

인터랙티브 비디오 게임의 중심, EA사(社)의 고든(Gordon) (Bing Gordon knows what plays in interactive video world)

빙 고든(Bing Gordon)은 두 명의 딸을 두고 있는 53세의 행복한 가장이다. 하지만 그는 새벽 3시면 잠에서 깨어나 공상과학 갤럭시 온라인 롤 플레이 게임 'Earth & Beyond'에 몰입하는 하드코어 게이머이기도 하다. 다른 플레이어들과의 인터랙티브가 핵심인 고든의 또 다른 세계에서 그는 전사, 탐험가, 상인이 될 수도 있다.

상인 캐릭터를 플레이하는 고든은 우주선 개발에 필요한 시설과 장비들을 구매하고 있다. 때로 방어막과 같은 아이템들을 확보하는데 있어 곤경에 처할 때면 자신의 또 다른 동맹자인 25살짜리 카림 마루스(Karim Mahrous)에게 도움을 요청한다. 밤을 새가며 플레이하는 것이 일주일에 몇 차례, 이들 두 사람이 'Earth & Beyond' 를 해온지도 석 달이 넘어섰다.

마루스는 자신의 동맹자인 고든이 이러한 종류의 게임에 빠져들기에는 너무 나이가 많은 것이 아닌가 하고 처음에는 회의적이었다고 한다. “그는 내가 관심사항이 무엇인지 물어왔습니다.”라고 마루스는 작년 2월의 어느 밤을 회상했다. “저는 ‘비디오 게임’이라고 자판을 두드리 회신했습니다.”

“그렇다면 커서는 무엇을 하고 싶냐고 묻더군요. 그래서 게임을 하고 싶다고 대답했었습니다. 그러자 그는 내 학력에 대해 의아해 했습니다. 그는 내가 70억 달러 규모의 비디오 게임 산업에서 연이은 히트게임을 내고 있는 인터랙티브 게임의 선두 기업인 Electronic Arts에 지원해야 할 것이라고 말했습니다.” 마루스는 약간은 농담조로 그럴 것이라고 대답했었다. 고든은 자신이 그 회사의 몇 명을 알고 있다고 회답했다.

고든은 레드우드 시티에 본사를 두고 있는 Electronic Arts사(社)에서 일하고 있다. 그 곳에는 겁을 든 아라곤과 총을 찬 007, 골프채를 휘두르는 타이거 우즈 등의 기라성 같은 스타들이 즐비하다. 하지만 정작 스타는 고든 자신이다. 스탠포드 대학을 나온 개발 담당자인 고든은 자신의 데스크에서 업무를 시작하며 저음의 탁한 목소리로 다음과 같이 말한다. “자신의 삶을 살아라.”

“저 또한 마루스와 비슷한 시절을 보낸 적이 있습니다.”라고 고든은 말했다.

그는 6피트가 넘는 키에 흰칠한 외모를 가지고 있으며 요즘 상승세를 타고 있는 인터랙티브 게임 산업에서 하나의 전설이 되어가고 있다. 근래에 'Lord of the Rings', 'James Bond', 'Tiger Woods PGA Tour 2005' 등의 게임이 수백만 달러의 히트를 기록하고 있다. 비록 고든이 이들 게임 개발에 직접적으로 참여하지는 않았지만 그는 그 개발과정을 조율해왔으며 가장 많이 팔린 베스트셀러 PC 게임 'Sims'에도 참여했었다.

지난 9월 중순에 출시된 'Sims 2'는 49.99달러의 가격으로 출시 10일 만에 전 세계에서 백만장 이상 팔려나갔으며 이들 중 50퍼센트 이상이 유럽시장에서 판매되었다.



고든은 EA사(社)의 개발과 사업 부문 모두에 종사해왔다. 그는 게임을 어떻게 플레이해야 하는지 알고 있다. 그는 게임을 어떻게 시장에 내놓아야 하는지도 잘 알고 있다. 그는 1982년부터 이 회사에서 종사해 왔으며 당시에 EA사(社)는 눈에 띄지 않는 조그만 회사였었다.

오늘날 고든은 오스틴, 텍사스, 로스엔젤레스, 올란도, 플로리다 등의 미국 전역과 도쿄, 런던에 스튜디오를 가지고 한해 29억6천만 달러를 벌어들이는 EA사(社)의 초창기 멤버 가운데 한 명으로 자리매김하고 있다. 작년 통계에 따르면 전 세계에 4천4백 명의 직원을 거느리고 백만 장 이상 팔린 22개의 게임을 개발한 회사로 성장한 것이다. 이 회사의 게임 가운데 5개는 4백만 달러의 수익을 거뒀었었다. 다른 인터랙티브 게임 발매업체들은 2위 자리를 놓고 아웅다웅하고 있는 중이다.

