



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임업계의 여성인력: Gamasutra 20 (Women in Games: The Gamasutra 20)

Bonnie Ruberg

2008. 5. 21

http://www.gamasutra.com/view/feature/3589/women_in_games_the_gamasutra_20.php

비디오 게임업계의 여성 인력 중 상위 20명을 최초로 선정하는 Gamasutra 20은 업계 명사와 접촉하고 있는 Gamasutra 편집인들이 해당 분야에서 가장 중요한 역할을 맡고 있는 여성을 찾아내어 동료들의 의견을 바탕으로 작성하였다.

이 여성들의 일부는 게임업계의 베테랑으로 활동하고 있으며 기타 여성은 신참자로 새로운 에너지와 창의력으로 게임 업계를 압도하고 있다.

상위 20명의 리스트를 만들 때 2008 패널은 다양한 재능을 갖춘 업계 모든 부문(개발, 마케팅, 시나리오 작성)의 여성을 포함시키려고 노력했다.

특히 패널들은 현재 게임 업계에서 중요한 위치에 있는 여성 즉, 비디오 게임의 틀을 마련하는데 결정적인 역할을 한 사람에게 초점을 맞추려고 했다. 이 리스트에서는 선정한 여성들에 대해 특정 관점에 따라 순위를 매기지 않았고 여기에 실린 여성 모두가 게임 업계의 주요 인물임을 밝혀준다.

또한 패널들은 여성이 게임 업계에서 중요한 역할을 담당할 수 없다고 생각하는 사람들에게 이 선정 작업이 얼마나 힘들었는지를 얘기하고 싶어한다.

선정된 여성에는 열심히 일하고 최선을 다하는 핵심 개발자, 디자이너, 아티스트, PR 에이전트 및 작가가 포함되어 있다. 게임 업계에서 무심히 지나쳤던 여성의 얼굴을 가까이서 살펴본 후 그들의 출현에 깜짝 놀라게 된다.

[저널리스트 **Bonnie Ruberg**, 베테랑 게임 디자이너인 **Brenda Brathwaite** 및 **Sheri Graner Ray** 등이 **Gamasutra 20**에 대한 코멘트를 위해 참여했다. 두 사람 모두 게임 업계 종사한 지가 15년이 넘었다.

패널은 올해의 최고 여성을 선정하기 위해 이마를 맞대고 논의했다. 자가 투표를 막고 공정성을 확보하기 위해 일정한 기준에 따라 후보를 선택한 후 **Graner Ray**와 **Brathwaite**는 선정된 여성들의 눈이 무엇으로 인해 빛나고 활기찬 지에 관해 얘기를 나누었다.]

Lucy Bradshaw

Electronic Arts의 수석 프로듀서

경력 개요

Will Wright의 *Spore*에 대한 수석 프로듀서로서 **Lucy Bradshaw**는 현재 업계에서 가장 많이 언급되고 있는 새로운 타이틀을 작업하고 있다. **Maxis**에서 생산 및 개발 담당 부사장으로 근무했고 *The Sims 2* 및 *SimCity 4*와 같은 주목할만한 게임을 제작했으며 지난 10년 간 *Sims* 시리즈 개발에 중요한 역할을 담당했다.

1997년 EA 및 Maxis로 이직하기 전 **Bradshaw**는 Activision 및 LucasArts 등의 스튜디오에서 다년간 창작 경험을 쌓았다.



또한 WIGI(Women in Games International) 및 NYLF(National Youth Leadership Foundation) 등의 컨퍼런스에 연사로서 정기적으로 참여하고 있으며 이를 통해 모든 연령층의 여성들이 창의적인 게임업계에 종사하도록 장려하고 있다.

주요 업적

현재 게이머들이 알고 있는 바와 같이 **Bradshaw**의 인력 관리 스타일은 *The Sims* 개발에 중요한 역할을 했다. 최근 이 시리즈는 사상 최고로 가장 많이 팔린 PC 게임이 되었고 현재까지 600만 장 이상이 팔려나갔다.

혁신적인 면

Will Wright와 함께 Bradshaw는 적극적이고 고무적인 접근법을 *Spore*에 적용할 예정인데 이 게임은 세계 구축 및 갓 게임(god game)에 대한 독특한 접근법을 예고하고 있다.

*Spore*가 오는 9월에 구체화되면 게이머들은 Bradshaw의 혁신적인 영향력을 전체적으로 확인할 수 있을 것이다.

동료 평가

Sheri: "Lucy Bradshaw를 경이롭게 바라보고 있다. 그녀는 현재 게임업계에서 가장 유능하고 영향력 있는 프로 여성이다. 노련한 제작방식으로 만들어진 *Monkey Island 2*, *Madden NFL Football* 및 *The Sims* 등의 타이틀이 집안식구 이름만큼이나 친숙해지고 있다. Bradshaw는 그녀가 가진 최고의 기량을 아직 다 보여주지 않았고 그녀의 재능과 업적에 진심으로 존경하며 감탄하고 있다. 그녀와 팀이 제작한 *Spore*를 최대한 빨리 볼 수 있기를 바란다."

Brenda Brathwaite

Savannah College of Art and Design의 Design 및 Game Development 학부 학장



경력 개요

22개 커머셜 타이틀에 대한 경험과 함께 *Wizardry* 및 *Playboy: the Mansion* 등 다양한 게임을 작업한 적이 있다. 1981년 이후 게임 개발에 관여해 왔으므로 현재 게임 업계에서 가장 오랫동안 몸담아 온 여성이다. 그녀는 현재 Savannah College의 교수로 재직 중이고 컨트랙트 게임 디자이너로도 활동하고 있다.

