



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

David Jaffe 와 인터랙티비티 언어
(David Jaffe and the Language of Interactivity)

크리스찬 너트([Christian Nutt](#))

가마수트라 등록일(2012. 02. 13)

http://www.gamasutra.com/view/feature/135071/david_jaffe_and_the_language_of_.php

David Jaffe 가 *Eat Sleep Play* 를 떠날 예정이라고 최근에 밝혔을 지라도, 그는 새로운 *Twisted Metal* 게임의 개발자로써 그의 열정을 프로젝트에 쏟고 있으며, 새로운 스튜디오를 샌디에고에 설립하기 이전에 계속해서 개발을 지원할 것이라고 한다.

그가 말하기를, 상호작용성은 매체가 지속될 수 있는 핵심이고, 스토리텔링이 지속될 수 있는 본질이라고 한다. 그리고 이것은 비디오 게임이 할 수 있는 것 또는, 게임에 사용되어야만 하는 것과는 큰 상관이 없다고 한다.

“많은 사람들이 ‘*God of War* 와 같은 또 다른 게임 스토리를 만들어라’라고 말한다. 나도 그러고 싶지만, 어느 지점에서, 나는 “차라리 책을 쓸 것이다”와 같은 생각을 하게 된다”고 Jaffe는 말한다. 상호작용성에 대한 그의 생각을 인터뷰에서 고스란히 느낄 수 있었고, 게임 매체에 대한 진정한 힘을 어떻게 생각하고 있는지도 들을 수 있었다.

당신은 *God of War* 로 큰 성공을 거두었다. 그리고 조금 후에, [중단된 PSP 게임] *Heartland* 를 잠시 동안 작업했었지만, 결국 영감을 잃어 버렸다. 그리고 나서 [PSN 게임] *Calling All Cars* 로 옮겨 왔고, 그리고 나서 *Twisted Metal* 의 개발에 참여했다. 지난 몇 년 동안 당신은 어떤 가르침을 얻었는가?

DJ: 아주, 큰, 큰 교훈이다. 나는 게임 언어에 대해서 더 잘 이해하게 되었고, 게임을 특별하게 만들어 주는 것, 매체를 특별하게 만들어 주는 것에 대해서도 잘 이해하게 되었다.

그리고 내가 능숙하거나 잘 하고 있지 못하며 심지어는 보통의 수준도 안 된다는 사실을 배웠다. 나는 *God of War* 를 통해서, 디자이너, 플레이어으로써의 나에 대한 깨달음을 얻었다. 게임에 대해서, 내가 생각했던 만큼 존경스럽게, 힘있게 또는 의도적으로 매체를 말하고자 함이

아니라, 그저 매체에 대해서 말하고 싶다.

그리고 많은 사람들이 내 이야기를 듣고, 순수한 생각으로 iOS *Tetris* 게임을 만들게 되었다는 것을 생각해 주기를 바란다. 나는 여전히 IP를 믿고 있다. 나는 콘텍스트를 믿는다. 콘텍스트의 상업적인 가치와 이용자에게 미치는 영향력을 모두 믿고 있다.

내가 배운 가장 큰 깨우침은 게임을 통해서 영화를 만들고자 하는 것이 아니라는 것이다. 나는 상호작용성의 언어를 이용하여 경험을 만들고자 한다. 많은 사람들이 “영화의 언어”에 대해서 말하는 것을 듣는다. 그리고 상호작용성에 대한 언어가 있으며, 상호작용성을 이해할 필요가 있다.

게임에 다양한 기술이 개발되었고, 고화질 및 고음질의 액터를 비롯해서 다양한 게임이 원래 게임이 전달하고자 했던 것과 다른 방향으로 진화하고 있기도 하다. 그러나 한 방향만을 고집할 필요는 없을 것이다. 나는 이것이 내가 느낀 큰 교훈이라고 생각한다. 나는 다른 단계로 정말 넘어 가고 싶다. 나는 영화 같은 게임을 만들고 싶지는 않다. 나는 좋은 게임을 만들고자 노력하고 싶다. 이것이 말이 될지 아닐지는 모르겠지만 말이다.

