



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

작가 포럼 :게임 크리에이터 조던 메크너와 에릭 샤이를 만나다 (The Auteur Forum: Mechner and Chahi on Inspiration)

에릭 비에노(Eric Viennot)

가마수트라 등록일(2010.1.11)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4239/the_auteur_forum_mechner_and_.php

조던 메크너를 세상에 널리 알렸던 '페르시아의 왕자(Prince of Persia)'는 발매 당시 스토리영상(cut-scene)에 의존하고 있지 않음에도 불구하고, 영화 같은 스타일로 큰 반향을 일으켰던 게임이다. 에릭 샤이(Eric Chahi)가 개발한 '또 다른 세계(Another World)' - 북미에서는 '아웃 오브 디스 월드(Out of This World)'란 타이틀로 발매 - 역시 영화 같은 스타일을 추구했던 90년대 초의 대표적인 인기 게임이다.

지난해 말, 프랑스의 게임 개발자인 에릭 비에노가 조던 메크너와 에릭 샤이를 만나 두 사람의 게임 개발에 있어서의 영감 및 독창성 등에 대한 인터뷰를 갖고 그 내용을 프랑스어로 운영되는 자신의 블로그에 게재한 바 있는데, 가마수트라는 저널리스트이자 번역가인 트리스탄 뒤끄르조의 도움을 얻어 마침내 그의 인터뷰를 미 독자들에게도 소개할 수 있게 됐다.

인터뷰에는 두 크리에이터가 한동안 게임 개발을 멀리하게 된 이유와 게임 개발에 있어서의 영감의 원천 등에 대한 이야기뿐만 아니라 두 사람이 작업을 하면서 깨달은 '토대가 되는(foundational)' 작품들에 대한 통찰도 담겨 있다.

메크너는 "다른 게임들과는 다른, 새로운 무언가가 담긴 게임을 만들어야만 한다."고 전했으며, 샤이는 아직 공식 발표는 없었지만 새로운 게임 프로젝트를 진행 중임을 알렸다. 다음은 비에노의 인터뷰 전문이다:

에릭 비에노 (이하 EV): 게임 업계에서 당신들의 게임은 그야말로 컬트적인 지위를 확립했다. ‘페르시아의 왕자’는 가장 아름다운 비디오 게임 시리즈들 중 하나의 모태가 되었으며, ‘또 다른 세계’는 많은 평론가들로부터 최초의 예술적인 게임들 중 하나로 평가 받고 있다.

게다가, 이들 게임은 사실상 1 인에 의해 개발된 게임인데, 이러한 방식의 접근이 오늘날에도 가능할 것이라 보는가? 현 게임 산업에도 작가(auteur)들을 위한 공간이 있다고 보는가?

조던 메크너 (이하 JM) : 물론 오늘날에도 1 인이 게임 업계에 큰 영향을 미칠 만한 게임을 개발하는 것이 가능하다고 본다. 오늘날 기술 및 도구의 수준, 인터넷의 발달로 인한 즉각적인 보급망 등은 확실히 우리가 작업했던 1980 년대와는 비교도 할 수 없을 만큼 크게 발전했다. 그러나, 그렇다고 해서 게임 개발이 쉬워진 것은 아니다. 그리고, 과거에도 게임개발은 쉬운 것이 아니었다.

에릭 샤이 (이하 EC) : 물론이다. 조던의 말에 전적으로 동의한다. 스케일을 크지 않게 하면서 아름다운 게임들을 개발할 수 있다; 모든 게임들이 수백만 달러가 투입되는 대작 게임이어야만 할 필요는 없다는 뜻이다.



또 다른 세계

EV : 지난 10 년 동안, 비디오 게임 개발은 점차 산업화 되어가는 모습을 보여 왔다. 이것이 당신들이 비디오 게임 산업과 거리를 두게 된 이유인가?

