



분기형 내러티브에서 의미 있는 캐릭터 관계 개발하기 (Developing Meaningful Player Character Arcs in Branching Narrative)

작성자: 알렉산더 M. 프리드(Alexander M. Freed)

작성일: 2013년 3월 21일

간략한 배경 설명: 바이오웨어(BioWare)에서 일하던 시절에 집필 부서에 엄청난 재원들이 배치되었음에도 불구하고 우리가 보편적인 기술 용어를 결여한 특정 주제가 있다는 것을 알게 되었다. 즉 무엇이 작동했고 작동하지 않았으며 그 원인을 논하기 위한 명확하고 폭넓게 적용할 방식이 결여된 주제들이 있었다. 이 글은 하나의 특정한 주제에서 이 문제점을 해결하려는 노력의 일환이다.

이 글의 전반부에서 반복되고 있는 내용에 피드백을 해주었던 다니얼 에릭슨(Daniel Erickson)에게 마땅히 공을 돌린다. 현재 아레나넷(ArenaNet)에 있는 바이오웨어 시절의 동료 카메론 해리스(Cameron Harris)와 함께 최종 버전을 검토해주었고, 가마수트라에 제출하라고 제안했다. 지금은 블루포인트 게임스(Bluepoint Games)에 있다. 그렉 루카(Greg Rucka)에게도 감사를 표한다. <매스 이펙트(Mass Effect)>의 캐릭터 관계(character arcs)¹에 대한 그의 [블로그 포스트](#)²는 이 논의 요소들에 대한 영감을 얻는 데 도움을 주었다.

첫째: 개요 및 정의

기초에서 시작해보자.

전통적이고 원형적인 이야기는 어려운 상황들을 헤쳐나가고 그 상황들 때문에

¹ 참조링크: <http://www.gregrucka.com/wp/on-reapers-collectors-and-being-called-shepard/>

² 참조링크: <http://www.gregrucka.com/wp/mass-effect-thoughts/>

변화하거나 변화에 저항하는 주인공에 대한 것이다.

변화는 긍정적일 수도 있고 부정적일 수도 있다. 주인공은 영웅일 수도 있고 악당일 수도 있다. 상황은 극적이거나 해학적일 수 있다. 때때로 '변화'는 진정한 캐릭터와 동기들이 단계적으로 밝혀지는 것처럼 자연적인 변화가 아닐 수도 있다. 예외는 있지만, 위에서 언급한 포괄적인 특징은 대부분의 이야기를 매우 잘 설명한다.

<스타워즈>는 자신에게 부족한 내적인 힘을 찾으라고 강요하는 은하계 전쟁에 휘말린 농촌 소년에 대한 이야기다. <브레이킹 배드>는 자신을 평균 미달의 가장에서 범죄자로 변화하게 하는 조직에 가담한 과학 교사에 대한 이야기다. 그리고 <프렌즈>는 직업과 사생활에서의 소동에 단련된 젊은 성인들이 더 편안하고 자신만만하며 성숙한 사회구성원으로 변화하는데 대한 시트콤이다.

대부분의 비디오게임, 특히 이 글에서 초점을 맞추고 있는 <스타워즈: 구공화국(Star Wars: The Old Republic)> <매스 이펙트> <데우스 엑스: 휴먼 레볼루션(Deus Ex: Human Revolution)> <알파 프로토콜(Alpha Protocol)> 등과 같은 선택 기반의 롤플레잉 게임(decision-based RPG)들은 구조적으로 말하자면 매우 전통적인 내러티브를 가지고 있다. 롤플레잉 게임은 보통 게임 내내 괴로운 상황 속에서 어려운 선택을 하는 주인공 한 사람을 내세운다.

