



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 내러티브의 죽음 (The Deaths Of Game Narrative)

다비 맥데비트(Darby McDevitt)

가마수트라 등록일(2010. 08. 05)

http://www.gamasutra.com/view/feature/5952/the_deaths_of_game_narrative.php

서사, 내러티브의 시대이다. 다양한 영역의 방대한 타이틀, 담고 있는 내용의 훌륭한 야망과 멋있는 수행까지 게임에 이루어지고 있는 많은 것들이 있다.

최근 몇 달 동안 나는 르네상스 이탈리아에서 복수에 목말라하는 추방된 플로렌타인 귀족으로 탈바꿈했다. 나는 잃어버린 보물을 찾기 위해 대담한 행동을 하고 끊임없이 꿈꾸는 척 가장했다. 그리고 인간의 존엄성을 회복하고 가족의 품으로 돌아가기 위해 전쟁의 상흔과 싸우면서 미국의 서부를 여행했다.

다른 사람의 귀에는 이것이 마치 꽤 아름다운 기억의 스크램블처럼 들릴 것이다. 그리고 나는 반 정도는 그럴 수 있다고 생각한다. 그러나 이 모든 것을 하나의 우산 아래로 모을 수 있는 한가지 요소가 있다. 각각의 게임에서, 나의 아바타인 주인공은 대단한 살인자이다.

아마도 이것은 공정하지 못한 단어 선택이다. 결국, 이 사람에 대한 도덕적인 잣대는 진실을 향하고 있다. 그러나 역사상의 어떠한 사람도 Ezio Auditore, Nathan Drake, John Marsten 보다 더 많은 살인하지 못했다. 차가운 진실은 이 사람들이 효율적이고 사람을 많이 죽인 살인자라는 것이다.

그들은 그들이 친구가 되어 준 사람들 보다 더 훨씬 많은 수십 명의 사람을 죽였다. 왜? 재미 때문이었단다. 게임 메캐닉의 관점에서 생각해 본다면, 살인은 플레이어를 고무시키는 활동적인 게임이다. 죽음은 불 방식 작동이다. 살아있거나 죽었거나 이다. 당신은 죽었는가? 그렇다면 당신은 졌다. 당신의 상대방이 죽었는가? 그렇다면 당신은 이겼고, 계속해서 진행할 수 있다.

실 생활에 기반하여 게임 메캐닉을 조사해 보라. 그러면 당신은 대부분이 이와 똑 같은 기준을 가지고 있다는 것을 알게 될 것이다. 성공을 위한 조건은 항상 분명하고 명확하다. 점프, 경주, 슈팅 및 스위치를 당기는 것은 모두 명확성의 정도를 높이는데 점수를 주거나 측정할 수 있는 활동이다.

폭력은 총들의 명확한 잣대를 제공해 주고, 이를 통해 볼 때 살인이 게임의 주요 메캐닉으로 이용된다는 것은 그리 놀랍지 않다. 이것은 정말 수세기 동안의 트렌드였다. 체스에서, 우리가 상대방을 “포획”하려고 할 때 공을 굴리게 해 한다. 상대방을 죽이기 전에 오직 몇 초의 시간만 있을 뿐이고, 그들의 몸이 사라지게 된다.

이것은 주의해서 다루어야 하는 민감한 문제이다. 그러나 나는 폭력의 편재와 효용성을 고려해 볼 때, 메캐닉으로써 폭력에 대한 우리의 믿음이 그렇게 윤리적이지 않다고 생각한다. 우리가 폭력을 선택한 것 처럼 보인다.



Red Dead Redemption

그렇다면, 무엇이 문제인가?

그러나 내가 걱정하는 것은 이렇게 과대화 된 살인이 게임 내러티브의 힘, 질 및 심각성에 해를 끼치는 영향력을 발휘하고 있다는 것이다. 살인은 우리에게 나쁜 스토리텔러의 역할을 하고 있다. 내러티브 리얼리즘을 향한 빠른 전개 덕분에, 너무 많은 근대 비디오게임이 일반적인 것과 세심한 이야기 사이에서 나누어져 고통 받고 있다.

