



디자이너 노트북: 인터랙티브 스토리텔러의 세 가지 문제

(The Designer's Notebook: Three Problems for Interactive Storytellers, Resolved)

작성자: 어니스트 애덤스 (Earnest Adams)

작성일: 2013년 4월 8일

인터랙티브 스토리텔링에 대해서 써야겠다고 마음먹은지 18년 만에 (물론 다른 주제들도 많이 생각했다), 지난 2월 나는 드디어 영국 티스사이드 대학(University of Teesside)에서 이 주제로 박사학위를 받았다. 논문 주제는 <인터랙티브 스토리텔링의 몇 가지 문제에 대한 해결안(Resolutions to Some Problems in Interactive Storytelling)>이고, 내가 지난 몇 년간 작성했던 보고서와 강의들에 대한 분석이자 회고록이다. 이번달 칼럼에서 나는 이를 몇 가지 결론으로 요약해 보고자 한다. (전체 보고서를 읽고 싶은 독자들은 [여기](#)¹를 클릭하면 더 많은 논제들을 찾아볼 수 있다.)

시작하기 전에 한 가지 밝혀둘 것이 있다. 내 논제는 플레이어가 스토리의 이벤트에 액션으로 참가하는 싱글-플레이어, 아바타 베이스의 게임에 한정된다는 점이다. 멀티플레이어 스토리텔링이나 아바타 베이스가 아닌 게임 ('심즈(The Sims)'와 같은), 또는 '다음에 뭘 읽을까' 결정하는 것이 독자의 유일한 참여인 스태틱 하이퍼텍스트(static hypertext)형의 게임은 해당되지 않는다.

¹ www.designersnotebook.com

나의 작업은 지난 1995 년 게임 개발자 컨퍼런스(GDC)에서 "인터랙티브 무비의 도전 과제(The Challenge of the Interactive Movie²)"라는 강의를 하면서 시작되었다. 인터랙티브 무비는 당시 CD-ROM 의 발명에 이어 새롭게 떠오르는 개념이었다. 강의 제목은 이 아이디어에 관심있는 사람들을 끌어모으기 위해 고안된 것이었지만, 나는 "인터랙티브 무비의 도전 과제"라는 제목은 결국 좋은 비디오 게임 만들기를 위한 강의라고 결론을 내렸다. 마케팅 부서에서는 계속 이 멍청한 제목을 달아야 한다고 주장하겠지만 말이다.

강의 도중 나는 모든 인터랙티브 스토리텔러가 부딪칠 수밖에 없는 몇 가지 핵심 문제를 설명했다. 몇 년 후 나는 이들을 "인터랙티브 스토리텔러의 세가지 문제점(Three Problems for Interactive Storyteller³),"이라는 제목으로 초기 디자이너 노트북(Designer's Notebook) 칼럼에 다시 소개했다. '기억상실증(Amnesia)', '내부 일관성(Internal Consistency)' '내러티브의 흐름(Narrative Flow)'의 세가지 문제점으로 나누어 분석했다.

나는 이 문제들이 해결되기보다는 끌어안고 가야 하는 인터랙티브 매체의 근본적인 문제라고 결론을 내렸다. 하지만 몇 년이 지난 지금, 나는 이 문제들에 대해 더 잘 이해하게 되었고, 사실상 문제를 해결할 수 있게 되었다. 적어도 나 스스로는 만족한다.

그럼, 가장 쉬운 것부터 시작해 보자.

기억상실증 문제

플레이어가 게임 월드에 들어올 때 기억상실증 상태로 시작한다는 것은 잘 알려진 사실이다. 본인이 누구인지, 어디에 있는지, 뭘 하려고 했었는지 모두 잊어버린 것이다. 게임업계에서는 이 부분에 대한 대책이 부족하다. 초기 상업용 컴퓨터 게임에서는 플레이어에게 매뉴얼을 읽도록 했다. 이후 우리는 튜토리얼 레벨, 긴 내러티브 문구 (<오오카미(Okami)>), 또는 멘토(mentor) 캐릭터의 긴 설명에 노출되도록 하는 (<플레인 스케이프 토먼트(Planescape: Torment)>) 등의 대책을 마련해 왔다.