그러나 많은 롤플레잉 게임이 주인공을 위한 설득력 있는 캐릭터 관계를 제공하지 못한다. 이유는 분명하다. 플레이어가 주인공과 그 주인공이 하게 되는 선택들을 컨트롤할 수 있으면, 극적인 캐릭터 관계를 만들어내는 이야기에 집중하지 않기 때문이다.(그리고 그럴 필요도 없다.) 대신 플레이어는 처음에 그 게임을 구입하게 한 판타지나 열망이 무엇이든("제임스 본드처럼 멋있어지고 싶어" 또는 "세상에서 가장 무서운 범죄자가 되고 싶어") 그것을 만족하게 해주는 순간에 열중한다.



플레이어는 게임 내내 게임의 주인공과 동일한 종류의 선택들을 하게 된다. <매스 이펙트>에서 인간의 외계인 혐오에 불만을 가진 영웅 셰퍼드 사령관(Commander Shepard)으로 게임을 시작한 플레이어는 다른 이유가 없다면 게임 내내 주로 긍정적이고 모법적인 선택들을 할 것이다. <데우스 엑스: 휴먼 레볼루션>에서 잔인한 살인기계로 게임을 시작한 플레이어는 그것이 자신이 맡고 싶어하는 역할이므로 그렇게 한다. 어째서 플레이어가 변화하는 것까지 원하는가?

물론 그래도 좋지만 이야기의 성격을 제한한다. 플레이어가 이야기 내내 동일한 접근법을 생각 없이 유지한다면 비극과 보상, 성장이나 카타르시스 는 있을 수 없다. 그럼에도 불구하고 나는 변형 가능한 캐릭터 관계가 분기형 내러티브(branching narrative)의 롤플레이팅 게임에서 달성하기 매우 쉽고, 보상이 아주 큰 경험을 낳는다고 생각한다.

만약 대부분의 플레이어들이 보통은 변화를 지향하지 않는다면, 즉 플레이어들이 가장 드라마틱한 원고를 꿈꾸는 작가가 아니라 변화에 저항하는 인간처럼 행동한다면, 진정한 캐릭터 관계를 어떻게 개발할 것인가? 그리고 어떻게 주인공의 내면적인 삶을 플레이어의 상상 속에 존재할 뿐만 아니라 게임 속에서의 분명한 결과들에 기초하고 있는 캐릭터 관계와 같은 방식으로 각색할 것인가?

어떻게 우리는 게임을 사고 실험("훌륭한 군인이 되고 싶어")으로부터 캐릭터에

진정으로 몰입하는 탐색으로 변화하게 만들 것인가?

둘째: 이야기 만들기과 맥락 재구성을 통해 변화 촉진하기

롤플레이팅 게임에서 가장 중요한 것은 선택이다. 이야기 선택, 캐릭터 선택 등 실제 선택이 불가능할 때에는 선택이라는 환상이라도 중요하다. 플레이어 캐릭터의 개발과 내면적인 갈등이 다르지 않을 수 있다. 따라서 플레이어에 초점을 맞추고 있는 캐릭터 관계에는 고정된 결과가 없을 수도 있다.

달리 말하면, 우리는 플레이어가 투쟁하는 영웅의 이야기를 만들지, 비극적인 멸망의 이야기를 만들지, 아니면 진실한 성자의 이야기를 만들지 알 수 없다. 알려고 노력할 필요도 없다. 그건 다른 많은 스토리텔링 미디어들이 할 일이다.

(사실 롤플레이팅 게임이 설득력 있는 캐릭터 관계를 제공하지 못하는 또 다른 시나리오, 디자이너들이 변화하는 캐릭터가 최고의 드라마를 제공한다는 사실을 알고 좋은 의도로 플레이어의 선택과 무관하게 캐릭터에 특정한 일련의 변화들을 강제할 때 일어나는 일이다. 그러면 캐릭터는 플레이어 인풋(input) 없이 특정한 반응, 또는 일련의 반응들을 경험하게 된다.

이 때문에 플레이어가 일단 이야기의 요체를 한번 경험하고 나면 컨트롤이 어긋나면서 플레이어와 캐릭터 사이의 감정이입을 해치거나 파괴할 수 있다. 플레이어가 가끔 화를 내며 "내 캐릭터는 저렇게 말하지 않을 거야!"라고 소리치는 것도 포함하여.)