앞서 암시한 세 개의 게임에서, 스토리라인은 매우 가끔 미묘하기는 하지만 잘 써 있다. 그러나 플레이어가 게임에 개입하기 시작할 때, 이 내러티브의 고저는 피하기, 점프하기, 타기, 달리기 등의 가능한 표현 범위로 제한되어 사라진다. 죽거나 죽임을 당하거나 말이다.

Assassin's Creed II와 Red Dead Redemption 이 주인공의 살인에 대한 불편한 심경을 고려하였다는 것이 사실일지라도, 게임 내 폭력의 범위는 영화 Gladiator 가 폭력적인 영화임에도 불구하고, 폭력에 반대한다는 핵심 이야기를 가지고 있는 방식처럼 립 서비스를 하려고 해도 논리적으로 보이지 않는다.

우리가 이 모순을 극복할 수 없다면, 게임 내러티브는 심각하게 받아들여지기 어려울 것이다. 심지어는 게임 스토리가 점점 더 심각해 진다고 하더라도, 게임 플레이는 터무니없이 관대한 상태로 남겨진다.

인생, 가장 유명한 문학 작품과 영화에서, 죽음은 보통 운이 없거나 비극적인 사건이다. 그리고 대부분의 경우에, 거대한 상실감이나 실패를 나타내고 있다. 그러나 게임에서, 죽음은 재치기처럼 일반적이고 영향력이 없다. 그리고 보통 축하할 일의 근원이다. 상대방을 제압하여 승리했다는 것을 의미하기 때문이다. 게임이 무게 있고 비극적인 이야기와 혈투가 난무하는 시간을 가진 두 가지 방식을 모두 따르려고 한다면, 플레이는 어떻게 생각할까?

초보자를 위해서, 우리는 스토리와 게임 플레이 사이를 좀더 안정적으로 통합하여 이 문제를 경감시킬 수 있다. 게임의 메캐닉에 좀더 확장된 내러티브 효용성을 부가하는 것이다. 슬프게도 언제나 말이 행동보다 쉽다. 이미 만들어진 게임 메캐닉을 조사하면서, 실질적인 게임 플레이로 변형될 수 있는 인간 행동의 종류가 제한적인 것 같다는 생각을 하게 되었다.

Terminal Relations 라 불리는 게임을 만들고자 한다면, 즉, 게임의 유일한 목적이 독실한 암에 걸린 할아버지의 삶의 마지막 날을 편안하게 해 주는 것인 게임이라면, 디자이너는 아마도 실질적인 도전을 만들어 내는데 어려움을 가지게 될 것이다. 감정, 도덕, 감정이입, 종교, 문화적 정체성 등과 같은 문제는 반복적인 메캐닉으로 옮겨지기에 어렵다. 이는 분명한 승리의 조건을 가지기에는 심리적이고 내적인 현상이기 때문이다.

비현실적으로 들릴지라도, Airtight Games' Kim Swift 는 올해의 Experimental Games Workshop 에서 Karma 라는 게임으로 이와 유사한 도전을 감행했다. 물론, "실험적인"이라는 단어에 주목해라.

게임에 연민을 자아내는 힘과 철학을 주입시키고자 할 때, 컷 신에서 주로 다루어진다. 수십 년 동안, 이 제한은 게임 디자이너와 게임 작가의 우선권과 흥미를 제 각각으로 나누어지게 만드는 결과를 초래했다. 함께 작업하기도 하지만, 거의 같이 작업하는 경우는 없다.

이러한 분리의 증상이 목격되기도 했었는데, Kotaku 아티클에 아래와 같이 쓰여있다.

