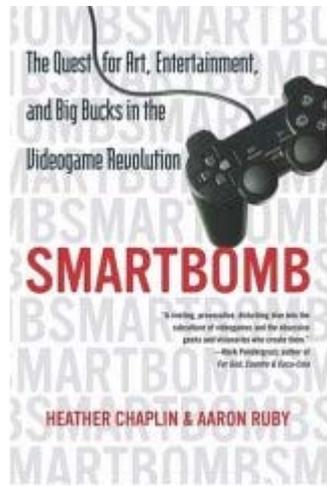


## <인터뷰> Smartbomb 저자와의 인터뷰

; 아타리(Atari)에서 엑스박스(Xbox)까지



헤더 채플린(Heather Chaplin)은 언젠가 그녀가 플레이스테이션 2를 조립하고 있던 남편을 찾기 위해서 거의 5시간 동안 집밖을 서성였던 기억을 떠올렸다. 당시만 해도 채플린에게 있어 그 경험은 가히 충격적인 것이었다. 그의 남편인 루비는 Rutgers 대학에서 철학과 박사과정 학생이며, 그는 게임 Doom에 사로잡혀있다. 사실, 그의 동료인 광고 분야의 대학원생들도 마찬가지로 게임 Doom에 빠져 있었다.

비트겐슈타인을 읽는 이들(다른 말로 표현하면, 매우 명석하고 규범적인 어른들)이 비디오 게임에 엄청나게 몰입해 있다는 사실은 그 자체로 비즈니스 저널리스트인 채플린의 호기심을 자극하기에 충분했다.

“이는 매우 매혹적인 주제였으며, 상대적으로 아직 제대로 연구되지 않고 있는 분야였다.”라고 채플린은 말했다. 그래서 그녀는 이 사건을 계기로 비디오게임 산업에 대한 조사를 하기 시작했다.

“아마도 2001년이었던 것 같다. 2001년에 비디오게임 산업은 할리우드의 박스 오피스 영화들의 총 수입을 능가했다.”

2001년에 이 부부는 게임 산업의 정기적인 컨벤션인 E3를 보기 위해서 로스앤젤레스로 갔었다. 당시의 기억을 회상하면서, “게임은 마치 MIT와 라스베이거스의 사생아와 같아 보였다.”라고 루비는 말했다. “여기에는 일종의 캐릭터들의 콜렉션이 있었다. 그래서 우리는 E3에 다녀온 후에 우리가 책을 써야한다는 사실을 깨달았다.”

“Smartbomb : The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks”(Algonquin Books, 2005), 이 책에서는 비디오게임의 역사에 등장하는 주요 수치들에 대한 작은 이야기들에서부터, 게임 산업이 만들어내는 하위문화와 관련된 거대 서사들에 관한 이야기들까지 모두 포함되어있다. 채플린과 루비는 BusinessWeek Online의 편집장인 제시 스캐론(Jessie

Scanlon)과 함께 인터뷰를 통해서 이 혁신적인 게임산업의 과거와 미래에 대해서 이야기를 나누었다.

**스캐론:** 이 책의 부제목은 “예술, 엔터테인먼트, 그리고 거대한 산업을 향한 퀘스트(The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks)”이다. 비디오 게임이 언제부터 거대한 자본이 운영되는 산업이 되었는가?

**루비 :** 우리가 이 책을 저술하는 작업을 시작할 때, 플레이스테이션 2는 막 시장에 출시되었고, 엑스박스도 출시를 기다리고 있었다. 비디오게임 판매는 이미 할리우드의 박스 오피스 시장을 능가했지만, 여전히 게임산업은 하위문화의 하나로 여겨지고 있었다. 엄청난 산업적 성장에도 불구하고, 산업 내부에서나, 혹은 사회 전반에 게임은 단지 무수히 많은 엔터테인먼트 분야 중의 하위문화일 뿐이었다. 그리고 비디오게임은 한번도 주류문화로 여겨진 적은 없었다. 제이 알래드(J Allard)와 시머스 블랙리(Seamus Blackley), 역시 게임산업이 엔터테인먼트 분야에서 지배적인 주류 산업으로 진행되었던 적은 없다고 확인해주었다. 그들은 여전히 게이머로서 활동하고 있다.