분명한 질문은, *Twisted Metal* 이 그 철학에 얼마나 잘 들어 맞는가 하는 것일 것이다. 어떤 면에서, 이것은 퇴보 같아 보이기 때문이다.



DJ: 아니다. 그렇지 않다. *Twisted Metal* 은 수영장의 얕은 바닥과 깊은 바닥의 종류라고 생각한다. 얕은 바닥은 많은 사람들이 바라 보면서 퇴보라고 말하는 곳인데, 처음에 그냥 흘깃 보게 되면 구식인 방식이기 때문이다.

분명히 PS3와 새 기술로, 우리는 훨씬 더 좋은 방법으로 표현하고 핵심적인 판타지를 가질 수 있게 되었다. 그리고 분명히 우리는 인터넷 세상에서 여러 가지 필요하고 재미있는 것들을 말하고 있다.

그러나, 우리가 *Twisted 2*를 시작하여 *Black*으로 가는 과정에서, 일부는 의도적이었고, 일부는 우연이었다. 플레이어로서 우리를 보고, 적지만 매우 열정적이고 목소리를 내는 팬의 입장을 보면서, 우리는 게임을 특별하게 만드는 것이 멀티 플레이어라는 것을 알기 시작했다. 전술적이고 전략적이며, 내용이 충실하고 영향력이 있는 게임 플레이가 멀티 플레이 이다.

이 새로운 것에, 우리가 알고 있는 것을 좀더 깊이 많이 게임 속에 포함시키고자 하였다... 그런데, 그것은 우리의 실수였다. 모든 사람들이 원하는 바가 아니었기 때문에, 이 점에서 이것은 우리의 실패이다. 그러나 많은 사람들이 좀 더 속 깊은 생각이 있다는 것을 알아 주리라 생각한다. 빠른 속도로 전파되고 있기 때문에, 표면적인 폭발에 그치지 않고, 며칠을 두고 지속되어서, 당신도 알게 될 것이다. 전술적이고 전략적인 깊은 생각을 말이다.

이 게임은 체스가 아니다. 우리는 그렇게 건방지지 않다. 이것은 전투 게임이다. 그리고 슈팅 게임이다. 언제 어떤 무기를 사용할 것인지에 관해서 냉철한 선택을 하도록 머리를 써야 하는 게임이라는 것을 의미한다. 어떤 적과 싸움을 할 것인가를 결정하고, 여러분이 이용하고자 하는 전술이 어떤 것인지, 무기가 어떤 것인지, 그리고 플레이하고 있는 모드가 어떤 것인지, 어느 레벨에 있는지를 모두 알아야 한다.

그리고 만약 관심이 있다면, 조금 더 깊이 들어 갈 수 있고, 그렇게 할 것이다... 나는 여러분에게 다양한 기능을 가지고 있는 모든 무기 단계와 특성에 관해서 쉴 새 없이 떠들어 댈 수 있다. 그러나 이것은 기술을 통해 그 자체를 표현해 내고자 하는 의도의 일부에 지나지 않는다. 이전에는 없었던 더 나은 판타지를 표현해 주는 의도에 관한 것이다. 그러나 본질적으로, 최근의 기술을 이용하여 표현했던 무기 단계와 특징은 오늘날 우리가 게임에 바라고 있는 것을 반영하는 것일 뿐 만 아니라고, 게임의 언어를 이용하여 게임을 만들고자 하는 노력인 동시에, 이 자체가 깊은 의미를 가지고 있으며 상호작용적인 특성을 가지고 있는 것이라 할 수 있다.

매년 나는 이렇게 하고 있으며, Sid Meier의 “연속적인 흥미로운 선택으로써의 게임”이라는 인용문은 점점 내게 주문처럼 각인되고 있다. 그리고 점점 더 내게 훌륭하게 받아 들여 지고 있다. 일단 우리에게 게임이 무엇인가를 제일 쉽게 설명해 주고 있기 때문이다. 또한 그 어떤 것보다 머리를 쓰도록 하기 때문이다. 이것이 우리가 게임으로 하고자 하는 것이다.

