



<퍼피티어>: 잔혹동화 게임으로 '일본식 길'을 열다 (*Puppeteer: A macabre fairy tale game made 'the Japanese way'*)

작성자: 크리스천 너트(Christian Nutt)

작성일: 2013년 9월 10일

<퍼피티어(Puppeteer)>는 소니 일본 스튜디오에서 근래 출시한 가장 흥미로운 신작 중 하나다. 플레이스테이션 3(PlayStation 3) 기반의 게임으로 다양한 연령층을 대상으로 삼고 있다. 소년이 꼭두각시 인형으로 변하고 목이 잘린다는 잔혹동화 스타일의 스토리는 대부분의 어린이용 콘솔게임의 안전한 주제와 차별화되면서도 어린 시절의 동화로 돌아가게 해준다.

이 게임의 디렉터인 개빈 무어(Gavin Moore)는 10년째 소니 일본 스튜디오에서 일하고 있는 베테랑 디렉터다. 개빈 무어는 게임스컴(Gamescom)에서 진행된 가마수트라와의 인터뷰에서 어린이와 성인 모두에게 어필하는 게임을 만드는 것과 일본의 게임산업이 존경을 받아야 하는 이유, 그리고 게임산업이 더 창조적이고 신속하게 반응하지 못한다면 유저들과 개발 인재를 모두 잃게 될 것이라고 생각하는 이유에 대해 논했다.

지난 해에 일본의 게임 개발자들이 정당한 대접을 받지 못하고 있다고 강력하게 주장한 적이 있다.¹ 현재 상황은 어떤가?

개빈 무어: 기본적으로 일본의 개발팀들은 대체로 상당히 소규모다. 그들에게는 새로운 기술을 찾는 것이 너무 어려운 일이었다. 대작 게임을 만들기 위해서는 규모가 큰 팀이 필요하기 때문이다.

¹ 참조링크: http://www.gamasutra.com/view/news/175982/Craftsmanship_vs_art_what_are_games.php

일본 개발팀들은 서양 스타일을 따르는 대신(결국에는 그랬지만) 자신들의 강점을 잘 계발했어야 했다. 그들은 정말 상상력을 잘 발휘하고, 좋은 게임을 정말 잘 만든다. 사실 서양의 게이머들은 이 비슷비슷한 서양식 게임들을 별로 원하지 않는데, 일본 개발팀들은 서양 게이머들이 그런걸 원한다고 생각하고 그렇게 만들어냈다. 별로 잘하진 못했다.

나는 일본의 개발자들이 존경을 받아야 한다고 보는데, 오랫동안 게임을 제작해온 유산이 있기 때문이다. 지금까지 최고의 게임 중 일부는 일본인이 만든 것이며, 앞으로도 그럴 것이다.

그리고 최근에 게임업계의 특정 인물들(유저라기보다는 실제 제작자들이) 일본 제작자들을 혹평한 적이 있는데, 이것은 전적으로 부당하다고 생각한다. 왜냐하면 "아니야. 나는 이것을 만들고 싶어. 그게 좋을 거야."라고 말해야 하는 것은 제작자임에도 책임자들이 이를 지시하고 있기 때문이다. 나는 제작자들이 마음대로 할 수 있게 허락된다면 그렇게 하리라고 생각한다

어떻게 일본의 게임산업에 적응하고 있는가? 일본에서 한동안 살았고 소니에서 일한지도 한참 됐다. 그리고 결국은 일본에서 팀을 이끌게 되지 않았는가?

개빈 무어: 내가 소니에 들어온 지 16년이 되었고 일본에 와서 일본 스튜디오에서 일한지는 10년째다. 서양에서 건너온 서양인 개발자로서는 정말 흥미로운 일이다. 내가 게임업계에 들어온지가 21년 되었으니, 서양식 개발에서 일본식 개발로 옮겨왔다고 볼 수 있다. 서양에서는 게임에 대한 전반적인 시각을 가지고 전체적으로 게임을 제작하는 경향이 있는 반면, 일본에서는 게임의 핵심 기능을 훌륭하게 만든 다음에야 이를 바탕으로 게임을 제작하는 경향이 있다.