**스캐론:** 그렇다면, 게임 산업은 아직도 여전히 하위문화로 취급받고 있나?

**루비 :** 지금은 좀 다르다고 생각한다. 과거에는 네트워크 텔레비전에서 게임 광고를 결코 본적이 없었다. 하지만 현재는 프라임 타임대에 네트워크 텔레비전에서 비디오게임 광고를 볼 수 있다. 이런 변화는 게임이 과거의 사생아와 같은 기술과 문화의 어중간한 위치가 아니라, 자신들의 독자적인 영역을 개척해나가고 있으며, 이것이 현실화되고 있다는 것을 보여주는 사례이다.

**채플린 :** 우리가 게임 산업의 역사를 회상해보면, 아타리는 현 시대에 미국의 게임 역사에서 가장 빠른 성장을 보여준 회사이다. 놀란(Nolan)은 MIT의 졸업생인데, 스페이스웨어(Spaceware)에 빠져있다. 그리고 그는 이 게임을 시장에서 구입할 수 있다는 사실에 매우 놀라워하고 있다. 게임 시장이 형성된 것만도 놀라운 변화인 셈이다.

**스캐론:** 게임 산업이 하위문화를 성숙시킨다는 것은 단순한 것이 아니다. 게임 산업은 항상 비즈니스였다. 그래서 게임 산업은 스스로 멈춤과 시작을 통해서 지속적으로 성장하고 있다. 그렇지 않은가?

**채플린 :** 아타리는 1983년에도 추락을 경험했으며, 게임 산업은 사망선고를 받았다. 하지만, 1986년도에 싱글 휴대용 게임인 닌텐도 64의 출시를 게임 산업을 다시 소생시켜주었다. 매번 새로운 콘솔은 게임 산업에게 앞으로 나아가게 만드는 새로운 전환점을 만들어주고 있다. 이처럼 게임 산업은 새로운 콘솔의 등장과 함께 지속적인 성장과 시장의 개척을 이뤄가고 있다.

**스캐론:** 게임 산업의 기술적 약진은 게임 디자인의 창의성을 폭발시키는데도 기여했는가?

채플린 : 닌텐도 64는 시게루 미야모토(Shigeru Miyamoto)에 의해서 탄생되었다. 닌텐도의 게임들은 사람들이 이제까지 보아왔던 게임들의 거대한 출발을 알리는 것이었다. 콘솔 그 자체를 능가하여, 닌텐도는 게임 산업 자체를 다시 생명력을 가지게 만들었다는 점에서 큰 의미를 지니고 있다.

루비 : 사실 게임 산업에서 테크놀로지 개발에 의한 창의성이라는 것은 산업 자체가 성장하는데 더욱 필요한 추동력을 제공해주었으며, 또한 게임 산업 자체를 능가하여 또 다른 산업으로 그 영향력이 퍼져나가기도 했다. 게임 산업에서의 테크놀로지가 개발어진다는 것은 결과적으로 다른 하드웨어 업계에도 영향을 미쳤다. 과거 10년 동안의 PC 판매의 가장 강력한 추동력 중의 하나는 게임이었다. 브로드밴드도 마찬가지이다. Doom과 1인칭 슈팅 게임의 폭발에 대해서 관찰해보라. 이런 게임들을 작동시키기 위해서는 하드웨어적인 측면에서 상당히 높은 사양의 테크놀로지를 요구한다.

게임산업은 혼자서 Nvidia와 같은 회사들의 성장을 촉진시켜왔다. 게임 테크놀로지의 향상은 PC 시장의 성장을 촉진시켜왔다. 게임 산업에서의 테크놀로지의 발전이라는 것은 단지 게임 콘텐츠의 질적 향상만을 의미하는 것은 아니다. 오히려 하드웨어적으로 수많은 발전을 만들어 내었으며, 지속적으로 PC 시장의 증가를 만들어내고 있다. 이처럼 게임 산업은 그 자체로 존재하는 시장은 이미 아니다.

