



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 디자이너의 저주 풀기 (Lifting The Designer's Curse)

알렉산드라 맨드리카([Alexandre Mandryka](#))

가마수트라 등록일(2011. 1. 25)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/6267/lifting\\_the\\_designers\\_curse.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6267/lifting_the_designers_curse.php)

*[Relic Entertainment 스튜디오 디자인 디렉터 Alexandre Mandryka 는 게임 디자인이 어떻게 다루어지고 있는지를 살펴 보기 위한 프레임워크 개요를 설명한다. 그의 설명을 통해 가치를 증가시키고 프로젝트 수요를 충족시킬 수 있는 전문성을 증대할 수 있다.]*

Ubisoft Montreal 에서의 스튜디오 디자인 디렉터로서의 3 년 경력을 포함하여 비디오게임 디자이너로 10 년 넘게 일하면서, 나는 수많은 회사와 문화를 접하며 협동할 기회를 가졌다.

그래픽과 프로그래밍이 더 잘 조절되는 동안, 게임 디자인으로부터 파생되는 부가적인 가치를 이해하고, 분석하는 과정이 지속된다. 이는 게임 창조에 있어서 핵심적이지만, 이 과정을 명확하게 설립하고 있는 경우가 많지 않으며, 전문가 역시 거의 알지 못한다.

이 때문에 디자이너들은 훨씬 더 심한 압박감을 느끼고 있으며 가장 중요하지만 간과되고 있는 지독한 굴레에 갇혀 성장할 기회를 거의 가지지 못한다. 이것이 내가 언급하고자 하는 디자이너의 저주(Designer's Curse )이다.

### 실질적인 고민

게임 업계에서 일하는 대부분의 개발자들은 열정으로 일한다. 이 열정이 동기 부여의 원천으로 기능을 하고 있지만, 게임 하는 즐거움과 만드는 즐거움 사이의 구분이 모호해 지기도 한다. 열정적으로 일하는 것은 보상을 받는 것과 충족감을 동반하는데, 개개인의 필요, 능숙도, 자율성 및 관련성에 직접적으로 관여된다.

게임 디자인은 그리 오래되지 않은 지식 분야이며 게임이 일반적으로 심각하게 받아들여지지 않기 때문에, 이 과정이 명확히 설립되어 있지 않으며, 따라가고 성장할 경로가 혼란스럽게 구성되어 있다.

이 글은 디자이너가 마주하고 있는 이러한 어려운 상황을 설명하고자 하며, 이들이 스스로의 개발을 위해 갖추어야 할 책임감과 기술을 제공하고자 한다. 이를 통해 프로젝트의 거대한 계획에서 게임 디자이너가 어떤 역할을 해야 하는지를 규명할 수 있다.

### **디자인은 제대로 인정받지 못하고 있다**

창의성과 관련된 모든 것 처럼, 게임 디자인은 이해의 부족에 시달려 왔다. 대부분의 사람들은 게임 디자이너가 단지 하루 종일 게임을 플레이하기만 하면 된다고 생각한다. 경영진은 그들이 최고의 게임 디자이너라고 생각하는 경향이 있다. 또는 디자이너 역할을 잘 이해하지 못한다고 생각하기도 한다. 어떤 게임 팬은 내가 게임 캐릭터의 의상을 디자인하고 있느냐고 물어보기도 했다.

내가 만났고 함께 일했던 디자이너와 디자이너가 되고자 하던 사람들은 거의 마음 편히 쉬지 못했다. 대부분, 그들은 그들이 심각하게 받아들여거나 듣지 못한다고 느꼈으며, 필요로 하는 지원이나 도구를 가지지 못한다고 생각한다. 일의 복잡성을 이해 받지 못할 뿐 아니라 그 일의 가치도 인정받지 못했기 때문이다.

이 문제의 일부분은 게임 디자이너라는 직업에 대한 기능이나 기술적인 측면에서의 규명이 제대로 되어 있지 않다는데 있다. 게임 디자인은 프로그래밍이나 아트 처럼 명확하지 않다. 학문적인 접근은 아주 초보적인 단계에 있으며, 이 때문에 이 직업을 묘사할 적당한 어휘조차 찾지 못해 논의하는데도 어려움이 따른다.

