수적인 방법을 쓸 수 있다. 뭐든지 미친 듯이 하지 않는다. 그 경우 나오는 것들은 실용적이지만 대단하지는 않다. 그리고 가끔씩 사람들은 대단한 것을 원한다. 모든 작가들도 대단한 것을 쓰고 싶어한다. 작가들의 집필목표가 그 외에 무엇이겠는가?

작가는 가급적 빨리 데려오라. 그래야 더욱 실험적인 자세로 임하고 스토리를 마음껏 다듬을 수 있으며 가능한 것을 가지고 마음대로 할 수 있다. 우리가 아직 발견치 못한 중간지대에는 게임 스토리텔링을 위한 모든 어휘가 있기 때문이다. 우리는 제대로 쓸 수 있는 방법을 얼마 알지 못한다. 그러나 아마도 제대로 쓸 수 있는 방법이 20가지는 넘을 것이다. 실험을 해볼 기회가 없던 이전에는 그런 것들을 시도해 볼 기회가 없었다.

그런 측면도 있고 또한 팀의 다른 모든 멤버들이 자신들 역시 스토리텔링을 담당하고 있다고 느끼게 되는 측면도 있다. 물론 모두가 숙달된 작가가 되라는 것은 아니다. 그러나 모두가 좋은 스토리를 이해하고 플레이어에게 훌륭한 게임 경험을 선사하려는 의지가 있어야 한다는 것이다. 따라서 작가를 팀에 빨리 영입하면 팀 전체에 좋은 도구를 줄 수 있다. 또한 디자인, 아트, 스토리 집필 간에 빈번한 교류를 실행할 수도 있다. 그러나 여기에는 시간이 걸린다. 한번 믿어보라.

작가는 팀과 관계를 구축해야 한다.

수잔 오코너: 누구와 이야기를 할 수 있고 누구와 잘 지낼 수 있는지 곧 알게 될 것이다. “이봐, 문닫고 잠시 얘기 좀 해.” 이렇게 말할 수 있는 사람 말이다.

그 때문에 나는 작가가 외부에서 일할 경우 게임 개발에 영향을 미치기가 힘들다는 생각이 들었다. 당신은 여러 프로젝트를 옮겨다니면서 외부 작업도 빈번하게 하는 걸로 알고 있다. 그러나 가끔씩 스튜디오에서도 시간을 보내지 않는가. 일은 어떻게 하는가? 어떤 방식이 가장 적합하다고 보는가?

수잔 오코너: 나는 믿을 수 없는 프로젝트도 진행해본 적이 있다. 나는 그 프로젝트를 좋아했다. 그건 어떻게 보면 사랑의 마법과도 같았다. 나는 모든 사람과 어울렸다. 그런데 게임이 취소되었다. 그 소식을 들은 나는 서면으로 그 사실을 알려줄 것을 요청했다. 내가 진심으로 좋아한 게임이었는데, 취소되다니!

그러나 어떤 디자이너와 일한 적도 있다. 그의 이름은 펫 로우였다. 그는 래디컬에 있었다. 그는 흥을 깨는 사람이 아니었다. 그는 마치 온 세계가 게임을 간절히 기다리고 있는 것처럼 일했고 게임은 멋지게 움직여 주었다. 매우 성공적이었다고 생각했다. 그리고 그 팀에 있던 모든 사람들의 생각도 마찬가지였다.

우리는 모든 스토리가 마무리되고 스크립트가 완성되는 동안 충분히 오랫동안 개발 절차를 함께 진행했다. 그리고 영상효과가 만들어졌다. 모든 것이 통합되어 완성품이 나오자 우리 모두는 기분이 좋았다. 그 때까지 우리는 게임 속에 있는 모든 것들을 한 자리에서 볼 수는 없었다. 너무나 중요했기 때문이다.

그러나 우리 모두 이 게임이 대단한 물건이 될 거라고 믿었다. 그리고 나는 내가 일찍 참가했고 펫이 문제가 되는 부분을 확실히 조절했기 때문에 이 게임이 매우 큰 성공을 거둘 거라고 생각했다. 그는 매우 솔직했다. "좋아요. 한번 해봅시다. 어떻게 되나 봅시다."

우리는 번갈아 가며 개발 과정에 참여할 수 있었다. 시간을 들여 스토리를 만들어 보여주면, 개발팀은 그걸로 게임플레이 컨셉을 만들어 보여주는 식이었다. 나는 그 컨셉을 받고 나서 한동안 자유롭게 의견을 주고받았다.