Brathwaite는 최근 IGDA(International Game Developers Association) 이사회의 이사로 선출되었다. 또한 기본 텍스트인 *Sex in Video Games*의 저자이자 IGDA의 섹스 스페셜 인터레스트 그룹의 책임자로도 활동하고 있으며 인터랙티브 미디어의 섹

슈얼 콘텐츠에 대한 세계적인 권위자이다.

주요 업적

IGDA의 지위, 게임 업계의 많은 경험 및 컨퍼런스 다수 참석 외에 최근 **Brathwaite**는 Savannah College의 Interactive Design 및 Game Development 학부의 학장이 되었다.

혁신적인 면

Brathwaite는 게임업계에서 여성의 견해를 피력하고 있을 뿐만 아니라 게임 개발에 섹스에 대한 관심을 최초로 도입했다. **Brathwaite**의 작업으로 인해 일반적인 토의에서 좀처럼 다루지 않는 주제가 공통적인 관심사가 되고 있다.

동료 평가

Sheri: "Brenda는 업계 사람들 대부분이 이력서에 써넣고 싶을 정도로 하고 싶어하던 타이틀을 작업해 왔다. 2008 GDC에서 게임 디자이너 챌린지(Game Designers Challenge)에 참여하도록 촉구하는 일을 그녀만큼 잘할 수 있는 사람은 없다고 생각한다.

또한 자신의 지식을 학생들에게 아낌없이 전달하는 모습과 역량을 통해 게임업계에 대한 사랑과 통찰력을 엿볼 수 있다. 섹스 및 비디오 게임에 대한 작업은 단순히 그녀의 화려한 이력을 장식하기 위한 도구가 아니다. **Brenda**는 디자이너, 개척자, 스승이자 영광스럽게 친구라고 부를 수 있는 가장 소중한 사람이다. 게임업계에서 함께 일하며 항상 좋은 관계를 유지할 수 있기를 바란다.

Linda Currie

Creat Studios의 프로듀서

경력 개요

Zoo Tycoon 2 및 Zoo Tycoon 2의 수석 디자이너:
Linda는 Blue Fang Games에서 2005년 Microsoft가 발표한 *Extinct Animals* 제작을 감독했다. 폭 넓은 패밀리 마켓을 목표로 Blue Fang Games는 “동물 왕국에 초점을 맞춘 강력하고 흥미로운 게임” 제작에 전념했다.



25년 간 작업하며 Currie는 15개 커머셜 타이틀을 제작했고 Sirtech Canada를 설립했다. Sirtech는 *Jagged Alliance* 및 *Wizardry 8* 등 다수의 주요 타이틀을 제작했고 이 타이틀은 2001년 Computer Gaming World의 올해의 RPG 상을 수상했다.

주요 업적

Currie는 수상 경력있는 게임을 작업해 왔고 자신의 스튜디오를 설립하였으며 30년 간 그녀만의 컬러와 독창성을 담은 게임을 제작했다.

혁신적인 면

게임 업계에서 동시에 능력을 갖춘 여성이 출현한 경우는 드물다. Currie는 사업을 다각화하며 자신만의 게임을 만들고 있고 이것은 여성 개발에 대한 혁신적인 사례이다.

동료 평가

Brenda: "Linda는 15세에 게임 업계에 뛰어들었고 그 당시 실제로 소프트웨어 회사의 부분적인 소유주였다고 생각한다. 그녀와 나는 *Wizardry* 및 *Jagged Alliance* 등 다수 시리즈를 함께 작업했고 *Blue Fang*에서 게임 디자이너로 일하며 *Zoo Tycoon* 시리즈를 만들었다.

Linda는 많은 사람들의 이목 하에 있었고 그녀의 노력에 상응하는 주목을 받지 못했으나 꾸준히 게임업계에서 작업하며 여자에 대한 보이지 않는 장벽을 깨뜨려 나갔다(그녀는 장벽을 부수었고 새로운 포지션을 확보했다)."

[Alyssa Finley](#)

2K Marin의 EP(Executive Producer)

경력 개요

Alyssa Finley는 2K의 2007년 히트작 *BioShock*으로 명성을 얻었고 게임 업계에서 광범위하게 활동하며 메이저급 회사와 함께 타이틀을 출시했다.

최근 몇 년간 Electronic Arts, Atari 및 Ubisoft와 함께 각



각 *Lord of the Rings: The Two Towers*, *Demon Stone* 및 *Pool of Radiance II: The Ruins of Myth Drannor* 등을 작업했다.

2K Marin로 이직하기 전 LEGO, Stormfront Studios 및 Irrational Games 등에서 근무했다. 그녀는 1992년 게임 작업을 시작하면서 Prodigy 온라인 서비스를 위해 Rebel Space에 합류했다. Finley는 한 때 Grrlgamer.com의 코더로 일했고 우연히 프로그래머가 되기로 결심하였다. 그와 동시에 게임 영역에서 커리어를 쌓아 나가며 마침내 진정한 베테랑이 되었다.

주요 업적

Finley의 타이틀인 *BioShock*은 2007년 출시 후 많은 상을 거머쥐었다. Game Developer's Choice Awards에서는 "Best Visual Art", "Best Writing" 및 "Best Audio" 등 3개 부문에서 수상하는 영예를 안았다. 또한 Spike TV Awards에서는 "Best Game", "Best Xbox360 Game" 및 "Best Original Score" 부문에서 수상했다. 이 게임에 대한 찬사가 게임 업계의 모든 영역에 알려지면서 게임 팬과 개발자로부터도 갈채를 받았다.