² <http://www.designersnotebook.com/Lectures/Challenge/challenge.htm>

³ http://www.gamasutra.com/view/feature/3414/the_designers_notebook_three_php

플레이어에게 아바타가 실제로 기억상실증에 걸렸다고 설정해 주는 경우가 있는데, 이것은 가장 안 좋은 사례이다. -- 나는 이것은 너무 저급한 솔루션이라고 보고, [트윙키 자기부정 증세 \(Twinkie Denial Condition⁴\)](#) 라고 부르기로 했다.

결국 내가 깨달은 것은 이것이 다루기 힘든 문제가 아니며, 비디오 게임에만 한정된 문제도 아니라는 점이다. 모든 종류의 스토리에는 관객에게 셋팅과 캐릭터를 소개하는 도입 과정이 필요하다. 영화에서도 때때로 오프닝 나레이션을 사용하기도 한다. 특히 잘 알려져 있지 않은 로케이션인 경우, 카사블랑카(Casablanca)나 스타워즈(Star Wars), 반지의 제왕(The Fellowship of the Ring) 같은 영화에서 흔히 볼 수 있다.

TV 쇼에서도 시간이 촉박하면 캐릭터들이 대화 초반부터 서로 이름을 부르도록 설정하기도 한다. 유명한 랜드마크 (골든 게이트 브릿지, 시드니 오페라 하우스 등)를 세트에 포함한다든가, 잘 알려지지 않은 곳이라면 마을 이름이 써 있는 로드 사인을 보여주는 등의 방법도 있다.

경험 있는 작가는 좀 더 교묘한 방법으로 플레이어에게 장소와 캐릭터를 소개해 줄 수 있다. 주인공이 보고 듣는 모든 것이 자연스럽게 느껴지도록 하는 것이다. 물론 게임은 보여주지만 하는 미디어와는 달리 추가적인 문제도 안고 있다. 플레이어가 컨트롤을 할 수 있도록 가르쳐야 한다는 것이다. 여기에도 좋은 방법과 나쁜 방법이 다 있다.

아바타가 특정 직업을 가진 게임에서라면 - 축구선수, 군인, 댄서 등 - 게임월드에서 트레이닝 캠프나 연습실을 포함하면 플레이어들이 다른 위험 없이 게임을 무난히 따라갈 수 있다. 이 부분은 나의 또 다른 칼럼 "[나쁜 튜토리얼을 만드는 8 가지 방법 \(Eight Ways to Make a Bad Tutorial⁵\)](#)" 에 더 자세히 논의되어 있다.

결국 나는 이걸 단지 장인정신의 문제라고 결론 내렸다. 기억상실의 문제는 능력 있는 작가가 있다면 해결 된다. 게임에서는 게임월드를 소개할 시간이 TV 나 영화에서보다 더 많다. 이 부분을 소홀히 한다면 변명의 여지가 없을 것이다.

4

http://www.designersnotebook.com/Columns/092_Bad_Game_Designer_VIII/amenia092_bad_game_designer_viii.htm

⁵ http://www.gamasutra.com/view/feature/134774/the_designers_notebook_eight_php

내부 일관성의 문제

사람들이 인터랙티브 스토리텔링의 도전과제에 당면할 때 늘 고민하는 문제가 있다. 어떻게 하면 플레이어에게 액션의 자유를 주면서도 일관성 있고 조직적인 스토리 경험을 선사할 수 있을까? 플레이어에게 자유를 많이 주면 플레이어가 스토리를 왜곡시켜 버릴 수도 있다. 플레이어의 자유와 스토리의 일관성은 부정적 상관관계에 있는 것으로 보인다.

플레이어가 게임 스토리를 훼손시키는 세가지 형태가 있다. 게임월드를 파괴하는 것 (보통 스피치를 사용하여 원래 없던 것들을 들여오는 행위), 자신의 캐릭터를 망가뜨리는 것 (아바타의 정의와 어긋난 방식으로 행동하기 - 강의에서 나는 수퍼맨이 불타는 빌딩에 갇힌 우는 아이를 무시하고 지나치는 경우를 예로 소개한 바 있다.), 그리고 플롯 자체를 위반하여 이야기가 이상해지는 경우 (예를 들어 한 물체를 파괴했는데 나중에 원래의 플롯에 따라 이 물체가 다시 나타남) 등이다.