이로 인해 두 가지의 결과가 발생한다. 첫 째, 명확한 기술적인 업무가 게임 디자이너에게 주어지지 않기 때문에, 이들은 가장 저항이 적은 경로를 따라서 작업에 참여하게 되고, "창의적인 것"이라고 믿고 있는 것을 해 보려고 노력한다 : 아이디어를 내고, 이 아이디어를 게임에 적용시키는 것 등의 일이다. 결국, 게임 디자이너는 게임을 디자인 해야만 한다. 그렇지 않은가?

그러나 실현가능성이나 관련성을 갖기 위한 기술적인 보완없이 아이디어가 제안되기 때문에, 실질적인 논의라는 것은 일반적으로 프로듀서와의 의견 교환 정도로 그치며, 상급자의 의견 결정에 따라 최종 논의가 이루어진다.

디자이너의 성공은 그의 의견이 생산단계에서 얼마나 받아들여지고 진화되는지에 따라 결정된다. 이것이 게임 디자이너라는 직업을 더 핵심에서 벗어나게 만든다.



Streamlining Steel Battalion's controls would divert from the intended experience

둘째, 어떤 팀에서, 게임 디자이너와 제품의 비전이 하나의 통합체로 합쳐지기도 한다. 이것이 같은 것이라고 말하는 것은 전자가 후자를 의미한다고 말하는 것과 같이 핵심이 없는 것과 같다. 어떤 창조 과정에서라도, 형태는 기능에 중속되어야만 한다.

디자이너는 게임의 의도를 지원하는데 익숙해야만 했다. 예를 들어, 어떤 게임은 이상한 플레이어 컨트롤을 제안했는데, 이것이 전반적인 생산 의도에 적합했기 때문이다. 이것은 작곡가가 만족스러운 효과를 만들기 위해서 불협화음을 사용하는 것과 같은 것이다.

게임 디자인과 프로덕션 비전을 통합하는 것은 새로운 해결책을 가져오기 보다는 전형적인 디자인에 미디어의 표현을 제한시키는 결과를 가져올 뿐이다.

가령, 컨트롤을 고민하고 있는 디자이너는 최선의, 가장 효율적이며 사용하기 쉬운 인풋 시스템을 기본적으로 고민하겠지만, 게임 의도가 여기에 있지 않다면, 컨트롤은 이용자의 경험을 극대화 하기 위한 방법이 아니게 개발될지도 모른다.

서바이벌 호러 장르의 예를 들어보자. 이 게임들은 속임수로 관객을 놀라게 하는데 초점을 두고 있는 공포 영화나 스릴러와 같은 경험을 제공한다. 위험에 처한 캐릭터와의 교감은 전형적인 예이다 ; 임박한 위험으로부터 절름거리며 떠나려고 애쓰는 형태를 자주 활용하는 것을 볼 수 있을 것이다.

움직임의 어려움은 무력감을 형성하고, 궁극적으로는 공포를 조성하여 두려움과 좌절감을 이끌어 낸다. *Alone in the Dark*와 *Resident Evil* 시리즈와 같은 게임이 투박한 컨트롤로 악명이 높고, 플레이어가 화면 안의 적을 조준하기 어려울 정도로 카메라 앵글이 좋지 않았다는 것은 당연한 일이다.

비효율적인 컨트롤은 플레이어에게 독특한 경험을 제공하기 위해 필요해 질 수 있다. 물론, 이렇게 하기 위해서, 당신은 좋은 디자인을 넘어서서 앞을 내다보아야 하고, 전체적인 경험을 창조하는데 있어서 어떤 역할을 할 수 있을지에 대해 이해해야만 한다.

이것은 의도와 기술 사이에 있는 구분의 중요성을 보여준다. 이 때문에 디자이너나 다른 기술진이 하나로 통합되어서는 안 된다는 것이다.

### **게임 디자인은 무엇인가?**

게임을 해체하여 어떤 기술이 게임을 디자인하는데 도움이 될 수 있는지 결정할 수 있을까? 이 기술을 직각으로 교체하여 그룹으로 나누는 것이 기술을 개발하고 배우는데 더 쉬운 방법이 될 것이다.

### **규칙, 수학, 이론 : 시스템 디자인**

가장 기본적인 형태로, 게임은 목표, 규칙과 일반적인 게임의 컨트롤 상태 및 플레이어가 이기기 위해서 플레이를 해 나가는 단계를 필요로 한다. 수학적이고 논리적인 규칙과 상태의 본질 때문에, 명확한 분석, 이론 및 알고리즘이 관련되니 기술로 분류된다.

