

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

# Gamasutra.com

홈(Home)에서 Phil Harrison과 보낸 한 때

Brandon Sheffield

2007년 3월 19일

[http://www.gamasutra.com/features/20070319/sheffield\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20070319/sheffield_01.shtml)

우리는 GDC 2007 에서 Sony 월드와이드 스튜디오의 사장인 Phil Harrison 을 만나 최근 새롭게 발표된 *홈(Home)*이 Nintendo 의 *Mii* 또는 *세컨드 라이프(Second Life)*와 상당히 흡사(아니면 부족)하다는 점을



질문하고, David Jaffe 같은 유명 제작자가 최근 PS3 용 다운로드 게임 제작에 착수한 것을 어떻게 생각하는지 물어보았다. 또한 *투리칸(Turrican)* 같은 게임에 대해서도 이야기를 나누고, PS3 에서 블루레이(Blu-Ray)가 지니는 중요성과 유럽 및 영국에서의 PS3 의 가격에 대해 Phil Harrison 의 생각을 들어볼 수도 있었다.

**Gamasutra: 어쩌서 PlayStation Home 을 만들 생각을 하셨습니까?**

Phil Harrison: 사실 그건 PlayStation 2 에서 처음 시작된 것이라 할 수 있습니다. 저희는 다양한 온라인 게임의 출발점이 되는 인터랙티브 3D 로비 같은 것을 만들려고 했었죠. 그렇지만 PlayStation 2 가 훌륭한 플랫폼이었음에도 불구하고, 저희가 넣고 싶었던 유저 제작 콘텐츠를 구현하는데 다소의 기술적 제약이 존재했습니다. PS2 에는 기본적으로 하드 드라이브가 포함되어 있지 않았으며, 충분한 3D 연산 능력도 부족했죠. 그래서 저희는 이러한 구상을 PlayStation 3 로 미루는 것이 좋다고 생각했습니다. 지금까지 작업에 매달린 시간이 2 년 6 개월이 넘는군요.

기존의 PlayStation Network 플랫폼 기능은 건드리지 않으면서 거기에 3D 로 이루어진 걸모습만을 씌우고자 했던 것이죠. 이를 통해 사용자들이 몰입할 수 있게 해주고, 유저들이 여기서 제공되는 창조적 기회를 발전시킬 수 있기를 바랍니다.

GS: 그렇다면 이 기능이 기존의 PlayStation Store 를 대체하게 됩니까?

PH: 아뇨, 이 기능은 PlayStation Store 내의 XMB(Xross Media Bar)와 분리되어 있으며 많은 부분에서 차이점이 존재합니다.

GS: Nintendo 의 *Mii* 또는 *세컨드 라이프(Second Life)*에서 어떤 영향을 받으셨습니까?

PH: “영향을 받았다”고는 말하지 않겠습니다. 저희는 다른 플랫폼에 존재하는 그래픽 인터페이스에 많은 신경을 쏟고 있습니다. 그렇지만 *훈과* 같은 시스템은 오로지 PlayStation 3 에서만 가능한데, 그 이유는 하드드라이브가 존재하고, 동일한 렌더링 플랫폼이 존재하며, 모든 PS3 가 동일하기 때문입니다. 덕분에 저희는 고객들이 경험할 사항을 예측할 수가 있는데, 이건 다른 플랫폼에서는 불가능한 일이죠.

네트워크 기능을 추가하는 것은 PlayStation 3 의 디자인 초기부터 구상해왔던 것입니다. 즉, 이상적인 상황으로는 모든 유저가 넷에 연결되게 되는 것이죠. 저희가 이러한 것들을 3D 를 이용하여 다른 플랫폼에 비해 뛰어나게 구현해낼 수 있다는 사실을 예전부터 인지하고 있었기에, 다른 것으로부터 영향을 받았다는 말은 적절치 않습니다. 가장 뛰어난 미디어 인터페이스를 만들자, 영상 스트리밍을 지원하는 인터페이스를 만들자, 다양한 배경이 존재하는 인터페이스를 만들자, 이러한 것들이 저희의 목표였던 것이죠. 그리고 이 목적들이 현재의 모습으로 드러나게 되었다는 사실은 정말 기쁘기 그지 없습니다.