**스캐론:** 그렇다면, 게임이 하드웨어 시장에 미친 영향에 대해서 구체적으로 말해줄 수 있는가?

채플린 : 플레이스테이션이 출시되자마자, 플레이스테이션은 소니의 이윤을 22% 성장시켜 주었다. 그리고 1998년까지, 플레이스테이션은 선두 5개 PC 제조사들의 판매량보다 더 많이 팔렸다. PC 판매는 단일 기기로서 매년 20%가량씩 떨어지고 있다. 그리고 PC 시장은 이미 포화상태에 이르렀다고 말하고 있다. 빌 게이츠(Bill Gates)는 PC 중심의 모델로부터 변화를 해야 할 필요가 있다고 말하고 있다. 결국, 그들이 깨달은 사실은 게임 기계가 이제는 거실에 자리매김하는 방식이었다. 현재 차세대 게임 콘솔이 등장하고 있다. 이들은 적어도 기존의 게임기로서의 독립적인 기능성을 갖추고 있지는 않다. 마찬가지로 PC도 이제는 사무용이나, 업무용의 용도를 벗어나, 텔레비전과 마찬가지로 엔터테인먼트적인 기능을 갖출 수밖에 없다. 그리고 빌 게이츠는 그런 측면에서 PC가 거실로 진입해야한다는 점을 인식하고 있는 것이다.

루비 : 제이 알라드는 이것을 잘 정리해서 이야기하고 있는데, 그는 “4년 동안 마이크로소프트는 사무용으로 많은 돈을 벌어들였다. 하지만 지금 그들은 사람들의 여가 시간 이후에 돈을 벌어들이려고 한다.” 현재 마이크로소프트는 업무용이나, 사무용으로 진화하기 보다는 엔터테인먼트용으로의 전환을 필요로 하고 있다.

**스캐론 :** 게임은 분명히 주요 산업에 영향을 미치고 있다. 이들 산업들은 이런 사실을 깨달아가고 있는가?

루비 : 우리가 게임 부문에서 인상 깊게 보았던 엔터테인먼트의 주변부를 개척한 최초의 영역은 ‘군대’였다. 군과 계약을 맺고 있는 수많은 게임 회사들의 규모는 엄청나다. “Full Spector Warrior”가 그러한 사례 중의 하나이다. 이 게임은 Creative Technologies 연구소에 의해서 군과의 계약을 통해서 개발되었으며, 이후에 다시 일반 게임으로 묶여져서 발매되었다. 현재 게임업계는 단지 엔터테인먼트용인 순수 게임의 개발뿐만 아니라, 개별 기업이나, 군대 등의 목적에 맞는 게임들을 개발하고 있다. 그리고 이것은 적어도 게임 산업의 안정적인 수익을 가져다 주었다.

채플린 : 거의 10년 전에, 심즈의 명성을 가진 윌 라이트(Will Wright)는 회사의 전략적 분할을 시도했다. 그는 체브론(Chevron)이라는 석유 개발사를 위한 시뮬레이션 게임을 디자인했는데, Merkle 재단의 건강관리 시뮬레이션이었다. 실제로 게임의 이용영역은 단지 거실에서의 오락실 대용에만 있는 것은 아니다. 앞의 사례에서 보여주듯이, 여기에는 기업 교육, 의료 훈련과 같은 다양한 잠재된 또 다른 게임 이용영역들이 무수히 많다. 그리고 윌 라이트는 이런 새로운 게임의 이용 영역을 개척해내었다. 군대에서의 시뮬레이션 게임의 이용은 단지 새로운 시장의 첫 단계였을 뿐이다. 무수히 많은 게임들에게 이런 시도는 엄청난 영감을 주었으며, 새로운 게임의 개발을 가속화 시키는 요소가 되었다.