나는 일본식으로 게임을 만드는 것이 훨씬 더 정교하고 전문적이라고 생각한다. 왜냐하면 서양식으로 만든 게임들은 플레이할수록 "이거 정말 훌륭하군! 그런데 아주 좋지는 않아. 그러니까 좋긴 한데 뭔가 부족해."라는 느낌이 들기 때문이다. 반면 일본식으로 만든 게임들은 "플레이하는 내내 좋다."라는 느낌이 강하다.

사실 나는 일본에서 일하면서 일본식으로 게임을 만드는 방법에 대해 많은 것을 배웠다. 그러나 일본의 개발자들도 어떤 것들은 서양에서는 통하지 않으리라는

것을 이해하려고 노력함으로써 많은 것을 배울 수 있다. 그리고 문화적인 차이가 있다는 것도 알아야 한다. 그러나 서양의 이상을 따라서는 안 된다.



개빈 무어

<퍼피티어>는 당신이 구상한 것 아닌가?

개빈 무어: 그렇다.

아들에게서 일부 아이디어를 얻었다고 들었다. 당신의 구상에 팀원들이 어떻게 반응했는지와 어떻게 해서 팀을 이끌게 되었는지 궁금하다.

개빈 무어: 내가 아이디어를 가져가 설명했더니, 내부 개발 책임자가 이렇게 말했다. "여기에 대한 컨셉트 영상을 만들어 보세요." 그런데 우리의 팀은 규모가 너무 작았고 6주 안에 만들어야 했으므로 실제로 컨셉트 영상은 지금 게임하고는 완전히 달랐다. 이 영상은 훨씬 더 일본풍인데, 내가 일본문화를 좋아하고 그 동영상 안에 일본적인 요소들을 아주 많이 구현하려고 노력했기 때문이다.

컨셉트 동영상을 보여주자 일본 스튜디오에서는 이렇게 말했다. "훌륭하기 하지만

이걸 만들려면 엄청난 예산이 들어갈 것입니다. 그러니까 미국과 유럽 사람들에게 보여주고 그런걸 원하는지 알아보세요. 그래야 개발에 필요한 예산을 줄 수 있습니다." 그래서 미국과 유럽 사람들에게 보여주었더니, 좋아하긴 했는데 다만 이렇게 말했다. "너무 일본풍이군요. 색의 톤을 조금 낮추세요." 그렇게 된 거다.

우리는 팀을 여러 개의 개별 팀으로 나누었는데, 이것은 대부분의 팀들이 작업하는 방식과는 전혀 다른 것이었다. 그리고 각각의 팀은 게임의 각 부분의 작업을 맡았다. 그러니까 게임 디자이너 한 명과 애니메이터 두 명, 배경 아티스트 두 명이 정해진 한 레벨을 작업했다. 내가 그 레벨이 어떻게 되었으면 한다고 말하면 팀원들이 외관과 모든 것들에 대한 이미지 보드를 만들었다. 하지만 팀원들에게도 원하는 것을 게임과 그 레벨에 구현할 수 있는 권리가 있었다.

그런 다음 우리는 그 레벨을 시연해보고 2주에 한번씩 검토했다. 그 레벨이 재미있고 우리를 웃게 하면 그대로 구현되었다. 따라서 대부분의 게임 개발작업처럼 하향적인 방식으로 작업하는 대신, "내가 기획을 내놓을 테니, 가져가서 즐겨보라."는 생각을 가지게 되었다. 전체 팀이 이 게임을 "개빈의 게임"이라고 생각하는 대신 자신의 게임으로 여기게 되었다는 의미다.

그래서 그런 식으로 작업을 조직했던 것인가?

개빈 무어: 그렇다.

민주적이라는 느낌을 가지려고?

