



**테일 오브 테일즈 -**  
**창의성과 협력작업으로 게임 개발을 이끄는 방법**  
**(How Tale of Tales lets creativity, collaboration rule game development)**

작성자: 크리스천 너트(Christian Nutt)

작성일: 2013년 10월 16일

지난 8월 쾰른에서 열린 GDC 유럽에서 [테일 오브 테일즈\(Tale of Tales\)](#)<sup>1</sup> 스튜디오의 오리아 하비(Auriea Harvey)와 미셸 사민(Michaël Samyn)은 스튜디오의 과거를 돌아보고 창의적인 미래를 위한 열 가지 지침들을 찾아보는 "테일 오브 테일즈의 향후 10년"이라는 제목의 발표를 했다.

테일 오브 테일즈는 [<더 패스\(The Path\)>](#)<sup>2</sup> 같이 독특한 예술 게임들을 제작한 것으로 유명한 스튜디오다. 이 게임은 많은 찬사를 받았지만, 게임플레이 커뮤니티의 요소들에서 부정적인 반응을 얻기도 했다.

GDC 유럽이 막을 내리자마자 있었던 이 인터뷰에서 새민과 하비는 비판과 창의성과 협력작업이 게임 개발을 이끌어 가게 하고 한편으로는 과거에 자신들에게 영감을 주었던 게임들에 의존하는 대신 완전히 새로운 것을 만들어야 한다는 자신들의 이상에 대해 논한다.

---

<sup>1</sup> 참조링크: <http://www.tale-of-tales.com/>

<sup>2</sup> 참조링크: <http://tale-of-tales.com/ThePath/>

**여러분의 발표<sup>3</sup>는 나에게 아주 큰 영감을 주었다.**

오리아 하비: 바라던 바다. 돈이나 기술적인 사안들과 관련된 이야기는 많지만 기술에 대한 이야기가 아닌 디자인에 대한 얘기는 찾기가 어렵다. 이 편이 게임을 플레이하는 사람들과 관계에서 개발자, 우리 자신에 대한 이야기인데도 말이다.

**많은 논점들 중에서 나의 흥미를 끌었던 것은 다음과 같은 논점이었다.  
"게임 개발자다운 기술을 개발하려 하지 말고, 자신의 기술을 활용해서 거기에 어울리는 게임을 개발하라."**

미셸 사민: 이것은 우리 자신에게 해야 하는 말이다. 왜냐하면 그런 기술(skill)은 여러 방면에서 유용한 것이므로 어떤 특정한 형식으로 일할 필요가 없기 때문이다.

어느 분야에서나 그렇다. 먼저 자신이 무엇을 잘하는지, 무엇을 익히고 만드는 것이 쉽게 느껴지는지를 알아야 한다. 그런 다음에야 어떤 일을 할 수 있다. 그리고 비디오 게임에서 이런 기술은 다재다능하기 때문에, 창의적인 기술을 가진 사람이라면 누구든 뭔가를 할 수 있다. 나는 더 많은 사람들이 이렇게 게임에 참여했으면 좋겠다.

오리아 하비: 현재 게임을 제작하는 아주 다양한 방법들이 나와 있고, 이것은 아주 희망적인 현상이다. 하지만 여전히 이것만으로는 충분하지 않은 것 같다.

미셸 사민: 확실히 나아지고 있다. 그 점이 중요하다.

오리아 하비: 사람들은 보통 "나는 게임을 잘 못해."라거나 "이런 식으로 게임 하는 법을 모르겠어."라고 생각한다. 꼭 그런 식으로 하지 않아도 괜찮은데 말이다.

미셸 사민: 이렇게 말하는 것도 지쳤다. 훌륭한 아티스트는 훌륭한 뮤지션이기도 하고, 아니면 그림을 아주 잘 그리나, 심지어 모델제작자일 때도 있다. 그리고는 "나는 혼자서는 게임을 만들 수 없어."라고 말한다. 어쨌든 해보길.

---

<sup>3</sup> 참조링크: <http://www.gamasutra.com/view/news/201092/>

오리아 하비: 아니면 앞장서서 사람들을 모집하거나.