물론 우리는 다양한 방법으로 플레이어의 자유를 차단함으로써 이러한 행위를 사전에 방지한다. 많은 게임에서는 사전에 주어진 대화 목록만 사용할 수 있게 해서 플레이어가 게임월드와 상관 없는 이야기는 할 수 없도록 하고 있다. 플롯에서는 플레이어가 나중에 필요한 물건은 훼손할 수 없도록 디자인되어 있다. (예를 들어 <그랜드 테프트 오토(Grand Theft Auto)> 게임에서는 미션을 주는 사람들은 해칠 수 없고, 심지어 이들을 찾을 수 없게 해 놓기도 한다.) 그리고 수퍼맨이 아기를 무시한다면, 패배 조건이다. 게임 오버.

어떤 디자이너들은, 특히 크리스 크로포드(Chris Crawford)와 앤드류 스텐(Andrew Stem)같은 사람들은 이러한 솔루션을 받아들일 수 없다고 한다. 그들은 플레이어가 원하는 대로 할 수 있도록 하는 것이 필수 조건이며, 인터랙티브 스토리는 그에 적응해야 한다고 본다. 비디오 게임에는 스토리를 아예 넣지 말아야 한다고 주장하는 이들도 한다. 이 입장도 지지를 얻고 있지만, 내가 보기에는 너무 극단적이다.

생각할수록 우리는 인터랙티브 스토리텔링이 특정 모습이어야 한다는 근거 없는 가정 속에 스스로를 가두어 놓고 있다는 것을 깨닫게 된다. 다음과 같은 가정이 수년간 존재해 왔다.

- “우리의 목표는 플레이어가 최대한 자유를 누리도록 허용하는 샌드박스를 창조하는 것이다.” 우리는 텍스트 어드벤처에서 어떤 명령이라도 타이핑하면 게임이 그것을 수행할 것이라는 환상을 플레이어들에게 심어주기 시작한 이래 줄곧 그렇게 믿어 왔다. 물론 이것은 불가능하지만, 우리들 마음 속 깊은 곳에 언젠가는 게임에서 그 정도의 힘을 부여할 것이란 비밀스러운 소망이 있다. 이 이상적인 믿음을 “어디든 가서 무엇이든 하라(go-anywhere-and-do-anything)”라고 부르기도 한다.

이 가정은 환상으로서는 멋지지만, 비현실적일 뿐 아니라 불필요하다. 전통적인 픽션에서도 주인공들이 신은 아니다. 그들이 무엇을 성취하고자 할 때의 니즈와 이에 방해가 되는 장애물들과 한계들간의 갈등이 바로 드라마틱한 긴장의 원천인 것이다. 또한 전통적인 픽션의 주인공은 원하는 대로 할 수 없다. 제임스 본드가 스파이를 그만두고 요리사가 된다면 전혀 말이 안 될 것이다. 또는 마이클 마티스(Michael Mateas)가 말했듯이, “왜 플레이어들에게 드라마틱 컨텍스트와 전혀 상관 없는 동사(verbs)들을 줘야 하는가?... ‘전통적인’ 게임에서도 플레이어가 활용할 수 있는 동사는 제한되어 있는데 말이다.” 인터랙티브 스토리텔링 경험이 제공하는 자유의 정도와 매개체는 해당 경험을 창조한 디자이너의 본래 의도에 맞게 작동해야 한다. 디자이너들이 이 자유를 최대화하는 것을 목표로 해야 한다는 가정은 비이성적이다.

- “인터랙티브 스토리는 게임이어서는 안 된다,” 이 말의 뜻은 플레이어가 인터랙티브 스토리 내에서 반드시 어떤 것을 “이겨서” 얻을 필요는 없다는 뜻이다. 그렇게 되면 스토리답지 않을 테니까. 또한 인터랙티브 스토리가 많은 수의 메카닉을 포함할 필요도 없다. 여기서 가정은 진정한 인터랙티브 스토리를 경험한다는 것은 -- 그것이 무엇이든 간에 -- 게임을 하는 것으로 느껴지지 않을 것이며 특정 가치를 최적화하려는 의무감에 시달리지도 않는다는 것이다.

