



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

진정한 진화: 피터 몰리뉴와의 대담 (True Evolution: A Peter Molyneux Interview)

크리스천 너트(Christian Nutt)

가마수트라 등록일(2010. 06. 07)

http://www.gamasutra.com/view/feature/5828/true_evolution_a_peter_molyneux_.php

진화, 혁신, 변화. 피터 몰리뉴(Peter Molyneux)는 드높아진 창조성, 그리고 게임자가 게임에서 기대하고 필요로 하는 바에 관한 이해의 확장이 어우러져 게임 업계 전반에 걸쳐 르네상스가 일고 있다고 생각한다.

라이온헤드의 공동 설립자이자 MS 게임 스튜디오즈의 크리에이티브 디렉터(*Populous*, *Black & White*, *Fable* 시리즈)인 몰리뉴는 게임이 하나의 제품이자 하나의 예술 형식일 수 있다고 주장한다. 그는 창조적 진화가 연구조사와 마케팅만큼이나 게임 인구의 참여를 추동하는 것으로 본다. 그는 ‘예술 작품은 왜 다른 것과 마찬가지로 성공할 수 없나? 나는 그렇게 되어야 한다고 본다. 그럴만한 이유가 충분하다’고 말한다.

올해 GDC 에서 그는 오랜 기다림 끝에 조만간 출시될 예정인 Xbox 360/PC 타이틀, *Fable III* 를 게임 인구 확대를 위해 단순화하기로 결정했다고 밝혔다. 게임플레이는 세계와 더욱 직접적으로 연계시키고, 게임 컨셉을 즉시 접근 가능하고 이해 가능하도록 게임 세상 내에 반영하고자 통계와 메뉴를 배제한다는 것이다.

몰리뉴는 *Fable III* 의 전투가 새로운 게임자에게는 더 단순해졌으면서도 숙달된 게임자에게는 보다 복잡하고 정교해졌다고 주장한다.

Fable 만이 진화하고 있는 게 아니고 RPG 장르 전체가 변하고 있다

피터 몰리뉴: 그렇다. 정말 그렇다. 업계 전체가 스스로 진화하는 느낌이다. 엄청난 혁신이 몰려오고 있다. 몇 년 전만 해도 ‘도대체 새로운 게 없다’는 푸념이 끊이지 않았다. 그런데 지금은 많은 일이 벌어지고 있다.

여러 가지 사교적 기능들이 나타나고 있고 캐주얼 게임이 많이 늘고 있고 동작 컨트롤러도 모두 변했다. *Heavy Rain* 처럼 사람들의 생각을 변화시키는 새로운 타이틀이 나오고 있다. *Fable* 을

통해 우리는 스스로를 조금씩 개혁하려는 노력을 계속하고 있다. 이런 일들이 견잡을 수 없이 벌어지고 있고 정말 흥미진진하다.

그러니까, 적어도 내 생각은, 진화하지 않으면 죽는다. 이는 자기 스스로를 쥐어짜지 않으면 안 되는 업계에서 나타난 진정한 진화이다. 5년 만에 확 바뀌었다면 대단한 것이라 할 수 있다.



Fable III

제작 프로세스와 기술력이 그게 더욱 가능한 지점까지 진화했기 때문이라고 보는가?

PM: 여러 가지 힘들어 일시에 한꺼번에 나오는 느낌이다. 우선 하드웨어적 힘이 있다. 소니, 니텐도, MS 같은 하드웨어 제조업체들은 “진정한 변혁을 원한다면 프로세서의 속도와 메모리 용량이 아니라 게임자의 손에 실제로 무엇이 주어지는가가 문제”임을 진실로 깨달았다.

이러한 측면을 이해한 후 마침내 온라인의 진정한 의미를 이해하기 시작하는 지점에 도달했다. 마침내 그게 단순히 맵을 다운로드하고 실행할 수 있다는 것 이상임을 깨닫기 시작하고 있다. 이른바 디지털 관계라는 새로운 것이다. 이제 우리는 게임자들과 디지털 관계를 맺는다. Fable III에서 세계 내의 어느 상점이든 온라인으로 기능할 수 있다.

PM: 자 여기 작은 마을을 보자[화면을 가리키며]. 알아차리지 못했을 테지만 마을 가게에 있는 것은 실제로 온라인으로 다운로드할 수 있다. 그래서 이들 가게에 원격으로 사람들이 드나들 것이다. 이는 새로운 디지털 관계이고, 이와 연계해 어떤 우발적인 콘텐츠가 나올 수 있다.

