



모던 워(Modern War)에서 비디오 게임의 미래까지

(Getting from Modern War to the Future of Video Games)

작성자: 크리스티안 너트 (Christian Nutt)

작성일: 2013년 8월 14일

E3 2012 의 <스플린터 셀 블랙리스트(Splinter Cell Blacklist)> 트레일러(영상 참조)가 마이크로소프트 기자회견에서 소개되었을 때 솔직히 불편한 기분이 들었다. 액션게임 게임플레이로 언론에 소개하기에는 고문 장면이 지나치게 생생했기 때문이다. 기자회견 후 나를 포함한 우리 스태프들이 동일한 감정을 느꼈다는 것을 알게 되면서, 나는 가마수트라에 "E3 의 착각(The E3 of disillusion¹)"이라 제목으로 비판적인 글을 실었다.

이후 스플린터 셀 블랙리스트 개발팀에서 이 지나치게 사실적이고 인터랙티브한 고문 장면의 수위를 낮추기로 결정했다는 소식을 들었다. 나는 이 결정에 흥미를 느끼고 몇 달 전 개발팀의 크리에이티브 디렉터 맥심 벨란드(Maxime Béland)와 수석 작가 리차드 댄스키(Richard Dansky)를 만나 이야기를 나누었다. 게임의 출시를 앞두고 있는 지금이 그 때의 대화 내용을 소개하기에 적절한 시점이라 생각된다.

댄스키는 <톰 클랜시(Tom Clancy)> 시리즈에서 크리에이티브의 일관성에 대해 확고한 견해를 가지고 있고, 벨란드는 미디어의 잠재력을 심도 있게 언급한다. 두 사람 모두 '어디부터가 지나친 것인가', '플레이어에게 적절한 수준이란 무엇인가'에

¹ 참조 링크:

http://www.gamasutra.com/view/news/172088/From_the_Editor_E3_2012_The_E3_of_Disillusion.php

대해 논쟁을 했고, 날이 갈수록 상업적으로 경쟁이 치열해지는 미디어 환경에서 까다롭고 변덕스러운 이용자의 입맛을 맞추는 것이 얼마나 어려운지를 토로하기도 했다.

의심의 여지 없이 이는 힘든 일이다. 어려운 주제를 매우 세련된 빅-스튜디오 게임으로 어떻게 풀어내는지를 지켜보는 것이 매우 흥미로웠지만, 동시에 대답만큼이나 많은 의문이 생겨나기도 했다.

본래 두 분을 모시고, 특별히 여기 두 분과 '함께' 대화를 나누고 싶었습니다. 내러티브와 디자인간의 잠재적 긴장에 대해 매우 흥미를 느꼈기 때문입니다.

특히 게임 일부 메카닉에 내포된 의미가 더욱 흥미로웠습니다. 지난 E3 이후 고문 장면을 조금 완화시켰지만, 여전히 고문 장면은 남아 있습니다. 그래도 이 부분의 의미가 크다고 생각합니다. 이 장면은 분명 추상적인 메카닉은 아니지요. 매우 사실적입니다.

제 첫번째 질문입니다. 게임플레이에 내포된 의미와 메카닉 사이에서 어떻게 균형점을 찾아야 할까요? 특히 실제적인 의미의 관점에서 볼 때, 어떻게 균형점을 찾아야 할까요?



<동영상 : <http://youtu.be/FB5SCIM5DF4>>

리차드 댄스키(이하 RD): 단도직입적으로 말씀드리겠습니다. 게임플레이와 내러티브 사이의 긴장을 언급하셨는데, 우리는 이를 긴장이라기보다는 플레이어의

경험이라는 관점에서 풀어 나가고자 했습니다. 게임플레이와 내러티브가 만나서 그러한 경험을 만들어내도록 한 것입니다.



게임 개발의 목표는 플레이어가 게임플레이 메카닉을 따라갈 때마다 적합한 내러티브가 주어지고, 이들이 게임을 하는 과정에서 어떤 선택을 내릴 때마다 스토리에 적절한 결과로 이어지도록 하는 것입니다. 이 모든 것은 우리가 창조한 메카닉의 문맥 안에서 이루어집니다.

맥심 벨란드(이하 MB): 질문에 대한 답변이 논점보다 훨씬 큰 것처럼 보이네요. 저는 게임 작업을 할 때마다 "테마는 무엇인가? 주제는 무엇인가?"라는 질문을 먼저 던집니다. 이 과정에서 우리의 게임이 게임플레이와의 연계를 규정하는 장르에 속한다는 사실에 불편한 마음을 갖고 있습니다.

물론 액션/어드벤처 게임이나 스토리 중심 게임에 대해 이야기를 하고 있는 것입니다. 아마 우리가 사용하는 기술의 한계일 수도 있겠지만, 적어도 <스플린터 셀> 게임을 만든다면 실제로 샘 피셔(Sam Fisher)가 실제 세계에서 할 만한 일들을 재현할 수 있어야 하며, 전달하고픈 스토리, 플레이어들이 구현할 수 있는 기술력과 게임플레이를 갖추어야 한다는 것이 저의 생각입니다.