개빈 무어: 이런 방식은 그날그날 내가 결정했으므로 민주적인 것은 아니었다. 그래야만 했다. 그래도 이런 방식이 게임을 제작하기엔 훨씬 낫다. <퍼피티어> 같은 규모의 게임을 혼자서 만드는 것은 현실적으로 불가능하다. 다른 사람들에게 의지해야 하고 그들을 신뢰해야 한다. 그들을 신뢰하고 그들이 창의력을 발휘할 수 있게 해준다면, 최선의 결과를 이끌어낼 수 있을 것이다. 나와 모든 팀들이 가졌던 가치관은 이런 식으로 게임을 제작한다는 것이었다.

앨런 베커(Allan Becker)가 소니 산타 모니카 스튜디오에서 일본 스튜디오로 옮겼는데. 그게 도움이 되었는가?

개빈 무어: 산타모니카 스튜디오에서 작업한 경험, <갓 오브 워(God of War)>와 그 속편들의 대히트, <플라워(Flower)>와 <저니(Journey)> 등을 제작한 경험, 그리고 스튜디오 운영방법에 대한 앨런 베커의 시각이 분명히 도움이 되었다. 앨런은 일본에 와서 이런 말을 했다. "여러분은 다른 플랫폼에서 볼 수 없는 것들을 만들어야 합니다. 블록버스터 대작을 만들라는 것이 아닙니다. 일본 스튜디오에는 그럴 만한 예산도 없고 팀의 규모도 작으니깐요. 그저 창의력을 더 발휘하기만 하면 됩니다." 그는 무엇이 좋은 게임을 만드는지에 대한 해안과 스튜디오를 더 좋은 방향으로 운영하는 데 도움을 주는 해안을 가지고 있는 것 같다.

나는 일본의 게임들이 플레이스테이션 문화의 일부라고 생각한다.

개빈 무어: 맞는 말이다.

당신은 그런 게임들을 만들어야 하고.

개빈 무어: 물론이다.

나는 소니의 게임스컴 기자회견에서 [마크 서니\(Mark Cerny\)](#)²가 앞으로 우리는 예전 플레이스테이션의 시대에 보았던 다양한 게임들을 다시 보게 되리라고 했을 때 격려를 받는 기분이었다.

개빈 무어: 맞는 말이다. 우리가 계속 FPS와 레이싱 게임만 만들어서는 PS시장이 쇠퇴되리라는 사실을 알고 있다. 그래서 현재 소니의 입장은 (사실 항상 그랬지만) "다른 콘솔에서는 볼 수 없는 게임을 만들자."이다.

거기에는 쇠퇴도 있을 수 있다. 왜냐하면 많은 실험이 이루지고 있는 게 분명하고, 사람들이 잘 모르거나 이미 이해하고 있는 게임으로는 돈을 벌기 어렵기 때문이다. 그러나 동시에 이렇게 함으로써 게임에 다양성을 가져올 수 있으며, 이것이 바로 우리가 원하는 것이다. 우리는 살아남기 위해 다양성을 추구해야 한다.

이전 세대의 콘솔, 즉 PS3/360 세대를 거치면서 "주류 게임"이 되었던 것들의

² 참조링크:

http://www.gamasutra.com/view/news/198689/Analysis_Confidence_underlies_Sonys_crowdpleasing_Gamescom_showing.php

범위가 점점 좁아지고 있는 것 같다.

개빈 무어: 물론이다. 제작자로서 FPS 게임을 만드는 것은 나에게서는 미친 짓이 될 것이다. 나나 우리 팀은 그런 게임을 만들어본 적이 없기 때문이다. 시장에서 우리가 맞서서 경쟁해야 할 상대들을 보라.

그러므로 이렇게 된다면 훨씬 재미있을 것이다. "그럴 필요 없다. 우리는 우리 상상에서 떠오른 게임을 만들어 팔 수 있으며, 경영진이 우리가 만든 게임을 좋아한다면 우리는 즐겁게 제작에 임할 수 있을 것이다." 그리고 그런 게임들을 플레이하고 싶어하는 유저들도 아주 많다. 우리가 계속해서 FPS 게임만 만든다면 많은 유저들이 게임에 대한 관심을 잃게 될 것이다.