당신의 요점이 순수한 게임 메커닉에 있으며, 이것이 매체의 요점이기도 하다는 것을 이해할 수 있겠다. 말이 되는 것 같다.

DJ: 예.

그러나 이것이 꼭 전투를 매개로 해야만 하는가?

DJ: 그래야만 할까? 아니다, 물론 아니다. 모두 그런 것은 아니다. 그렇지만, 게임 메커닉에 대한 설명에 있어서, 내 식대로 설명을 하고자 했을 뿐이다. *Skyrim*이 아주 좋은 예라고 생각한다.

당신이 *Skyrim*이 대단한 액터라고 생각하고 있는 방식과 똑같이 모든 사람이 같은 평가를 하고 있으며, 당신이 믿고 있는 캐릭터 이기도 하다. 당신이 실제 삶에서 그를 만나면, 당신은 “젠장. 당신은 전혀 그렇지가 않아.”라고 말하게 될 것이다. “음. 나는 배우다. 나는 전문가이다. 당신이 알아 차리지 못하도록 하는 기술이 있다”고 그가 말하게 되는 것과 같은 상황일 것이다.

많은 사람들이 *Skyrim*을 보고 “오, 그래픽”이라고 감탄하고 – 또는 음악이나 음향 효과 – “이 때문에 몰입하게 된다”고 말한다. 어느 정도는 이 말이 맞다. 이것은 싸움이 있는 전투 게임이다. 그러나 좀더 경험의 시뮬레이션에 가깝다. *Twisted Metal* 도 마찬가지 이다. 그러나 이것은 좀더 이 캐릭터의 사람을 살도록 유지시키는 시뮬레이션에 가깝다.

[*Skyrim*]에서, 당신의 두뇌는 우리가 무엇을 이야기 하고 있는 지에 관해서 여전히 말할 거리를 찾는데 깊이 관여하고 있다. 이것이 상호작용성의 언어이다. 숲을 걸어 가면서, “나는 이것을 무기 제조자에게 다시 가져다 주어야 한다. 그래서 내가 이것을 팔 수 있고, 그래서 나는 돈을 벌 수 있다. 그래서 나는 계속해서 충분히 성공할 만큼 돈을 벌도록 이 퀘스트를 계속 한다. 그렇지만, 나는 다른 아이템을 획득한다면 더 빨리 갈 수가 없기 때문에, 나는 천천히 갈 것이다. 그래서 이 숲을 지나는 동안 죽을 것이고, 마을로 돌아갈 것이다. 내가 이것을 어떻게 처리해야 할까?”

당신의 두뇌가 관여하고 있다는 사실과 이것이 훌륭한 관여라는 사실은 *Twisted Metal* 을 하는 동안 “좋아, 최강자전에서 이 세 명을 쓰러뜨려야 해. 나는 원격 폭탄을 사용할 거야”와 같이 두뇌를 사용하는 것과 크게 다르지 않다. 이 게임에서, 당신은 부착형 폭탄을 이용하여 누군가에게 폭탄을 부착시킬 수 있지만, 당신이 폭탄을 누군가가 아닌 어떤 장소에 심어 둔다면, 영향력은 3배 정도가 커질 것이다. 게다가 더 많은 피해를 입히고자 한다면, 그래서 적을 그 장소로 유인할 수 있다면, 한번에 세 명의 적을 없애 버리게 될 것이다.

그래서, “아우, 죽을 것 같다. 그들은 이 방법을 알 것이다. 내가 저 쪽으로 넘어가서 그들에게 나를 드러낸 다음, 내가 들켜서 ‘이런, 나를 봤다. 뛰자’고 생각하게 된 것 처럼 상대방을 속인다. 그리고 그들이 나를 쫓아 오는 동안 그들이 방어를 사용할 수 있도록 무기를 떨어 뜨려 점화시킨다. 그리고 이들을 내가 원격 폭탄을 설치 해 놓은 좁은 골목길로 들어서게 유인한다. 갑자기, 우리는 골목길을 지나가게 되고, 나는 방어를 하여 살아 남지만, 그들은 살아 남지 못한다”. 나의 두뇌는 수 천 가지의 생각으로 복잡해 지고, 마침내는 “잘 했다”는 생각을 하게 될 것이다. 그리고 나는 플레이어들에게 말하고, 플레이어는 상호작용성의 언어를 통해 의사소통하게 된다.