미셸 사민: 프로그래밍을 할 줄 모른다면 아주 간단하게 하면 된다. 프로그래밍을 간단하게 할 수 있는 방법이 여러 가지 있다. 그리고 인터랙션을 간단하게 하던가 하는 방식으로 프로그래밍을 단순하게 하라.

오리아 하비: 아니면 텍스트만 넣거나 이미지만 쓰거나. 우리는 지금은 이런 것들을 늘어놓지만, 전에는 구체적으로 말하려 하지 않았다. 우리가 하려 했던 것은 사람들이 스스로 생각하게 하는 것이었다.

미셸 사민: 그리고 우리 스스로도 그런 것들을 명심하려고 한다. 우리도 이런 방식으로 생각해야 하는데, 솔직히 우리도 가끔 잊어버리기 때문이다.

오리아 하비: 그렇게 하면 "이건 못해, 저건 못해."하는 것보다 훨씬 행복해진다.

**GDC 발표들은 대체로 "난 이렇게 했고, 잘 되거나 안 된 이유는 이거고, 지금 하고 있는 건 이거다."하는 식이었던 것 같은데, 당신들의 발표는 그런 내용도 있지만 그보다는 "우리가 효과있다고 생각하는 건 이거다."에 가까운 것 같다.**

미셸 사민: 중요한 것은 무엇이 효과가 없었는지는 매우 주관적이라는 사실이다. 우리가 발표하면서 마지막으로 보여준 문구가 바로 그 내용이다. 긍정적이면서도 부정적인 문장이다.

“It’s a box with some stuff in.”

**GDC 유럽에서의 발표에서 선보였던 테일 오브 테일즈의 <바니타스(Vanitas)><sup>4</sup>에  
대한 모호한 반응  
[무언가가 들어있는 상자다.]**

바라보는 방식에 달려있다. 어떤 사람들의 말이 좋을 수도 있고 나쁠 수도 있다. 우리도 한동안 이런 사람들이 "이 게임은 너무 추상적이군요. 이해가 안돼요."라고 말하면 우리는 그저 "싹! 여러분은 우리의 고객이 아닙니다. 나가 주세요."라고 했던 것 같다.

지금 우리는 이런 말을 조금 더 심각하게 받아들이고 다음과 같이 얘기하는 쪽으로 옮겨가고 있다. "그런 사람들에게 더 좋게 다가가기 위해 할 수 있는 일이 있을지도 몰라. 적어도 우리가 만든 게임에 대해 긍정적인 경험을 가진 사람들의 경험 일부를 그들과 나눌 수도 있겠지." 우리는 그렇게 해볼 것이다.

오리아 하비: 내 생각에는, 해야 할 일들의 목록을 작성하는 과정에서, 그리고 우리가 예전에 만든 게임들에 대해 이야기하는 과정에서 우리가 "그런 경험에 대해서는 좋은 것만 이야기하자."는 생각이 있었던 것 같다. 우리의 작업을 모두 얘기할 수 있는 마지막 프레젠테이션이라고 생각하기 때문인 것 같다. 그렇게 되면 할 얘기가 너무 많다. 우리는 어떤 것이 효과 있다고 보는 이유만 말한 적이 없다.

---

<sup>4</sup> 참조링크: <http://tale-of-tales.com/Vanitas/>

내 생각에 우리도 그런 발표를 한 적이 없는 것 같다.

미셸 사민: 맞는 말이다. 우리는 어쩌면 그런 걸 더 많이 해야 하는 건지도 모른다.

오리아 하비: 아니면 게임 하나를 골라 좋은 것들에 대해 말할 수도 있다. 부정적인 것들에 대해서는 예전에 너무 많이 이야기했던 것 같다.

미셸 사민: 문제는 우리가 만든 게임에 대한 다른 사람들의 경험에서 우리만의 경험을 찾아내지 못할 때가 많다는 것이다. 이건 좋은 일이기도 하고 흥미롭기도 하다. 그 경험이 부정적인 것일 경우 이런 작업은 약간 귀찮은 일이 된다. 우리에게서 우리가 만든 게임들이 어렵지 않으며 그렇게 대단한 것이 아니라는 생각이 전달되었으면 좋겠다. 사실 우리의 모든 게임들은 어떤 면에서 보면 우리에게 웃음을 주고 아름답기도 하다. 이것이 우리가 게임을 제작하는 이유이다. 그리고 더 많은 사람들이 우리의 게임을 아름답다고 봐주기를 바라며, 그래서 우리는 더 열심히 일하고 있다. 우리의 노력이 도움이 되기를 바란다.