그러므로 우리는 캐릭터가 어떻게 변화할지 자세히 알 수 없다. 다만 우리가 할 수 있는 것은 이야기의 주제를 질문 형태로 틀을 짜서 결정할 수 있게 돕는 일이다. 위에서 언급했던 <브레이킹 배드>의 예를 들어보자.

<브레이킹 배드>는 자기 자신을 평균 미달의 가장에서 범죄자로 변화시키는 조직에 가담한 과학 교사에 대한 이야기다.

이것으로 충분하지만, 플레이어에게 결정할 여지를 많이 남겨주지 않으므로 다음과 같이 바꿔보자.

<브레이킹 배드>는 가장으로서의 덕목을 시험하는 조직에 가담한 과학 교사에 대한 이야기다. 그는 힘의 유혹에 굴복할 것인가, 아니면 시간이 가기 전에 자신이 야기한 피해를 되돌릴 방법을 찾을 것인가?

그러자 갑자기 게임이 되었다. 관련된 결정을 내려야 할 분명한 일련의 테마들과 아이디어들이 생겼다. 캐릭터에 관한 몇 가지 분명한 결말들이 생겼고, 그 중 어떤 것은 플레이어 행동들의 자연스러운 결과일 수 있다. 다뤄야 할 약간의 절충안도 생겼다. 즉 주인공은 성자나 악마가 될 필요는 없지만, 중간 지점 어딘가에 놓일 수 있다.

게임이 진행되는 동안 플레이어가 변화해야 할 이유가 여전히 없다.(내가 처음에는 내 가족을 사랑하고 나쁜 일도 하지 않았다면, 마지막에 가족을 사랑하지 않고 나쁜 일을 할 이유가 뭐겠는가?) 그러나 어떤 가능성들을 탐색하고 싶어하는지는 알고 있다.

문제를 열린 채로 둬으로써 우리가 결정 기반의 롤플레잉 게임에 적절한 종류의 이야기들을 제한한다는 사실도 기억하라. 여기서 <스타워즈> 대신 <브레이킹 배드>를 예로 드는 데에는 좋은 이유가 있다.(구체적으로 <스타워즈 에피소드 4: 새로운 희망>을 말한다. 다른 영화들에는 이 특정한 문제점이 없다.) 만약 <스타워즈>가 자신에게 부족한 내적인 힘을 찾을 것을 강요하는 은하계의 전쟁에 휘말린 농촌 소년에 대한 이야기라면, 그 소년이 그 내적인 힘을 찾지 않고 실패하거나 집에 머문다는 확실한 대안이 실제로 대부분의 게임에 적절하지 않다. 자신들이 사서 플레이 하는 게임에서 완전한 실패와 너무 이른 결말로 이어지는 선택을 할 플레이어는 아주 극소수일 것이다.

테마가 확인되면서 작가는 의무적으로 위에서 언급했던 '어려운 상황들', 즉 플레이어를 시험하고 플레이어를 변화시키지 않는다면 그가 변화에 적극적으로 저항하도록 강제하는 상황들을 만들어내는 방법을 찾게 된다. 이런 상황들은 플레이어가 자신이 편안함을 느끼게 되는 가치들과 갈등을 겪게 해야 한다.

원래의 상태를 유지하는 것은 어렵거나 불가능해져야 한다. 게임 안의 중요한 결정 지점을 고려할 때에는 다음의 질문들을 해보라.

- 왜 플레이어가 이전의 결정과는 다른 이 결정을 해야 하는가?
- 무엇이 이해 관계나 상황들을 구별하는가?
- 플레이어가 해야 하는 결정들이 캐릭터가 다양한 방식으로 꾸준히 발전하도록 해주는 방식으로 형성되는가?

오리지널 <스타워즈: 구공화국의 기사단(Star Wars: Knights of the Old Republic)>은 이 문제를 적시에 터지는 강력한 한 방으로 해결한다. (이하에 스포일러 있음) 게임 전반부에 플레이어는 서서히 개인적인 힘을 획득하면서 평범한 시민에서 신비로운 제다이가 되어간다. 전혀 문제 없다. 하지만 플레이어가 마주치게 되는 상황과 압력들은 대부분의 경우 플레이어의 관점이나 결정 과정에 변화를 주지 않는다.