GS: *세컨드 라이프* 스타일의 아이디어와 약간 흡사하긴 하지만 좀 더 유저친화적이라고 할 수 있군요. 제가 생각하기에 *세컨드 라이프*가 지니는 큰 한계는 많은 유저들에게 받아들여지기 힘들다는 것입니다. *훈*에서 이러한 것을 고려하였습니까? 직접적인 비교를 하는 것은 아닙니다만, 유저에 대한 접근이라는 측면에서 비교 한다면?

PH: *홈*의 중심 테마는 바로 유저들이 3D 세상에서 서로 연결되어 있으며 함께 의사소통을 하거나 협력할 수 있다는 것과 엔터테인먼트 요소입니다. *홈*의 모든 것은 PlayStation, 또는 PlayStation 게임, 영화, 음악에 연관되어 있습니다. PlayStation 3로 즐길 수 있는 디지털 엔터테인먼트 요소에 초점이 맞춰져 있는 것이죠.

저희는 디지털 엔터테인먼트 경험을 제공합니다. 저희는 3D로 이루어진 네트워크 공간을 제공합니다. 즉, 이러한 공간을 아름답고 멋지게 꾸미는 것도 가능하다는 말입니다. *세컨드 라이프*는 사람들에게 도구만을 제공하는 방식으로 접근했으며, 완전히 서버에 기반을 두고 있었습니다. 이러한 것은 저희와는 매우 다른 접근법이기에 *세컨드 라이프*와 *홈*을 직접적으로 비교한다는 것은 부적절하다고 할 수 있습니다.



GS: 그럼 현재로는 아바타와 집을 제외한 곳에 유저 제작 콘텐츠가 많지 않다는 말씀이신가요?

PH: 저희도 유저 제작 콘텐츠를 허용하고 싶습니다. 그렇지만 높은 생산가치를 유지하며 예측 가능한 범위 내에서 자유가 허용되어야겠죠.

GS: 그럼 그러한 사항은 미래에 구현하실 것인지?

PH: 글썄요, 미래를 위해서라기보다는 조심스레 접근해야 할 부분이라고 할 수 있죠. *세컨드 라이프*는 유저 제작 콘텐츠를 멋지게 선보였지만, 그것이 전부입니다. 다른 부분은 전혀 건드리지 않고 있죠.(저는 Linden Labs 의 작품을 매우 좋아하므로 비판적으로 이야기하진 않겠습니다.) 하지만 좋은 이러한 분야를 더욱 효율적으로 관리할 수 있기에 더 뛰어난 생산가치를 지닙니다.

GS: 지금부터 나오는 게임들 전부에 명예의 전당(Hall of Fame) 시스템이 포함되게 될까요? Xbox Live 의 도전과제(Achievement)처럼 말이죠. 아니면 여전히 개발자들의 재량에 달려있습니까?

PH: 현재 저희는 명예의 전당과 관련하여 서드파티들과 이야기를 나누고 있습니다. 명예의 전당의 컨셉을 일부 서드파티 파트너에게 언급한 결과 모두들 마음에 들어 했습니다. 모두들 이 컨셉이 멋지고 매우 혁신적이라고 생각하더군요. 하지만 명예의 전당을 어떻게 적용할 것인지에 대한 정확한 규약과 방침은 아직 서드파티와 의논 중이며, 추후 좀 더 자세한 정보를 지니고 이야기를 다시 나눠볼 생각입니다.

GS: 명예의 전당은 유저들이 원해서 제작하게 된 것이니까, 아니면 자체적인 구상입니까?



PH: 여러 곳에서 발안된 여러 구상이 명예의 전당이라는 하나의 형태로 합쳐진 것이라고

할 수 있죠. 현재 가지고 있는 게임뿐만이 아니라 앞으로 구입할 게임들의 트로피도 볼 수 있으며, 이러한 것은 명예의 전당이 지니는 매우 강력한 장점이라고 생각합니다. 게다가 자신이 지닌 트로피 외에 다른 사람의 트로피도 볼 수 있죠. 가장 빠른 *그란 투리스모(Gran Turismo)* 플레이어는 누구인지 볼 수 있습니다. *블라스트 팩터(Blast Factor)*에서 가장 높은 점수를 받은 플레이어가 누구인지 볼 수도 있죠. 이러한 것들은 매우 멋진 커뮤니티 요소이며, 반응 역시 매우 좋았습니다.

GS: 친구들끼리만 독립된 공간을 지닌다던가 하는 것이 가능한가요? 명예의 전당에서라던가, *홀*에서 말이죠.

PH: 네, 물론입니다. 그게 바로 중요 사항이죠.