JM : 나는 평균적으로 하나의 비디오 게임을 개발하는데 걸리는 기간이 5~7 년 정도여서 다작을 한다고는 볼 수 없다. 그러나, 이는 업계의 변화 때문이라기 보다는 내가 게임 개발 외에도 영화

제작, 각본 및 그래픽 노블 등의 집필에도 큰 흥미를 갖고 있기 때문이다. 한 마디로 시간상의 문제다. 사실 이는 '페르시아의 왕자'를 개발하던 1980 년대에도 마찬가지였는데, 당시 나는 '가라데카(Karateka)'와 '페르시아의 왕자'의 프로그래밍과 학업, 최초의 각본 집필 등을 동시에 진행하고 있었다.

EC: 나의 경우, 비디오 게임 개발의 산업화는 내가 게임 개발을 멀리하게 된 이유들 중 일부에 불과했다. '하트 오브 다크니스(Heart of Darkness)' 이후, 마음을 비우고 다른 방면을 탐험할 수 있는 휴식이 필요했다고만 말해두자.

09 년대 말경 게임 산업이 향하고 있던 방향이 새로운 게임을 개발하는 것이 당장에 중요한 게 아니라 마음의 들게끔 했던 것은 사실이다. 당시 게임 산업은 마케팅의 중요도가 부각되면서 변화와 구조조정의 시기를 겪고 있었다. 그러나, 그렇다고 해서 그 같은 변화가 나를 게임 개발에서 영원히 눈을 돌리게끔 만들었던 것은 아니다. 그저 잠시 휴식이 필요했을 뿐이다.

오늘날 게임 개발은 과거에 비해 좀 더 조직화된 모습이다; 나는 현재 1 년 6 개월째 팀원들과 함께 새로운 게임을 개발하고 있는 중이다. 솔직히 말하면, 나의 문제는 조단의 문제와는 정반대의 것이라고 볼 수 있는데, 나는 일단 게임 개발을 시작하고 나면 너무 몰두하게 되어 버려서 개발이 끝날 때까지 다른 무언가에는 눈을 돌릴 수가 없다.

EV : 많은 사람들은 아직도 개발자들을 스크린 앞에 죽치고 있는 괴짜로만 생각한다. 그러나, 당신들은 비디오 게임 외의 것들에도 열정적인 것으로 안다. 예를 들어, 조던은 템플기사단, 만화, 영화 등에 흥미를 갖고 있고, 에릭은 그림, 화산 등에 흥미를 갖고 있지 않나. 이들은 게임 개발에 있어서의 영감을 위한 것인가, 아니면, 게임 개발이 그저 두 사람에게 있어 흥미를 갖고 있는 많은 분야들 중 하나일 뿐인가?

JM: 모든 창조적 분야에 있어서, 혁신은 그간 함께 하지 않았던 것들을 통합하는 데서 나온다. 지나치게 자신이 선택한 한 종류의 예술 분야에만 몰두하다 보면, 그것이 비디오 게임이건, 영화건, 만화건 간에 무언가 새로운 것을 개척하기 보다는 동일 분야에서 일하는 여타 작가들의 성향을 반영하는데 그칠 가능성이 높다. 개발자들은 다른 게임들과는 다른, 새로운 무언가가 담긴 게임을 만들어야만 한다.

EC: 비디오 게임의 크리에이터들은 어디에서든 영감을 얻어야만 한다. 완전히 추상적인 게임 개발을 계획하고 있는 것이 아니라면, 비디오 게임의 바탕이 되는 상호작용적 소재들은 상징, 코드, 행위, 규칙, 전망, 관점 등을 필요로 하는데, 이는 모두 비디오 게임 밖의 경험으로부터 비롯된다.

물론, 비디오 게임 역시 외부와 단절된 채 혼자서만 존재할 수는 없다. 비디오 게임 크리에이터들은 실생활과 각자의 열정으로부터 게임 개발에 있어서의 영감을 얻게 되는데, 이러한 영감들은 크리에이터들의 잠재의식 속에서 숙성되다가 크리에이터가 최종적인 표현

형태를 결정하면 비로소 게임 속에 담겨지게 된다. 그 결과물이 새로운 것으로 판명나건 그렇지 않던 간에 말이다.

EV : 게임 기획에 있어서의 우선적인 동기는 무엇이 되어야 한다고 생각하나?