대부분의 비디오게임은 완성된 이후에 “쓰여진다”. 작가는 보통 광범위한 대화와 설명을 쓴다. 작가가 무엇을 했는지 이해하지 못하는 사람만 이것이 글쓰는 재능의 수용 가능한 이용법이라고 생각하게 된다.

이것은 다소 광범위한 진술이지만, 일부 옳바르기도 하다. 이러한 일이 발생할 지라도, 최근의 몇 개의 유명한 게임은 매우 부주의하게 만들어졌다. Rocstar, Bethesda, Ubisoft, Naughty Dog, BioWare, Valve 등은 그들의 내러티브를 디자인 팀과 함께 만든다.

Foundation 9 Entertainment 작가로써, 나는 프로젝트의 일원으로 함께 시작할 수 있는 행운을 누렸다. 그러나 게임 글쓰기는 대개 평균 이하로, 서투르게, 형편없이 통합되어 지는 문제에 봉착하게 된다. 왜 그럴까?

프로젝트 관점

게임 작가를 괴롭히는 문제 중이 하나는 게임 개발 팀 내의 적절한 구성원으로 자리를 잡기 힘들다는 점이다. 최상의 결과를 위해서, 작가는 게임 디자이너로 고려되어질 필요가 있다. 좋은 작품 자체가 디자인의 하나이며, 게임의 레벨이나 플로우, 새로운 캐릭터의 능력이나 소개 등의 모든 것이 이야기에 바탕을 두고 이루어지기 때문이다.

디자이너들은 종종 아주 작은 부분의 변화가 이야기 전체를 바꿀 수 있다는 것에 놀라곤 한다. 불운하게도, 견고한 메케니컬 디자인을 확보하는 것이 **Super Mario Bros** 와 같은 일관성 있는 게임 스토리를 획득하는 것보다 훨씬 중요한 것으로 인식되고 있다. 좋은 이야기 없이 게임은 재미 있을 수가 없지만, 끔찍한 게임플레이를 유도하는 좋은 이야기는 완전한 실패라는 것이다.

이와 관련된 장애물은 게임 메캐닉이 종종 게임 스토리가 하듯이 반복될 필요가 있다는 사실이다. 그러나 이 두 가지는 같은 방향으로 발전시킬 수 없다. 마지막 단계 디자인 반복이 발생하면, 결과는 과히 재앙의 수준이 될 수 있다.

한 사례로, 클라이언트가 내가 이미 완결한 게임의 레벨 연대기를 약간 재배치 하도록 팀원 중의 한 명에게 요청하였다. 그 결과, 특정 메캐닉이 아주 다른 순서로 소개되었다.

지워진 나의 이야기 구조는 디자이너의 관점에서는 상대적으로 민감한 아이디어였을 것이다. 결과적으로 게임은 더 좋은 속도를 가지게 되었다. 나는 수정 작업을 몇 주 안에 빨리 했고, 이야기가 깨어지는 많은 부분을 수정할 수 있었다. 그러나 내러티브는 처음처럼 강해지지 않았다.

심지어 프로젝트가 잘 될 때도 게임 작가는 종종 게임플레이의 좁은 문을 넘기 위해 감정의 고조를 적절히 맞추는 기적을 만들어내도록 강요 받곤 한다.

얼마나 많은 다른 방식으로 내러티브에 인공적인 색조를 더하기를 반복하기 전에 다음 단계의 쫓고 쫓기며 살인을 하는 퍼즐을 셋업할 수 있을까? 스스로 현란하다는 느낌을 가지고 있다면, 플레이어를 무시하고 지난 몇 년 동안 내 머리 속에 있었던 영화 작품과 같은 글을 쓸 수도 있다. 그러나 플레이어는 단지 게임을 플레이 하고 싶어할 지도 모른다.