“내가 만들고 싶은 영화를 당신에게 보여주겠다”고 말하는 것과 비교할 수 있다. 내 생각에는 괜찮은 것 같다. 이러한 게임은 훌륭하지만, 내 개인적으로, 당신은 내가 무엇을 배웠는지를 궁금해 할 것 같다. 플레이어에게 말하고자 하는 즐거움의 핵심에 두뇌가 관여하는 좀더 순수한 방법이 있고, 이를 통해 게임을 좋아하도록 만들 수도 있다. 이것은 선택의 문제이다.

이를 표현하는 것은 영화적인 기술을 이용하는 것이 아니다. 상호작용적인 언어를 사용하는 것에 관한 것이다. 가마수트라와의 인터뷰이기 때문에 이것에 대해서 말하고 있다. 그리고 내가 당신의 독자를 알고 있는 바, 그들은 게임 디자인과 여러 가지 것들에 관해서 알고 있다. 그래서, 희망하건데, 이것이 “지금 뭐라고 말 하는 거야, Jaffe?”라는 반응이 아니기를 바란다. 요즘 내 머리 속을 채우고 있는 생각이 이러한 것이다.



Twisted Metal

전술적인 복잡성에 관해서 이야기 하는 것 같다.

DJ: 분명히 그렇다.

이것이 당신이 생각하고 있는 핵심인가?

DJ: 선택이 핵심이다. *Skyrim* 상황과 비슷한 상황에서의 예와 같은 경우에는 원격 폭탄을 이용했다. “좋아. 이것은 꽤 좋은 시나리오 같은데”라는 생각을 가지게 된다.

대표적인 결정.

DJ: 맞다. 당신은 좀 더 빠르고, 좀 더 간단한 선택을 할 수 있다. *Twisted Metal* 에서, “뛰어야 할까 아니면 뛰지 말아야 할까? 이 미사일을 발사할까, 아니면 총을 쏘까?”와 같이 선택을 할 수 있다. 산탄총의 경우, 모든 사람들이 게임이나 실제 삶에서 알고 있듯이, 산탄총에 가까이가면 갈수록, 당신은 더 많은 피해를 입게 된다. 그러나 심지어 *Twisted Metal* 에서도, 만약 당신이 운전자 방향의 윈드실드에 충분히 다가갈 수 있다면, 당신은 아주 가까이에서 발사할 수 있게 된다. 이와 같은 더 간단한 선택이, 모든 방면에서 이루어질 수 있다.

지금까지 이런 종류의 게임을 끝내 본 경험이 없고, *Eat Sleep Play* 의 공동 설립자인 Scott도 이 정도의 게임은 플레이 해 본 적이 없으며, 플레이 하기도 어려웠다. 나는 우리가 이것을 성공적으로 해내는 것에 머물지 않을 것이다. 이것은 우리가 게임에 관해서 애정을 가지고 있는 것이고, 이것이 우리가 믿는 것이라는 말을 할 뿐이다. 절대로.. 내가 다음 번에는 스토리 게임을 할 것이라는 걸 말하는 것은 아니다. 다만 나는 컷씬을 능가하는 메캐닉을 가진 게임을 하기를 바랄 뿐이다.