켄 펠린(Ken Perlin)이 인터랙티브 스토리가 그 자체의 믿음성을 보존하기 위해 메카닉을 사용할 수도 있다고 제안했을 때, 나는 이 가정이 얼마나 제한적인지 깨달았다. 펠린은, “인터랙티브 스토리에서의 이벤트의 대가비용은 ‘일어날 것 같지 않은’ 정도와 정확히 비례해야 한다,” 후에 나는

이 문구를 "켄 펠린의 법칙(Ken Perlin's Law⁶)"으로 인용하였다. 플레이어가 다양한 액션을 하도록 할 수 있지만, 그 액션이 비현실적일수록 대가도 더 크다. 그 액션을 너무 자주 하면 더 이상 활용할 수 없게 된다. 나는 이것을 스토리의 '믿음성 예산'에 대한 플레이어의 '액션 비용 청구'라고 부른다.

- "플레이어는 어떤 규칙도 생각할 필요가 없어야 한다." 규칙을 생각하고 따르는 것은 게임적인 행위로서, 내러티브에 대한 몰입을 방해한다는 것이다. 우리는 오랫동안 이상적인 인터랙티브 스토리는 명시적인 규칙이 없어야 하고 플레이어는 자발적으로 행동을 절제할 필요가 없다고 생각해 왔다. 플레이어가 어떤 것을 시도하든 게임이 적당한 방식으로 반응할 것이기 때문이다.

이 가정은 물리적으로나 경제적인 면에서는 합당할지 모르지만, 사회적인, 특히 드라마틱한 영역으로 들어서게 되면 그렇게 간단하지 않다. 우리는 게임의 메카닉을 이용하여 플레이어의 행위를 물리적인 면에서 가능한 한도를 제한할 수도 있고, 플레이어가 우리가 허용하는 물리적 액션만 할 수 있도록 인터페이스를 구성할 수도 있다. 그러나 플레이어가 다른 캐릭터들과 사회적인 교류를 하도록 하려면 플레이어에게 말하는 (또는 타이핑하는) 능력을 줘야 한다. 이는 그들이 어떻게 말을 해야 논리적인지 생각해야 한다는 것을 의미한다. 플레이어들은 이미 MMOG 형의 규칙 준수에 익숙해져 있다. 다른 플레이어를 괴롭히면 쫓겨난다.

- "디자이너는 플레이어의 경험에 전적으로 책임을 져야 한다." 이 가정은 책이나 영화에서 기대되는 것을 확대 해석한 것이다. 영화나 책에서는 작가에게 책임이 있고, 관객이 작가의 작품을 좋아하지 않으면 비난은 모두 작가에게 쏟아진다. 우리는 대체로 비디오 게임 디자이너도 똑같다고 생각한다. 그들이 게임을 디자인했으므로 무엇이든 잘못되면 디자이너 탓이다.

그러나 이 관점을 인터랙티브 스토리에까지 적용한다면, 이는 플레이어가 무슨 행위를 하든 디자이너는 완벽한 스토리를 보장해야 한다는 뜻이다. 이는 과한 요구이다. - 사실상 너무 지나친 요구이다.

⁶ http://www.gamasutra.com/view/feature/2711/the_designers_notebook_php

일단 이 가정을 포기하면 - 말했듯이 이는 뿌리 깊은 암묵적인 가정이다 - 재미있는 일이 일어나기 시작한다. 지난 수년간 다양한 평론가들이 디자이너와 플레이어가 협동하여 플레이 경험을 창조해야 한다고 주장해 왔다. 그러나 그들은 그것이 무엇을 의미하는지 설명하는 데는 소홀했다. 2006 년에 나는 문득 이 협동이라는 말이 게임에서 플레이어의 역할, 특히 그 역할의 정의 때문에 생긴 것임을 깨달았다. 룰-플레이는 스토리의 일관성과 플레이어의 자유 사이에 균형을 지키는 지주가 된다. 레벨업하고 무기를 사들이는 CRPG 에서의 룰-플레이를 말하는 것이 아니다.-- 드라마적인 면에서 룰-플레이를 말하는 것이다.