어떤 다른 선택이 있을까? 아마도 팀에 대한 엄청난 투자 때문에 우리는 이야기를 일방적으로 완벽히 “단 한번”으로 이루어지는 **Uncharted 2** 와 같은 인터랙션 상황으로 밀어 부칠 수 있다. 그러나 그럴 때에도, 게임 퍼즐을 풀면서 게임을 지속하는 것이 플레이어의 우선적인 활동이 될 것이고, 나는 계속해서 그들이 게임을 할 수 있는 방법을 찾을 것이다.

대다수 사람들에게, 이것은 꽤 괜찮다. 디자이너가 작업을 완료하면, 이 반복은 지옥처럼 재미있어 질 것이다. 창조적인 반복은 좋은 게임의 기동 중의 하나이기 때문이다. 그러나 스토리텔링의 관점에서, 이것은 정말 쓸모 없는 일 일수 있다.



Assassin's Creed II

영국 코메디 시리즈 “Saxondale” 시즌 2 에, 비디오게임 컷씬의 비의도화된 코믹 보충을 완벽히 압축하는 반복적인 농담이 있다. 각 에피소드 마다, Tommy Saxondale 의 지나치게 친절한 이웃인 Jonathan 은 소소한 이야기를 하는 척 하면서 길을 걷는다. Tommy 는 뚜렷한

목적이 없는 대화로 고통받는데, 그는 **Jonathan** 이 결국에는 그에게 부탁할 것이 있을 때만 이런 대화를 시도한다는 것을 알기 때문이다.

매번 대화가 끝나갈 무렵, 이웃은 **Tommy** 에게 작별을 고하고, 돌아서다가 갑자기 무엇인가가 “생각난 것” 처럼, 손가락을 튕기며 무례한 질문을 한다.

Red Dead Redemption 처럼 한결같이 탁월하기 때문에, 나는 **John Marsten** 의 반복적인 도움을 요청하는 유인책에 질문을 하지 않는 게이머들이 많다는 것을 의심했다. 이와 같은 장면은 그럴듯하게 보이는 데 한계를 지우고, 주인공 캐릭터의 성격을 약화 시키며, 또한 인공적인 게임 구조를 드러내게 한다.

나는 이와 같은 “미션 인트로” 구조가 필요하다는 것을 이해하면서도 혐오한다. 게임이 비극이든 코믹이든, 영웅 이야기 이든 간에, 대부분의 게임 이야기는 대체로 플레이어의 다음 목적을 소개하는 것으로 귀결된다. 그리고 이 목적이 게임 메캐닉을 따라야 하기 때문에 이러한 씬 들의 결론은 강요되거나 진부해진다.

세익스피어가 막이 끝나는 장면 마다 검술하는 장면으로 귀결시킨다고 상상해 보라. 그러면 이 의미를 알게 될 것이다. 대화는 관촬을 수 도 있겠지만 이야기 구조는 동일한 음으로 딱딱 끊어지게 된다.

게임플레이의 필요성은 작가가 주의를 기울여야만 하는 요구수준을 부여한다. 소설가나 영화 제작자는 이와 같은 요구를 무시할 수 있다. 이 때문에 게임 작가는 불필요한 반복을 창조하는 강요를 받는다. 록스타의 작가들이 미션의 시작을 의무적으로 “자, X, Y, Z 를 하자”로 알리는 것을 지켜봤다. 그들은 똑같은 것을 반복하여 행하는 것을 위장하는데 능숙하지만, 완전히 알아차리지 못하게 할 수는 없다.

도전 계속하기

무례한 질문을 하나 하자. 이러한 수동적인 내러티브 시퀀스가 문제가 될 가치가 있는가? 이것들은 전문적으로 만들어졌다는데, 의심할 여지가 없다. 그러나 영화 시퀀스를 통해 완벽하게 보여지도록 개발자들이 많은 투자를 하였음에도 불구하고, 대부분의 게이머가 즐거워하는 것 처럼 보이는 이야기는 플레이 구조를 통해 만들어낸 아주 작은 내러티브이다.