혁신적인 면

Finley는 2007년에 주요 성공을 거두면서 독특한 접근방식으로 게임 작업을 진행하고 있다. *BioShock*은 스토리텔링, 슈터 및 캐릭터 개발에 대한 혁신적인 접근법으로 인해 찬사를 받았다. 게다가 이 게임은 게임업계의 일반적인 견해(게임이 어떻게 강력하면서도 재미있을 수 있는가)에 도전하고 있다.

동료 평가

Brenda: "*BioShock* 프로젝트의 리드로서 Alyssa는 올해 리스트에 대한 슈인(shoe-in)이다. 또한 리스트의 다른 여성들처럼 사람들로부터 별다른 관심을 받지 못했으나 그녀는 진정한 개발자 중의 개발자이고 팀에서 상당히 존경을 받고 있다.

[Laura Fryer](#)

Microsoft Games Studios의 수석 프로듀서

경력 개요

Laura Fryer는 1995년 Microsoft Game Studios의 초기 멤버 중의 한 사람으로서 Microsoft에



합류했다. 그녀는 게임 업계에서 13년간 간헐적으로 작업하며 Xbox 및 Windows 플랫폼 용의 블록버스터 게임을 만들었다. 그녀가 작업한 6개 주요 타이틀에는 *Crimson Skies*가 포함되어 있고 가장 최근에는 *Gears of War*를 제작했다.

현재 Fryer는 후속편인 *Gears of War 2* 작업에 열중하고 있다. 또한 WIGI(Women in Games International)의 자문가이자 MSN의 캐주얼 게임 사이트인 Zone.com의 설립자 중의 한 사람으로, MSN 초기의 대규모 멀티플레이어 게임인 *Fighter Ace 1.0*을 제작했다. 2000년부터 2004년까지 그녀는 Microsoft Xbox 팀의 주요 멤버로 활동하며 Xbox

Advanced Technology Group의 디렉터로 일했다.

주요 업적

비디오 게임 업계의 주요 여성 중의 한 사람으로 인식되고 있으며 13년 간 셀 수 없이 많은 타이틀을 출시하는 등 Microsoft Game Studios에 많은 영향을 미쳤다.

혁신적인 면

Xbox Advanced Technology Group의 디렉터로 일하는 동안 Xbox 프로젝트의 창립 멤버인 Fryer는 전세계 Xbox Developer Support를 개발했고 Xbox Advisory Board를 만들었으며 Xbox 게임 개발자 이벤트를 전세계적으로 개최했다.

동료 평가

Sheri: "Laura는 게임 개발자 중의 게임 개발자 즉, 진정한 게임 개발자이다. 열린 부리토를 비축해 두는 여성이 얼마나 될까? 그녀는 남동생이 마을로 찾아오면 쉬지 않고 계속 컴퓨터 게임을 즐긴다.

Fryer는 Microsoft의 Xbox 작업을 통해 게임 업계의 전망을 밝게 만들었고 GDC에서 Microsoft가 주최한 WIG(women in game) 이벤트와 WIGI에 참여하여 게임업계에서 여성의 미래를 재고해 보는 계기를 마련했다."

Robin Hunicke

Electronic Arts의 수석 게임 디자이너

경력 개요

Robin은 Electronic Arts의 Casual Entertainment Division에서 수석 게임 디자이너로 근무하고 있다. 2005년 EA의 The Sims Division에서 일을 시작하여 *MySims* 및 *The Sims 2: Open for Business*를 작업했다. 가장 최근의 프로젝트는 Steven Spielberg의 물리 기반 퍼즐게임인 *Boom Blox*이다.

Robin은 IGDA의 교육 위원회 설립을 지원했고 이 위원회의 교과과정 가이드는 전세계 학교에서 게임 개발 수업을 가르칠 때 사용되고 있다. 현재 그녀는 Northwestern University에서 인공 지능과 비디오 게임에 관한 박사 논문을 완료 중에 있다.



주요 업적

Robin은 수석 디자이너로 일하며 박사학위 과정에 재학 중이고 게임 개발 커뮤니티의 멤버로도 활동하고 있다.

GDC에서 Game Design Workshop과 Experimental Gameplay Sessions를 공동으로 조직하여, *Portal* 및 *Katamari Damacy* 등 그라운드브레이킹 게임을 선보였다.

혁신적인 면

Robin은 젊고 열정적인 목소리로 거대 업체에서 일하고 있는 여성 게임 개발자를 대변하고 있으며 게임 작업에 혁신적인 기법을 도입하고 있다.

MySims(*Sims Wii* 타이틀)는 시리즈물의 첫 작품으로, 일반적으로 용인되는 캐릭터 디자인과 거리가 먼 디자인을 적용하였고 보다 양식화되고 어린이와 같은 방식으로 접근하였으며 매우 사랑받는 게이밍 스테이플(gaming staple)을 원상태로 복구했다.