JM: 내게 있어 게임, 영화, 만화소설 등을 제작하는데 있어서의 우선적인 동기는 스토리텔링, 즉, 플레이어의 상상 속에 실제의 것처럼 생생한 세계와 캐릭터를 창조해 내어 기억에 남을 만한 경험을 선사하는 것이다. 나는 사람들이 수 년 전에 내가 개발한 게임들 중 하나를 플레이했는데, 그 경험을 아직도 간직하고 있다고 말할 때 가장 큰 만족감을 느낀다.

게임의 스토리텔링이 영화나 그래픽 노블과의 스토리텔링과 다른 점은, 후자의 경우, 그저 시각을 통해 수동적으로 받아들이는 이야기인데 반해, 전자는 플레이어가 직접 가담하여 얻어지는 경험이라는 것이다.

EC: 게임 기획에 있어서의 우선적인 동기는 게임 플레이어들에게 상호 작용에 중점을 둔 놀이 경험을 제공하는 것이다. 크리에이터들은 플레이어들로 하여금 자신만의 경험을 창조할 수 있도록 게임 내에 충분히 다양한 선택의 여지들을 제공해야만 한다.

이러한 선택들은 하나의 스토리로 엮어질 수도 있고 그렇지 않을 수도 있는데, 플레이어들이 반드시 무언가를 이야기해야 하거나 게임 내에 캐릭터를 심어주어야만 하는 것은 아니다. 이들이 게임을 하는 의도는 순수한 여흥이 될 수도 있고, 사상의 반영, 느낌, 색상, 인상도 될 수 있기 때문이다; 즉, 게임 플레이에 있어서는 어떠한 규제도 없으며 모든 것이 수용 가능하여야 한다.

이에 따라, 플레이어가 게임 중 느끼는 즉각적인 만족감은 게임이 끝난 중에도 유지되게 되며 기억 속에도 남게 된다. 그렇지만, 결국 게임 기획에 있어서 가장 중요한 면은 플레이어로 하여금 지루함을 느끼지 않도록 하는 것이다!

EV : 현재 하고 있는 작업들에는 어떠한 것들이 있나?

JM: 내 경우, 현재 故 마이클 터너의 만화 '패툼(Fathom)'의 영화화를 위한 각본을 쓰고 있으며, 영화 '트랜스포머(Transformers)'에 출연했던 메간 폭스가 캐스팅된 상태다. 내가 아닌 다른 사람의 창작품을 각본화하는 것은 이번이 처음인데 멋진 도전이자 색다른 변화라고 생각한다.

그 외에도, 6 명의 일러스트 아티스트와 함께 '페르시아의 왕자' 그래픽 노블집을 제작 중인데, 2010년 4월중 '페르시아의 왕자' 영화 개봉의 맞추어 디즈니에서 출판될 예정이다.

그리고, 퍼스트 세컨드(First Second) 북스에서 새로운 내용의 '페르시아의 왕자' 연대기 3부작의 출간을 준비 중이다. 르웬 팜과 알렉스 퍼빌랜드가 일러스트를 맡은 이 작품은 14세기 프랑스를 배경으로 알렉산더 뒤마를 떠올리게 하는 칼과 방패가 등장하는 역사 어드벤처물이다. 2010년 봄에 1부가 출판될 예정이다. 그 외에도 약간의 프로젝트들이 더 있는데 어느 정도는

비디오 게임, 영화, 그래픽 노블 영역과 오버랩 되는 부분이 있다. 아직은 구상단계에 지나지 않아 무어라고 이야기하긴 이르다.

EC: 미안하지만, 퍼블리셔에게 혼날 수 있기 때문에 현재 개발중인 게임에 대해서는 이야기할 수 없다. 프로젝트가 완전히 마무리 단계에 이른 다음에나 이야기할 수 있을 것 같다.

EV : 전반적으로 게임 산업 현황에 대해 어떻게 생각하나? 게임 산업의 변화들 중 중요하게 와 닿은 것이 있다면 어떤 것인가? 그리고, 그 이유는 무엇인가?

JM: 개인적으로는 지금처럼 게임 및 영화 업계가 후속편, 리메이크, 저작권 등에 큰 투자를 했던 적이 없었던 것 같다. 대형 퍼블리셔나 영화 스튜디오들에 새로운 독립영화(또는 독창성이 있는 각본)에 관심을 갖게 하는 것이 정말 어려워졌다.