“TV와 영화에서 많은 아이디어를 얻고 있습니다.”라고 1972년 예일대학에서 문학과 드라마 학위를 딴 고든은 말했다. “인터랙티브 게임 세계에서는 뭐든지 가능합니다.”

EA사(社)의 살아있는 전설인 고든은 달리 사무실을 가지고 있지 않다. 대신에 고든은 본사 건물 4층, 회의실 근처의 조그만 칸막이 공간을 가지고 있을 뿐이다. 20대 후반으로 구성된 1천8백여 명의 직원들 사이에서 이 중년의 신사는 개방적인 분위기를 선호하기 때문이다. 그는 즉흥적인 대화의 묘미를 잘 알고 있는 것이다. “기밀 엄수는 물론 경영의 기초입니다.”라고 고든은 말했다.

이 회사의 본사 건물에는 조그만 간이 극장과 함께 1만2천 장이 넘는 DVD와 비디오 게임을 가지고 있는 정보메이션 리소스 센터가 있다. 24시간 개방되는 체육관도 있으며 대형 잔디밭도 있어 직원들이 간단한 점심을 즐기거나 축구와 미식축구를 즐기기도 한다.

오전 10시 20분, ‘URBZ: Sims in the City’의 디자인 책임자인 마이클 페리(Michael Perry)의 사무실에 들러보았다. 다음 달에 공개가 예정되어 있는 이 프로젝트는 ‘Sims’에 힙합 스타일을 가미시켜줄 것이다. ‘Sims’는 남성 위주의 게임 산업에서 독보적인 존재이다. 이 게임은 남성과 여성을 비슷한 비율로 끌어들이었을 뿐만 아니라 연령과 인종이라는 장벽 또한 넘어선 게임이다. 시트콤과 같이 실제 생활을 다룬 이 게임은 “플레이어가 스스로 그 대본을 쓸 수 있는 시트콤인 셈입니다.”라고 고든은 전했다.

“그는 모든 전략을 완전히 새로 세웠습니다.”라고 1991년부터 고든 밑에서 일 해온 마케

팅 부사장인 프랭크 기뷰(Frank Gibeau)가 말했다.

1년도 넘게 100여 명의 직원이 매달려 있는 'URBZ' 프로젝트는 남녀노소 할 것 없이 모든 집단에 초점을 맞추어 왔다고 프로젝트 총괄 책임자인 신진 바인(Sinjin Bain)이 말했다. 바인은 이 게임의 주된 수용자들은 미국 흑인들과, 라틴계, 아시아계 인구층으로 이들이 힙합의 가장 큰 이용자들이며 도심 거주자들이라고 전했다. 이들 타겟층이 게임을 이해할 수 있는가? 그들이 무엇을 좋아하고 무엇을 싫어하는지를 파악하는 것은 쉽지 않은 일이라고 바인은 말했다. 'URBZ'는 'Sims'가 교외의 평범한 일상을 그려냈듯이 도시의 생활을 재현하는 게임이 될 것이다.

2000년 이후, 'Sims'는 17개국 언어로 번역되었으며 'Sims: House Party', 'Sims: Hot Date' 등의 다양한 버전으로 3천6백만 장 이상이 팔려나갔다. 유명 해설가인 존 매든(John Madden)의 이름을 딴 'Madden NFL' 시리즈는 1989년 이후 3천7백만 장이 팔려 최고의 베스트셀러 게임이 되었다. 이들 게임과 'TigerWoods PGA Tour' 등의 게임 덕분에 EA사(社)는 벤치마킹 대상으로 꾸준히 회자되고 있으며 매년 새로운 버전의 게임을 출시하고 있다.

컴퓨터, 비디오 게임 산업에서 기술 변화는 매 3,4년 마다 이뤄지고 있으며 Xbox Next, PlayStation 3와 같은 새로운 게임기들도 2년 안에 출시될 예정이다. “차기 Xbox와 PlayStation은 지금의 게임기들이 벌어들인 것보다 10배의 수익을 올릴 수 있을 것입니다. ‘니모를 찾아서(Finding Nemo)’라는 영화를 보셨습니까? 실시간 그래픽의 미래를 보여준 영화입니다. 그래픽의 현실 재현 능력을 끌어올린 셈이지요.”라고 고든은 말했다.