동료 평가

Bonnie: “독창적인 원근법으로 인해 Robin의 작품은 흥미롭고 산뜻한 느낌을 준다. 그녀의 블로그 [GewGaw](#)는 공식적으로 게임업계에 뛰어들기 전 여러 해 동안 게임 디자인에 대한 긍정적인 여성의 목소리를 전달해 왔다(항상 폭발적인 인기를 얻고 있다). Electronic Arts에서 게임 개발에 처음 참여하였고 그녀의 독특한 터치와 열정은 게임에 고스란히 드러나 있다. Robin은 *MySims*에 독특한 분위기를 연출했는데 이 작품은 탁월한 미적감각과 재미있는 게임플레이가 조화를 이룬 첫 번째 *Sims* 게임이다. 앞으로 그녀가 어떤 타이틀을 만들어낼지 기대된다.”

Perrin Kaplan

Nintendo of America의 Marketing & Corporate Affairs 담당 전 부사장



경력 개요

2007년 12월 Perrin Kaplan은 Nintendo의 Marketing & Corporate Affairs의 책임자 자리에서 물러났다. 그러나 15년 간 Nintendo의 주요 여성대변인으로서 그녀의 존재감은 여전히 사라지지 않고 있다(그녀는 장기간에 걸쳐 높이 평가받고 있는 주요 비디오게임 회사를 서반구 전체에 알리는 역할을 했다). Nintendo에 근무하는 동안 Kaplan은 PR(public relations), GA(government affairs), 내부 커뮤니케이션 및 IR(investor relations) 등을 담당했다.

Nintendo로 이직하기 전에는 Seattle에 소재한 PR 회사인 The Rockey Company의 부사장으로 재직했다. 아직까지 게임 업계에 남을 것인지 또는 떠날 것인지 등 향후 계획에 대해서는 발표하지 않고 있다.

주요 업적

1992년 Perrin은 Corporate Communications Manager로 Nintendo에서 일하게 되었다. 1996년까지는 Corporate Affairs의 디렉터로 근무했다. 15년동안 Corporate Affairs 부서를 이끌며 현재 Nintendo의 공식적인 위상을 이루어냈다.

혁신적인 면

Kaplan은 Nintendo의 게임개발 부문에는 참여하지 않았으나 강력한 여성 대변인으로서 역할을 수행하며 회사에 긍정적인 영향을 끼쳤다. 즉, 전형적인 남성중심 시장에 뛰어들어 최고수준의 업무성과를 제공했다.

동료 평가

Bonnie: “많은 게임 회사의 간부들처럼 Kaplan은 답변을 정확하게 하지 않았고 질문을 회피한다는 평판을 들었다. 간단히 말하면 그녀는 게이머들이 원하는 답변을 항상 하지는 못했다.

아직도 우리가 듣기를 원하는 바를 얘기해 주지는 않지만 게임업계에서 확고한 위상을 갖춘 여성상으로서 그녀의 중요성과 가시성은 간과할 수 없다. 게임업계의 이목이 집중되는 여성의 등장은(비록 게이머에게는 좌절감을 주었지만) 통상적으로 남성 간부 및 디자이너를 선호하는 영역에 변화를 가져다 주므로 환영할 만한 일이다.”

Heather Kelley

Carnegie Mellon University의 Art 담당 초빙 조교수

경력 개요

12년간 게임업계에 몸담으며 Heather Kelley는 차세대 콘솔 게임, 인터랙티브 스마트 토이 및 여성용 웹 커뮤니티 등에 대한 작업을 수행했다. 현재 그녀는 Carnegie Mellon University 및 Entertainment Technology Center에서 Art & Adjunct Faculty의 Kraus 초빙 조교수로 근무하고 있다.



교수가 되기 전 Kelley는 Artificial Mind & Movement 및 Montreal의 Ubisoft에서 게임 디자이너로 일하며 *Splinter Cell: Chaos Theory*와 같은 타이틀의 레벨 디자이너 및 멀티미디어 아티스트로서도 중요한 역할을 담당했다.

최근에는 Media Arts & Technologies의 The Hexagram Institute for Research and Creation과 협력하여 풀바디 인터랙티브 갤러리 전시회를 게임플레이 경험과 통합하는 게임을 준비하고

있다.

주요 업적

여성용 게임 디자인에 전념하면서 IGDA의 WID(Women in Development) 스페셜 인터레스트 그룹의 공동 의장직을 7년간 역임했다. 또한 수상 경력이 있는 게임 작업과 인터랙티브 미디어 프로젝트를 수행했다.

혁신적인 면

Kelley는 섹스를 테마로 한 2005 Montreal Games Summit 게임 디자인 챌린지용으로 개발한 게임 프로토타입으로 잘 알려져 있다. 이것은 Nintendo DS용으로 그래픽 이미지 없이 여성의 오르가즘을 시뮬레이션한 것으로, 실물 크기 모형으로 제작된 화려한 타이틀이다. 플레이어는 구름 보다 높이 뛰어 오르려는 생각을 가진 작은 토끼로 묘사되어 있고 엑스터시의 상징적인 형태로 행복을 표현하고 있다. 이 타이틀 보다 더 혁신적인 게임은 없다.

동료 평가

Bonnie: "물론 Heather Kelley의 작품(*Lapis*)에 매료되었다. 이 타이틀은 최상의 창의력을 가진 디자이너가 시종일관 충실하게 작업해 온 것으로 그녀에게 존경을 표하고 싶다. 어느 누구도 갓 구운 음식을 지나치며 토끼가 경험한 즐거움을 게임으로 만든 후에 하드코어 게임 개발을 지원할 수는 없다(그녀만이 가능하다).

그녀가 현재 학계에 몸담고 있다는 것은 아주 전도유망한 일이다. 독특한 접근법으로 학생들을 가르치는 수업을 통해 놀라운 작품이 탄생할 것이다.