이러한 기술이 시스템, QI 트리를 만드는데 도움이 될 것이며, 우리는 이것을 게임 디자인에 있어서 *System Design* 이라고 명명할 것이다. 그리고 우리는 게임의 수학적 부분과 규칙에 맞추어 디자인하게 될 것이다.

게임 디자인을 위한 수학의 이용에 대한 전형적인 예는 무작위에 의존하고 있는 모든 게임에서 찾을 수 있다. 확률의 계산은 어떤 일의 발생 가능성이나 보상을 위한 경우에 필수적이다. 사실, 수학을 이해하는 것은 디자이너의 직업을 이해하는데 가장 큰 도움이 된다.

### **인터페이스, 컨트롤 및 가독성 - 인터랙션 디자인**

이제 우리 게임이 규칙을 가지고 있고, 명확하게 명시되어 있어서 플레이어가 이것을 이해할 수 있다. 우리는 플레이어와 의사소통하여, 그가 규칙을 이해한 바 대로 의사 결정을 할 수 있게 해주어야 한다. 그리고 나서 플레이어의 결정을 게임 월드에 입력 시켜서, 기본적으로 "그의 움직임으로 플레이 할 수 있게 해 주어야 한다".

이러한 측면에 대한 연구 분야는 인체 공학이다. 인체 공학은 디자인 인터페이스를 도울 수 있는 좋은 분야이다. 이를 통해 플레이어에게 올바른 정보를 줄 수 있으며, 플레이를 더 쉽게 하는 컨트롤 뿐만 아니라 게임 월드에 다시 입력되어 재미를 만들어 내는데 도움을 준다. 물론, 인터페이스 종류에 따라서, 생체 역학과 인공지능학의 지식이 필요로 해 질 수 있다. 더 좋은

단어가 없기 때문에, 이를 두번째의 종류인 *Interaction Design* 이라고 부르기로 하자. 이것은 게임과 플레이어 간의 아웃풋과 인풋의 관계에 초점을 둔다.

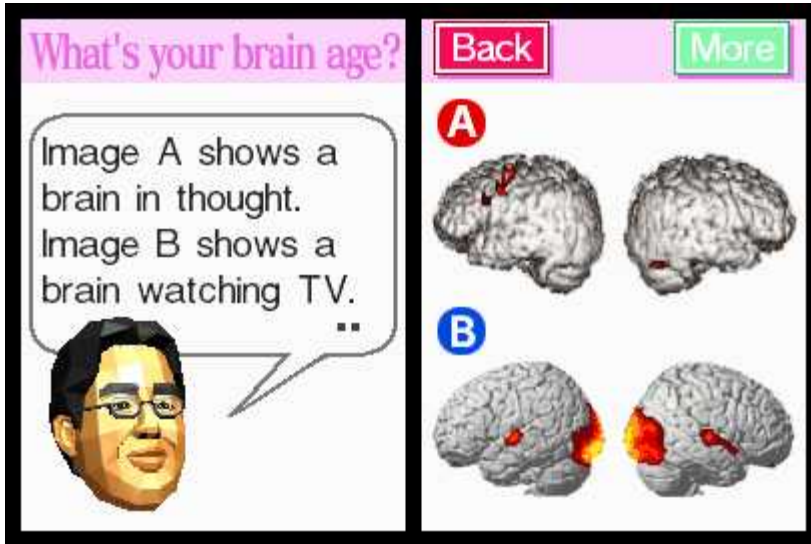
인간-기계 인터페이스를 다룰 때, 물리적이고 심리적인 단계에서 인간 몸 작동에 대한 지식을 갖는 것이 효율적으로 디자인된 인터랙션을 유발할 수 있다. 마우스 기반의 인터페이스에서 이용하고 있는 것 뿐 아니라, 터치 페이스나 제스처 및 전체 몸 움직임 인터페이스에서도 중요하다.

인체 공학은 작업 도구를 만들고 가능한 한 효율적이고 편안한 환경을 만드는데 초점을 두고 만들어졌다. 이제 우리는 이것을 엔터테인먼트를 위해 적용하고자 한다. 우리는 즐길 수 있는 인터페이스를 디자인하는 방법을 배워야만 한다. 관성, 중력, 리듬, 작용 반작용 루프와 같은 인간의 기대와 결부하여 작업하는 것은 좀더 자연스럽게 더 즐거운 경험을 제공해 줄 수 있다. Steve Swink(*Shadow Physics*)가 "가상 감각"이라고 묘사했던 것 과 같은 경험이다.