이로서 필자는 많은 것을 보게 되었다. 즉 실제 게임을 진행해 가면서 작업을 수행했다는 것이다. 이러한 개발 과정을 통해 나는 게임 속에서 가능한 것은 무엇이고 불가능한 것은 무엇인지, 또한 게임 디자이너가 스토리를 보는 시각은 어떤지 알게 되었다. 그들의 시각으로 내 글을 볼 수 있게 되어 놀라웠다. 그들 역시 마찬가지였을 것이다.

특정 캐릭터 및 그 캐릭터가 마지막에 어떻게 변할지에 대해 토론을 했던 날이 생각난다. 그 캐릭터는 속내를 내보일 것이었다. 그 때는 일이 이렇게 흘러갔다. 나는 “마지막 순간에 뭘 하느냐에 따라 그가 어떤 사람인지가 결정될 것입니다.”라고 말했다. 그는 나쁜 놈이었으니까 말이다. 그러자 다른 사람들은 이렇게 말했다. “뭐라구요? 그는 좋은 사람이에요. 지금 무슨 말씀 하시는 건가요?” 나는 계속 밀어부쳤다. “아뇨, 그놈은 나쁜 놈이에요.”

그래서 그 캐릭터를 어떻게 생각하는지를 놓고 대토론이 벌어졌다. 그 토론은 대단했다고 생각한다. 그 토론을 통해서 우리 모두가 그 캐릭터에 대해서 알아갔으니 말이다. 우리 모두는 그 캐릭터와 관계를 맺은 방식이 다 달랐다. 그리고 우리 모두는 그 캐릭터가 악당이라면 플레이어가 어떤 감정을 느낄 것인지에 대해서 생각해 보기 시작했다.



기어스 오브 워

많은 시간을 들여 게임을 하고 레벨을 나아갈수록 이들 캐릭터들이 주인공이라는 것을 알게 된다. 그러나 주인공이라고 반드시 좋은 사람일 필요는 없으며 선행을 해야 할 필요도 없다. 주인공들은 비도덕의 경계선에서 뛰어다니며 엄청난 사람들을 죽일 뿐이다.

따라서 한 레벨을 정리하고 다른 레벨로 나아갈 때에 더 큰 애매모호함이 발생한다. 의도적으로 집필된 방식이 아닌, 게임 상황과 게임에 실제로 참여하는 방식에 따라 게임 스토리를 사실적으로 해석하는 데 영향을 끼칠 수 있기 때문이다.

수잔 오코너: 물론 나도 동감한다. 그래서 나는 작가가 있어야 유용하다고 생각한다. 모호함이 늘어나야 더욱 재미있다고 생각하기 때문이다. 성공했으면 했지 거기에 대해 굳이 설명하지 않는다. 나는 일반 플레이어처럼 반응한다. 게임 제작 때문에 충분히 골치아프니까 말이다. 생각하라는 주문은 받지 않는다. 세계를 보고 그 세계에 초청을 받았을 뿐이다.

그리고 게임이 더욱 더 보고 싶은 것인지 생각한다. 또한 더욱 구조적인 것도 생각한다. 이와 유사한 문제이지만 게임 스토리는 누구의 것인가? 플레이어의 스토리인가? 즉 무엇을 하건 상관없이 플레이어는 자신의 스토리를 말할 것인가? 왜 플레이어는 싸워야 하나? 플레이어가 자신의 스토리를 말하게 하면 어떨까? 뒤집어 보라! 주인공은 지금 NPC에게 가고 있다. 그리고

플레이어가 되어 게임을 하러 가고 있기 때문에 어쩌면 플레이어는 주인공이 아니라 반동 인물일지도 모른다.

그리고 플레이어가 주인공을 망치는 것을 수도 있다. 우리는 모두 우리 스토리의 주인공들이다. 심지어는 악마도 자신이 지어낸 스토리에서는 영웅이 될 수 있다. 자신이 잘못되었다고 보는 사람은 없다는 것이 나의 시각이다. 그리고 플레이어를 그의 스토리의 영웅이 되게 하기로 했다면야...

반동 인물에 대해서는 여러 가지 다른 생각을 가질 수 있다고 볼 뿐이다. 스토리의 반동 인물이 꼭 나쁜 사람인 것은 아니다. 그것 역시 흥미로운 점이다. 선악이 명확하지 않은 두 사람이 연기하는 스토리도 만들 수 있는 것이다.

좋다 그것이 바로 균형감각 아니겠는가?

수잔 오코너: 정확한 지적이다.

나는 게임 뿐 아니라 모든 대중매체의 스토리에 대해 많이 생각하곤 한다. 하지만 대부분의 스토리는 너무 좋아들어 재미가 없다.