사진 출처: Copyright 2003–2008 [Simon Law](#). [GNU General Public License](#)(버전 2 이상) 하에 사용 가능.

[Brenda Laurel](#)

California College of the Arts의 Graduate Program in Design 학장

경력 개요

1996년 Brenda Laurel은 최초의 게임 디자인 스튜디오인 Purple Moon을 공동 설립하여 여성용 게임 제작에 열중하였다. 그러나 그녀는 이러한 게임 보다는 비디오 게임과 인터랙티브 미디어에 오랫동안 관여해 왔다. 1980년대에는 Cybervision, Atari 및 Activision의 디자인



너이자 리서처로 근무했다. 또한 1990년에는 가상 현실을 전문적으로 다루는 연구 개발 회사인 **Telepresence Research**를 공동 설립했다.

1999년 **Purple Moon**이 **Mattel**에 인수되지만 Laurel은 **The Art Center College of Design**의 **Media Design Program** 학장 및 최근에는 **California College of the Arts**의 **MFA program in Design** 학장으로서 비디오 게임 업계에 계속 기여했다.

그녀는 개발자 및 새로운 미디어 리서처로서 활동하는 것 이외에 인터랙티브 픽션을 창작했다. 그녀가 출판한 책은 **The Art of Human-Computer Interface Design**, **Computers as Theater**, **Utopian Entrepreneur**(여성용 게임 입문서) 등이다.

주요 업적

Laurel은 게임 업계의 모든 영역에서 놀라운 업적을 이루었다. 그녀는 개발자, 디자이너, 리서처로서 자신의 스튜디오 운영을 포함하여 수 많은 프로젝트를 수행했다. 또한 작가이자 교수로서 활동하면서 예술적이고 지적인 측면의 성공을 거두었다.

혁신적인 면

게임 업계에 여성용 게임을 선보였을 때 이 게임이 블록버스터 타이틀과 경쟁할 정도의 제품이 아니었지만 Laurel은 **Purple Moon**을 통해 아주 새로운 뭔가를 세상에 내놓았다. 그녀의 사례로 인해 성별과 게임에 대한 게임업계의 견해에 계속 변화가 일어나고 있다.

동료 평가

Sheri: "70년대 말 **CyberVisions**과 **Atari**에서 초기에 작업을 시작하던 시기로 거슬러 올라가 보면 **Brenda**는 게임업계가 어렵게 시작하여 수백만 달러 규모의 산업으로 성장하는 데에 많은 영향을 끼쳤다. 1990년대에 게임 업계의 보편적인 생각은 '여자는 컴퓨터 게임을 하면 안돼!'였다.

Brenda는 이러한 생각이 옳지 않음을 알고 있었고 상당히 용기있는 자세로 업계가 잘못된 인식을 갖고 있음을 증명해 보였다. 그녀는 **Purple Moon**을 설립하고 타이틀을 제작하여 여자들이 게임을 플레이할 뿐만 아니라 패션, 메이크업 및 쇼핑 보다 게임에 더 관심이 많다는

사실을 확인시켜 주었다. 그녀는 게임업계의 초기 개척자 중의 한 사람이고 성별과 게임 아레나의 진정한 역할 모델이라 할 수 있다.”

Nicole Lazzaro

XEODesign, Inc.의 설립자이자 사장

경력 개요

Stanford University의 심리학 학위를 가지고 있는 Nicole Lazzaro는 매스마켓 엔터테인먼트 제품과 관련된 플레이어의 경험과 감정에 대한 권위자이다. 또한 얼굴 표정을 이용하여 플레이어의 반응을 최초로 측정하였고 XEODesign, Inc를 운영하면서 그녀의 전문 기술을 수상 경력있는 인터페이스 디자인에 적용하였다.



18년간의 경험과 Sony, Electronic Arts, Ubisoft 및 Sega 등 기존 고객과 함께 Lazzaro와 XEODesign은 기술의 사용편의성에서 상호작용까지 전체 고객 경험에 초점을 맞추면서 창의력을 적용하여 편리하고 재미있는 제품을 만들었다.

또한 플레이어 경험을 네 가지 플레이 스타일(hard fun, easy fun, serious fun 및 people fun 등)로 나눈 다음 개발 주기의 초기 단계에서 개발자가 플레이어의 전체 감정 영역에 접근하도록 했다.

주요 업적

Lazzaro의 편(fun)에 대한 심리학적 접근방식으로 인해 4천만 이상의 플레이어 경험이 개선되었다. 작가이자 게이머 디자이너인 Chris Bateman은 그의 책 21st Century Game Design에서 "Nicole Lazzaro의 연구로 인해 비디오 게임의 플레이를 잘 이해할 수 있게 되었다."라고 언급했다.

혁신적인 면

Lazzaro가 게임 업계에 도입한 플레이 테스트에 대한 새로운 접근법은 XEODesign의 언급

을 빌리자면 “기술의 사용편의성과 상호작용 등 전체 고객 경험에 초점을 맞추어 편리하고 재미있는 제품을 만드는 것”이다.

동료 평가

Sheri: "Nicole은 함께 앉아서 얘기하고 싶은 가장 선호하는 인물 중의 하나이다. 그녀는 게임 디자인에 대한 통찰력을 지니고 새로운 아이디어와 디자인 방향을 제시한다.

또한 플레이어의 감정과 상호작용이 결합되어 있는 지점을 파악하여 아주 멋진 게임을 만들어 낸다.

게임이 감정적인 측면에서 우리에게 얼마나 영향을 미치는가를 제시하여 향상된 게임을 구축할 수 있게 되었다.”