### **보상, 좌절, 학습 - 동기 디자인**

마지막으로, 그러나 가장 중요한 것은 플레이어가 깊게 관여해서 그들이 실제로 플레이를 원하게 만드는 것이다. 우리의 동기는 화학적인 신경전달 물질에 기반을 두는데, 진화하면서 선택된 특성을 개발시키는데 도움이 되는 행동에 반응하면서, 즐거움을 통해 우리의 뇌와 몸이 보상을 받게 된다. 몸을 움직이는 운동 후의 엔도르핀은 기분 좋게 만들어주고, 우리가 새로운 어떤 것을 이해하거나 새로운 사회적 관계를 확립하는 등의 경험을 할 때 보상으로 우리에게 도파민을 준다.

즐거움을 얻기 위해 게임을 플레이하기 때문에 관련된 경험을 창출하는 핵심은 우리의 뇌와 몸이라는 것을 이해하는 것이 필요하다. 심리학, 뇌과학, 인지 과학은 이러한 관점에 새로운 시각을 가져다 줄 분야임이 분명하다. 그리고 내가 *Motivation Design* 이라고 부르는 게임 디자인의 세 번째 요소에 접근하는 것을 보다 강력히 지원해 줄 것이다.



*Brain Age*는 일상생활과 관련될 수 있는 이슈를 다룬다.

캐주얼 게임은 코어 게임의 혜택에 동기부여를 받지 못하는 종류의 플레이어에게 이로움을 준다는 생각을 향상시켜 줌으로서 나타났다. Nintendo의 *Brain Age* 시리즈는 절대적으로 이것의 전형적인 예이다.

“적게 산다”는 것을 광고함으로써, 실제의 삶은 코어 게임 이용자를 넘어선 일반 고객들도 이해할 수 있는 이로움을 이끌어냈다. 그리고 나서 끊임없는 칭찬, 느린 난이도 진전, 보상을 섞고, 심지어는 플레이어가 세션을 놓쳤을 때도 죄책감을 반감시킴으로써, 이 게임들은 코어 플레이어가 아닌 플레이어에게 동기부여를 하는 방법에 대한 표준을 확립했다. 이것은 분명히 산업 내에서 성장하고 있는 흥미거리가 되고 있다. 특히 소셜 게임 시장의 성장에서는 더욱 그렇다.

나는 시스템 디자인, 인터랙션 디자인과 모티베이션 디자인의 세 요소가 잘 연계되어 있고, 또한 학문적으로 연구된 분야를 구성하고 있다고 생각하기 때문에, 이 각각의 요소를 향상시킬 수 있는 문헌을 이용할 수 있다고도 생각한다. 쓸만한 어휘를 만들어 내고, 특화시키거나 다양화 시켜서 디자이너의 경력을 확립할 수도 있다.

이 접근법이 매니저들이 그들의 게임 디자인 포지션을 이해하는 데 도움을 줄 수 있을 것이라 생각한다. 개발 과정 내에 게임 디자이너를 통합시키는 것이 더 좋을 것이다. 업무, 성과 리뷰 및 채용 과정에서도 이들을 돕게 할 수 있다.

주 : 나는 이 글에서 레벨 디자이너의 영역은 다루지 않고 있다 ; 덜 중요해서가 아니라 단순화 시키기 위해서이다. 미장센과 유사하게 레벨 디자인은 게임 디자인 보다 더 높은 단계에서 논의될 수 있다. 기술 분야의 요소를 이용하여 플레이어에게 직접적으로 경험을 형성시켜주는데 목적이 있기 때문이다.

역사적으로, 레벨 디자인은 게임 디자이너의 사촌 짝으로 간주되어 왔지만 최근 블록버스터 게임은 다른 방식을 사고하는 것의 중요성을 명확히 보여주었다. 유사한 분석은 게임 훈육을 위해 행해 질 수도 있고, 또한 더 나은 설명과 이해를 이끌어 낼 수도 있다.