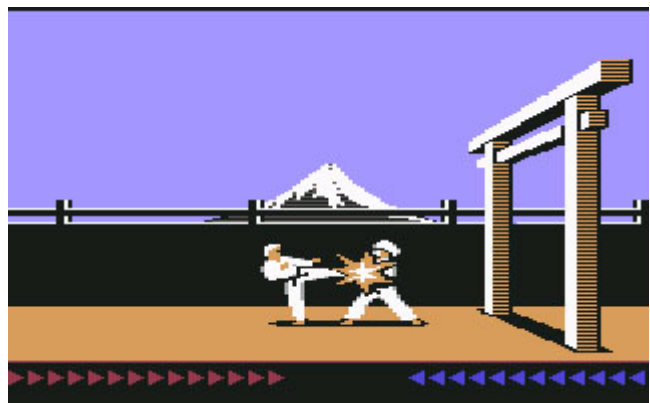
EC: 이는 대형 예산 타이틀의 경우에도 크게 다르지 않다. 그러나, 한편으로는 배포방법들이 크게 다양해져 인디 개발자들 역시 이를 활용할 수 있게 되었다. 결국에는 모두가 균등해지는 셈이다.

게임 산업의 발달과 관련해서 주목할만한 것은 현재, 게임의 시스템 및 인터페이스가 크게 다양화되었다는 것이다. 인터페이스는 플레이어를 게임의 가상 세계로 인도하는 물리적 연결고리이지만, 동시에 게임의 상호작용적 특징을 강하게 규정한다는 한계점이 있다.

상호작용의 방법을 바꾸기 위해서는 플레이 방법에 대해 재고해 볼 필요가 있는데, 이는 잠재적으로 또 다른 혁신을 가져올 수 있는 만큼 매우 중요하다고 본다. 플레이 방법의 기준에 대한 경계를 모호하게 함으로써 사람들은 새로운 길을 탐험할 수 있게 될 것이다.

EV : 두 사람은 모두 게임 디자인이란 분야를 높이 평가하고 있으며, 이를 작가(auteur)의 작품이라고 여기고 있다. 동시대의 디자이너들 중 이 같은 카테고리에 해당하는 디자이너들이 있다면?

EC: 후미토 우에다, 케이타 타카하시, 조나단 블로우, 제노바 첸 등이 이에 해당한다. 이들 역시 게임을 순수한 여흥 이상으로 여기고 있다. 이들의 작품들은 가끔씩은 고전적인 방법에 의존할 때도 있긴 하나, 개인의 관점을 담고 있다는 점에서 작가(auteur)로 분류될 수 있다. 이들의 작품에는 진지함과 함께 타협하지 않는 단호함이 담겨있다.



EV : 자, 이제 피해갈 수 없는 질문이다 : 젊은 디자이너들에게 간단한 조언을 하나 해준다면 어떤 것이 있겠나?

JM: 얼마 전에 다른 분야에서 일하는 친한 친구 중 하나가 내게 이런 조언을 해줬다. 그는 대부분의 사람들이 "1-2-3"의 방식으로 접근한다고 하더라.

1 은 처음 떠오른 영감, 비전, 흥분이다. 1 은 금이기도 하며. 마법의 손길이 닿은 것이기도 하다; 모두가 1 의 한 부분이라도 얻기를 바란다.

2 는 일이 제대로 풀리지 않을, 팔리지 않을, 혹은 망쳐버릴 수 있는 모든 이유들이다; 해결해야만 하는 모든 기술적, 재정적, 논리적 어려움들을 말한다.

3 은 실제로 행하는 것이다.

대부분의 사람들이 2 단계에서 막혀버리고 만다. 친구의 조언은 "1-2-3"이 아닌 "1-3-2"의 순서를 택하라는 것이었다. 이러한 방식의 충고는 한 번도 들어본 적이 없었다. 그러나, 돌이켜 보면, 살면서 내가 가장 큰 만족감을 느꼈을 때 내가 택했던 방식도 "1-3-2"의 방식이었다. 따라서, 나의 조언 역시 이와 같다.