플레이어가 아바타를 설정하는 게임을 하기 시작하면 캐릭터와 걸맞는 역할을 하기로 동의해야 한다. 그 역할을 얼마나 엄격하게 적용하는가는 디자이너의 몫이다. 예를 들어 슈퍼맨은 도덕적인 자유는 전혀 없다. 슈퍼맨이 되기로 약속한 플레이어는 슈퍼맨적인 도덕적 제약 안에서만 움직여야 한다.

반면 MMORPG 에서는 플레이어가 본인의 아바타 캐릭터를 처음부터 자유롭게 다양하게 설정하는 것이 종종 허락된다. 예를 들면 입구에서 서성이다가 새로운 사람에게 조언을 해 주는 역할도 가능하다. 플레이어 본인이 원한다면 말이다.

그러나 일단 플레이어가 게임을 하기로 결정하면 역할은 정해지고, 디자이너와 계약을 한 것이다. 계약 내용은 간단하다. 플레이어가 믿을 만하고 일관성 있게 행동한다면 디자이너도 믿을 만하고 일관성 있는 스토리를 제공하기로 약속한다.

달리 표현하면, “자유에는 책임이 따른다”고 말할 수도 있겠다. 플레이어가 게임 월드 내에서 스토리에 변화를 줄 수 있는 힘을 많이 가질수록 본인의 행위에 대해 책임도 더 커진다.

이는 ‘플레이어는 규칙에 대해 생각할 필요가 없다’는 전제를 뒤집는 결론이다. 플레이어는 드라마의 규칙에 대해 생각해야 한다. 이는 또한 ‘디자이너가 모든 책임을 져야 한다’는 전제도 뒤집는다. 플레이어가 의도적으로 게임 스토리를 망치는 행위를 한다면, 디자이너가 아닌 플레이어 본인의 책임이다.

(만일 플레이어가 의도하지 않았는데 스토리를 망친다면 이는 다른 이슈이다. 이 경우에는 디자이너의 잘못이다. 플레이어가 우연히 스토리를 망치지 않도록 게임월드를 구축하는 것은 디자이너의 책임이기 때문이다.)

요약하면, 플레이어의 자유와 스토리의 일관성 사이에는 분명히 영원한 트레이드-오프(trade-off)가 존재하지만, 결국 이것이 큰 문제는 아니라는 결론이다. 이는 우리 디자이너들이 일어나는 모든 일들에 책임을 져야 한다고 가정했기 때문에 큰 문제처럼 보였을 뿐이다. 즉 플레이어는 무엇이든 원하는 대로 할 수 있어야 하고 스토리는 이에 부합하여 응답해야 한다는 것, 그리고 언제나 플레이어에게 최대한 자유를 허용해야 한다는 것 등의 가정이다. 이러한 가정을 하면 결국 실패하게 되어 있다. 그 대신 우리는 이 트레이드-오프를 받아들이고 포용하며 일하는 것을 배워야 한다. 우리 디자이너들이 더 많은 권력을 보유할수록 스토리의 품질에 대한 책임도 커진다. 우리가 더 많은 힘을 플레이어와 공유할수록 플레이어도 책임을 나눠서 갖게 되는 것이다.

내러티브 흐름의 문제

만일 플레이어가 인터랙티브 스토리텔링 경험에서 큰 자유를 누린다면, 플레이어 본인이 스토리의 플롯을 지체시키거나, 드라마틱 클라이막스를 배제하거나, 드라마틱 클라이막스를 위한 꼭 필요한 행위를 하지 않을 가능성도 있다. (카사블랑카에서 릭이 공항으로 피스톨을 가져가지 않는다면, 슈트라서 장교가 비행기를 정지시키는 것을 막을 수 없다.) 이것이 내러티브 흐름의 문제이다. 어떻게 하면 인터랙티브 스토리에서 드라마틱 클라이막스가 일어나는 순간에 모든 것(플레이어 포함)이 제대로 설정되도록 대비할 수 있을까?

나는 1995 년 강연에서 나는 우리가 이 문제를 다루는 세가지 전통적인 접근 방법을 제시했다. 이 중 어느 것도 이상적이라고 할 수 없다.