분명 <스타워즈> 같이 선악의 분명한 대비를 이룬 작품은 엄청난 인기를 끌고 있다. 사람들이 그런 작품을 좋아하는 이유를 이해 못하는 것은 아니다. 그러나 완전한 선과 완전한 악을 대비시킨 스토리는 극소수라고 생각한다. 스토리 집필 시 좀 더 균형감각을 추구한다면 분명 이분법적인 구조는 덜해질 것이다.

수잔 오코너: 그렇다. 나도 동감한다. 알다시피 어떤 매체에서건 좋은 스토리를 쓰는 것은 어렵다. 스토리를 쉽게 쓸 수 있다면 모든 영화와 책이 대단해지지 않겠는가. 좋은 스토리를 발견해 잘 전달하는 것은 매우 어려운 일이다. 특히 게임에서 그런 현상은 두드러진다. 그리고 좋은 스토리를 쓰는 비결은 스토리를 쓰는데 많은 시간을 들이는 것 밖에 없다고 생각한다.

가장 성공적인 작품은 제작과정에서 많은 실수를 저질렀지만, 실수를 한 상태로 출시하지 않고, 실수로부터 많은 것을 배워 고쳐 내놓은 작품이라고 생각한다.

내가 플레이한 게임 중에는 스토리가 형편없는 작품들도 많았다. 아무리 봐도 그 스토리들은 별로였다. 하지만 정말 짜증나는 것은 스토리 자체가 형편없어서가 아니라 기술이 미숙해서였다. 당신도 대화에 많은 원고가 필요 없으며 너무 원고량이 많아지면 서로 모순이 일어난다고 하지 않는가. 소재는 솔직히 다 거기서 거기이다. 내가 정말로 부족하다고 생각하는 것은 기술이다.

수잔 오코너: 재미있고도 정확한 지적이다. 작가는 청중의 신경을 자극할 수 있어야 한다. 회의에 나가서 바보나 괴짜로 보일 각오를 단단히 해야 한다. 설명과 행동, 영어의 모든 용어에 대해 말할 수 있다. 그 모든 것은 대단한 소재를 만드는 데 쓰일 수 있다.

작가가 할 수 있는 것은 글 쓰기뿐이다. 어떻게 보면 게임 내의 소음을 만들어내는 일 밖에 되지 않을 것이다. 그러나 확실한 기술과 구조적인 뒷받침이 작가가 알지 못하는 방식으로 도움을 줄 수도 있다. 항상 그 방식을 알아야 하는 것은 아니다. 기술과 구조적 뒷받침은 건축물로 따지면 비계, 토대, 내력벽을 이룬다. 하지만 방은 밝고 해가 잘 들어와야 한다는 것만 알아도 족하다. 창문을 어디에 달아야 할지는 신경쓰지 말라. 그것은 건설업자의 일이다.

나도 내가 하는 일에 비슷한 기술적 접근을 하고 있다. 나 역시 그런 잘못을 저질렀기 때문이다. 예를 들면 이런 잘못이다. "쓰기만 하면 알아서 잘 풀려주겠지." 하지만 스토리에 결함이 있는 경우 그 결함을 찾아내고 거기에서부터 배워야 한다.

다른 사람들도 마찬가지이다. 다른 작가들은 기술을 중요하게 다루어야 하는데도 그러지 못하고 있으며, 그 사실을 자각하고 있다. 그것은 작가들이 다른 작가들과 함께 일하지 않으며, 서로 교류도 없기 때문이다. 그래서 나는 GDC 오스틴에서 열리는 게임 작가 컨퍼런스를 개최했다. 나는 동료들과 함께 글쓰는 것에 대해서 이야기하기를 원했다.

하지만 집필에서 중요한 것 하나를 말하지 않은 것 같다. 작가가 모르는 것은 사람들도 쉽게 이해할 수 없다. 그렇지 않은가?

수잔 오키너: 완전히 동감한다.

경험자가 아니라면 내러티브 속에 자주 많은 것들을 넣고 싶은 유혹을 받을 거라고 생각한다. 그러나 켄 레빈처럼 압축된 캐릭터를 쓰지 않으면 이 신이 무엇을 말하는지 모르게 될 것 같지 않은가?

수잔 오키너: 나도 동감한다. 특히 게임은 더욱 그렇다. 그래서 스토리 속에 플레이어가 들어갈 빈 자리를 만들어야 한다는 것이다. 그래야 그들이 들어가 일할 수 있고, 싸우는 나름대로의 의미를 찾을 수 있다.

그리고 스토리 구조를 만드는 것은 정말로 큰 일이다. 스토리 구조를 바라보고, 플레이어가 스토리 구조 전체를 미리 알아채지 못하게 할 방법을 찾아야 한다. 스토리를 살펴보면서 사건을 일으키는 요소, 예를 들면 스토리가 시작되는 시점이라던가, 세계가 뒤집히는 시점 등을 게임이 시작되기 전에 미리 잘 배치해야 한다. 20분 동안 그냥저냥 하다가 갑자기 뭔가가 바뀐다면 별 충격을 주지 못한다.