GS: David Jaffe 나 *레이어(Lair)*의 제작자들처럼 Sony 의 개발자들에게 소규모 다운로드 게임을 만들 기회가 주어진다든 것은 멋진 일입니다. 그런데 비용적인 측면에서 이러한 사항을 보자면 어떨습니까? Jenova Chen 가 제작 중인 *플로우(Flow)*에 비하면 David Jaffe 가 만들고 있는 소규모 게임이 더 돈이 많이 들것으로 보입니다. 일단 David Jaffe 에게 월급도 줘야 하니까요. 이러한 상황이 어떤 영향을 끼쳤습니까?

PH: 글썄요. 그게 제가 해야 할 일인걸요. 저는 창조성에 투자하고, 그 창조성은 위험 부담을 지니죠. 이 두 가지의 균형을 잘 유지하는 것이 제 일이고요.

GS: 뛰어난 콘솔 게임 제작 재능을 지닌 사람이 다운로드 게임과 같은 소규모 게임을 만드는 것이 그만큼 가치가 있다고 생각하십니까?

PH: 저는 David Jaffe 가 PlayStation Network 용 게임을 제작했다는 사실이야말로 가장 중요한 일이었다고 생각합니다. 왜냐하면 이것이 저희의 전략을 증명해주었기 때문이죠. 뛰어난 재능을 인정받은 제작자가 PlayStation Network 로 자신의 열정을 표현할 수 있는 다양한 게임을 내놓을 수 있다는 것이죠. 저는 David Jaffe 가 이러한 일을 하고 싶어한다는 사실이 매우 기쁘며, 실제로 게임은 멋지기 그지 없죠. David Jaffe 에게 직접 질문을 해보시면, 그가 자신이 하는 일을 정말 즐기고 있음을 깨달을 수 있으실 겁니다.



GS: 확실히 David Jaffe 는 그런 종류의 게임으로 돌아가기를 원했었죠. 그런 게임을 지원한다는 좋은 일이라고 생각합니다. 그런데 이런 지원이 Sony 의 개발자들 전체에 이루어지고 있습니까? 이 분야의 게임을 위해 개발자들을 발굴하고 있나요?

PH: 물론입니다. 현재 저희는 PlayStation Network 용 게임을 50 개 이상 개발 중입니다.

GS: 내부에서 개발하는 것이요?

PH: 내부 제작과 외부 제작을 합쳐서요.

GS: Xfire 와의 파트너십은 하나의 게임만을 위한 것이었음이 밝혀졌습니다. 처음에 저희는 이 파트너십이 더 많은 것으로 이어질 것이라고 생각했습니다만. 예를 들어서 연결성(connectivity)이라던가, 도전과제 같은 것 말이죠. 이제 **훤**이 소개되었는데, 앞으로 이런 것들을 게임에 넣을 생각이 있으신가요?

PH: **훤**은 PlayStation Network 그 자체 위에서 구동되는 서비스입니다. PlayStation Network 는 계속해서 성장해나가는 서비스로, 저희는 앞으로도 계속해서 기능을 추가해나갈 예정입니다. 이를 통해 **훤**은 자연스럽게 플랫폼의 최상위에 위치하게 되겠죠.



GS: 하드웨어 자체 지원 네트워크 플레이가 개발자들에게 제공될 예정은 없습니까? 현재로는 개발자들이 직접 네트워크 구조를 작성해야만 하는데요. Xbox 360 처럼 Sony 에서 네트워크 구조를 제공하고 개발자들은 그걸 그냥 사용하면 되도록 할 생각은 없으신지?

PH: 저희는 개발사와 배급사가 직접 자신들의 네트워크가 어떤 기능을 제공할 것인지를 결정해야 한다고 믿습니다. 그렇지만 훔이라던가 PlayStation Network 의 일부 추가 기능 같은 경우는 예외겠지요. 저희는 더 많은 톨과 기능을 통해 개발자들을 장려하고 있습니다.

GS: 그러니까, 그럴 생각이 있다는 것인가요, 없다는 것인가요?

PH: 답은 제가 아닌 여러분의 생각에 달렸습니다!

GS: PS2 에서 DVD 가 그랬듯이 블루레이가 PS3 에 중요한 영향을 미칠 것이라고 생각하십니까? 아니면 다른 방향으로 전개될까요? 사람들이 PS2 를 구입한 이유는 가격이 적당한 DVD 플레이어이면서 게임도 할 수 있었기 때문인데요.