다른 이야기를 해보자. <퍼피티어>에는 잔혹동화의 요소가 많다. 나는 그런 것을 정말 좋아하지만, 어린이들에게는 좀 무서울 것 같다.

개빈 무어: 전적으로 동의한다. 완전히, 완벽히. 정말로 동의한다. 우리는 어린이를 이용하고 그들의 응석을 받아준다. 우리는 "이건 하면 안돼, 저것도 하면 안돼."라고 말하며 어린이들이 대상을 못 보게 한다.

사실 그림 동화야말로 최고로 폭력적인 이야기 아닌가. 그럼에도 불구하고 우리는

어린이들에게 그림 동화를 읽어주고, 스스로 읽게 한다. 이런 이야기들은 어둡기 때문에 매력적이다. 어린이에게는 무서운 이야기다. "숲에 들어가지마. 유린당하고 잡아 먹힐 거야." 그러나 우리 안에 있는 어린이는 이렇게 말한다. "그래도 숲에 들어가고 싶어." 무슨 일이 일어날지 궁금한 것이다.

어린이는 성인보다 훨씬 똑똑하다. 훨씬 개방적이기 때문이다. 어린이는 모든 것을 있는 그대로 보지만 성인은 숨기려 하고 모든 것을 특정한 방식으로 본다. 그런 의미에서 게임을 만들 때에는 조금 더 어둡고 조금 기발해야 한다. 어린이들과 성인들 모두 그런 것을 좋아하기 때문이다.

닐 게이먼(Neil Gaiman)의 책을 읽어본 적이 있는지 궁금하다. 어린이 공포소설 <그레이브 야드 북(The Graveyard Book)>의 저자인데, 그에 의하면 어린이들은 이 소설을 무서워하지 않았다고 한다. 즉 아이들은 이야기에 곧바로 빠져들었던 것이다. 그러나 성인들은 실제로 공포에 질려버렸다고 한다.

개빈 무어: <퍼피티어>도 마찬가지다. 왜냐하면 성인들은 이 게임을 보면 이렇게 반응하기 때문이다. "세상에, 이게 어린이들 게임이라고? 머리를 베어서 그걸 먹고, 이제는 머리가 잘린 채로 돌아다니다니, 끔찍해! 이려고 어떻게 집에 간단 말이야?" 그러나 어린이를 대상으로 포커스 테스트를 하면, 어린이들은 곧바로 이 게임을 좋아하게 되며, 웃고 게임이 재미있다고 생각하면서 게임의 세계로 그대로 빠져든다.

우리 성인들은 "이건 나쁜 거야."라고 생각하려 하는 데 익숙하다. 이것은 등급을 매기는 것과 같다. 사람들은 이 게임에서 나타나는 것들에 대해 자신이 개인적으로 믿는 것보다 해롭다고 사실상 등급을 매기는 것이다. 왜냐하면 우리는 이런 것, 즉 자신을 보호하는 일에 익숙하기 때문이다. 그러나 어린이들은 "좋아! 죽이는데!"라고 생각한다.

나에게는 당신이 요즘 어린이용 오리지널 IP를 그렇게 많이 보지 않는다는 사실에 놀랐다. <스카이랜더(Skylanders)>가 큰 반증사례인데, 여튼 놀라운 일이었다. 비디오게임의 경우 어린이용 오리지널 IP를 많이 보지 않는 것 같다.

개빈 무어: <퍼피티어>는 어린이들만을 위한 게임이 아니다. 왜냐하면 게임을 만드는 우리도 모두 게이머였으므로, 성인들도 플레이하고 싶어하는 게임을 만들고

있었기 때문이다. <퍼피티어>는 특히 다른 사람과 플레이한다면 성인들도 큰 재미를 볼 수 있다. 여기저기 빈둥거리며 돌아다니는 것도 재미있고, 스토리도 재미있고, 게임에 빠져들게 하는 몬티 파이톤(Monty Python)과 테리 길리엄(Terry Gilliam)의 집도 있다.