디지털 관계가 형성된다. 사람들이 온라인으로 하는 것은 사교 공간 그 이상이다. 공유된 창조성이 나타난다. Fable III 같은 것에서 협력을 하고 싶다고 하자. 이제 협력은 단순한 협력에 그치지 않는다. 내 세계에 있는 Fable III에 들어와 게임을 할 수 있다는 것이다. 나에게 부착된

게 아닌 나로부터 떨어진 것이다. 게임자는 서로 결혼할 수 있고, 아이를 가질 수 있다. 이 모든 게 전혀 새로운 것이고 게임에 엄청난 차별성을 부여한다.

그래서, 우선, 하드웨어 변화가 있었다. 동작 컨트롤 같이 말이다. 그 다음으로 온라인이 등장한다. 마지막으로 소프트웨어 엔지니어, 디자이너, 크리에이터들이 나타나 “이봐, 우리 감정적 경험을 만들어낼 수 있어”라고 끊임없이 지껄인다. 진정한 감정적 고저 변화를 선사하는 Heavy Rain 같은 게임들이다. 이 모든 게 1년 만에 펼쳐지고 있다.

사람들은 이 모든 것을 맞춰보고는 이 모든 새로운 것, 새로운 색, 설계 경향에 모두가 익숙해질 때쯤인 2-3년 후에야 새로운 장르가 나타날 것임을 깨닫기 시작한다.

그거 흥미롭다. 복잡성이 사실상 늘어났다고 이야기하는 셈이기 때문이다. 그렇지 않나? Fable III 에서 목표는 게임 대중화를 위해 디자인 결정을 보다 단순화하는 것 아니었나? 그런데 다시 무언가가 추가되었음을 말하고 있다. 그래서 말인데, 일종의 우선순위의 변화인가?

PM: 그게 뭔가 하면 크나 큰 설계 문제 중 하나는 이러한 모든 새로운 것을 갖게 될 때, 이들을 한데 뭉뚱그려 이해할 수 있고 이용하기 쉽도록 만드는 것이다. 이러한 모든 신기술을 가질 수는 있지만 이게 참으로 실행하기 쉬운 방식으로 제시되지 않는다면 실패하게 돼 있다. 특히나 최대한 빨리 핵심을 보여줘야만 하는 오늘 같은 세상에서 말이다.

Fable III 의 인-게임 상점은 사실 중요한 아이디어이다. 이게 어떤 새로운 것이라는 건 전혀 아니다. 대시보드에 가서 새로운 것을 다운로드 할 수 있지만, 이는 이용하기 쉬움이 아니다.

그러려면 사람들이 대시보드로 가야 함을 기억해야 한다. 반면 세계의 일부로서 게임자에게 이를 제시하면서 그것을 행하는 이러한 방식은 궁극적으로 이용을 더욱 용이하게 만든다.

그것은 나탈에서 소니 무브, Wii, 온라인, 디지털, 콘솔을 새로 사서 컷을 때 나타나는 일 등 모든 것에 적용된다. 우리의 기술로의 그리고 우리의 게임 경험으로의 모든 접점들이 참으로 근본적으로, 그것도 급속히 변화하고 있다.

정말 흥미진진하다. 게임 지침을 한번 보라. 게임 지침이 있던 게임을 해본 적이 언제였나?

‘이제 X를 누르면..’같은..

PM: 그래. 바로 그것이다. “X 누르면 검이 나온다” 뭐 그와 같은 거 말이다. 그런 것을 해본 적이 도대체 언제였는지 모르겠다.

그렇다. 그리고 그게 반갑다. 정말 최악이었으니까.

PM: 맞다. 책의 서문 같은 거다. 절대 읽지 않는다. 힘들기 때문이다. 이제 이런 게 더 이상 없다. 그런 게임으로 돌아가 이를 다시 한다면 힘들고 지겨워 보일 뿐이다. 난 게임을 실행하는 법을 배우는 게 아니라 단지 게임을 알고 싶을 뿐이다. 이게 한참 오래된 것 같이 보이지만 3년 전만 해도 그런 게 도처에 있었다.