**스캐론 : 게임에는 최근에 광고 플랫폼으로서의 가능성에 대해서 많은 이야기들이 오가고 있다. 게임이 광고를 위한 가장 성공적이고, 효과적인 플랫폼으로 입증될 것으로 보는가?**

루비 : 게임 영역은 광고 플랫폼으로서 엄청난 잠재력을 분명히 가지고 있다. 예를 들어 말하면, 크라이슬러는 자신의 웹사이트에 크라이슬러의 자동차를 이용한 플래쉬 드라이브 게임을 만들어서 넣었다. 그리고 그것은 매우 성공적인 결과를 가져왔다. 이런 사례가 반드시 크라이슬러의 경우에만 효과적인 것은 아니다. 당신이 당신의 특정한 브랜드 요소를 강화하기 위한 환경을 만들어내고 싶다면, 이런 경우에, 게임은 더욱 큰 잠재력을 발휘해줄 것이다.

**스캐론 : 비디오게임 개발자들은 이런 기회들에 어떻게 반응하고 있는가?**

채플린 : 게임 산업 내부에서도 많은 경쟁들이 있다. 그리고 게임에 소요되는 개발비용은 현재 엄청난 수준이다. 그래서 작은 회사들은 2가지 목적의 게임 프로그래밍을 개발하고 있다. 즉, 군대의 목적에 맞는 게임을 개발하고, 이것을 다시 엔터테인먼트용으로 변환시키고, 그리고 다시 이것은 기업 훈련용으로 변환시키는 작업을 하고 있다. 군의 목적에 맞는 시뮬레이션 게임을 개발하는 과정에서 계약을 통해서 개발비용을 얻고, 이를 다시 일반 게임 시장과 기업 훈련용 게임 시장에 내놓음으로서, 부가적 이익을 창출하기 위한 전략이다. 그리고 이것은 어느 정도 성공을 하고 있다.

루비 : BreakAway 게임들은 국방부에 의해서 군대 훈련을 위해서 개발되었으며, 전쟁 시뮬레이션을 위해서 개발되었다. 현재 이 게임들은 “A Force More pwerful”이라고 불리는 게임으로 운영되어지고 있다. 이 게임은 플레이어들에게 비폭력적인 이동의 전략전술을 가르치고 있다. Wild Tangent는 게임을 통한 광고(advergaming) 영역에서 굉장히 재미있는

요소들을 보여주고 있다.

**스캐론 :** 게임 개발자들이 이외에 게임 산업에서의 리스크를 최소화하기 위해서 노력하고 있는 것들이 있는가?

**루비 :** 최근에 발생한 Pandemic/Bioware의 합병은 전체 게임 발행업자들 사이에서 현재 진행되는 과정들이 가시화된 것으로 보인다. 그리고 나는 발행업자들이 더 많은 개발자들과 함께 공동으로 묶여서 일을 하게 될 것으로 전망하고 있으며, 개발자들이 이미 자체적으로 발행할 수 있을 정도의 인지도를 가진 브랜드들을 이용해야 한다고 생각한다. 개발자들은 발행업자들이 창의성을 억압한다고 생각하고 있는데, 실제로 이것은 시장에서 나쁜 영향을 나타내게 될 것이다.

**스캐론 :** 차세대 게임 콘솔의 출시가 예고되었다. 이 새로운 게임 콘솔들은 더욱 창의적인 게임 제작의 흐름을 주도할 것으로 보는가?

**루비 :** 콘솔의 생명주기는 대략 5년 정도이다. 그리고 최소한 개발자들이 하드웨어에 가장 적합한 게임들을 만들어내기까지는 적어도 3년이라는 시간이 걸린다. 콘솔의 생명주기가 거의 끝나갈 즈음에 게임은 거의 해당 하드웨어를 위한 가장 적합한 기술을 가진 정점에 이르는 게임들을 생산해내게 된다. 결국, 그들은 다시 처음부터 시작할 수밖에 없다.

**스캐론 :** 새로 만들어진 독립 발행업자인 Manifesto Games의 창시자인 그릭 코스티안(Greg Costikyan)과 같은 사람들은 창의성의 위기에 대해서 말하고 있다. 당신은 게임 산업이 현재 위기에 처해있다고 생각하는가?