"Atari사(社)의 흥망과 Sony사(社)의 PlayStation의 탄생 등을 생각해보면 이제 게임 산업은 제 3단계에 접어들었다고 볼 수 있습니다.“라고 MIT대학 교수인 헨리 켄킨스(Henry Jenkins)가 말했다. "비디오 게임은 21세기의 가장 중요한 아트로 자리 잡을 것입니다. 영화 산업이 지난 시절에 겪었던 것보다 더 큰 변혁을 이룩할 것입니다.”라고 그는 덧붙였다.

고든은 현재와 미래를 잇는 변화의 다리를 구체적으로 실현하고 있는 것이다. “고든은 참으로 독특한 경력을 가지고 있습니다. 그는 다른 누구보다도 비디오 게임을 잘 알고 있습니다. 그가 다른 직원들과 상호작용(인터랙티브)하는 것을 보고 있으면 그가 마치 게임 속의 메신저처럼 행동한다는 것을 알게 될 것입니다.”라고 켄킨스는 말했다.

“그는 자신이 가지고 있는 박식한 지식들을 자신과 함께 일하고 있는 사람들에게 다양한 방법으로 전달할 줄 압니다. 마치 자신의 머리에서 정보를 꺼냈다가 집어넣는 것을 동시에 하는 것 같습니다. ‘이건 1986년에 시도했던 것이고 저것은 해본 적이 없는 작업이군요’ 라고 그는 말합니다.”

고든이 모든 것에 개방적인 자세라는 것이 가장 중요하다고 'SimCity', 'Sims', 'Sim 2'의 개발자인 윌 라이트(Will Wright)가 말했다. “그는 인류학자처럼 생각합니다. 문화적인 차이에 따른 행동 패턴을 분석하기도 합니다. 그는 제가 인기있는 문화현상이라고 부르는 것들을 잘 이해하며 그와 동시에 그는 다양한 범주로 구성된 과거의 정보들을 수집해 내는 능력

을 갖추고 있습니다.”

고든의 두 딸, 클로에(Chloe)와 알레그라(Allegra) 또한 게임을 즐기기도 하지만 운동과 독서광이기도 하다고 고든은 전했다. 그는 정기적으로 6,7,8학년 그룹을 만나서 자신이 'Cross-media'라고 칭하는 이론을 실험해본다. 이들 그룹과 함께 톨킨(J.R.R. Tolkien)의 소설 '반지의 제왕'을 읽어보고 피터 잭슨(Peter Jackson)의 동명 영화를 본 뒤, EA사(社)의 동명 게임을 해보는 것이다. “저는 스스로가 다양한 관점으로부터 무언가를 학습하는 사람이라고 생각합니다.”라고 고든은 말했다.

“이들 아이들이 가지고 있는 미디어 리터러시(미디어 해독능력)은 정말 대단합니다. 책 속의 장면 회상보다 영화나 게임의 장면에 대한 회상이 더욱 잘 되는 편입니다. 아이들은 어젯밤에 읽은 소설 속의 한 장면보다 3년 전에 본 영화의 장면들을 더 잘 기억합니다. 아이들에게 '책 속의 장면들을 영화로 만든다면 어떤 배우를 주인공으로 하는 것이 좋을까?' 혹은 '영화의 첫 장면은 어떻게 시작하고 싶니?'라고 물어보는 것이 대화를 더욱 활기차게 만들어 줍니다. '책 속에 등장하는 캐릭터를 묘사해보라.'라거나 '왜 주인공이 그렇게 행동했을까?'와 같은 질문들은 아이들에게 자칫 지루할 수 있습니다.”라고 고든은 말했다.

자신의 업무로 돌아온 그는 “비디오 게임을 하지 않는 사람들에게 비디오 게임이 가지는 영향력이 얼마나 대단한지 단순히 보여주는 것만으로 이해시키는 것은 정말 어렵습니다. 기술에 친숙하지 않은 사람들에게 기술과 연관된 모든 것들이 엄청나게 빠른 속도로 변하고 있다는 것을 납득시키는 것 또한 어려운 일입니다.”라고 전했다.

출처 : <http://www.trivalleyherald.com>

By Jose Antonio Vargas - THE WASHINGTON POST 2004년 10월 18일

번역 및 정리 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국 통신원