우리는 승리의 순간, 우리가 한 특정한 선택, 우리 노력을 이루어낸 독특한 경험을 즐거워한다. 이것들이 컷씬을 통해 보여지는 이야기 만큼 강건하지 않더라도 말이다. 이 때문에 **YouTube** 가 게임플레이 비디오 쇼케이스로 가득 차 있다. “베스트” 편집본과 번덕스러운 **WTF** 클립 같은 것들로 말이다. 플레이어는 그들의 창의력으로 결과물을 이끌어내는 걸 즐기고 있다.

그러나 이와 같은 좁은 게임 메커닉에 의존함으로써, 개발자는 플레이어가 창조할 수 있는 경험의 종류를 제한해왔다. 다수의 게임이 다음 단계의 눈물겨운 재회, 다음 단계의 이별을 수동적으로 볼 수 있게 만드는 안전한 유리한 고지를 찾기 위하여 죽이고, 산을 오르고, 점프하는 방법만을 가지고 있다.

작가와 디자이너가 그들의 재능을 좀더 자연스럽게 전문 분야를 혼합하는 방법을 찾을 때 까지, 향상된 영화적인 시퀀스와 대화는 게임이라는 미디어를 지금 보다 더 높이 상승시키지 못할 것이다.

논쟁을 초래할 만한 언급이지만, 나는 게임이 스토리나 테마를 필요로 하는 것이 아니라 플레이어가 하는 것에 우선권을 주는 것이라고 강력하게 믿는다. 게이머들이 좋아하는 게임 타이틀이 팬이 아닌 사람들에게 심각하게 고려되지 않는다는 비통함을 만들어 내는 원인이 이것이라고 생각하고 있다. 특정한 게임에 친근하지 않은 사람이 피상적으로 훑어볼 때, 그들은 게임 플레이가 전체 테마를 이해하는 정도로 밖에 이루어지지 않는다고 생각할 것이다.

반대적인 시각을 가진 흑자는 **Rand**의 객관주의의 실패를 대변하는 **BioShock**을 칭찬한다. 그리고 게임을 하지 않는 사람들에게 이 이야기가 칭찬받을 만하다는 걸 알리지 못하는 무능력함을 비통해 한다. 나는 이 관점이 절반 정도는 너무 관대하다고 생각한다. **BioShock**은 당신을 죽이고자 하는 사람을 죽여야 하는 적대적인 환경에서 살아 남는 것에 관한 것이다.

이야기는 일부에 지나지 않는다. 이야기를 무시하고 **BioShock**을 플레이하는 것이 가능하다는 사실은 이야기가 필수적인 요소가 아니라는 것이다. 게임의 "의미"는 어떤 이야기의 요소가 더해지기 전에 메커닉에서 나타난다.

두 요소가 순서 없이 있다고 할 때, 게임 플레이는 항상 우선이다. **Soren Johnson**은 주제가 중요하지 않다는 것을 강의와 글을 통해 피력한다. 그러나 이 두 요소가 나란히 있을 때, 우리는 더 강력해 짐을 느낀다. 게임 산업계에서 작가와 디자이너라는 직업은 이 통합을 이루어내는 방법을 찾아야만 하고, 확정시켜야 한다.

전통적인 그래픽 어드벤처 게임은 전형적으로 내러티브-게임플레이를 더 잘 이어 왔다. 그들은 더 좋은 보조를 맞추었고, 더 특화된 내러티브 인터랙션을 가졌으며, 최근의 액션 게임 보다 더 매력적인 스토리 구조를 가지고 있다. **The Last Express, Grim Fandango, Space Quest, Ico**와 **Heavy Rain**을 생각해 보라.

그러나 증가된 내러티브의 품질은 게임 플레이 경비를 늘렸다. 어드벤처 게임은 대부분 퍼즐과 긴 대화 구조와 같은 고정적인 메커닉을 기반으로 만들어졌다. 최소한 이러한 가치는 줄어들지 않았다. 반복적인 게임 메커닉이 드라마와 결합하여 아주 매끄러운 짝이 되는 것이 얼마나 어려운지를 강조할 뿐이다.