그때 플레이어가 자신의 과거를 잊도록 세뇌된 전직 악당이라는 사실이 폭로된다. 이것은 과거의 모든 결정을 재평가하고 미래의 모든 선택의 맥락을 재구성(recontextualization)할 것을 촉진한다. 만약 플레이어가 영웅적으로 행동해 왔다면 이제 그는 그랬던 이유에 대해 재고할 것을 강요받고 자신의 동지들과 충돌하게 된다. 악당처럼 행동해왔다면 폭로는 덜 효과적일 수도 있다. 그러나 여전히 플레이어는 자신의 동기에 대해 새로운 방식으로 숙고해봐야 한다. 폭로는 다음에 플레이할 때는 같은 방식을 반복하지 말라는 경고로, 또는 발생할 수 있는 것에 대한 약속으로 작용할 수도 있다.

그러나 맥락의 재구성은 한순간의 폭로가 없어도 가능하다. 두 가지 일반적인 예를 들어보자.

- **시나리오 1:** 캐릭터는 선량한 준(準) 군사 조직의 일원으로 게임을 시작한다. 게임이 진행되면서 캐릭터는 존경과 인지도라는 보상을 받고, 조직에 충성하는 보조 캐릭터들과 강력한 유대 관계를 형성한다. 그러나 조직은 갈수록 도덕적으로 의심스러운 결정을 내리기 시작한다. 처음에는 플레이어가 '옳은 일을 하는 것'과 '자신의 동료들을 돕는 것'이 동일하다고 자부할 수 있으나, 게임이 진행되면서 두 가지는 점점 서로 갈등을 일으키고, 따라서 플레이어는 결정 과정을 재평가해야 한다.
- **시나리오 2:** 캐릭터가 개인적으로는 악(惡)에 맞서고 지역에서 영웅이 되는 기사로 게임을 시작한다. 그의 영웅담은 플레이어에게 점점 더 큰 권위를 안겨주어서 플레이어가 자신과 타인들의 삶에 대해 더 이상 책임을 지지

않게 만든다. 이제 플레이어의 왕이나 여왕으로서의 결정들은 갑자기 수많은 사람들에게 영향을 주고, 한때는 찬양받았던 영웅적인 선택들이 이제는 순진하다고 여겨질 수도 있다. 사악한 선택들의 결과들이 갑자기 과장된다. 선량한 캐릭터들은 '더 큰 선(善)을 위해' 권좌에 오르는 과정에서 도덕적인 타협을 하도록 강요받을 수도 있고, 사악한 캐릭터들은 약간의 인강성을 찾을 수도 있다.

위의 두 가지 시나리오는 단순하지만, 둘 다 플레이어들이 게임을 하는 동안 동일한 결정 방식을 (최소한 재평가하는 것을 빠트리지 않으면서) 사용하지 못하게 하는 방법을 제공한다. 이 시나리오들은 모두 이해관계가 쉽게 확대되게 하고 캐릭터의 결정들이 시간이 지남에 따라 다양한 결말로 발전하는 이유가 된다.

이 글 전체의 논의에 한 가지 덧붙일 것이 있다. 앞에서 나는 플레이어가 "자신이 편안함을 느끼는 가치들과 갈등을 겪게 하도록" 해야 한다고 했다. 그런데 우리는 플레이어를 얼마나 불편하게 하고 싶어하는가? 플레이어가 실제로는 그저 TV 앞에 앉아 아드레날린이 넘치고 악당들을 쫓아 영웅이 된 것처럼 느끼기를 원한다면, 왜 우리는 플레이어를 버둥거리게 하는가? 어떻게 이런 게임을 판매할 것인가?