- 플롯을 평면적으로 만들거나 플레이어의 자유를 줄인다. 플롯이 평면적이면 플레이어는 적당한 순간에 드라마틱 클라이막스에 도달하게 되어 있다. 클라이막스에 도달하기까지 필요한 모든 사전 이벤트를 거치기 때문이다. 또는 플레이어에게 컨트롤 능력을 많이 주지 않는 단순한 방법도 있다. (릭은 피스톨을 놔두고 갈 수가 없다. 총을 내려놓을 방법이 없다). 당시 나는 플레이어에게 자유를 주는 것이 인터랙티브의 핵심이라고 생각했기 때문에, 이 방법에는 찬성할 수 없었다.

- 리얼-타임 플롯 진행을 사용한다. 게임 시간이 리얼 타임으로 진행된다. 만약 플레이어가 중요한 사건이 일어나야 할 순간에 준비가 안 되어 있다면, 그냥 지는 것이다. 여기서 문제는 플레이어가 지는 상황이 너무 자주 발생한다는 것이다. <나이트 트랩(Night Trap)>과 <용의 굴(Dragon's Lair)> 같은 스트리밍 비디오 게임에서 자주 일어나는 문제이다.
- 플레이어의 액션으로 플롯을 진행한다. 이는 대부분 어드벤처나 RPG 게임에서 사용하는 전통적인 솔루션이다. 플레이어가 드라마틱 클라이막스를 위한 모든 필요한 준비가 되고 올바른 로케이션에 도달해 있을 때까지, 모든 게임 월드가 멈춰서 기다린다. 불행히도 이렇게 하면 게임 경험이 매우 경직되고 기계적으로 느껴진다. NPC 에서는 플레이어에게 긴급 상황이라며 빨리 무슨 일을 하라고 말하지만, 사실은 그 일을 하지 않아도 아무 일도 일어나지 않는다. 전혀 긴급하지 않은 것이다. 플롯의 진행이 절대적으로 플레이어의 액션에 따르도록 연결되어 있기 때문이다.

강의 도중 나는 이 솔루션을 받아들일 수 없다고 결론 내렸다. 또 한번 근거 없는 가정에 의한 것이었다. 내러티브 흐름도 내부 일관성 문제에서와 마찬가지로, 적어도 부분적으로는 인터랙티브 스토리텔링의 목적이 플레이어에게 최대한의 자유를 주는 것이라는 가정을 하고 있다. 사실, 이 문제를 해결할 방법이 몇 가지 있다.

- 플레이어에게 최대한의 자유를 허락하지 말 것. 모든 플레이어가 최대한의 자유를 요구하는 것도 아니다. 포탈(Portal)은 평면적인 플롯에도 불구하고 스토리나 게임 모두에서 매우 인기가 있다. 많은 게임에서 폴드백(foldback) 구조를 사용하는데, 이는 플레이어가 대부분은 일정 수준의 자유를 누리지만, 드라마틱한 클라이막스를 위해 필수적인 사전 이벤트에서는 플레이어의 행위 대신 나레이션 스크립트가 나가는 등, 플레이어에게 선택권을 주지 않는 구조이다. 상당수 플레이어들이 이러한 제약에 수긍한다. 이들이 타겟 플레이어인지는 게임 제작자가 판단할 몫이다.
- 하나 이상의 드라마틱 클라이막스를 설정한다. 나는 스토리는 단편소설이나 소설처럼 하나의 드라마틱 클라이막스만 가능하다고 가정했었다. 그러나 TV 드라마를 보면 꼭 그렇지도 않다. 끝도 없이 작은 스토리들이 이어지고, 이 중 하나가 해결되지 않고 끝나도 다른 스토리에 영향을 주지 않기도 한다.
- 플레이어와 독립된 플롯 진행을 사용한다. 이것은 꼭 리얼 타임으로 플롯이 진행돼야 한다거나 플레이어가 준비가 안 돼 있으면 지게 되는

구조를 말하는 것은 아니다. 플레이어가 지체시킬 수 없는 다른 방법으로 플롯을 계속 진행시킬 수도 있다.