기술적 한계가 가장 큰 문제일 때가 많습니다. <언차티드(Uncharted)>를 해본 적이 있을 겁니다. 갑자기 자신이 말을 타고 있다는 사실을 발견하고는, "이런! 내가 말을 타고 있잖아, 정말 멋진걸!" 하고 탄성을 지르게 됩니다. 물론 말을 타야 합니다. 게임 속에서 당신은 인디어나 존스이니깐요. 놀랄 일은 아니죠. 물론 실제로 우리가 인디어나 존스는 아니지만, 이런 것이 판타지 아니겠습니까?

당신이 샘 피셔라면, 또는 샘 피셔에 대한 영화를 만들거나 책을 쓴다면, 기술적인 한계는 없을 것입니다. 그러니 샘이 가진 엘리트 스파이로서의 능력과 그 의미를 훨씬 자유롭게 탐색할 수 있겠지요? 샘이 운전을 할 수 있습니까? 물론 할 수 있습니다. 헬리콥터도 운전할 수 있습니까? 할 수 있을 겁니다. 때로는 소매치기도 할 수 있을까요? 모두 가능할 것입니다.

우리의 문제는, 테마도 있고 장르도 있고 활용 가능한 기술도 있지만 그 기술에 한계가 있다는 점입니다. 기술적으로 플레이 가능한 스토리로 제한하다 보면 원래 의도했던 스토리와는 달라져 버리는 경우가 많습니다. 매번 우리는 "오, 이건 비-

인터랙티브 시네마틱(non-interactive cinematic) 쪽으로 넣어야겠는 걸?”이라고 말하는데, 제 생각에는 이걸 손실입니다. 궁극적으로 플레이어가 되도록이면 많은 것을 컨트롤할 수 있도록 해야 하거든요.

그래서 우리는 플레이어가 매 순간 더 많이 컨트롤 할 수 있도록 하는 게 흥미로웠어요. <컨빅션(Conviction)> 제작도 같은 맥락에서 볼 수 있습니다. <컨빅션>에는 심문(interrogation) 장면이 나옵니다. 현실적인 설정이지요. 샘은 미국 전역을 누비며 딸의 행방을 찾고 있었는데, 현실성을 더하는 메카닉으로서 샘이 질문을 하는 부분을 생각해 낸 것입니다.

안타까운 사실은 이러한 여러가지 것들을 제일 먼저 우리가 해보게 되는데, 이게 어떨 때는 매우 까다로워서 진짜 게임플레이에는 넣기 힘든 경우도 있습니다.

<컨빅션>에 대해서 좀 더 얘기해 봅시다. <컨빅션>에서 심문을 할 때 실패가 허용되지 않습니다. 제가 보기에는 이 부분은 게임플레이가 아니었어요. 인터랙티브였죠. 맞죠? 상대방을 좌우로 막 후려치는 장면 말입니다. 여기를 비인터랙티브 시네마틱으로 처리했다면 더 재미있었을 거예요. 이 장면에서 이길 수는 있어요. 하지만 진정한 게임플레이에서의 승리는 아닙니다. 게임플레이에서는 본인이 잘 하느냐 못하느냐에 따라 실패하기도 하고 다시 시도할 수도 있는, 상황에 대한 컨트롤 능력이 있어야 가능한 것이니까요.

이는 동시에 매우 까다로운 주제이기도 합니다. 성인 대상 게임이라도 주제를 선정할 때는 민감하기는 마찬가지예요. 이제 막 팀에 합류한 신입 디자이너에게 디자인 노트를 던져주고 "심문 장면과 관련해서 도덕적인 시스템을 한번 디자인해 봐. 일주일 후에 보자"라고 하면 곤란하지요.

심문 과정에 대해 말씀하셨는데요. 말씀하신대로 이 부분은 “이봐, 이렇게 해봐”라고 가볍게 말하기에는 너무 민감한 문제입니다. 제가 궁금한 것은 콘텐츠 측면에서 무엇을 포함하고, 무엇을 배제할 것인지, 어떻게 의사결정을 하느냐입니다. 특히 최근에 선보였던 콘텐츠에서 일부 장면을 제거한 것으로 알고 있는데, 사람들의 반응 때문이었는지, 아니면 크리에이티브 측면에서 내린 결정인지 궁금합니다.

MB: 두 가지 측면에서 말씀드릴 수 있을 것 같군요. 다시 한 번 말씀드리지만, 제가 생각하는 궁극의 게임은 홀로덱(holodeck)입니다. 이 곳에서 플레이어는 마음껏 선택의 자유를 누려야 합니다. 제가 아주 오래 살면, 그동안 게임 개발 기술도 발전하여 이 꿈을 이루는 날이 올지도 모르겠습니다.

저에게 게임은 곧 자유입니다. 플레이어의 선택권이 플레이어 자신에게 있어야 한다는 의미입니다. 이것이 궁극의 게임이죠. 저는 게임을 만들 때마다 플레이어가 컨트롤할 수 있는 영역을 많이 제공하려고 합니다.