게임 세상 중에 지침 부분을 실제로 만들어 놓는 몇몇 게임들이 있었고 그 지침에서 길을 보여준다. 이제 그런 생각을 하지 않는다. Fable III 을 보라. 지침을 가지고 정말 재미 있는 하나의 여행을 만들었다. 게임자에게 검을 사용하고 총을 사용하고 마법을 사용하는 법은 가르쳐야 했다.

그리고는 이렇게 말했다. “이거 기억하지 조시.” 조시 앳킨스는 Fable III 의 수석 디자이너다. 우리는 스스로에게 물었다. “신속히 공격하려면 그 버튼을 빨리 누르세요’라거나 ‘에너지 업 공격을 하려면 버튼을 계속 누른 채로 있으세요’라는 한 문장만 쓰면 어떨까? 그 것 외에는 아무 말도 하지 않는다면 어떨까?”

이 때문에 총이 마법과 매우 유사하게 작용하도록 그리고 검이 총과 매우 유사하게 작용하도록 만들었다. 갑자기 지루함이라는 게 사라졌는데 이러한 전투 시스템을 통합해 일반 게임자들에게 훨씬 더 이용하기 쉽게 만들었기 때문이다. 이와 동시에 숙련된 게임자들 역시 마법을 모두 결합시킬 수 있고, 총과 검이 다를 게 없어서, 서로간에 전환을 할 수 있었으므로 훨씬 더 흥미로워졌다.

달리 말해 더 단순해졌지만 실제로는 더 복잡해지고 정교해졌다는 말이다.



게임 업계는 현재까지 ‘복잡함이 곧 심오함’이라는 생각의 늪에서 허우적거리고 있었다. 반드시 그런 것만은 아니다.

PM: 음, 나도 그런 실수를 했다. 여러 해, 우스꽝스러운 정도로 여러 해가 걸렸다. 게임에 기능을 추가하는 것은 게임의 참맛을 줄이는 것이지 게임에 보탬이 되는 게 아니라는 것을 깨닫기까지 말이다. 중요한 것은 기능이 얼마나 많은가가 아니라 기능을 얼마나 잘 활용하느냐이다.

그러니까, 특히 Fable I, 그리고 Black & White 과 the Movie, 이 게임들은 내가 팀에게 “이거 추가하자. 이것도 추가하자. 이것도…….”라고 줄곧 말했던 것들이다. 끊임없이 기능들을 우겨 넣었는데, 마치 보석처럼 빛나주기를 기대하면서 말이다. 하지만 이 때문에 게임은 모호해졌고, 빛을 발하기는커녕 더 칙칙해졌다.

그런데 Fable III 은 정말 흥미로운 여정이었다. Fable III 에서 많은 것을 빼버리자 사실상 많은 것이 얻어졌다. 레벨업을 포기했다. GUI 에서 레벨업을 빼버리고는 “레벨업을 게임 경험의 일부로 만들자. 이를 세계 안에 집어 넣자”고 말했다. 이의 복잡성과 추상성을 제거하고 이를 세계의 모든 부분으로 구현했더니 더 좋아졌고 이해하기도 더욱 쉬워졌다. 사람들은 이를 더 기대했고 정말 효과가 있었다.

이 장르에서 이와 유사한 결정들이 시간차 없이 내려지고 있음을 알 것이다. 꼭 상대방을 참조하기 때문에 일어나는 현상만은 아닌 것 같다. 모두가 동시에 일어나는 느낌이다. Mass Effect2 의 경우를 보면 거추장스러운 복잡성을 대폭 배제하고 게임플레이를 액션-기반으로 만들었다.

PM: 그렇다. 맞는 말이다. Fable 1, Fable 2, Mass Effect, 이들은 모두 다른 게임, 그러니까 BioShock 같은 게임에 어느 정도 영감을 받았다고 본다. 그 게임의 출발점이 대단했다. BioShock 1 의 출발점은 정말 괜찮았다. 사람들을 그냥 던져 넣었다.

그렇다면 Uncharted 2 같은 것을 보자. 이 게임에서 역시 출발이 멋졌다. 지침 같은 것도 없고 사람들은 그냥 게임 안으로 던져진다. 그게 대단했다. 그리고 Modern Warfare 와 Call of Duty 는 정말, 정말 괜찮아 보인다. 모두 동시에 일어나고 있다.

이런 일은 흔히 그런 식으로 일어난다. 영화, 책, TV 를 보면 아이디어를 모두가 동시에 갖게 된 것처럼 보이지 않은가.