이것은 매우 가치 있는 도전이다. 그리고 디자이너와 작가가 지난 수세기 동안에 형성된 관계를 끊고 게임 플레이에 기반한 선구조화되지 않은 시퀀스와 게임 메커니즘을 통해 더 좋은 이야기를 구사할 수 있는 방법을 찾을 때까지, 잠재적인 게임 스토리텔링을 완벽히 발견할 것이라고 생각하지 않는다. 다음 단계는 좀더 작은 영역과 더 세밀화 된 포커스를 가진 이야기를 만드는 정도 일 것이다. 그러나 우리가 그 간격을 줄일 때 친밀감을 더 얻게 될 것이다.

밝은 미래?

천천히, 우리는 이러한 경향을 보고 있다. 지금까지의 가장 큰 성공은 개방된 게임에서 발견된 선형적인 메커니즘이었다. 수십개의 타이틀이 플레이어가 환상의 세계를 거닐고, 그들의 의지로 미지의 땅을 개척하고, 숨겨진 역사와 세상을 발견하며, 그들의 이야기를 스스로 만들어 낼 수 있도록 하는데 성공했다.

Fallout 3, Red Dead Redemption, Shadow of the Colossus 의 월드는 우리의 상상력을 감질나게 하고, 우리 스스로의 여행기를 만들 수 있는 자유로움을 허락하는 디테일로 만들어졌다. 나는 버려진 황무지를 탐험하고, 어두운 동굴 뒤로 떨어지는 폭포수가 시작되는 지점 근처의 강바닥까지 말을 타고 갔다 등등의 이러한 여행기 말이다.

물론 수 많은 다른 혁신이 있다. **Briad** 의 시간 조종 메커니즘은 극단적인 이야기의 종결을 맺게 하는데 영향을 주었다. **Fumito Udea** 가 **Ico** 에서 “핸드 홀딩” 메커니즘을 실행하였을 때, 그는 게임 플레이와 캐릭터의 관계를 증가시키는 활동을 만들었다.

Chibi Robo 는 혼란에 빠져있는 가족에 관한 이야기를 하기 위하여 몇 가지의 간단한 대청소 메커니즘을 사용하였다. **Red Dead Redemption** 은 대부분의 게임의 폭력적인 성향을 길들이게 하는 우울하고 감동적인 결말 구조를 만들었고, 그 결과 그 해의 최고의 결말로 인정받았다.

The Sims 시리즈는 건축가, 도시 계획자, 농부, 심리학자와 같은 수백만 가지를 창조해 냈고, 플레이 하는 동안 생소하고 재미있는 독특한 수백만 가지의 이야기를 꽃피울 수 있도록 했다. 게임이 **Alice and Kev** 와 **Living in Oblivion** 과 같은 실험을 계속해서 한다면, 우리는 흥미로운 미래로 향해 가고 있는 길에 있다고 말할 것이라고 생각한다.

이것은 수 많은 예시 중의 일부이다. 그리고 매우 좋은 암시이다. 이것은 개발자들이 좋은 이야기가 말쑥한 대화와 명백하게 쓰여지는 대본에 국한되는 것이 아니라 플레이어의 활동으로 나온다는 것을 배우고 있다는 것을 의미한다.

내러티브와 메캐닉의 통합을 구축하는 것은 많은 어려움을 필요로 할 것이다. 게임 업계가 이는 영역에서 구축된 진부한 생각을 타파해야 하고, 새로운 경험을 제공하는 메캐닉을 개발하고 실패하는 반복을 되풀이 해야 할 것이다. 그러나 시간이 지나면, 이러한 노력이 모두 가치 있을 것이며, 이 노력을 이루기 위해 그들의 가상의 삶을 바친 사람들이 칭송 받게 될 것이다.