그럼, 우리는 무엇을 잘 하는가? 나도 잘 모르겠다. 그렇지만, 정직한 것이 무엇인지 안다. 올바른 것이 무엇인지 안다. “*God of War* 와 같은 스토리 게임을 해 봐”라고 많은 사람들이 말하고 있고, 나도 그러고 싶지만, 한편에서는 “차라리 책을 쓸거야”라는 마음도 있는 것 같다. 책을 쓰는 일에 소질이 없을지도 모르지만, 이것도 언어에 관한 것이다. 이미 이 역할을 잘 하고 있는 매체가 있다. 그럼에도, 나는 당신을 잡고서 “이것이 내가 말하고 싶은 이야기 이다”라고 말하면서, 지금 존재하고 있는 것 보다 더 좋은 매체를 이용할 수 있을 것 같다.

당신이 *Heartland* 를 처음 이야기 했던 때로 돌아가 보면, 사람들이 감정적으로 느낌을 가질 수 있는 게임을 만들고 싶다고 이야기 했었다. 당신은 정말 이 점을 강조했는데, 지금 이야기로는 당신이 이점을 지나쳐 나온 거 같다는 생각이 든다.

DJ: 아니다. 그럴기도 하고 아니기도 하다. 그래, 빠져 나온 것 같다. 내가 참석했던 첫 번째 GDC에서 Chris Crawford는 많은 요즘 게임을 비교했는데, 장난감 소방차를 사서, 상자에 담지만, 결국에는 그 박스와 노는 것과 같다는 비유를 장난감에 빗대어 했다. 나는 그가 어떤 표현을 사용했는지는 정확하게 기억하지 못하지만, 핵심은 게임이 제공하고 있는 것이 절대로 제대로 전달되지 못한다는 것이었다.

게임 상자의 뒷면을 읽어 본다면, 당신은 이 거대한 모험을 생생하게 느낄 수 있을 것이다. 그러나, 좀더 넓게 보면 당신은 굉장한 기계를 다루고 있다. “보라! 자원 관리 게임!”과 같은 문구가 있는 상자여야 한다고 말하고 있는 것이 아니다. 당신은 당신이 살고 있는 세상 속에서 살아야 하고, 사람들이 이해할 수 있는 수준에 어필할 수 있어야 한다.

그러나 *Heartland* 와 같은 게임을 가지고, 지금까지 플레이어들이 가질 수 있었던 것 이상의 다른 감정을 불러일으키는 메캐닉의 역할을 할 수 있도록 길을 찾는다면, 독창적이고 정직한 방법으로 이 길을 찾는다면, 그 때는 비로서 내가 마무리를 할 수 있을 때 일 것이다.

절대로 한번에 생각해 낼 수 없다.. 이것은 여러 번의 실수를 통해서 나오는 것이며, 계산하기 어렵기 때문이다.

사람들은 항상 영화를 보고 “내 게임이 영화처럼 느껴지면 좋겠다고”고 말한다. 이 점에 대해서 내가 생각하고 있는 문제는, 영화는 삶이라는 시뮬레이션으로부터 잠깐의 휴식을 취할 때 당신이 하는 것이라는 것이다.

그래서, 당신이 거기에 앉고, 당신의 뇌는 제자리에 있게 된다. 만약 당신이 소설을 쓰는 수업을 듣게 된다면, 좋은 이야기를 말해 주고, 이야기가 구성되고 논리화 되는 자를 말해 줄 것이다. 이야기 들이 우주의 기사처럼 퍼레이드를 한다고 하더라도, 이것은 “당신이 이 교훈을 어떻게 삶에 적용할 것인가”에 관한 것이고, 그래서 당신에게 이 이야기를 하고 있는 것이다.

즉, 이것은 일종의 “책을 읽고 싶다. 쇼를 보고 싶다. 내 삶을 윤택하게 만들기 위해 자양분을 공급하고 싶다. 그런 다음 세상으로 돌아가서 살고 싶다”고 하면서 전진 하고 있는 삶에서 잠시 멈추는 것과 같은 것이다.

게임은 세상 밖에서 존재하고 있는 시뮬레이션이다. 당신의 뇌는 당신이 삶을 살고 있는 그 장소와 그 시간에 함께 존재한다. 그래서 뇌가 활성화 되었을 때, “나는 시뮬레이션 중이야! 나는 수업을 듣거나 감동을 받을 여유가 없어”라고 말하는 것이 필요하다.