PH: 블루레이 디스크는 PlayStation 3 에 있어 중요한 영화 포맷이지만, 게임 포맷으로서 더 중요하다고 생각됩니다. 더 많은 용량이 필요한 것이죠. 개발자들과 이야기를 해보면 차세대 게임에 대한 요구가 용량과 관계가 있음을 알 수 있습니다. 다른 플랫폼에서는 게임을 DVD 의 용량에 맞추기 위해 어느 정도의 절충안을 내놓을 필요가 있죠.

PS2 가 DVD 플레이어로 받아들여진 것과, PS3 가 블루레이 디스크 플레이어로 받아들여지는 것은 차이가 있다고 생각합니다. 제가 이런 말을 해서 총에 맞는 것은 아닐지 걱정됩니다만, 하여간 PS2 는 결코 최고의 DVD 플레이어라고는 할 수 없었죠. 하지만 PS3 는 최고의 블루레이 디스크 플레이어입니다. 이건 큰 차이죠. 블루레이 디스크는 더 큰 가속력을 얻고 있으며, 더 많은 전자 제품들이 낮은 가격으로 나오에 따라 해당 분야가 확장되게 되며 “베스트 바이(Best Buy)” 효과가 일어나게 될 것입니다. 블루레이 디스크 영화를 중심으로 하는 소매점도 더 많이 볼 수 있게 되겠죠.

아마 PlayStation 2 의 발매 즈음 이러한 이야기를 다른 사람에게 한 적이 있습니다. 제 사무실 근처의 옥스포드 거리에는 커다란 HMV

가게가 있었는데, 하나나 두 개 정도의 복도가 DVD 를 다루고 있었고 16 개 정도는 VHS 를 다루고 있었죠. 그런데 몇 주 후 이런 배치는 정반대가 되었습니다. 저는 이러한 상황이 블루레이 디스크 영화에도 발생할 것이라고 생각합니다. 비록 저희가 이러한 순환의 초기 단계에 머물러있는 만큼 그 시간은 좀 더 걸릴 것이라 생각하지만 말입니다. PS2 가 출시될 때만 하더라도 DVD 가 시장에서 차지하는 입지는 크지 않았었죠.

GS: 그렇지만 조금 명확하지 않기도 하군요. 예전에는 테이프 대 디스크의 경쟁이었지만, 이번에는 디스크와 새로운 디스크의 경쟁이니깐요. 이런 관점에서 본다면 이것은 일부 소비자들에게 있어서는 큰 변화가 아닐 수도 있습니다.

PH: 하지만 파급 효과를 고려할 수도 있지요. 누군가의 집에 가서 HD 디스플레이로 블루레이 디스크를 보고 나면 “세상에, 다시는 DVD 는 안 봐야지.”라고 말하게 될지도 모릅니다.

GS: 개발자들은 블루레이의 저장 공간에 대해서 매우 호의적이었습니다. 그렇지만 블루레이 드라이브의 속도에 관한 문제도 언급되고 있습니다. 드라이브의 속도를 고치는 것은 불가능하다고 알고 있습니다만, 하드웨어 사용을 최대화하기 위한 작업을 하고 있지는 않으신지요?



PH: 이 주제에 대해서 더 자세한 설명을 할 수 있는 사람들이 저희의 개발자 지원 그룹에 있습니다만, 제가 설명을 드리자면 디스크의 성능에 있어 가장 중요한 요소는 드라이브 속도나 데이터 전송 속도가 아니라 디스크 분포(disc geography)라고 말하고 싶습니다. 디스크 분포는 정보를 디스크에 기록하는 방법과 최적화는 것을 뜻하지요. 또한 개발자들에게 높은 성능을 끌어낼 수 있게 하는 툴도 존재합니다.

만약 PS1 이나 PS2 초기 게임들의 로딩 시간을 살펴본다면 어떤 것들이 발전되었는지를 아실 수 있을 겁니다. 단지 툴의 수준만이 발전한 것이 아니라 개발자들이 디스크에 어떻게 데이터를 담아야 하는지에 대해 더욱 효율적으로 발전하게 된 것이죠.



GS: 로딩을 최소화하기 위하여 특정 데이터를 블루레이 디스크의 여러 부분에 기록한다는 것이군요. 상당히 황당하긴 하지만 좋은 방법이네요.