Jane McGonigal

The Institute for the Future의 리서처



경력 개요

Jane McGonigal은 게임 디자이너, 리서처 및 대체현실 게임전문가로서 플레이하는 게임이 실제 세계에 대한 경험 방식을 얼마나 변경할 수 있는지에 관한 퓨처리스트 연구를 진행하고 있다.

이전 42 Entertainment에서 작업한 창의적인 ARG(*ilovebees*)를 통해 알 수 있듯이 McGonigal은 독창적인 두뇌를 갖고 있다. McGonigal은 Berkeley 대학에서 성과 연구로 박사 학위를 취득한 후, 게임이 미래의 삶에 어떤 영향을 미칠 수 있는지를 파악하기 위해 두뇌 집단인 Institute for the Future와 협력하고 ARG를 다양한 커뮤니티에서 각색하면서 문자 그대로 이 세계를 보다 나은 세계로 변화시킬 수 있는 게임 제작에 열중하고 있다.

주요 업적

그녀는 *The MIT Technology Review*에서 주최하는 세계를 변화시키는 혁신가 상위 35명 중 한 명으로 선정되었다. *Harvard Business Review*는 McGonigal의 “대체 현실 비즈니스” 이론

을 2008년의 획기적인 아이디어 상위 20개 중 하나로 지정했다.

그녀는 IGDA의 Innovation Award 및 *The New York Times*의 Year in Review honors에서 수상하는 영예를 안았다. 또한 올 해의 SXSW를 포함하여 다양한 미디어 컨퍼런스에서 기조연설을 하고 있다.

혁신적인 면

ARG 분야의 최초 디자이너 중의 한 사람인 McGonigal은 장르 개발에서 중요한 역할을 담당하고 있으며 ARG의 확산을 위해 많은 시간과 에너지를 쏟아 붓고 있다.

동료 평가

Bonnie: "Jane은 놀라울 정도로 창의적이기만 한 것이 아니라 올바른 방식에 대해서는 용감하기도 하다. 그녀는 불만스럽지만 게임 디자인의 노벨 상 정도로 만족하겠다고 말하는 것을 부끄러워하지 않는다.

또한 Jane은 현실세계가 파괴되면 이것을 복구할 수 있는 등 게임은 긍정적인 영향을 미칠 수 있다고 생각하고 있고 '다른 것 보다 못한 것에 만족할 수 없니?'라고 말하지 않는다. 그녀는 세계적인 오일 위기 토론이나 외국 도시에서 쿠키를 구울 때에도 게임에 푹 빠져 있다.

Jennifer MacLean

38 Studio의 Business Development 담당 부사장

경력 개요

미국 최대 케이블 TV 회사인 Comcast의 게임 담당 전 부사장이자 제너럴 매니저였던 Jennifer MacLean은 게임 업계의 높은 포지션에 익숙하다.



현재 38 Studios의 Business Development 담당 부사장으로 재직 중이며 이 회사는 MMORPG에 주로 초점을 맞추고 있다. MacLean은 1992년 Micropose Software에서 근무하면서 온라인 게임 콘텐츠에 관한 작업을 시작했다. 1996년 그녀는 AOL's Game Channel의 프로젝트 매니저로 재직하였고 그런 다음 Programming Director로 일하였다.

38 Studios에 재직하기 전에는 Comcast Interactive Media에서 4년간 근무하며 게임 관련 프로젝트와 비즈니스 감독 업무를 담당하였다. 또한 PlayGames 캐주얼 게임 웹사이트 및 Game Invasion 서비스를 포함하여 다양한 Comcast 게임 프로그램을 제작했다. MacLean이 감독한 게임은 300만개 이상의 클라이언트 다운로드를 제공했다.

주요 업적

최근 MacLean에 관해 38 Studios의 CEO인 Brett Close는 “그녀는 "나무랄 데 없는 자격, 강력한 관계 및 게임업계에 대한 풍부한 지식을 갖추고 새로운 업무를 수행하고 있다”고 말했다. 수년 간의 경험 외에 MacLean은 IGDA의 이사회 회장을 역임하며 업계 이벤트에서 자주 연사로 참여하고 있다.

혁신적인 면

38 Studios의 일원으로서 MacLean은 전문기술 체계를 혁신적인 환경에 적용하면서 새롭고 창의적인 회사와 함께 그녀의 경험을 미국의 주요 엔터테인먼트 회사에 결합할 생각이다.

동료 평가

Sheri: “세계에서 가장 영향력있는 게임사 중의 하나에서 게임 테스터로 시작하여 높은 지위에 오를 때까지 조용히 자신의 일을 한 누군가에게 뭐라고 말할 수 있겠는가?

Jen의 모습을 보면 헛갈리는 경우가 있다. 금발의 아름답고 맵시있는 모습이지만 가장 격렬한 게임업계의 비즈니스 성향을 갖춘 사람 중의 하나로 보인다. 그녀가 이제껏 이루어 놓은 바에 존경을 표한다. 향후 업계를 이끌어 갈 모습을 기대해 본다.”

Laralyn McWilliams

Sony Online Entertainment의 수석 디자이너

경력 개요

San Diego에 소재한 Sony의 수석 디자이너로서 Laralyn McWilliams은 현재 새로운 프로젝트인 *Free Realms*(크로스 젠더 어필을 갖춘 MMO)를 작업하고 있다. 과거에 그녀는 호평을 받은 타이틀인 *Full Spectrum Warrior*를 제작하였다.