기분 전환을 위한 '현실 도피형' 엔터테인먼트에도 주인공이 아주 불편한 순간들이 있는 편인데(루크 스카이워커는 가족을 잃는다, 또는 샘과 다이앤은 치어스 바에서 서로에게 소리를 지른다), 이 순간들은 캐릭터를 규정하고 변화하게 하는 데 아주 중요하다. 이런 순간의 감정적인 효과가 잘 작동한다면, 플레이어는 수동적인 독자나 TV 시청자보다 더 직접적으로 이야기와 상호 작용할 것이다. 그렇다면 너무 지나친 것은 무엇인가?

이 질문에 대해 나는 '생각해보고 주의하라'라고 대답할 수밖에 없다. 이용자들은 누구이며, 게임의 분위기는 어떻고, 불편함이 너무 지나친 수준은 어떤 것인가? 코믹한 완화나 감정적인 해방의 순간들이 임박해 있는가? 게임을 시작할 때의 분위기는 플레이어가 나중에 다가올 고통의 순간들에 대처하게 해서 감정적인 준비를 할 만한가? 여기에서는 인터랙티브 미디어에서의 경험이 유용하다. 전통적인 내러티브의 법칙들을 적용할 생각은 하지도 말라.

그리고 당신이 만든 이야기 때문에 이용자들이 필요 이상으로 불편하게 하지는 말라.

셋째: 주인공의 내면적인 삶 드러내기

경험에서 얻은 인터랙티브 내러티브를 쓸 때의 좋은 법칙은, 게임이 이야기의 어떤 결정을 인정하지 않는다면 그 결정은 게임의 목적을 위해 결코 존재하지 않았으리라는 것이다.

결정에 대한 인정은 작은 부분일 수도 있지만, 어쨌든 플레이어가 한 결정은 게임 안에서 유효한 것으로 인정받아야 한다. 만약 플레이어가 군사 게임에서 자신의 상관과 공개적으로 주먹다짐을 벌이기로 한다면, 이것은 다시 발생해야 한다. 어쩌면 한 번 이상.. 꽤 많은 캐릭터들과 함께 말이다. 만약 플레이어가 '남북 전쟁'이라는 롤플레잉 게임에서 흑인 캐릭터를 만든다면, 이야기는 백인 캐릭터를 만들었을 때와는 다른 방식으로 진행되어야 한다.

이제 다른 유형의 예를 들어보자. 만약 내가 판타지 롤플레잉 게임을 하고 있고 내 캐릭터에게 판 갑옷 대신 로브를 입힌다면, 다른 캐릭터들은 내 캐릭터가 기사가 아니라 마법사인 것처럼 반응하는가? 내가 실제로는 기사로 플레이하고 있어도?

대부분의 게임에서는 그렇지 않다. 옷은 중요하지 않다. 옷은 게임의 기계적인 요소이지 이야기 요소를 가지고 있지 않다. 그것은 내러티브 상의 선택으로 인정되지 않고, 플레이어의 마음속의 분리된 부분으로 분류된다.

이것이 우리에게 내면적인 갈등을 불러일으킨다. 이 글의 두 번째 부분에서 서술된 원칙에 따라 이야기와 일련의 결정 포인트를 만든다고 해도, 만약 캐릭터의 내면적인 갈등이 분명하게 드러나지 않는다면(그리고 반복해서 말하지만, 게임이 길고 플레이어가 세션 사이에 며칠이나 몇 주의 휴식을 갖는다면), 갈등은 게임의 내러티브에 존재하지 않는다. 그것은 통합된 전체의 부분으로서가 아니라 적어도 *플레이어의 마음속의 가능성*으로 존재한다.

<데우스 엑스: 휴먼 레볼루션>은 초반에 캐릭터의 내면적인 삶을 탐색하는 일을 매우 잘해낸다. 이 게임은 플레이어가 인공 두뇌 이식이라는 게임의 테마와 관련된 트라우마를 겪게 하고, 그리고 나서는 그것이 캐릭터에게 심리적으로 영향을 줄 것인지 아닌지에 대해 관심을 표현하는 다양한 캐릭터들이 등장한다.