PH: DVD 에서도 사용한 방법이죠. 드라이브의 성능을 최대화하기 위해서 매우 적당하고 논리적인 방법입니다.

GS: 사람들은 정말 영리하지요. 뭐든지 해결책을 찾아내니까 말이에요.

PH: 그렇죠.

GS: 유럽에서 일어난 일시적인 반발이 걱정되진 않으십니까? 아니면 이러한 현상이 곧 사라질 것이라 보십니까?

PH: 무엇을 말씀하시는지 잘 모르겠군요.



GS: 뭔가 다른 것 때문에 타국에 비해 자신들이 돈을 더 내야 한다고 느끼는 유럽의 소비자들을 말하는 것입니다.

PH: 그건 저희가 결코 이길 수 없는 불운한 논의라고 할 수 있죠. 그렇지만 저는 최선을 다할 생각입니다. 유럽에 책정된 가격은 VAT 가

포함되어 있습니다. 하지만 북미에 책정된 가격에는 VAT 가 제외되어 있죠. 유럽에서는 국가 따라 VAT 가 20%로 될 수도 있습니다.

\$599 나 \$499 정도의 기계에 있어서 VAT 는 가격에 큰 영향을 미칩니다. 현재 달러/파운드 환율이 비정상적이라는 것도 한몫 하죠. 언제까지나 이런 비정상적인 환율이 계속되지는 않겠지만 가격 비교에 적용되는 것은 오늘날의 환율이고, 이러한 점은 비교에 불리하게 작용합니다. 게다가 유럽에서 사업을 진행하며 다국어 지원으로 인해 배급 시 붙는 추가적인 금액이 있기도 합니다. 이러한 것들은 저희가 어떻게 통제할 수 없는 것이죠. VAT 율을 조절하고 싶지만, 그럴 수는 없잖습니까.

GS: 처음 발표와는 달리 지역 코드 제한이 존재해서 상당히 아쉬웠는데요.

PH: 게임은 리전프리(region-free)입니다. 다만 영화가 그렇지 않을 뿐이죠.

GS: 그렇죠. 그렇지만 하위 호환 역시 지역 코드 제한이 걸려있지 않습니까?

PH: 사실입니다. 그건 PAL 과 NTSC 의 차이 때문이죠.

GS: 그러면 NTSC 내에서도 지역 코드를 확인하는 이유는 무엇입니까?

PH: PS2 와 PS1 게임에서 일본과 미국은 지역 코드가 구분되었었죠. 이것은 부분적으로는 기술적인 문제였고, 사업 정책상의 문제 때문이기도 하였습니다. PS1 과 PS2 게임들은 이미 그 구조가 세워진 것들이기에 저희가 완전히 통제를 할 수는 없죠. 그렇지만 PS3 는 앞으로 나아가는 유사와 같다고 할 수 있습니다.

GS: Julian Eggebrecht 가 새로운 *투리칸(Turrican)*을 만들 계획은 없습니까? 스스로는 개발을 원하지만 SCEA 에서는 해당 프랜차이즈에 전혀 신경을 쓰지 않는다고 들었는데요.

PH: 그 게임은 Amiga 의 게임들 중 제가 가장 좋아하는 것이었죠. 다음에 그를 만나면 물어보도록 하죠! 그가 상표권을 지니고 있는지 모르겠군요...

GS: 지니고 있어요!

PH: 저보다 많은 정보를 가지고 계시는군요! *투리칸*에 대한 제안은 정말 멋졌습니다. 저는 Amiga 와 Genesis 로 이 게임을 재미있게 즐겼었거든요. Genesis 버전은 제목이 조금 달랐던 것 같은데 말이죠. 그렇지만 확실한 제목이 뭔지 기억이 잘 나질 않는군요.

GS: *메가 투리칸(Mega Turrican)*이었죠.

PH: 감사합니다. 정말로 팬이시군요!

GS: 플랫폼이 성공하기 전까지 PS3 를 만드는데 들어가는 돈이 어느 정도인가요?

PH: 생산에 들어가는 비용 말씀이신가요?

GS: 네.

PH: PS1 또는 PS2 와 차이가 없습니다. 처음에는 콘솔을 팔면서 돈을 벌지 못 하지만, 규모의 경제를 통해 가격은 떨어지고, 고객은 늘어나며 공급률이 증가하고, 결국 이익이 발생하게 되죠. 이것이 저희가 받아들이고 있는 사업 모델입니다.