스토리를 진행하다가 되돌아가고 싶은 느낌이 들게 해서는 안 된다. 항상 플레이어가 좋은 느낌을 받게 해야 한다. "이거 봐, 물 속에 있어. 대단한데!" 라던지 "박쥐가 되었어! 멋지구먼!" 하는 느낌을 받게 해야 하는 것이다. 무슨 말인지 이해하겠는가? 영화에서도 이런 일들은 많이 하고 있다.

거두절미하고 시작하는 것은 영화에서는 흔한 방식이다. 그러나 게임에서는 우선 "튜토리얼부터 읽고 시작하자" 하는 식으로 이야기가 진행된다. 이전에도 이 문제로 게임계에서 일하는 인물들과 이야기를 했다.

필자에게 <파이널 판타지 VII>의 시작 부분은 매우 강한 인상을 남겼다. 우선 마코 반응로를 폭파해야 한다는 것을 알고 그 후 탈출한다. 그 파트를 진행하는 동안 게임은 매우 쉽다. 그 부분을 하면서 게임 방식을 익힐 수 있다. 그리고 나서 처음 부분은 끝난다. 여기에는 30분 내지 45분이 소요된다. 이후 게임은 서서히 멈추다가 일반적인 게임처럼 다시 시작되어 느리게 진행된다.

그러나 매우 강렬한 게임플레이 지향형 내러티브가 실린 에피소드가 있었기에 플레이어는 큰 흥미를 갖게 된다. 그 게임은 플레이어에게 선의를 심어주고, 다시 느려진다. 그건 매우 좋은 트릭이었다. 그와 같은 트릭은 중요하다고 생각한다.

수잔 오코너: 나 역시 마찬가지이다. 혹시 영화 <업>을 보았는가? 업의 스토리에서는 아내는 있는데 아이는 없다. 아내의 꿈도 살아있지 않다. 그런 스토리는 정말 끔찍했다.

하지만 그것은 그 영화의 가장 좋은 부분이었다.

수잔 오코너: 강렬하고 충격적인 부분일 것이다. 그 부분 때문에 모든 성인 관객들은 자리를 떠나지 못했을 것이다. 그들은 그런 인생을 살아와야 했기 때문이다. 그리고 성인들이 충격을 받아 보는 것에 영향을 받지 못하고 스토리가 진행되는 대로 내버려두는 동안 아이들의 스토리가 시작된다. "우와 재미있다!" 보통이라면 어른들은 아이들의 스토리를 보고 지루해질 것이다. 하지만 어른들은 너무 충격을 받아 지루해질 틈이 없다. 어른들은 스스로를 추스릴 시간이 필요하다. 나는 그 영화를 보고 그런 느낌을 받았다.

그게 바로 그 영화의 우아한 점이다. 정말로 우아한 제작 방식이다.

수잔 오코너: 멋진 방식이다.

솔직히 말해 그 영화의 나머지 부분은 초반 15분만큼 좋지는 않았던 것 같다.

수잔 오코너: 나도 거기에 동감한다. 트릭은 거기까지다. 그리고 소재를 구조적으로 생각해야 한다. 그리고 게임 속에 나오는 모든 것은 철저히 지어낸 것이라는 점을 알아야 한다. 나는 사랑이 우리를 더욱 자유롭게 할 것으로 믿으며 초현실적인 상황을 만들거나 취급하려 하지는 않는다. 스토리가 무슨 다큐멘터리인가? 스토리는 철저히 지어낸 것이다!

나는 캐릭터들은 실감이 나와 한다고 생각한다. 그러나 상황까지 철저히 실감이 나와 한다고는 보지 않는다.

수잔 오코너: 그리고 구조도 너무나 실감날 필요는 없다. 다큐멘터리가 아니기 때문이다. 속도를 빠르게 낼 수도 있고, 뒷걸음질을 칠 수도 있다. 메멘토는 어디에 있나? 메멘토의 게임 버전은 어디에 있나? 좀 더 떠들썩하게 놀 수는 없나? 그건 현실감이 아니다! 게임 마지막에 내 키가 15m라고 말하라. 현실감은 너무나 과대평가되었다. 그냥 지어내자.

말로는 쉽다. 게임 제작은 실제로는 매우 힘든 일이다. 여러 사람을 한 자리에 모으는 것은 정말 미치도록 힘든 일이다. 회사 내부에 스토리를 말해준 후에 모두가 이걸 이해하고 그 다음 일을 할 수 있게 해야 한다.