그래서, 당신이 100% 정확한 게임을 정확한 날짜에 완료할 수 있다고 하더라도, 라이언 일병 구하기를 개봉일에 영화관에 앉아서 보는 것과는 완전히 다르다. 다를 수 밖에 없고, 달라야 한다.

그러나 많은 사람들은 게임의 상호작용성을 통해서 영화 같은 느낌을 받기를 원한다. 그리고 나는 내가 배웠던 것을 말하고자 한다.. 만약 당신이 상호작용성으로 슬픔과 같은 감정을 만들 수 있다면, 이것은 순수한 감정이기는 하지만 “이 컷션을 보고 게임 플레이에서 느낄 수 있는 것”은 아니다. 컷션에서 “뭔가 느꼈다”고 생각할 뿐이지, 게임 플레이 때문에 뭔가를 느끼는 것은 아니다.

이해가 되는가?



알았다. 그렇지만 당신은 그러한 모든 감정에 접근할 수 있을 것 같지 않은가?

DJ: 플레이 할 때? 아니다. 게임이 그렇게 할 수 있을지 아닐지 잘 모르겠다. 내 생각에, 오히려 매체의 힘과 존경심을 가질 수 있도록 해 주는 *Twisted Metal* 과 같은 게임을 만드는 것이 낫다고 생각한다. 다음 게임이 나온다면, 우리는 매체를 이용하는 방법을 고안할 뿐 아니라, 다른 감정을 느끼는 방법도 만들어 낼 것이다. 완전히 멋질 것 같다.

그러나 나의 유일한 목표가 사람들이 감정을 느끼도록 만드는 것이고, 정말 내가 원하는 것이라면, 나는 사람들에게 슬픔을 느끼게 해 주고, 우주 속에서의 인간의 공간에 대해서 생각하게 해 줄 수 있도록 하고 싶다. 생각 해 보라. 당신이 진정한 아티스트라고. 당신이 정말

아티스트라면, 당신은 뭔가 말할 것이 있을 것이고, 그래서 당신은 말하기 위해서 올바른 매체를 선택해야 할 것이다.

그러나 당신이 “이것을 말하고 싶어, 이렇게 말하고 싶어”라고 하면서 앉아 있는다면, 그리고 게임이 절대로 표현하지 않았다면, 또한 당신이 게임이 절대로 알려 주지 않을 거라면, 그 매체는 그 정도를 말 할 정도 밖에 되지 않는다. 그러면서 도대체 왜 당신을 게임을 만들고 있는가?

그래서, 내가 말하고 싶은 것이 이것이다. 게임 플레이를 통해서 새로운 감정을 표현해 낼 방법을 고안할 수 있다면, 이렇게 하지 않아도 된다는 것을 말하고자 하는 것이 아니다. 지금까지 나는 이런 것을 본 적이 없다는 것을 말하고 있는 것이다. 왜 무엇인가를 만들고자 우리의 시간을 낭비하고 있는가? 내가 보기에 이것은 정말이지 자아 중심적인 생각이다. 매체 중심적인 생각이 전혀 아니다.

그러나 당신이 할 수 있다고 생각한다면, 하지 말라고도 말하지 않았다.

DJ: 할 수 있으면, 해라. 아주 좋다. 나는 아직 할 수 없다. 아마도 나는 절대로 할 수 없을 것이다. 그렇지만, 누군가가 와서 “당신을 울게 하고 전쟁에 관해서 생각할 수 있도록 하는 게임을 만들어라”라고 말한다면, 내가 *Heartland* 가 그랬어야 했다고 말했던 것 처럼 말한다면, 물론 영화에서 할 수 있었던 범위 내에서 성공할 것이 분명하지만. 또는 *Twisted Metal* 같은 게임을 만들어서 게임으로써 기능을 할 수 있다고 한다면, 나는 *Twisted Metal* 게임을 만들 것이다. 그리고 나서 내가 스토리텔러로서의 재능을 가지고 있다면, 나는 게임을 만들지 않고 영화를 만들거나 책을 쓸 것이다.