제 말이 이해가나요? 저는 영화 제작을 위해 게임을 만드는 것이 아닙니다. 20 분짜리 컷신(cutscenes)을 만드는 게 목표가 아니란 말입니다. 플레이어가 매개체를 통해 컨트롤러의 버튼을 누르고 카메라 앞에 뛰어드는 등 모든 과정에서 재미와 즐거움을 느끼도록 하는 게 목표입니다.

이를 분명히 하면서, 이제 두 번째로 <스플린터 셀>이 반테러주의(counterterrorism) 게임이라는 또 다른 이슈를 생각해 봅시다. <스플린터 셀>은 비밀 스파이가 등장하는 전형적인 히어로 게임입니다. 주인공 샘이 미국을 구하고 나아가 이 세상을 구한다는 스토리이죠. 물론 중간에 악당들도 만나게 됩니다. 현재로서는 그것이 게임플레이의 핵심 과정이니깐요. 그러나 그 부분에서 우리는 항상 어떤 것을 추가할 수 있을지 고민합니다. 어둠 속에 숨는 것, 백병전이나 사격으로 적을 죽이는 것 외에도 플레이어가 컨트롤할 수 있는 것을 어떻게 만들지 말이죠.

여기서 우리들만의 독특한 스토리를 고안해 냈습니다. 크리에이티브 프로세스입니다. 어느날 아침에 일어났더니 게임이 머릿속에 떠올라 만들기 시작한 것이 아니라는 말입니다. 저도 크리에이티브 디렉터이지만, 물론 제가 다른 디렉터들과 좀 다르기는 하지만, 저는 타인과 '함께' 게임을 창작합니다. 아이디어를 가진 사람들로 팀을 이뤄 게임을 만듭니다. 제 머릿속에 있는 게임을 만드는 것을 원치 않습니다. 모든 구성원들이 하나의 팀을 이뤄 열심히 작업을 하고 가능한 한 놀라운 결과물을 내는 그런 게임을 원합니다.

스토리 작업을 진행하면서 이를 반복해서 살펴보고, 흥미로운 부분과 덜 흥미로운 부분을 가려내면서, 질문하신 내용에 대한 대답이 되겠습니다만, 마침내 심문 장면이 나오는 <컨빅션>을 완성하게 됐습니다. 우리는 <컨빅션>의 심문 장면이 어떻게 만들어졌는지 알고 있어서, 그것의 장단점을 모두 알고 있었습니다.

컨빅션에서 심문장면이 처음 등장했을 때 신선하고 새로워서 모두들 좋아했을 것이라 생각해요. 하지만 이후 비슷한 공식으로 반복된다고 느꼈을 겁니다. “알겠다. 이 부분에서 나는 절대로 총을 맞지 않는구나. 그저 상대방을 막 때리면 결국 말하게 되어 있네.” 그래서 초반에 새로웠던 매력을 잃게 된 겁니다.

그래서 <블랙리스트(Blacklist)>편 제작할 때는 이제 샘이 블랙리스트의 상황을 파악하고 이를 저지시키는 스토리로 설정했는데, 그래도 게임에서 심문이 필요하다고 결정했습니다. 이번에는 심문 장면을 더욱 독특하게 만들고 싶었습니다. 플레이어가 공식을 알지 못했으면 했어요. 각각을 다르게 설정하길 원했죠. 많은 작업을 해야 했습니다.

지난 몇 달 동안 모든 것이 더욱 다듬어지고 조직된 게임을 만들었어요. 그 결과 우리가 나아가야 할 방향을 알게 됐어요. 알렉스(패리조), 팻(레딩), 앤디(윌슨) 등 우리는 하나의 팀으로서 그것을 공유하면서 “원하는 대로 결과가 나올까? 사람들이 감동할까? 게임의 의미는 충분히 구현해 낸 걸까?”라고 끝없이 질문을 던졌습니다.

이게 심문 장면이에요. 아닌가요? 어떤 사람들은 고문이라고 하더군요. 뭐라고 불러도 좋아요. 어떻게 질문을 하느냐, 또는 어떤 압력을 받고 질문을 하느냐에 따라 이 장면에 붙는 이름도 달라질 것입니다. 하지만 기본적으로 우리는 한 팀이 되어 이를 바라보고 이렇게 말했습니다. “좋아, 이 부분에서 어떤 느낌이 들어야 할까? 사람들이 이 부분을 보고 인터랙트하는 것이 우리가 원하는 방향인가?”

다시 한번 강조하지만, 저는 우리 게임의 강점은 사람들에게 컨트롤 능력을 주는데 있다고 생각합니다. <스파이더맨>의 말을 빌리자면, “큰 힘에는 큰 책임이 따른다”고 표현할 수 있겠습니다. <제로 다크 서티(Zero Dark Thirty)>에서 심문 장면을 그저 지켜 보는 것과 본인이 실제로 심문을 하는 것은 전혀 다릅니다. 그래서 우리는 이 부분을 주의깊게 살펴보고, 수정을 해나갔습니다. 우리가 만들어낸 감정들에 정당성을 충분히 부여할 만한 의미있는 결과물이 아직 안 나왔다는 데 팀원들의 생각이 일치했기 때문입니다.