단순함으로의 진화에는 Final Fantasy XIII 도 빼놓을 수 없다. 독자적인 제작 방식으로 만들어졌다. 조용히 번지고 있다.

PM: 맞다. 정말이지 뒤로 돌아가 Final Fantasys 를 해야 한다. 하지만 소모되는 시간이 엄청나다. “그래. 이제 엄청난 마라톤을 시작할 거야. 마음의 준비를 해야 해”라고 말해야 할 것이다. 정말 재미있는 게임이었다. 하지만 Final Fantasy XIII 를 해본 적이 전혀 없다. 그래서 말인데 그게 어떨던가? 어떻게 만들어졌던가?

극도로 간소해졌다. 제작 상의 어려움도 일조한 듯한데, 그들은 이를 굳이 숨기려 하지 않았다. 게임의 처음 절반은 극도로 선형적이다. 그러다가 점차 균형 잡힌 방식으로 게임플레이가 나타난다. 여러 게임들과 달리 턴 방식 전투(turn-based combat)를 고수하는 결정을 내렸다. 그래서 게임자가 이를 이해할 수 있도록 게임의 최초 15-20 시간의 과정에서 새로운 요소들을 아주 점진적으로 도입한다. 시간 간격을 두고 하나씩 나타난다.

PM: 무슨 말인지 알겠다. 정말 흥미롭다. 듣고 보니 내가 했던 말이 떠오른다. World of Warcraft 의 군마에 관한 것이었다. 내가 World of Warcraft 를 할 때 이것은 성취의 떠오르는 순간 같았다. World of Warcraft 의 말은 레벨 40 이 되어서야 눈부신 모습을 나타냈다.

게임자로서 내 안에 쌓여온 기대감. 게임플레이가 어떠한지는 신경 쓰지 않았다. 지루한지도 신경 쓰지 않았다. 그저 군마를 얻고 싶었다. 타우렌으로서 터벅터벅 나아갈 거라는 것과 누군가가 말을 타고 나를 획 지나쳐간다는 사실은 정말 짜증나는 일이다.

이들 게임플레이 기능들을 분배하는 것, 이들이 한꺼번에 나오지 않도록 말이다. 우리 업계는 “모든 사람들에게 모든 것을 맨 처음에 다 보여줘야 한다. 그렇지 않으면 화를 낼 테니까”라고 생각하는 실수를 저질러 왔다. 그리고는 게임 안에서 모든 것이 30 분 이내에 나타나게 만든다. 그런데 현재 Fable III 는 이런 식이다. 마법과의 시간, 총과의 시간, 검과의 시간, 판단과의 시간, 규칙과의 시간, 터치와의 시간, 개와의 시간을 갖도록 나뉜다.

이들을 나누어 놓고 사람들이 이들을 기대하도록 만들면 이들은 훨씬 더 강력해진다. 이제 이런 생각이 든다. “아. 왜 이런 생각을 5년 전에는 못했을까. 왜 전에는 그렇지 않았지.” 진정 영감이 깃든 순간이다.



당신은 “지루한 것은 신경 쓰지 않아. 보상만 받으면 돼”라고 말했다. 크리스 해커는 “사실상 지루한 게임플레이에 보상을 계속 준다면 게임자는 보상을 기대하고 이를 얻기 위해 인내심을 발휘하는 상황이 만들어진다”고 말했다.

PM: 맞다. 신중해야 한다. 그라인딩은 신경 쓰지 않는다. 사실 그라인딩을 꽤나 좋아한다. 아울러 대단히 극적인 순간에 도달한다는 생각을 사실 매우 좋아한다. 이는 감성적 게임플레이이면서

성공, 승리, 도전에 대한 느낌이다. 그리고는 약간의 휴식기를 갖는다. 약간의 평화를 갖는 것이다.

게임설계자로서 어떤 게임을 개발 중일 때 사람들의 인식과 어떻게 싸워야 하는지는 매우 흥미롭다. Fable II 의 개발 시 이 작업을 모든 사람이 싫어했다. “오, 있잖아. 모루에 헤머를 30 분 동안 내리친다고? 누가 이런 걸 하겠어. 말도 안돼. 끔찍하지. 도대체 재미란 게 없잖아.”라고 들었다.