EC: 나의 조언은 스스로가 마음껏 활용이 가능한 방법들을 사용하여 게임을 만들라는 것이다. 다시 말해, 성취할 수 있는 것 이상을 요구하지 않는 규칙들을 만들어야 한다. 게임의 규칙들을 정하고, 시제품을 만들어, 직접 플레이해 보는 것은 게임이 재미있는지 아닌지를 판단할 수 있는 유일한 방법이다.

가장 기본적인 단계인 보드게임을 예로 들어보자. 보드게임은 프로그래밍 등을 필요로 하지 않는 아이디어가 주가 되는 게임이다. 만약 당신의 개발팀이 소규모의 종합적인 팀이라면, 우선적으로 규칙들을 설정한 후 기술 및 개발 가능 시간 등의 여건들을 충족시킬 수 있도록 적용하여야 할 것이다. 그리고는 이 과정을 계속 반복하는 것이다.

조던, 당신의 조언은 무언가 크게 와 닿기는 하는데, 내가 정확히 이해했는지를 확신할 수 없다. 당신의 말은 영감이 창작 중에 꼭 구체화 되어야만 한다는 것인가? 아이디어와 직관들이 서로 완벽히 들어맞지 않을 경우에도? 그런 후에는 이들 구성요소들을 모으고 결합시켜 하나의 비전을 완성한다는 것? 여기서 비전이라 함은 아이디어와 영감에서 비롯되는 어떤 것을 말하는 것이 맞나?

JM: "1-3-2" 방식이 의미하는 것은 너무 일찌감치 자신의 계획을 평가하는 데(2 단계에 해당) 에너지와 열정을 낭비하지 말라는 것이다. 대신에, 1 단계에서 3 단계로 건너뛰어 자신의 독창적인 아이디어를 현실화하기 위해 필요한 단계를 시작하라는 것이다. 1 단계에서 느낀 영감을 현실화시키고 싶은 분명하고 강한 욕구가 여전히 남아있을 동안에 말이다.

물론, 시간이 지나면 문제와 단점들이 눈에 보이기 시작할 것이고 이들을 해결해야 할 필요가 있을 것이다. 그러나, 그 때쯤이면 이미 프로젝트를 진척시켜야 할 모멘텀이 생긴 만큼

문제점들을 해결할 수 있을 것이다. 반면에, 만약 처음부터 장애물에 대해 고민하게 된다면, 결국에는 자기자신을 설득시켜 포기하도록 만들고 말았을 것이다.

EC: 아, 이제 이해가 간다. 무슨 말인지 알 것 같다. 내가 '또 다른 세계'를 개발할 때를 생각한다. 당시에는 항상 아이디어를 직접 실험하는 방식으로 작품이 만들어졌다. 오늘날에는 작품 개발을 이론화하고 합리화하는 경향이 있어 "1-3-2"의 방식을 택할 여지가 많지 않은 것 같다. 이는 정말...



페르시아의 왕자

EV : 두 사람은 아직도 게임을 즐겨 하나? 어떤 장르의 게임을 좋아하나? 최근에 즐겨 했던 게임들이 있다면?

JM: 요즘에는 캐주얼 게임을 가장 즐겨 한다. 오늘날의 차세대 콘솔 게임의 심미적 및 기술적 성과를 높이 평가하기는 하지만, 한 게임을 마스터하는데 8~10 시간을 쏟아 붓기는 어렵다. 하물며, 20 시간은 말할 것도 없다.

EC: 상당부분 동감한다. 적지 않은 게임들이 지루할 정도로 반복적이다. 구입해 놓고서는 끝내기도 전에 포기해 버린 게임들이 헤아릴 수도 없이 많다. 가장 최근에 마스터했던 게임은 "소울 버블(Soul Bubbles)"이라는 DS 게임인데, 이는 정말로 훌륭한 게임이다. 그러나, 솔직히 말해 요즘에는 게임이 아닌 다른 종류의 즐거움에 더욱 빠져있다. 바로 연극인데, 무대 위에서 다른 사람들과 함께 연기를 하는 것은 매우 즐거운 놀이일뿐더러 상호작용도 더욱 미묘하다.

게다가, 즉각적으로 즐거움을 얻을 수 있다는 점과 매번 새롭게 창조된다는 점이 바로 연극의 매력이다.