오리아 하비: 그래서 아름다운 아트 프로그램 목록을 작성하는 과정에서 우리는 이렇게 생각했다. "보세요. 우리는 이런 식으로 볼 수 있어요. 다른 사람들도 좀 더 자주 이런 식으로 보고, 당신이 사람들의 삶에 아름다움을 주고 있다는 사실을 이해하려고 노력했으면 좋겠어요." 이런 점에서 나는 이런 일이 미래를 내다보는데 도움이 된다고 생각한다.

**여러분이 발표를 마쳤을 때 모든 사람들은 박수를 쳤다. 여러분이 스크린에 띄웠던 모든 부정적인 인용구와는 정반대의 반응이었다. 발표는 성공적으로 끝났다.**

오리아 하비: 그랬다. 부정적인 문구들은 다 인용했다. 그런 일이 없으리라는 건 아니지만, 우리는 결과가 나쁘다고 생각하는 기분은 극복했다.

미셸 사민: 객관적으로 말해 나는 "정말 흥미로운 부정적인 구절들을 찾아보자. 그런 구절들을 찾아내는 일은 언제나 재미있으니까."라고 말하면서 발표를 위해 부정적인 구절들을 찾아보고 있었다. 하지만 실제로는 그렇게 많이 찾아내지

못했다. 찾아본다면 긍정적인 느낌이 훨씬 더 많았다. 정말 강한 인상을 남긴 부정적인 구절들이 기억나는 것이다.

오리아 하비: 그런 것들은 정말 크게 들린다.

미셸 사민: 하지만 전체적으로 보면, 균형은 분명히 긍정적인 반응들에 맞추어져 있었다.



<끝없는 숲(The Endless Forest)><sup>5</sup>에 대한 덜 모호한 반응

["이 사람들에게는 기술이 없다. 순진한 새끼 물개나 잡아먹는, 아무짝에도 쓸모없는 히피들처럼 말이다."]

여러분은 게임 산업에 종사하지 않는 사람들을 포함한 협력자(collaborator)들에 대해 아주 따뜻한 어조로 말한다. 무용수와 작업한 적도 있는데.

오리아 하비: 처음부터 우리는 몇 가지 이유로 다른 분야에 종사하는 사람들과

---

<sup>5</sup> 참조링크: <http://tale-of-tales.com/TheEndlessForest/>

작업하기를 원했고, 다시 그런 사람들과 함께 작업하고 싶다. 다른 분야의 아티스트들과 협력하는 것은 게임을 더욱 풍성하게 만들어준다. 음악이든 애니메이션이나 모델이든 간에, 종사하는 분야에 상관없이 다른 사람들과 협력하는 것은 언제나 즐거운 일이었다.

로라 레인즈 스미스(Laura Raines Smith)라는 애니메이터는 모든 일에서 꾸준히 우리와 함께 작업하고 있다. 그와의 협력작업은 아주 훌륭한데, 이런 방식으로 진행된다. "우리는 당신과 함께 작업하려고 합니다. 당신이 작업한 것을 우리에게 넘기면, 우리는 그것을 가지고 게임을 만들 것입니다." 이런 식으로 협력작업은 작업에 참여한 모든 사람들이 프로젝트에 대한 주인의식과 자부심을 가지게 해준다. 정말 대단한 것이다.

이것은 외부의 것을 끌어들이는 방식인데, 어떤 미묘한 차이가 있을 수도 있다. 하지만 우리는 게임에 대해서는 아는 것이 전혀 없는 무용수에게 우리가 하려고 하는 모든 것에 대해 설명해주었고, 그 무용수는 그것을 알아듣고 게임에 쓰일 수 있는 춤 동작을 만들었다. 게이머가 아니었지만 말이다.