고위 경영진 중에는 “이런 일에 왜 시간을 낭비하나. 누가 이런 것을 하겠어.”라고 말하는 사람들이 많았다. 하지만 그라인딩을 하면서 정말 좋은 기분이 들 수 있는데, 특히 “그라인딩을 하면 특별한 목표를 이룰 수 있다”라는 게 핵심이다. 그거면 충분하다.

그러나 문제는 이게 지나치거나 그라인딩이 지루해진다면 “내가 이걸 왜 하지. 이는 단지.. 시간 낭비에 불과해.”라고 생각으로 끝나게 된다. 이는 무덤덤한 TV 를 보다가 짜증을 내며 “내가 왜 TV 를 보면서 시달려야 하지”라고 생각하는 것과 같다. 이를 한데 합쳐 전체 경험의 모든 부분이 서로 어우러지도록 만들어야 한다. FarmVille 같은 것을 보면 그 같은 생각이 든다. 그라인딩이 많지만 사교적 측면도 있다. 그냥 무난히 넘어간다.

RPG 를 좋아하는 게이머로서 RPG 를 할 때마다 어떤 다른 것을 원하는 것 같다. 이게 이 장르가 독자적인 인구 기반을 가지고 있는 이유 중 하나이다. 내가 했던 RPG 중에서 레벨을 그라인딩하며 좋아했던 기억이 난다. 그런데 다른 장르에서는 사람들을 항상 앞으로 몰아가는 압력, 무언가 새로운 것을 보여달라는 압력이 있는 듯 하다.

PM: 그건 압도적이다. 그리고 그것이 우리가 만드는 것에 대해 가진 기술의 모든 것이다. 영화 비슷한 식으로 이를 보자면, 액션 게임과 같은 영화는 많지 않다. 액션 게임은 온통 액션뿐이다. 많은 액션 영화에는 사랑이 가미된다. ‘오, 내 부모님은 멋진 분이었지.’ 따위 말이다. 일종의 풍성함의 효과를 주는 것이다. 이런 요소가 있음에도 대다수가 정말 재미가 없다. 하지만 훌륭한 영화는 이를 적절히 활용한다. “오 이런, 액션이 너무 많아. 약간의 정지기가 필요해”라고 생각하는 그 순간 그런 정지기가 나타난다.

우리는 이제 막 우리가 일종의 유희의 호(arc)를 만들고 있음을 깨닫고 있다고 본다. 유희의 호 안에는 다양성이 있어야 함은 물론이다. 이 균형이 흐트러지기는 너무 쉬운 것 같다.

기본적 철학 논쟁 같지만, 악이 없으면 선도 존재할 수 없다. 정지기가 없으면 액션은 의미가 없다.

PM: 맞는 말이다. 바로 그렇다. 액션에는 고저의 리듬이 필요하다. 흔히 액션 순간에 이르는 여정은, 여러 측면에서, 실제 액션과 적을 패배시키는 기대감보다 더 즐거운 것일 수 있다. Fable 에서 매우 흥미로운 점이 바로 이것이다. Fable III 를 홍보하고 싶어서 Fable III 이야기를 계속하는 것이 아니다. 생각하는 바를 설명하다 보면 자연스럽게 그렇게 된다.

Fable III 에서 악역 캐릭터를 구성할 때, 조시도 기억할 텐데, 나는 “악역을 진짜 악역답게 만들어라. 착한 사람 이미지를 조금도 심지 마라. 그냥 나쁜 놈으로 만들라.”고 계속 주문했다.

그러면 이를 무찔렀을 때 더욱 강렬한 느낌이 주어진다. 그 후 이 악한이 알고 보면 그렇게 나쁜 사람은 아니었다는 반전을 만들 수 있다. 이게 더 재미있다.

한꺼번에 쏟아져 나오는 기술과 기교가 많고 이는 게임이 진정한 예술의 형태를 갖도록 한다. 진정한 예술 형식으로 성장하는 중이라고 생각한다.

Fable III 를 간소화하고 대중화한 게 상업적 동기도 있었다고 하지 않았다.

PM: 그렇다. 정말이다. 상업성의 비중이 크다. 나는 “5 백만 명의 사람들이 우리 게임을 즐겼으면 한다”고 말했다. “더 줘. 더 줘.”라고 말하는 탐욕스런 꼬마 같은 거다. 물론 더 많은 재미를 선사하고 싶다.