**채플린 :** 게임 산업에는 분명 창조에 대한 두려움과 같은 요소들이 있다. 그러나 이런 감정은 실제로 혁신이나, 창의성을 장려시켜주지 않는다. 게임 산업에는 높은 비용을 요구하는 게임들이 있다. 그리고 이런 요소들은 사람들에게 도전을 두렵게 만든다. 당신이 만약 성공적인 판매율을 자랑하는 게임을 만들려면, 적어도 가게의 선반에 2주 이상은 진열되어 있어야 한다. 만약 그렇지 않다면, 소매상들은 당신의 게임을 가차없이 내려놓을 것이다. 헐리우드는 보조적인 라이선스를 통해서 수익을 올린다. 그러나 게임 산업은 그렇게 영악해보이지 않는다. 그리고 게임 산업에는 Miramax와 같은 회사도 없다. 게임 산업에는 더욱 가장 기본적인 운명 즉, 게임을 지속적으로 개발하도록 하는 비즈니스 모델이 없다.

**루비 :** 사람들은 PC 게임이 차후 10년 이후에 거의 사장되어갈 것이라고 예측들을 하고 있다. 당신이 마이크로소프트나 소니가 그들의 콘솔에 대한 시장을 개척할 것임은 필연적인 것으로 볼 것이다. 그리고 이것은 그들이 작은 게임들을 개발하는 것을 금지할 것이라는 점을 말하는 것이기도 하다. 거대 게임 재벌들의 등장은 결과적으로 소규모의 독립 개발업자들을 사라지게 만들 것이다. 그렇다면, 결국 게임에서의 창의성이라는 것은 상업성에 의해서 사라질 위기에 처해있는 것이다. 이런 점에서 나는 그릭의 의견에 대해서 일정부분 동의할 수밖에 없다.

**스캐론 : 혹시 창의성 부문에 대해서 다른 입장을 표현하는 사람들은 없는가?**

루비 : 엑스박스의 공동개발자인 시머스 블랙리는 아직도 게임 산업에는 게임에 미치고, 기꺼이 실험적인 정신을 가지고 게임을 개발할 의지를 가지고 있는 비디오게임에 종사하려는 사람들이 남아있다고 목놓아 말하고 있다. 그는 현재 크리에이티브 아티스트 에이전시 (CAA:Creative Artists Agency)에서 일하고 있으며, 또한 게임 산업을 위한 거대한 재능을 가진 인력을 양성시키려고 노력하고 있다.

**스캐론 : Manifesto를 능가하는, 새로운 비즈니스 모델을 개발하는 다른 회사들이 게임 산업에 혁신을 가져올 것으로 보는가?**

루비 : 일부는 확실하게 개척자적인 새로운 비즈니스 모델을 가지고 있다. 그리고 이 비즈니스 모델들은 그들에게 독자적으로 회사를 이끌어갈 수 있도록 만들어주고 있다. Epic은 그들의 게임 엔진의 라이선스를 획득하는 데서부터 시작했다. 그리고 이 라이선스는 실제로 이 회사의 확실한 수익 창출원이 되어주었다. Havoc과 같은 회사들은 게임 시스템에 손쉽게 끼워넣을 수 있도록 디자인된 엔진과 같은 도구인 미들웨어를 개발하고 있다. 이것은 이 회사의 비즈니스를 성장시켜주고 있으며, 또한 수익원을 창출한 잠재력이 높은 방법이다. 때문에, 이 회사는 더 이상 새로운 흥행상품을 개발할 사람들을 고용하지 않고 있다. 그들은 단지 앞서 지적한 것과 같은 확실한 수익원을 창출한 특정 테크놀로지의 개발을 위한 자원만을 발굴할 뿐이다.

채플린 : 당신은 월 라이트를 비즈니스 개혁가로 생각하지 않는 것 같다. 그러나 그는 분명 Spore라고 불리는 게임의 개발 작업을 현재 하고 있다. 이 게임은 일부 자동화된 시스템으로 게임 개발을 하도록 되어있다. 개발에 드는 비용이 거대해지는 이유는 무엇보다 게임을 만드는 개발팀이 더욱 거대하고, 거대해지고 있기 때문이기도 하다. 월 라이트는 이런 점에서 분명 비즈니스 면에서도 개혁가로서의 면모를 보여준다. 앞서 말했듯이, 그는 게임의 새로운 사용영역을 개발했다. 그리고 이제는 게임의 생산 공정을 개발하고 있다.