협력작업은 여러분의 프로젝트에 도입해볼 만한 흥미로운 것이라고 생각한다. 작업을 다른 차원에서 볼 수 있게 해주기 때문이다. 협력을 통해 작업은 더욱 풍성해진다. 어떤 모션 캡처 스튜디오와 작업하는 것이 아니라 전문 모션 배우와 작업하는 것이다. 이런 일은 개방적인 인디 게임의 경우에서만 가능한 일이 아닐까 싶다.

미셸 사민: 그리고 우리는 우리가 정말로 함께 작업하고 싶어했던 무용단에서 무용수를 선발했다. 벨기에의 Les Ballets C de la B 라는 무용단인데, 훌륭한 작품을 만든다. 우리에게 필요했던 무용수는 평범한 무용수가 아니라 어떤 특정한 스타일을 가진 무용수였다.

오리아 하비: 하지만 그 무용수가 잘 못할 수도 있고 협력작업이 완벽하지 않을 수도 있다는 사실을 받아들여야 한다. 우리는 그런 사소한 단점들을 작업의 일부로 받아들인다.

미셸 사민: 그것이 바로 협력(collaboration)이다. 협력은 다른 아티스트들과 함께 작업하는 일이며, 그게 게임에 들어가거나 안 들어가는 일이다. 게임에 반영하느냐

마느냐는 우리의 선택이다. 하지만 우리는 그들이 기여한 것을 지나치게 수정하지는 않을 것이다.

**<머지않아 여름이(Bientôt l'été)><sup>6</sup> 를 통해 여러분이 선택한 어떤 작가의 작품을 그 작품을 직접적으로 접할 수 없는 이용자들이 느낄 수 있게 해주고자 했다는 말은 흥미로웠다. 정말 재미있는 아이디어라고 생각한다.**

오리아 하비: 아마 우리의 작업이 많은 사람들에게 작품의 느낌을 전달할 만큼 좋지는 않았던 것 같다.

미셸 사민: 우리가 저자를 선택한 것에 논란의 여지가 많았던 것 같기도 하다. (웃음)

오리아 하비: 하지만 우리는 우리의 느낌을 따랐을 뿐이다.

미셸 사민: 나는 마르그리트 뒤라스(Marguerite Duras)를 작가로서 그리고 영화 제작자로서 정말 좋아한다. 나는 비디오게임이 예술과 문화에 대한 지식이 많지 않을 수도 있는 이용자와, 역사에 대해 잘 알지 못하거나 누벨 바그 영화가 왜 대단한지 이해할 수 있을 정도로 영화를 많이 보지 않은 이용자들에게 예술을 전해줄 수 있다고 생각한다. 비디오게임은 매체로서 큰 도움이 된다고 생각한다. 하지만 우리 모두는 그 방법을 배워야 한다. 뒤라스의 작품을 가지고 작업할 수 있다는 사실은 그 자체로 이미 즐거운 일이다. 모든 소재들이 아주 아름다워서 작업을 훨씬 재미있게 만들어주었기 때문이다.

오리아 하비: 결국 우리는 우리가 프랑스의 해변에 위치한 뒤라스의 집에 갔을 때 느꼈던 모든 분위기를 가져오고 싶었던 것이다. 이제 우리는 그녀의 작품을 해석하는 것이 아니라 그대로 모사하고 싶다. 다시 말해 우리는 훌륭하지만 아직 덜 개발되었다고 생각하는 게임의 요소들을 모아, 그것들을 가지고 전체 게임을 완성하려 노력하고 있다고 생각한다. 좋은 생각인지 아닌지는 모르겠다. 하지만 그게 우리 아이디어였다.

미셸 사민: 그런 것이 과정 아닌가? 한 방에 완성되지는 않을 것이다. 다른

---

<sup>6</sup> 참조링크: <http://tale-of-tales.com/bientotlete/>



사람들도 그럴 것이다.



오리아 하비: 그러니까 어떤 사람이 <머지않아 여름이>를 플레이하면서 바다를 바라보고 있는 듯한 느낌을 받는다면, 그 사람은 우리가 소설에서 느꼈던 감정을 느끼고 있는 것이다. 플레이어는 자신이 무엇을 느끼는지 알 필요가 없다. 우리는 모든 것을 다 가르쳐주고 싶지는 않기 때문이다.