- 절차적으로 진행되는 플롯을 사용한다. 스토리의 플롯과 드라마틱 클라이막스는 사전에 정의된 것이 아니라 플레이어의 액션에 따라 절차적으로 생성된다. 즉, 스토리의 플롯이 새로 나타나는 것이다. 이 방법이 올바르게 활용된다면 플레이어는 플롯을 방해할 수 없게 된다. 플롯 자체가 진행 중에 그때 그때 생성되기 때문이다. 절차적인 스토리텔링 방법에서 믿을 만한 플롯 이벤트가 적당한 페이스로 일어나도록 하기 위해서는 아직도 많은 작업이 필요하다. 이는 큰 과제이고 리스크가 많은 실험적인 시도이기 때문에, 상업용 게임업계에서 도입하기는 힘들 것이다. 인터랙티브 드라마의 학계 쪽에서는 많은 사람들이 이 방법을 연구 중에 있다.

위 경우들을 제하고 나면, 결국 플레이어가 충분한 자유를 누리고, 스토리는 사전에 예정된 플롯과 하나의 드라마틱 클라이막스가 있는 인터랙티브 스토리만 남는다. 이 상황에서 우리는 결국 디자이너와 플레이어의 계약으로 돌아간다. 플레이어가 의도치 않게 플롯을 방해한다면, 의심할 여지 없이 이것은 디자이너의 잘못이다; 그러나 플레이어가 고의적으로 플롯을 방해한다면 본인의 잘못이다. 플레이어에게 더 많은 자유가 주어질수록 본인의 스토리 경험을 위해 져야 하는 책임도 커지기 때문이다.

결론

이제 여러분들 중에서는 “그게 다야? 그걸로 PhD 를 받았다고?”라고 생각하는 사람도 있을 것이다. 물론 아니다. 우선 나의 논문 주제는 그간 쏟아부은 작업을 모두 포함하면 409 페이지에 달하고, 수많은 다른 주제들도 다루고 있다. 분명히 논제는 더 엄격하게 다루어졌고, 브랜다 로렐(Brenda Laurel), 크리스 크로포드(Chris Crawford), 마이클 마티스(Michael Mateas), 앤드류 스텐(Andrew Stern)을 비롯한 많은 이론가들이 기여한 부분들도 광범위하게 논의되어 있다.

지금쯤은 여러분도 깨달았겠지만, 나는 인터랙티브 스토리를 다루는 방법이 한 가지 뿐이라는 생각에 반대한다. 다양한 플레이어들이 다양한 형태를 좋아한다. 다양한 디자이너들이 다양한 목표를 가지고 있다. 나는 논문에서도, 강의나

컨설팅에서도, 특정 방법을 '처방'하지 않는다. 나는 사람들에게 본인이 이루고자 하는 것이 무엇인가를 생각하고, 거기서 일어나는 트레이드-오프가 무엇인지를 이해할 것을 권한다. 많은 게임 스토리텔링 프로젝트가 잘못되는 이유는, 디자이너가 처음부터 왜 그 스토리가 거기 있어야 하는지 혼란을 겪기 때문이다. 좋은 교사나 컨설턴트는 본인이 옳다고 생각하는 방향이라고 해서 여러분을 낯선 영역으로 끌고 가지 않는다. 여러분에게 지도를 주면서 그 분야의 경험에서 우러난 혜택을 알려줄 뿐이다.

여기서는 언급하지 않았지만, 내 논문의 가장 큰 부분은 '인터랙티브 스토리텔링을 위한 사양 설명서 작성 템플릿 및 가이드(Template and Guide to Writing a Requirements Specifications for Interactive Storytelling)'였다. 이것은 나의 로드맵이다. 이것은 인터랙티브 스토리 디자인을 위한 것이 아니라, 자신이 원하는 인터랙티브 스토리의 방향을 생각하도록 도움을 주는 개관서이다. 나는 이 템플릿과 가이드의 버전 0.1 를 2011 GDC 에서 소개했고, 논문 주제에도 포함되어 있다. 스탠드얼론(Standalone) 버전도 [ODT format](#)⁷ 이나 [PDF format](#)⁸으로 다운로드 받을 수 있게 해 두었다. 저작권도 무료이다.

조만간 현직 게임 디자이너들과 학생들 모두가 읽을 수 있도록 이 모든 내용을 묶어서 책으로 써 보고 싶은 생각도 있다.

⁷ www.designersnotebook.com

⁸ http://www.designersnotebook.com/public/storytelling_reqspec_template_1_0.pdf