내가 누군가와 이야기하고 있는데, 그가 “일단 Fable 에 빠져 들자 이를 정말 좋아하게 됐다”고 말한다면 그건 재난이다. 누군가가 이에 익숙해지려고 노력하게 하는 무언가를 만들었다고 생각하면 참담하다는 말이다.

이는 결코 효과가 없을 것이다. 그게 대중성과 단순성의 의미이다. 게임을 할 때면 몇 분만에 내가 누구이고 우리편이 누구인지 알게 해줘야 한다. 이건 우리가 배워야만 했던 불가능하리만치 어려운 기술이다. 그리고 이는 더 많은 사람들이 게임을 즐길 수 있게 하는 보증수표이다.



사람들은 상업적 동기라면 무조건 부정적으로 반응한다.

PM: 그게 이상한 것이다. 그렇지 않은가? 정말 그렇다. “나는 창조적 감각을 위해서만 게임을 만들고 싶다”고 말하라는 것인가? 그게 과연 적절한가? 나는 믿을 수 없으리만치 대담하면서도 이와 동시에 상업적일 수도 있다고 본다. 서로 정반대되는 개념이 아니다.

우리는 예술 작품을 위해 게임을 만든다는 이 이타주의적인 이유를 오해하고 있다. 다른 것과 마찬가지로 예술 작품은 왜 성공하면 안 되는가? 성공해야만 하고, 그럴만한 매우 좋은 이유도 있지 않은가.

이는 성공을 수치스러워하는 거나 다름 없다. 특히나 영국적인 것이다. 영국 사람들은 성공한 사람들을 싫어한다. 그래서 신문이 그렇게 잘 팔리는 것 아닌가. 사람들을 치켜세우다가 그들이 조금 성공했다 싶으면 다시 내리꽂아 버린다. 영국적인 문화이다. 우리는 성공을 부끄러워한다.

문제는 사람들이 이따금씩 과민반응을 보인다는 점이다. “이건 상업적이어야 해. 무슨 혁신을 한다고 그래.”라면서 말이다. 이런 문제에 접하면 사람들은 스스로 조금 과민해지는 것 같다. 앞으로 나아감에 따라 그게 사실이 아님을 알아가고 있다.

PM: 맞다. 그게 창조적인 사람들이 목소리를 정말 내야 하는 곳이다. 무언가가 성공하기 시작하면 포커스 그룹이나 연구조사 같은 것을 이용하라고 엄청나게 다그친다. 그러면 “90%의 사람들이 게임에서 이걸 재미있어 해. 그러므로 이걸 더 만들고, 이걸 더 줄여야 해. 오. 안돼. 사람들이 안 좋아할지도 모르는데 왜 새로운 것을 하려 해.”같은 말들이 나온다.

그곳이 바로 창조적 사람들이 “이것 봐. 이건 우리가 만든 거야. 정말 성공적이었어. 그렇다고 해서 이게 혁신을 멈추고 안주해야 한다는 의미는 아니야.”라고 말해야 하는 곳이다. 흔히 영화에서 자주 일어나는데, 무언가가 일단 자리를 잡으면 연구 조사 쪽에서 이런 저런 말들을 해댄다. 그러면 뭔가 좋지 않은 일이 벌어지기 시작하는 경향이 있다.

아바타 같은 영화는 제임스 카메론의 의지력이 없었다면 아예 존재하지조차 않았을 것이다. “이봐. 발이 6 개인 동물을 만들 거야. 왜냐하면 내 생각에 그게 맞으니까.”라고 말하는 그런 의지력 말이다. 그러면 “그냥 4 발 달린 동물로 만들지 그래. 왜냐하면 그게 만들기 훨씬 더 쉬우니까.”라고 말하는 사람들이 꼭 있다. “안돼. 다리가 6 개여야 해.” 그랬더니 어쩐가? 결국 더 성공적이지 않았다.

창조적 기질이야말로 필수적이다.

PM: 그렇다. 창조적 기질, 그리고 창조적 과정에 대한 믿음이다. 리서치 쪽에서 말하는 것에 맞설 수 있고, 대세를 거스를 수 있는 유연성을 창조적 과정이 제공할 거라는 믿음 말이다. 이따금, Fable 에서처럼, 연구조사를 많이 활용했는데, 결국 하는 말이란, “좋아. 어떤 게 효과가 있었고 어떤 게 효과가 없었지?”말고는 없었다. 리서치에 의해 창조적 방향이 이끌어진다고 생각한다면 그건 좀 끔찍한 일이다.