**여러분은 이런 볼거리들이 있는 <파이널 판타지(Final Fantasy)>나 <헤일로(Halo)> 같은 게임을 플레이할 수 있고, 실제로 그런 느낌을 받을 수 있다. 그게 게임이 주는 경험의 핵심이 아니긴 하지만, 그렇지 '않은' 것도 아니다. 하지만 무언가가 더 있어야 한다는 압박이나 기대가 없으므로 그런 핵심의 부분을 만들 수 있다.**

오리아 하비: 그렇다. 그 것이 우리가 플레이스테이션 1과 2에서 소중하게 여기고 "왜 안 되는데?"라고 생각했던 경험들이다. 하지만 "왜 이런 볼거리라는 생각으로 전체 게임을 완성할 수 없는가?"라는 질문은 아주 심각한 질문이다. 하지만 우리는 인디 개발자이므로 그런 일을 할 수 있다.

미셸 사민: 하지만 그런 것들은 대작 게임에도 적용되는데, 대작 게임을 만드는

것은 협력 프로젝트이기 때문이다. 어쩌면 많은 아티스트들이 그런 불거리를 만들기 위해 협력하고 있을지도 모른다. 나는 게임 디자이너들이 게임의 불거리를 어떤 "눈요기거리" 같은 것으로 얽잡아 볼 것이 아니라, 흥미를 가진 사람들이 그것을 더 쉽게 즐길 수 있도록 만드는 데 조금만 더 주의를 기울였으면 좋겠다.

**새로운 게임을 만드는 것보다 이미 존재하는 게임을 만드는 것이 더 어렵다는 여러분의 발언은 흥미로웠다.**

미셸 사민: 나는 그렇게 생각한다. 컴퓨터를 건드리기만 해도 혁신이 일어난다. 가능성은 아주 많다. 정말 말도 안 된다. 물론 그런 가능성을 받아들이고 유지하면서 다른 사람들도 즐길 수 있는 것으로 만들기 위해서는 약간의 용기가 필요하다. 그 점이 전통으로 후퇴하는 일이 그토록 매력적인 이유이다. 하지만 새로운 게임을 만드는 것 자체는 훨씬 쉬운 일이다.

오리아 하비: 그리고 이건 뭔가 만들고 나서 그 아이디어나, 실수나, 새롭게 하기 위해 일부러 만든 어떤 것에서 가능성을 볼 때 받아들이는 일에 대한 것이다. 디자이너에게 항상 일어나는 일인데, 디자이너들은 "맞아요. 하지만 이건 <헤일로>와 달라요."라거나 "난 <헤일로> 같은 게임을 만들고 싶었어요."라고 말할 뿐이다.

미셸 사민: 당신도 예전에 그런 말을 했었다. 게임이 크게 인기를 끌지 못할지도 모른다는 두려움과 반드시 인기를 끌어야 한다는 두려움은 분명히 존재한다. 왜냐하면 엄청난 예산이 필요하기 때문이다. 두려움을 가지고 사는 것은 슬픈 일이다. 과감히 도전하라. 그리고 실패하라.

**이런 프로젝트의 경우 규모가 너무 커서 너무 많은 관점들과 창의적인 가능성들이 뒤섞이는데.**

미셸 사민: 내가 슬픈 일이라고 생각하는 이유는 디자이너들이 자신이 가지고 있는 공식들, 그들이 성공할 것이라고 생각하는 공식과 게이머들이 이해하는 공식들, 그리고 다른 사람들을 모두 배제하는 선택에 집착하기 때문이다. 그리고 디자이너들이 가진 기술과 예술적인 기교는 그들이 더 많은 사람들에게 다가갈 수

있는 수준까지 올라 있다. 그러니까 디자이너들은 자신들이 이제는 성장했다고 생각한다는 것이다. 한편으로 디자이너들은 만약 자신들이 만든 게임을 사람들이 즐길 수 있게 해주기만 한다면 훨씬 더 성장할 수 있다. 사람들은 그 게임을 즐길 것이다. 왜냐하면 그 게임에는 모든 것이 다 있기 때문이다. 많은 사람들이 즐길 만한 것들이 많지만, 디자이너는 그 사람들이 즐길 수 있게 해주지 않는다. 사람들에게 충을 쥐어주고는 "가서 이 사람들을 쏙세요."라고 말하기 때문이다. 그것은 그 사람들이 원하는 것도 아니고 할 수 있는 일도 아니다. 그 사람들에게는 첫 번째 레벨을 통과할 수 있는 경험과 기술이 없다.