90년대 초반에 게임 업계에 뛰어 들어 그녀의 첫 어드벤처 타이틀을 **Micropose**에 팔았다. 그 후 **Edge of Reality**의 프로젝트 디렉터로 재직하였고 **Pandemic Studios** 및 **High Voltage Software**에서는 수석 디자이너로 일하며 전략, 플랫폼어 및 슈터 등 다양한 장르의 타이틀 작업을 수행했다.

주요 업적

20년간 게임업계에서 일하는 동안 **McWilliams**는 다양한 종류의 게임 작업을 하였고 현재는 광범위한 타이틀이 존재하는 **MMO**의 세계로 진입하고 있다.

혁신적인 면

McWilliam의 현재 작업 타이틀인 **Free Realms**는 전통적인 **MMO**의 느낌과 경험을 **CC(conversational capacity)**와 청소년지향 타이틀의 미니 게임에 결합하고 있다.

또한 플레이어가 플레이 경험에 바로 뛰어 들 수 있도록 이 게임의 웹사이트를 활용하고 있다.

동료 평가

Brenda: "**Laralyn**은 게임 업계에서 보다 주목을 받아야 할 또 다른 여성이라고 생각한다. 전통적으로 남성 중심 사회였던 이 업계에서 선도적인 위치를 점하며 지속적으로 양질의 제품을 만들고 있다. 그녀의 작업에 존경을 표하고 싶다."

Susan O'Connor

Susan O'Connor Writing Studio의 게임 작가

경력 개요

Susan O'Connor는 1998년부터 게임 작가로 일해 왔고 현재 업계에서 가장 독창적이고 영향력있는 게임 작가 중의 한 사람으로 인식되고 있다. 지난 10년 간 1인칭 슈팅 게임에서 액션 어드벤처 게임까지 다양한 장르의 타이틀 20개 이상을 작성하였다. 그녀의 고객사는 **Activision**, **Midway** 및 **Microsoft Game Studio** 등이다.



그녀가 제작한 게임에는 *BioShock*, *Gears of War* 및 *Far Cry 2* 등 주목할만한 타이틀이 포함되어 있다. 2005년에는 현재 Austin GDC의 일부인 **Game Writers Conference**를 설립했다. 현재 **Radical Entertainment**의 공표되지 않은 프로젝트 작업을 진행하고 있다.

주요 업적

O'Connor는 다양한 게임업계 이벤트에 연사로 참여하고 있으며 *BioShock*에 대한 작업으로 인해 올해 GDC의 **Game Developer's Choice award**에서 "Best Writing" 부문의 상을 수상했다. 2006에는 *Gears of War*로 인해 AIAS "Best Character Performance" award에서 공동 수상하는 영예를 안았다.

혁신적인 면

창의적인 양질의 게임 작성에 관심을 가지면서 O'Connor는 메인스트림 및 블록버스터 게임에 대해 양질의 독창적인 시나리오를 작성하려고 노력해왔다.

최근의 *BioShock*를 포함하여 그녀가 작업한 게임은 혁신적인 스토리텔링의 우수 사례를 보여 주고 있으며 메인스트림 게임과 아트 간의 경계와 게임 콘테츠의 지평을 넓혀가고 있다.

동료 평가

Bonnie: "Susan O'Connor의 작업과 작품에 대한 헌신으로 인해 새로운 수준의 게임 시나리오가 등장하게 되었다. 게임 업계에 대한 표준을 설정해 놓았을 뿐만 아니라 작품에 대한 기대치를 높여 놓았다. 특히 그녀의 *BioShock*는 잘 쓰여진 작품으로 문자 그대로 으스스하고 섬뜩한 느낌이 든다. 이 게임을 접하며 시나리오가 탄탄하게 잘 쓰여졌다고 생각하지 않을 수 없다."

Patricia Pizer

Disney Interactive Studios의 시니어 디자이너

경력 개요

현재 Disney Interactive Studio의 시니어 디자이너인 Patricia Pizer는 Harmonix Music, Boffo Games 및 THQ/GameFX 등 혁신적인 스튜디오에서 20년간 작업해왔다. 2006년에



Disney에 입사하여 온라인 *Toontown* 등 중요한 타이틀에 대한 작업을 수행했다.

현재 가상 세계를 전문적으로 다루고 있으나 새로운 기술을 탐색하고 이 기술을 게임내에 구현하기 위해 노력하고 있다. 그녀는 대체 현실 게임 스튜디오인 **42 Entertainment**와 **Turbine Entertainment**에서 근무하며 포러닝 온라인 월드인 *Asheron's Call* 작업에 일익을 담당했다. **Pizer**는 자신에 대한 얘기를 하며 “게임 플레이를 좋아한다”라고 말했다.

주요 업적

Disney의 디자이너인 **Pizer**의 게임은 수많은 어린이들이 즐기고 있다. 그녀는 게임 개발 분야의 경험 많고 신뢰할만한 여성 디자이너로서의 위상을 공고히 하고 있다.

혁신적인 면

현재 **Pizer**는 **DGamer**라 불리는 **Disney Interactive Studios**에서 일하고 있고 이 스튜디오는 전통적인 **PC**와 콘솔 타이틀 간의 갭을 메우고 플레이어의 경험을 온라인 커뮤니티 액세스로 확장하는 것을 목표로 하고 있다.

동료 평가

Brenda: "Patricia는 수 십 년 동안 게임 업계에 몸담아 온 또 한 명의 여성이다. 어떤 종류의 기념 핀은 홀로 남아있어야 가치가 있다. 아닌가?"