말씀을 듣고 보니 이해가 됩니다. 궁금함이 또 생기는 것도 사실이고요. 이 게임에 국한해서 말씀드리는 것은 아닙니다만, 오늘날의 전 세계적인 정치 상황을 배경으로 만들어진 게임에 대해서 사람들은 늘 “이건 게임일 뿐이잖아”라고 회피해 버리고 마는데요. 저는 이러한 무책임한 태도가 늘 거슬렸습니다.

아까 <제로 다크 서티>를 예로 드셨습니다. 그 영화는 단점도 있지만, 분명한 사실은 이러한 상황을 그려낸 영화라면 영화 제작진도 논란의 중심에 놓이게 될 것이라는 것을 예상한다는 점입니다. 반면 게임 개발자들은 회피하는 자세만 보이곤 합니다. 여기에 대해 어떻게 생각하시는지요? “그 부분은 노코멘트입니다”해 버리면 끝나는 것이지요?

MB: 그것도 하나의 관점이 될 수도 있다고 생각합니다. 팀이나 배급자가 파란을 일으키는 방법을 좋아한다면 분명 하나의 선택지가 되겠지요. 분명 많은 사람들이 게임, 영화, 책 등의 작품에 일부러 논란을 일으킬 만한 장면을 넣습니다. 좋은 나쁜 사람들 입에 오르내리면 홍보 효과가 있으니까요.

우리의 <블랙리스트>에 대해서 말씀드리자면, 아시다시피 우리는 <툼 클랜시> 팀입니다. 저는 충격을 위한 충격을 원하지 않는 사람입니다. 일부 장면의 수위를 낮춘 이유는 이 때문이라는 점을 분명히 말씀드릴 수 있습니다. 또 플레이어의 컨트롤 능력이 클수록 감정 역시 커질 것이라 장담합니다.

저는 <제로 다크 서티>를 매우 즐겁게 감상했습니다. 눈뜨고 보기 힘든 장면들에서는 “이런 옛 같은 게 다 있나!”라는 말이 절로 나옵니다. 이 모든 게 현실에서 벌어지고 있고 아마도 더 심할지도 모른다는 점을 상기하면서 매우 깊은 인상을 받았습니다. <제로 다크 서티> 때문에 자유를 다시 생각하고 우리가 매일 즐기는 이 모든 것들의 대가가 무엇인지 깨달을 수 있었습니다.

허나 인터랙팅이 있는 장르에서는 완벽히 다릅니다. 제 생각을 강조하자면, 어느 순간부터 우리 사회가 많이 발전을 했어요. 수많은 게임에서 사람을 죽이고 있거든요. 그런데 사람을 죽이는 것은 괜찮지만, 사람을 살려둔 상태로 심문하는 것은 괜찮지 않다고 합니다. 이유를 잘 모르겠습니다. 이는 또 다른 논란거리일 수도 있습니다만, 이 문제에 대한 사회적 태도를 어떻게 이해해야 할까요? 하지만 흥미롭기도 합니다. 저는 이런 이슈를 고민하는 걸 좋아하거든요.

게임에서 수천명을 살해하는 것은 용인해도 심문 장면은 조금 민감하게 받아들이는 것 같습니다. 괜찮은 걸까요, 안 되는 걸까요? 한 사람을 잡아서 심문하고 가족한테 돌려보내줄 수도 있는데 말입니다. 이것이 죽이는 것보다는 나은 걸까요? 그럴지도 모릅니다. 어떻게 생각하시는지요?

글쎄요.

RD: 제가 끼어들 수 있다면 처음 하셨던 질문으로 돌아가고 싶습니다. 게임이 너무 가볍게 만들어진다고 하셨는데요. 저는 톰 클랜시 프랜차이즈에서 13년간 몸담고 일한 사람으로서 게임의 주제와 소재를 항상 심각하게 다뤄왔다고 단언할 수 있습니다. 항상 올바른 방향으로 게임을 만들어야 한다는 책임감을 느끼고 있습니다. 이 분야에서도 우리와 대화를 나누고 조언을 해주는 사람들과 이런 이슈들을 소재로 이야기할 때가 있습니다. 우리 스튜디오까지 찾아와서 대화를 나누는 이 사람들에게 책임이 있습니다. 그들의 의견을 받아들여 결과물에 반영될 수 있도록 해야 합니다. “우후! 사람들 얼굴을 다 싸버려!”하고 상식을 벗어나서는 안 됩니다. 이것은 심각한 주제니까요.

우리는 전달하려는 스토리가 충분한 연구에 기반을 두며 지적이고 진지한 작품이 될 수 있도록 일종의 “행동강령(code of conduct)”을 가지고 있습니다.