### **프로젝트에서 게임 디자인의 역할은 무엇인가?**

아주 단순한 게임에서도, 게임 디자인은 생산 의도를 보완해야만 한다 ; 그러나 둘 사이의 간격을 확실히 구분하는 것이 매우 중요하다.

모든 다른 프로젝트의 원칙과 마찬가지로, 게임 디자인은 의도를 지원하는데 의미가 있다. 그래서 그 의도가 최종 소비자에게 전달될 수 있어야 한다. 프로덕션 비전과 코드를 통한 실행 사이의 단계로써, 플레이어에 실질적으로 전달되는 시스템과 규칙을 공고히 할 수 있는 의도된 경험과 제안들을 반영한다. 내용물에 의해 재연되는 것 뿐만 아니라 게임 상황에서 이용자가 마주쳐야만 할 선택과 도전을 통해서도 경험과 제안을 느낄 수 있어야 한다.

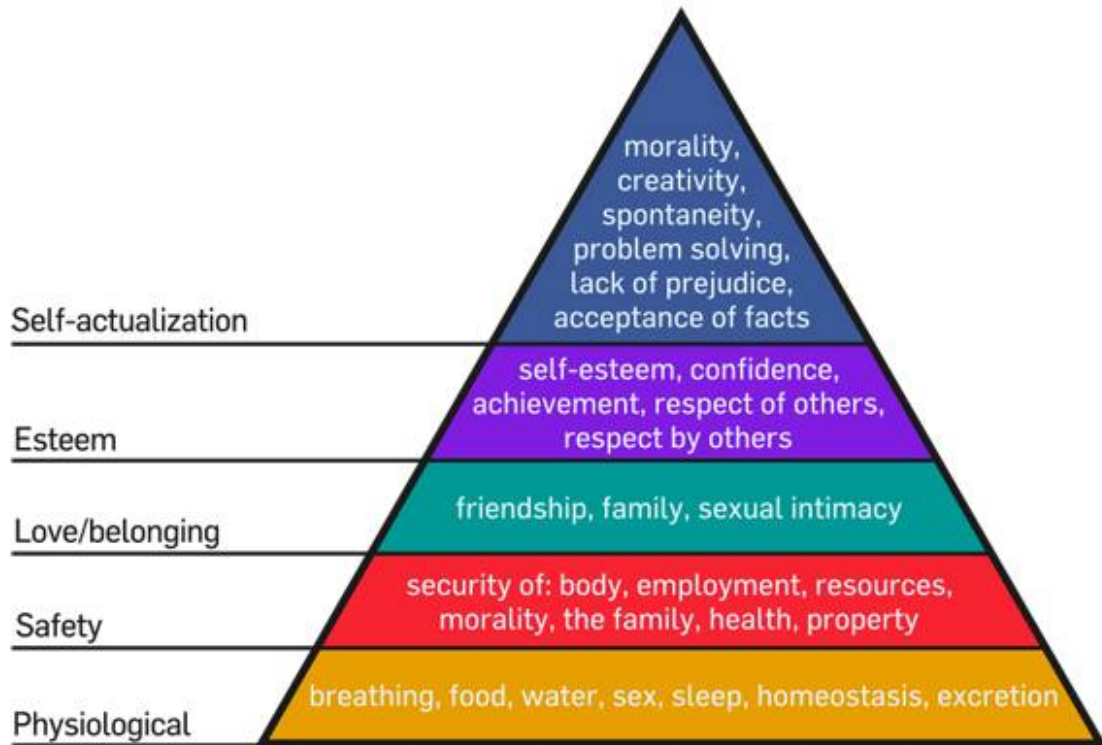
Griesemer 과 Butcher 가 2002 년 GDC 에서 "지적 환영(The Illusion of Intelligence)"라고 언급한 바와 같이, *Halo* 에서의 그들의 의도는 플레이어가 Schwarzenegger 처럼 느끼도록 만들어 주는 데 있었다.

끊임없이 플레이어를 적에게 노출시킴으로써 점진적으로 향상시키는 낮은 적의 정확도와외 결합과 전투 중 잠깐 시간이 흐르면 플레이어의 보호막이 재생된다는 사실은 Predator 의 Dutch 가 전초기지 공격 동안에 이용한 혜택을 뒷받침한다. 이를 경험한 플레이어는 그 반복되는 일반적인 상황을 따르게 될 것이다.