**스캐론 : 자동화된 시스템으로 게임의 개발이 이루어진다니, 보다 구체적으로 Spore의 작업은 어떻게 이루어지는가?**

루비 : 텍스처 아티스트와 3D 렌더링 전문가, 그리고 모형을 만드는 모델러를 고용하는 대신에 그는 미술을 생성해내는 모듈을 코드화하였다. 이 게임은 모든 것에 대한 시뮬레이션이 가능하다. 당신이 가스가 응축된 우주로 게임을 시작한다. 당신은 생물이 등장하는 단계를 경험하게 될 것이다. 당신은 게임 속에서 선택한 유기체를 디자인할 수 있고, 변형시킬 수도 있다.

우리가 척추를 가진 형상으로 시작한다면, 당신은 유기체의 뼈의 형태를 개발해야한다. 그리고 게임 엔진은 뼈의 주변을 감싸는 하나의 모델을 생성시켜준다. 그리고 나서, 게임 엔진은 역시 뼈 주변을 감싸는 텍스처를 생성시켜준다. 모든 가능한 유기체들의 모든 가능한 텍스처들을 설명하는 대신에, Spore는 텍스처를 그 자체로 생성시키는 방식을 선택했다. 사

람들은 이미 이것은 게임들에서 개혁을 강구하도록 만드는 것이 될 것이라고들 말하고 있다.

### 인터뷰를 마무리하면서

이번 인터뷰를 통해서, 우리는 게임 산업의 과거와 현재, 그리고 미래에 대한 많은 전망과 이야기들을 들어보았다. 무엇보다 이 인터뷰에서 우리가 생각해보아야할 것은 게임 산업에 대한 여러 가지 전망들일 것이다. 채플린과 루비는 게임 산업이 그 엄청난 산업적 가치를 가지고 있음에도 불구하고, 현재 하위문화로 다루어지고 있는 이유에 대해서 이야기했다. 그들의 지적 중에서 가장 큰 것은 무엇보다 나날이 늘어가고 있는 개발 비용에의 부담, 그리고 거대 발행업자들의 합병에 따른 창의성의 위기, 그리고 무엇보다 영화나 다른 미디어 산업들과는 달리 적절한 부가적 잉여창출원이 없는 것에 대한 한계 등을 지적했다. 결국, 게임 산업에서 가장 필요한 요소 중의 하나는 비즈니스 모델과 전략이라는 점이다.

게임 산업이 다른 PC 및 하드웨어 산업에 지대한 영향력을 행사하고 있으나, 주류산업으로 인정받지 못하는 것은 바로 비즈니스 전략의 부재에 있다고 채플린과 루비는 지적하고 있다. 그들은 이번 인터뷰에서 게임이 단지 오락적 기능뿐만 아니라, 교육적 기능을 구축해야하며, 또한 기업교육, 군사교육 등의 다양한 시장을 창출해야한다는 것을 강조하였다. 그리고 마지막으로 윌라이트가 현재 실험하고 있는 개발비용을 감소시키기 위한 노력 즉, 자동화된 게임 아트 공정에 대한 것들을 지적하고 있다. 과연 이러한 노력들의 결과가 어떻게 나타날지는 모르지만, 이 두 사람의 게임 산업에 대한 전망은 적어도 향후에는 주류 문화로 등장하게 될 것이라는 것이었다. 이는 마이크로소프트의 향후 행보를 살펴봄으로서 우리는 짐작할 수 있는 것이었다.

현재 게임 산업에 필요한 것은 커져가는 산업구조, 그리고 창의성 고갈 등의 양날의 칼과 같은 문제를 어떻게 해결해나갈 것인가에 있다. 그리고 그들은 게임의 테크놀로지 측면에서의 약진이 이러한 문제를 해결할 실마리를 가져다줄 것으로 보고 있다. 게임 산업은 기타 다른 하드웨어 산업과 함께 공생할 것이며, 또한 소프트웨어 분야에서도 영향을 미치게 될 것으로 기대된다.

출처 : <http://www.businessweek.co.uk>

번역 및 정리 : 전 병 회 / 게임산업저널 영국통신원