실제로 클랜시 프랜차이즈에서 만들어낸 게임들의 스토리라인을 살펴보면, 우리는 게임에 대한 반응을 예상했어요. '예상했다'는 표현이 가장 적절하겠네요. 우리가 미래를 들여다보는 수정구가 가지고 있었던 게 아니라, 신뢰할 수 있는 스토리를 만들기 위해 그만큼 연구를 많이 하고, 예상 반응과 가능성을 전 세계적으로 조사했기 때문입니다. 그 결과 얼마 후에는 현실감 넘치는 게임이 탄생했고, 우리가 예측했던 대로 진행되기 시작했습니다.

흔한 슈퍼 히어로 스토리를 현대적 기술, 밀리터리 컴뱃, 테러리즘 작품으로 가볍게 위장하는 것이 가능합니다. 하지만 클랜시 브랜드는 그렇지 않다는 것을 확실히 보증합니다. 유비소프트의 스토리에서는 그러한 소재를 절대로 가볍게 다루지 않습니다.



이것은 웃을 일이 아니기 때문입니다. 비디오 게임으로 만들어진 이 스토리는, 현장에서 목숨을 걸고 자유를 위해 싸우는 실제 존재하는 사람들에 대한 이야기이기 때문입니다. 그들의 노력과 희생을 가볍게 다루지 말아야 하는 이유입니다.

MB: 저도 리처드의 말에 전적으로 동감합니다. 저는 톰 클랜시 게임에서 인생의 대부분의 시간을 보냈습니다. 이미 언급했지만 첨언하자면 당신이 만약 톰 클랜시의 <스플린터 셀> 게임의 크리에이티브 디렉터나 수석 작가라면, 주제는 테러리즘입니다. 주인공이 해야 할 일들을 스펙트럼처럼 펼쳐 놓고 결정해야 할 순간이 옵니다.

리차드가 말씀드린 것처럼, 샘은 슈퍼히어로가 아닙니다. 텔레포트로 전 세계를 누비고 다니지 않을 것입니다. 물론 여행은 해야 합니다. 때로는 멋진 영감을 받을 때도 있습니다. 우리의 경우, <블랙리스트>에서 비행기 내에 <포스 애설론(Fourth Echelon)> 헤드쿼터를 만들었는데 정말 멋진 아이디어였다고 생각합니다. 이렇게 멋진 고안을 할때마다 흥분하곤 합니다.

하지만 어떤 때에는 이렇게 고민하기도 합니다. "흠, 그래. 악당들한테 질문해야 할 때는 스토리를 어떻게 전개하면 좋을까?" 예상하시겠지만 <스플린터 셀> 같은 게임에서는 사람들에게 질문을 해야 하는데, 그들이 대답하기를 원하지 않는 상황에서 어떻게 스토리를 풀어 나가야 할지는 매우 어려운 주제입니다.

조금 전에 "올바른 방향"이라는 말씀을 하셨는데, 매우 중요한 부분이라 좀 더 자세하게 얘기해 보면 좋겠습니다. 최근 디테일에 대한 집착, 예를 들어 제조 단계에서부터 반응 속도까지 완벽하게 재현한 총기, 아름다운 그래픽, 저는 잘 모르지만 나팜 셰이더(napalm shaders)라는 것도 있고요. 이 모든 자세한 묘사가 거의 집착에 가까운 수준일 때가 있습니다. 무슨 얘기인지 아시겠죠? 하지만 이것들이 지정학적이고, 현대적인 전투의 일반적인 이야기는 아니지 않습니까?

RD: 맞는 말씀입니다.

MB: 게임의 비주얼, 오디오 품질, 특히 기술적인 성능은 요즘 나날이 높은 수준으로 발전하고 있습니다. 이 수준에 도달하지 못하면 플레이어나 리뷰어들이 용납하지 않습니다.

오늘날 이 업계는 경쟁이 치열해지고 있습니다. 수많은 스튜디오들이 문을 닫고 있습니다. 최고만이 생존할 수 있습니다. 최고가 되기 위해서는 피를 묘사할 때도 피의 텍스처와 셰이더가 좋은지 나쁜지, 크기는 적당한지, 빨간색은 적당한지 등을 논의해야 합니다. 우리끼리도 우선 순위가 좀 다른 것 같네요.

예컨대 저에게는 주인공 샘이 가장 먼저입니다. 샘은 우리의 히어로이기 때문에 저는 팀 전체가 샘에게 중점을 둘 것을 지시했습니다. 샘이 입는 여러 옷들을 비롯해서 그가 착용한 고글, 얼굴, 표정 등을 묘사하는 데 한계에 도전해 보고 싶었습니다. 하지만 게임의 70%만 완벽하게 만들고 나머지 30%는 20 점짜리로

만들어서 출시할 수는 없는 노릇입니다. 품질 수준은 모든 면에서 최고여야만 합니다. 그래야만 성공적인 게임이 될 수 있습니다.