창조는 항상 의도에서 실행으로 흘러가는 탑-다운 절차이다. 상이한 집단에게 영감을 주겠다는 병렬적인 사고 대신에 주어진 경험에 초점을 두고 프로젝트를 협력하는 것이 가장 효율적인 방법이기 때문이다.

비전을 설립하는 사람은 그의 의도를 분명히 밝혀야 한다. 그리고 나서 전문가에게 뜻을 전하고, 게임에서 일어날 의도된 경험을 위한 기술적인 해결책을 제안하기를 요청해야 한다. 이를 위해, 비전 설립자는 그들의 소유권을 전문가에게 맡겨야만 한다. 그래야 전문가들이 충분한 독자적인 창의성을 가질 수 있다고 생각하게 된다.

전체 구조를 짓는 역할을 하고, 중재의 수준을 창의적으로 생각하며 관여하기에 충분히 안전하다고 느낄 수 있어야 한다. Maslow 는 욕구의 단계를 설명하면서, 자아 실현 단계에 쉽게 오르고 창의적인 업무를 다룰 수 있게 되기 전에 존중 단계가 안정되어야 할 필요가 있다고 했다.



인정받는 전문가와 특정 분야의 소유주는 디자이너에게 생산 단계에서 책임을 질 수 있는 자신감을 부여한다. 이것은 디자이너가 그가 하고 있는 일에 대한 자부심을 가질 수 있게 하고, 자연스럽게 향상시키고자 하는 마음이 들게 한다. 디자이너의 동기를 심리적으로 유발시키는 것이다. 모든 원칙이 분리되어야만 하고 그들의 아이디어를 그들 스스로 지켜야 한다고 말하는 것이 아니다. 반대로, 어떤 이가 숙련된 기술로 존경받고 있을 때, 생각을 다른 이들과 자유롭게 공유하는 것 같다. 그리고 그렇게 하는 기술을 가지고 있는 어떤 사람이든 간에 상관없이 이들에 의해 아이디어가 발전된다.

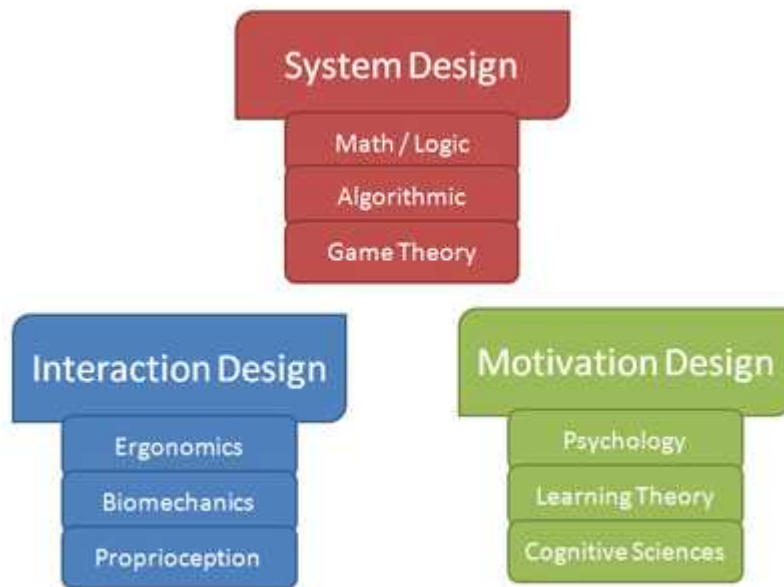
**결론**

게임 디자이너는 확인된 기술적 업무에 초점을 둘 필요가 있다. 그리고 소유권을 받을 필요가 있다. 이것 이야 말로 이들이 개인적으로든 팀 구성원으로든 그들이 개발시킬 수 있는 유일한 길이다.



기술 공급자로서 한번 공고해 지면, 게임 디자이너는 대단히 중요한 게임 비전을 이해할 필요가 있고, 이것을 지원하는 전문가 집단에 속해서 해결책을 생각해 내야 한다. 그리고 플레이어에게 가시적으로 보여줄 수 있어야 한다.

이런 일이 벌어지는 그 날에, 우리는 디자이너의 저주를 풀게 될 것이다.



건강한 게임 디자이너를 위한 세가지 요소

Maslow의 욕구 단계의 그림은 [Creative Commons license](#) 아래 [Wikipedia](#)에서 가져왔다.