플레이어는 반드시 다음과 같은 말을 듣게 된다. "당신이 겪었던 트라우마는 당신을 변화시킬 것이다. 만약 그렇지 않다면 그것은 당신이 그 트라우마에 맞서 싸우기로 했기 때문이다." 내면적인 갈등이 분명하게 확인된 것이다.

캐릭터는 또한 그가 자신의 반응을 표현할 수 있게 해주는 인공 두뇌에 대한 자신의 느낌을 말해달라는 요청을 받는다. 플레이어가 '그것에 대해 말하고 싶지 않아'라는 선택지를 택한다고 해도, 게임은 플레이어에게 자신의 캐릭터가 어떻게 대답할 것인지에 대해 생각해보라고 강요한다.

플레이어에게 진정한 내면적인 갈등을 제시하는 다양한 느낌들을 표현하는 능력을 주는 대화 선택들은 놀랍도록 강력한 도구이다. "X에 대해 어떻게 생각해?"라고 묻고 플레이어에게 대답할 기회를 주는 상관, 정신과의사, 가까운 친구, 약 올리는 적 같은 캐릭터는 자신의 머릿속에서 이미 반응들의 역할 놀이를 해왔을 몇몇 플레이어들의 내면적인 삶의 유효성을 인정해줄 것이며, 다른 플레이어들에게 캐릭터의 심리적 상태에 대해 생각해볼 것을 강요할 것이다.

만약 캐릭터가 자신의 내면적인 삶에 대해 말할 기회들이 끊임없이 부정된다면, 잠재적인 내면 갈등들은 플레이어의 마음에서 사라질 것이다. 잠재적인 캐릭터의 발전은 게임 그 자체에 의해 인정받지 않은 채로 진행될 것이다.



넷째: 생각해볼 것들과 결론

분기형 내러티브를 개발할 때 생각해볼 몇 가지 간단한 질문들을 요약해보자.

만약 내가 처음부터 끝까지 아무것도 하지 않는 플레이어 반응을 선택한다면, 캐릭터는 한 사람의 개인으로 성장하고 변화하는가? 이야기는 캐릭터의 성장에 반응하고 그것을 인정하는가?

이야기는 플레이어를 그에게 자신의 가치와 결정 방법들에 대해 재평가할 것을 강요하는 새로운 상황들로 몰아넣는가?

캐릭터의 내면적인 갈등은 대화 선택지들에 의해 그 유효성을 인정받았는가? 상황들과 NPC들은 자신의 내면적인 갈등을 반성하는 플레이어에게서 이전의 반응들을 이끌어내는 것으로 만들어졌는가?

이 글의 많은 부분이 게임 작가들에게는 명백해 보일 수도 있다. 그럼에도 불구하고 나는 이 글이 테마와 오래가는 캐릭터 개발 논의를 위한 일반적인 언어와 평가 기준을 가지는 데 도움을 준다고 생각한다. 또한 이런 논의들을 더 자주 해야 한다고 생각한다. 우리는 종종 이야기에 대한 문제들을 통해 우리의 방식을, 우리가 얻은 교훈들을 느낀다. 신참들에게 분명하게 넘겨주지 않으면서, 그리고 공동체로서의 우리의 가설들을 시험하지 않으면서.

또한 종종 캐릭터 자체의 내러티브 관계 같은 덜 조립적인 요소들 대신, 관련된 대화를 작성하는 방법, 플레이어가 플롯을 이해하게 하는 방법, 구현하기가 너무 어려워지지 않는 플레이어 선택들을 개발하는 방법 같은 상호적인 내러티브의 개인적인 요소에 초점을 맞춘다.

‘의미 있는 캐릭터 관계’는 상자의 광고 문구로 쉽게 표현되거나 회사의 발표에서 드러날 수 있는 특성이 아니다. 플레이어와 함께 발전하는 캐릭터는 E3나 게임스컴(gamescom)에서 15분 안에 선보일 수 없다. 그러나 앞서 자세하고 심도 있게 논했던 모든 것은 플레이어의 게임 참여에 영향을 준다. 그것만으로도 생각해볼 가치가 있다.