RD: 우리는 늘 리얼리즘과 믿음 사이에서 줄타기를 합니다. 표현이 좀 그렇습니다만, 오늘날 고객들은 '교육'이 잘 되어 있습니다. 무기의 모델이나 사운드 등에 대해 너무 잘 알고 있어서 디테일의 묘사가 이 수준에 못 미치면 인지부조화가 일어나서 게임플레이에 대한 환상이 깨질 것입니다. 환상을 지속시키던 믿음이 깨지는 것입니다.

동시에 전반적인 경험이라는 차원에서 볼 때, '믿을 만한 것'과 '정확한 것' 사이에서 균형을 이룰 필요가 있습니다. 그리고 우리가 조사한 실재하는 세상에서 진짜 일어나는 일들도 있지만, 이 세상에 벌어질 수 있는 일이라고는 아무도 믿지 않을 일들도 있습니다. 아무도 믿지 않을 이야기는 우리도 게임에 넣지 않습니다.

실제로 우리는 이를 몇몇 클랜시 작품에 적용했습니다. <레이븐 쉴드(Raven Shield)>의 미션 중에는 안데스에 있는 마약 밀수 잠수함에 대한 이야기가 나옵니다. 우리는 수많은 항의 편지를 받았습니, "세상에나! 다 꾸며낸 얘기잖아요!" 하지만 이것은 뉴스 1 면에 나왔던 이야기에서 가져온 겁니다. 제 기억으로는 <뉴욕타임즈>였습니다.

MB: 리처드의 말이 맞습니다. '현실적인 것'과 '믿을만한 것' 사이의 경계는 때때로 매우 흥미롭습니다. 프로젝트 초반에 컨설턴트들과 상의를 했는데, 몇 가지 스토리를 제안을 하더군요. 하지만 우리는 이렇게 말할 수 밖에 없었어요. "정말 좋은 스토리입니다만, 저희 게임에 도입할 수는 없습니다. 사람들이 우리가 공상 과학 소설을 만드는 줄 알면 안되니까요." 반면 게임에 등장하는 일부 소품들, 모두가 당연하게 여기는 작은 것들에 대해서 컨설턴트들이 감탄하는 경우도 있었습니다. "와, 저도 이렇게 있었으면 좋겠네요." 샘의 소녀 고글(sonar goggles)을 말하는 것입니다. 벽을 투과해 볼 수 있지요. 컨설턴트들은 "현실에서도 이런 걸 만드는 방법을 찾아봅시다. 우리는 정말 이게 필요하거든요"라는 반응을 보였습니다.

하지만 동시에 제 입장에서는 이러한 반응들이 흥미로웠어요. 정말 흥미로운 반응이었어요. 여기서 저는 아이디어가 전부는 아니라는 사실을 깨달았습니다. 원래 아이디어는 상식을 벗어나기 쉽기 때문입니다. 하지만 이를 잘 가꾸고 다듬어서 내놓는다면 사람들은 철썩같이 믿을 것입니다. 물론 처음부터 매우 현실적인 아이디어를 생각하는 것도 가능하겠지만, 잘 표현해서 내놓지 않는다면, 글썄요...

최근 출시된 <콜 오브 듀티: 블랙옵스(Call of Duty: Black Ops)>가 좋은 예입니다. 첫 미션 중에 벽 타고 올라가야 하는 것이 있었는데 여기서 손에 잡는 게 가능한 나노-글러브(nano-glove)가 제공됩니다. 개발팀은 이 나노-글러브를 사용해서 벽에서 벽으로 이동할 수 있고 친환경적이라는 등 오랜 기간에 걸쳐 이 장갑에 대해 자세하게 알렸습니다. 그래서 사람들은 나노-글러브를 이용해 산의 암벽을 탈 수 있다고 믿게 되었습니다. 같은 아이디어라도 충분히 다듬고 알리지 않았더라면 사람들은, "장갑을 가지고 산을 탄다고? 웃기지 마!" 이런 반응을 보였을 것입니다.

정말 그렇네요. 하지만 궁금한 게 또 하나 있습니다. 말씀하신 대로 리얼리즘과 믿을 만한 묘사에서 장족의 발전을 이루고 있습니다. 그런데 올해 말에 차세대 콘솔이 출시된다고 알려지고 있고, 그 활용에 있어서도 한 단계 도약이 있을 것으로 예상됩니다. 크리에이터들이 스토리를 전할 때 이에 걸맞는 비주얼이 나와야 한다는 책임감도 더 커질까요? 이제는 플레이어들과 의사소통을 할 때 훨씬 더 섬세해져야 합니다. 이에 대한 준비가 되어 있는지 궁금합니다.

MB: 그래요. 제 의견이 틀릴 수도 있겠지만 요점은 이것입니다. 제가 보기에는 게임이 사람들의 감정을 만들어내고, 게임플레이하는 과정에서 그 의미를 생각하게 하는 힘이 다른 어떤 매체보다 강한 것 같습니다. 플레이어들이 컨트롤 능력을 갖고 있기 때문입니다. 아시겠지요? 이것이 제 첫 번째 가설이자 생각입니다.