오리아 하비: 우리는 그런 일이 생기는걸 자주 본다.

미셸 사민: 그러니까 좋은 예는 아니지만, 그래서 사람들이 <앵그리 버드(Angry Birds)>를 플레이하고 있다는 것이다. 이것도 어렵기 때문이다. 그들은 그보다 더 편한 게임을 하고 있다. 디자이너들이 잠재적인 이용자를 너무 많이 잃고 있다는 사실은 슬픈 일이다.

**또 한가지 흥미로웠던 것은 "점었을 때 좋아했던 게임을 또 다시 만들지 말라."라는 논점이었다.**

오리아 하비: 그것은 다른 사람들이 아니라 우리 자신에게 하는 말이었다. 어떤 사람들에게는 그 점이 아주 중요하기 때문이다. 우리는 우리가 어떤 특정한 게임들에 대해 아주 감상적인 생각을 가지고 있다는 것을 알게 되었다. 그 감상적인 생각이란 우리가 그 게임들을 다시 만들려고 한다는 건 아니고, 끊어낼 수가 없다는 것이다. 우리는 누군가에게 게임을 좋아한다는 이유만으로 게임을 만들라고 추천하지는 않을 것이다. 잘은 모르겠지만 ... 그래서 정체기가 오는 것 같다.



미셸 사민: 이걸 개발자가 전체적인 수단을 보지 않고 자신을 지나치게 제약하고 있는 지점들 중 하나이다. 젊었을 때 좋아했던 게임들이 재미있었던 것은 맞지만, 이제는 다른 사람들을 위한 게임을 만드는 것이므로 이런저런 특정한 방식에 치우치지 말고 더 넓게 생각해야 한다. 이 점을 깨닫고 다른 사람들도 즐길 수 있는 게임을 만들기 위한 새로운 방법들을 찾는 것이 창의적인 사람으로서 개발자가 해야 하는 일이다.

오리아 하비: 나도 지금 정체되어 있는 것 같다. 내가 정말로 열정을 바쳤던 게임들은 모두 2005년 또는 그 전에 만들어진 것이다. 지금 나는 어떤 게임에도 열정을 느끼지 못하는 것 같고 그럴 필요도 못 느낀다. 모사하고 싶은 것이 하나도 없다. 일종의 공(空)의 상태에 도달한 것 같다. 그리고 그런 무(無)의 상태가 전부라는 것을 알았다. 그것은 마치 "이거 대단한데."라고 생각하는 것과 마찬가지로이다. 무에서 무엇이 나올지 누가 알겠는가?

그리고 이제 앞으로 세 개의 프로젝트를 진행하려 하는데, 또 다시 짜릿함과 새로움이 느껴진다. 말하자면 과거에 대한 추억을 버리고 내가 실현하고자 하는 게임들에 대해 생각하게 되면서 게임 개발은 다시금 새로워지고 있다.

미셸 사민: 그것을 깨닫는데 10년이 걸렸다. 10년 동안 "그런 게임을 만들고 싶다. 그 게임은 아닌 걸로 말이다."라고 생각했던 것이다.

오리아 하비: 모든 것을 제거하면서 말이다. 그리고 문제는 이제 "여기에 무엇을 덧붙일 것인가? 사람들의 삶에 무엇을 더해줄 수 있는가?"에 대한 것으로 변했다.

미셸 사민: 우리는 수단의 잠재력을 훨씬 낮게 잡고 시작하고 있다.

오리아 하비: 변화를 위한 게임 개발의 다양한 긍정적인 측면들에 대해 생각하고 그것을 실제로 느끼면서 말이다.

미셸 사민: 그러는 데 10년이 걸렸으므로, 우리가 걸어온 길은 어려운 길이었다.