그러나 그것은 사실이다. 재미있는 사실은 그럼에도 불구하고 우리가 그래야 한다는 것이다. 왜냐하면 나는 43살이고 아들도 있는데, 아들을 가진 나와 비슷한 또래의 디자이너들이 많기 때문이다. 우리 모두 즐길 수 있는 게임을 만들지 않을 이유가 있는가? 우리는 어린이들에게 아이패드와 아이폰, 안드로이드 기기를 주고 5분짜리 게임들만 플레이하게 하지만, 어린이들도 TV로 플레이한다면 훨씬 좋은 시간을 보낼 수 있을 것이다. 누군가의 감독을 받고 있다면 그래도 괜찮다.

나는 이런 일회용 iOS 게임을 많이 플레이하는 어린이들이 비디오게임을 좋아하게 될지, 또는 나이가 들면 게임을 그만두게 될지 궁금하다.

개빈 무어: 모르겠다. 내가 약간 두려워하고 있는 일 중 하나다. 왜냐하면 그런 어린이들은 5분짜리 게임에 익숙하기 때문이다. 그리고 또 여기저기서 쏟아져 나오는 정보들에 노출되어 있다. 우리는 다음 세대의 게이머로 이어지는 게임을 만들고 있는 것이 아닌가? 요즘 어린이들은 우리가 게임을 플레이하는 행위라고 생각하는 것에 익숙하지 않기 때문에 그것이 전혀 다른 행위라고 생각한다.

당신은 게임이 다양한 수준들에서, 즉 성인과 어린이 모두에게 효과를 발휘하는 방식에 대해 논했는데, 흥미로운 이야기였다. 픽사(Pixar)가 모범적인 사례인데, 당신의 접근법과 일치하는 것 같지는 않다. 그런데 당신은 게이머와 초심자, 어린이와 성인 모두를 의식하고 있는 것 같다. 어떻게 그렇게 접근하는가?

개빈 무어: 그것은 사실 정말 흥미로운 일이다. 왜냐하면 우리가 처음 이 게임을 만들었을 때, 그러니까 포커스 테스트도 하기 전 [웃음] 우리는 모두 게이머였으므로 게임을 플레이하고 있었고, "좋아, 이거 약간 쉽겠는데."라고 생각했기 때문이다. 그런 다음 포커스 테스트를 하고 나면 "세상에, 첫 레벨도 통과 못하겠어."라고 생각하게 된다. 그저 너무 어렵기 때문이었을 뿐이지 나쁜 게임 디자인이 아니었다..

한편으론 포커스 테스트를 하는 부분이 있다. 여기서의 레벨과 난이도의 균형을

맞출 수 있다. 그리고 다양한 집단을 대상으로 포커스 테스트를 할 수 있고, 그들이 만족하는지 확인할 수 있다. 즉 다양한 피드백을 얻을 수 있고, 포커스 테스트의 진행을 지켜볼 수 있으며, 포커스 그룹이 즐거워하는지 아닌지를 확인할 수 있다.

그런 다음에는 스토리를 작성하는 부분이 있다. 이 부분은 훨씬 어렵다. 여기서는 성인들에게 오락거리와 놀라움을 지속적으로 주고 게임을 계속 플레이하고 싶게 만드는 재미요소를 쓰고 유지한다. 그리고 어린이들도 즐길 수 있는 재미요소와 오락거리가 충분한지도 확인한다.

그럼에도 불구하고 이 일은 재미있다. 일반적으로 성인들과 어린이들은 같은 것을 좋아하기 때문이다. 어쨌든 우리 모두는 마음 속으로는 어린이라서 뭔가 이상한 일이 벌어지면 그 안으로 들어가 그것을 지켜보고, 앞으로 무슨 일이 벌어질 것인지를 확인하고 싶어한다.