이제 이 가설을 바탕으로 생각해 보면, 우리 개발자들은 작가이자 크리에이터로서 사람들이 자신의 삶을 되돌아볼 수 있도록 해야 한다고 봅니다. 우리는 최신 아이폰을 주머니 속에 넣고 다닐 수 있지만, 지구 반대편에는 일주일에 한 번조차 식사를 하지 못하는 사람들도 있습니다. 사람들이 게임을 통해서 자신의 삶을 돌아보고 더 나은 방향에 대해 고민해 볼 수 있어야 합니다.

하지만 동시에 이러한 책임감을 적절히 받아들이는 것 역시 중요합니다. 아마 게임 디자인 경험이 부족해서, 또는 인터랙티브에 대한 지식이 부족해서 이 부분을 잘 못할 수도 있습니다. 현재 어두운 주제나 복잡한 주제를 성찰하게 하는 게임들은

종종 그래픽 뒤에 숨어 있는 경우가 많습니다. 2D 게임이 죽음을 다루도 그것은 2D 게임일 수밖에 없습니다. 하지만 2D 게임이기 때문에 주제를 더 잘 받아들이기도 합니다. 저는 그것도 괜찮다고 생각합니다.

지난해 저를 비롯해 많은 사람들이 가장 좋아했던 게임은 아마 <저니(Journey)>였을 것입니다. 왜 그랬을까요? <저니>는 죽음을 돌아보게 만들었기 때문입니다. 바로 이것입니다. 죽음을 매우 심도있게 다뤘고, 게임 메카닉은 게임 내내 플레이어 자신을 성찰하도록 했습니다. 감정적으로 호소력이 뛰어난 게임이었습니다. 저도 가족을 잃은 경험이 있는데, 이 게임을 하면서 정말 많은 공감을 했습니다.

<저니>가 저에게 감동을 주었던 것처럼, 우리의 <스플린터 셀>이나 <어쌔신 크리드(Assassin's Creed)> 같은 게임들도 현실적인 그래픽과 진정성 있는 휴머니즘을 그려낸 스토리로서 사람들에게 감명을 줬으면 좋겠습니다. 컨트롤 능력을 가진 동시에 감동을 받을 수도 있다는 것, 이는 일방적으로 감정을 강요하는 것과는 다릅니다. 게임에서 주체적인 결정을 통해 체험하는 감정은 그 어떤 비인터랙티브 매체에서보다 더 강력한 것이라고 생각합니다.

RD: 우리가 끊임없이 움직이는 목표를 따라잡으려 노력했다는 점 역시 기억하시기 바랍니다. 다른 스토리텔링 매체들은 최소한 수백년 동안 안정적이었습니다. 영화의 경우, 조르주 멜리에스(George Méliès) 이후 영화 언어는 거의 변하지 않은 것으로 보입니다. 연극도 셰익스피어 이래로 거의 그대로입니다. 책도 구텐베르그 이후로 마찬가지입니다. 이들은 커뮤니케이션하는 방식을 반복하고 다듬으면서 완벽해져갈 시간이 있었습니다.

이제 우리가 다루는 분야를 봅시다. 끊임없이 하드웨어가 변화합니다. 늘 하드웨어가 변화할 때 우리는 어떻게 할 수 있을까요? 우리도 끊임없이 진보하며 현재의 플레이 도구의 잠재력을 극대화함과 동시에 스토리도 담아 내야 합니다. 움직이는 목표물을 맞춰야 하기 때문에 적응할 수도, 못할 수도 있습니다.

많은 사람들에게 깊은 감동을 주며 찬사를 받은 게임을 보면, 늘 최첨단 기술일 필요는 없습니다. 이는 우연이 아니라고 생각합니다. 예컨대 <여정(Passage)>같은 게임을 보면, 기술과 샌드박스가 분명히 정의된 안정적인

환경에서 게임 스토리의 감정적인 부분을 이끌어내는데 역량을 집중할 수 있었습니다. 목표물을 분명히 알고 있었기 때문에 성공한 것입니다.

게임 분야는 기술이 계속 진보하고 새로운 콘솔들이 나오는 급박한 환경에서 스토리를 창조해 내야 하는 상황입니다. 언제 우리가 사용하는 기술이 바뀔지도 모르고, 본인 손에 있는 도구로 무엇을 만들 수 있는지도 잘 모르는 경우가 허다합니다.

MB: 기술은 일부에 지나지 않습니다. 하지만 제 생각에 가장 큰 문제는... 우리가 극복해야 할 문제는 두 가지가 있습니다. 기술보다 훨씬 더 큰 문제라고 봅니다. 첫째는 바로 '매스 마켓'(mass market)이 비디오 게임을 어떻게 수용할 것인가, 즉 주류가 비디오 게임을 성숙한 매체로서 진지하게 받아들여 줄 것인가 하는 문제입니다. 사람들이 게임을 성숙한 매체로 받아들여야 할 필요가 있습니다. 일단 그렇게 받아들이면 스토리의 주제와 의미에 대해서도 성숙한 판단을 할 수 있게 될 것입니다. 저는 이 부분이 우선시 되어야 한다고 봅니다.

둘째로 끔찍한 장면을 어떻게 다룰 것인가 하는 문제입니다. 책과 영화에서처럼 게임에서도 어디까지 보여줄 것인지 조절이 필요합니다. 다 보여줄 수는 없는 노릇이니깐요. 어떤 작품을 창조하느냐에 따라 다르겠지만, 저는 '슬래쉬 무비(slasher film)'를 만들고 싶지 않습니다.

영화마다 민감한 장면을 다루는 방법이 다릅니다. 영화에서는 카메라 위치를 달리해서 칼이 들어가는 장면을 안 나오게 할 수 있습니다. 하지만 카메라가 칼을 촬영하고, 상대를 찌르는 남자 뒷편에서 찍는 등의 기법을 사용해서 관객들은 이때 무슨 일이 일어나는지 분명히 알 수 있습니다. 게임에서도 마찬가지입니다. 컨트롤과 게임플레이, 인터랙티브의 설정을 통해 그런 상황에서 우리가 원하는 긴장감을 강하게 살리면서도 관객의 감정을 존중해야 할 것입니다.

앞서 말씀드렸다시피 저는 사람들에게 충격을 주는 것을 좋아하지 않습니다. 사람들이 자신을 돌아보며, 변화하게 하며, 즐거운 경험을 하도록 하는 게 저의 일입니다. 충격을 주려는 것이 아닙니다. 충격이 목적이라면 얼마든지 그렇게 할 수 있겠지만, 제가 즐겁지 않습니다. 흥미를 끄는 것도 아니고요.

하지만 성숙하고 감동적인 스토리를 만들 수 있다고 강하게 믿습니다. 그 지점이 바로 흥미가 있는 곳이에요. 저는 스토리를 들려주고, 사람들은 특정 순간을 컨트롤할 수 있거든요. 사람들은 게임을 새로 할 때마다 다양한 반응을 보입니다. “와, 친구들한테도 얘기해 줘야겠어.” 때로는 게임이 나빠서, 또는 너무 훌륭해서 이런 말을 합니다. 정보를 공유하고 친구와 토론을 하면서, 게임의 주제를 더욱 개선하고 재미있게 할 수 있는지 돌아보면서 흥미를 느낍니다.

RD: 이 부분에서 저도 한 말씀 드리자면, <게임>이란 용어 자체가 보통 아이들이나 갖고 노는 것이라는 인식이 아직 지배적입니다. <게임> 용어에 내포된 의미를 바꾸지 않는 한, 우리 모두가 샌드박스에서 좀 더 성숙하고 어둡고 진지한 토픽을 다루며 플레이하는, 성숙한 인터랙티브 경험을 형성하기란 쉽지 않을 것입니다.

그래도 사실 만화책에서는 성공 사례가 있어서 매우 고무적입니다. <[쥐\(Maus\)](#)>²를 읽어 보셨는지요?

아니요, 하지만 그 만화의 주제에 대해서는 많이 들어 봤습니다.

RD: 저는 실제로 한번 아트 슈피겔만(Art Spiegelman)을 만나서 이러한 화제로 이야기를 나눠 보았습니다. <쥐>의 이전과 이후로 나눠서 얘기를 하더군요. 아틀란타에서 머물 때 슈피겔만이 강연을 한 적이 있는데, 그는 <쥐> 이전에는 만화책이 아이들의 전유물이었다고 합니다. 슈퍼히어로가 악당의 얼굴에 주먹을 날리는 거죠. 여기에는 심각한 뭔가를 절대로, 절대로, 절대로 할 수가 없어요. 그런데 어느날 <쥐>같은 작품이 나와서 만화에서도 진지한 주제를 다룰 수 있게 된 것입니다.

그 이후로 진지한 주제를 다룰 수 있는 형식이 놀랍게 만개하는 것을 우리는 지켜볼 수 있게 됐어요. <페르세폴리스(Persepolis)>나 <하비 피카(Harvey Pekar)>의 작품들의 등장과 함께 만화에서 다룰 수 있는 스토리 종류에 대한 개념 자체가 바뀌게 된 것입니다.

² 참조 링크: <http://en.wikipedia.org/wiki/Maus>

언젠가 게임계에서도 이같은 깨달음을 통해 문화적인 변화가 일어나는 순간이 오기를 기대하고 있습니다. 게임이라는 매체에서 보다 진지한 주제를 다룰 수 있고, 모든 사람들이 이 문화를 통해 할 수 있는 게 무엇인지를 본질적으로 이해할 수 있는 순간 말입니다. 다른 매체들에서는 이미 오랜 시간에 걸쳐 일어난 변화입니다. 책도 처음에는 오락거리로 만들어졌던 것인데 어느 순간 진지한 이야기를 전할 수 있게 됐습니다. 영화도 처음에는 가벼운 엔터테인먼트였다가 진지한 이야기를 전달할 수 있게 되었습니다. 게임계에도 이러한 변화가 곧 오기를 바랍니다.

MB: 분명히 올 겁니다. 걱정하지 마세요.