그러니까 당신은 사람들이 이 게임을 플레이하면서 놀라기를 바란다는 것인가? 즉 게임과 그 테마, 그리고 그 안에서 일어나는 일로 사람들의 허를 찌르고 싶은 것 말이다.

개빈 무어: 물론이다. 게임으로 들어가는 일종의 간단한 길이자 상황을 설정하는 첫 번째 판을 통과하고 나면, 플레이어는 가위를 얻고 마침내 성에서 빠져 나오게

된다. 이때부터 정말 재미있어지기 시작하는데, 믿지 못할 상황들이나 시나리오에 놓이게 될 것이기 때문이다. 플레이어는 놀랄 수 밖에 없을 것이다.

스포일러를 유출하고 싶지는 않지만, 우리에게는 이런 별난 상황들을 구현하는 것이 정말 재미있었다. 그리고 그 상황들은 점점 더 이상해져서, 결국에는 이런 지경에 이르게 되었다. "이거 충분히 이상한 거 맞지? 조금만 더 괴상하게 만들어볼까? 그렇게 말해도 될까? 무언가 만들어서 장난을 쳐볼까? 여기다 괴상한 캐릭터들을 넣어보자."

어떻게 놀라움을 디자인하는가? 언제 그만 밀어붙여야 하는지 어떻게 아는가?

개빈 무어: 팀원들 중 누군가가 냉정하게 "그만"이라고 말할 때까지 밀어붙일 수는 없다. 우리는 그런 식으로 작업했던 것 같다. 즉 내가 지나치게 밀어붙이면 누군가 와서 "아니요. 이제 됐습니다."라고 말했다.

이것은 콘텐츠와 컨셉트에 대한 것인가 아니면 레벨 디자인에 대한 것인가? 디자인 부분에 대한 것인가 아니면 스토리에 대한 것인가?

개빈 무어: 스토리와 디자인 등 모든 부분에서 그렇다. 플레이어가 처하게 될 상황들과 하는 일만 바뀌었을 뿐 핵심 게임플레이는 그대로다. E3에서 선보였던 레벨에서 플레이어는 어린이들의 영혼을 훔치고 있는 용의 등을 가로질러 분홍빛 홍학을 타고 가는데, 그 용은 말을 멈출 수 없다. 사실은 그저 스크립트와 캐릭터, 그리고 그런 상황들 속을 돌아다닐 뿐이다.

우리는 어떤 플레이 요소를 게임에 돌려놓아야 한다.

개빈 무어: 맞는 말이다. 앞에서도 말했지만 그러지 않으면 우리는 정체될 것이고 제작자들을 잃게 될 것이다. 나는 아주 오랫동안 게임산업에 종사해 오다가 은퇴하고 다른 일을 시작하고 있는 사람들을 많이 알고 있다. 그들은 그저 이렇게 말한다. "저는 더 이상 X Number 4나 X Number 7 작업을 할 수 없습니다. 뭔가 좀 다른 일을 하고 싶으니까요."

게임스컴 2012에서 <퍼피티어>를 출시했을 때 소니의 누구도 이 게임에 대해 알지 못했다. 미국과 유럽에 있는 내 프로듀서들과 마케팅과 홍보 담당자들은 알고

있었지만.. 다른 스튜디오와 개발자들은 아무도 몰랐다.

나는 런던 스튜디오에서 일한 적이 있다. 거기서 <갯어웨이(The Getaway)> 제작에 참여했으므로 친구들이 몇 명 있다. 그리고 게임스컴이 개최되었고 나는 단상에 올라섰다. 그러자 나중에 모든 사람들이 술집으로 찾아와 "개빈, 당신 게임은 정말 대단해요! 함께 작업하고 싶습니다."라고 말했다. 그러면 나는 이렇게 말했다. "죄송합니다. 여러분은 런던에 있지만 이 작업은 도쿄에서 진행되고 있습니다." 제작자들 스스로가 "세상에, 이게 바로 내가 만들고 싶은 게임이야."라고 생각하게 됐다는 것은 흥미로운 일이었다.