Patricia는 **ARG**에서 **Disney** 게임, **MMO** 및 어드벤처 게임에 이르는 모든 게임 작업을 수행했고 그녀의 업계 경력은 나와 비슷하며(테스터로 시작해서 작업을 계속 진행해왔다) 그녀와 작품에 진심으로 존경을 표한다."

[Sheri Graner Ray](#)

Sirenia Consulting의 게임 디자인 컨설턴트

경력 개요

Sheri Graner Ray는 게임 업계에서 20년간 몸담아 온 뛰어난 게임 디자이너이다. 그녀는 1990년에 게임개발 작업을 시작하여 그 후 **Electronic Arts**, **Sony Online Entertainment**, **Cartoon Network** 및 **Her Interactive**에서 근무했다. Her



Interactive는 주로 여성용 게임을 개발하는 스튜디오로 Nancy Drew 시리즈가 가장 유명하다.

또한 Graner Ray는 Gender Inclusive Game Design(성과 비디오 게임에 대한 주요 텍스트)의 저자이기도 하다. 초기에 RPG 작업을 하며 “플레이어가 여자라면 어떨까?”라는 물음을 던져 보았다고 한다. 그 이후 그녀는 게임 업계에서 성 평등 주제에 관한 권위자가 되었다. 또한 그녀가 공동으로 설립한 조직인 WIGI(Women in Games International)의 회장으로 활동하고 있다.

주요 업적

2005년 Graner Ray는 게임 디자인과 성 이슈(gender issue)에 대한 평생 동안의 활동을 인정받아 IGDA's Game Developer Choice Award에서 수상했다.

혁신적인 면

*Gender Inclusive Game Design*을 출판한 2003년 당시에는 여성 게이머를 이해하기 위한 Graner Ray의 접근법이 과히 혁신적인 것이었고 남성 지배적인 게임 업계에 계속 파문을 일으켰다.

그녀는 업계 이벤트에 정기적으로 참석하여 발표하고 있으며 여성 및 남성 플레이어가 다른 방식으로 게임 플레이에 접근한다는 점을 토의하거나 개발자 간의 토론의 기회를 마련하기 위해 노력하고 있다.

동료 평가

Brenda: "Sheri로 인해 우리 모두(여성 게이머와 게임 개발자) 게임과 관련된 경험을 훨씬 더 쉽게 즐길 수 있게 되었다. 그녀의 책(*Gender Inclusive Game Design*)은 디자이너라면 누구나 읽어야 할 필독서이다.

게임업계에 입문하는 각 연령층의 여성들은 Sheri의 작품을 계속 접하며 여성 인력의 출현이 많지 않았던 그 당시를 회상하게 될 것이다. 나도 Sheri를 영원히 기억하겠다. 우리는 둘다 공통적으로 RPG와 빠른 자동차(그녀는 Corvette를 나는 BMW 3 시리즈 스포츠 모델을 갖고 있다)를 선호하고 있다. 그녀와 좋은 관계를 유지하기를 바란다."

Kathy Schoback

Think Services의 Global Events 담당 부사장



경력 개요

Sega of America에서 9년을 보낸 후, Kathy Schoback은 Think Services에 합류하여 해마다 GDC(Game Developers Conference)관련 작업을 수행하고 있다.

Think Services로 이직하기 전 Schoback은 AGEIA에서 GPO(game physics outfit)의 콘텐츠 확보 업무를 처리하며 물리 엔진인 PhysX SDK에 대해 중요한 역할을 담당했다. 비즈니스와 리더십에 대한 업무경험을 바탕으로 Schoback은 San Francisco에 소재한 Eidos에서 Product Operations 디렉터로 일했고 새로운 플랫폼의 라이선스 업무를 맡았다.

주요 업적

Schoback은 2001년부터 2005년까지 IGDA 이사회에 참여하였고 WIGI(Women in Games International)의 개발 위원회 회장으로 활동하고 있다.

Sega의 비즈니스 개발 부문에서 일하는 동안 매출액과 수익이 예상치를 초과 달성하여 Director External Development로 승진하였고 TID(top independent developer)와 작업할 수 있게 되었다.

혁신적인 면

Schoback은 열린 마음의 자세로 “안정적인 직장 사례를 제시하고 우리 팀에 조화로운 환경을 조성하며 동료들의 삶의 질을 존중하여 비디오 게임업계에 원만하고 인간적인 접근방식을 도입하기를 원한다.”라고 말했다.

동료 평가

Brenda: “Kathy는 게임업계의 능력있는 플레이어이고 여성에 대한 진정한 영감을 갖고 있다. 여자에 대한 보이지 않는 장벽을 과감히 부수어버린 장본인이다.”

참고: Think Services는 Gamasutra의 모회사이다.

Kim Swift

Valve의 레벨 디자이너

경력 개요

Kim Swift는 Valve에서 수석 디자이너로 근무하며 프로페셔널 타이틀 하나만 출시하였으나 이 게임은 혁신적이고 유머러스하며 극찬을 받은 히트 제품 (*Portal*)이다. 2007년 *Orange Box*의 일부로 출시되었으나 다른 제품과는 차별화된 모습을 선보였다.



Swift는 최근에 게임 업계에 뛰어 들었다. 2005년에 DigiPen을 졸업했고 졸업 즉시 Valve에 입사하여 시니어 게임 프로젝트팀에서 게임 작업을 시작하며 *Portal*을 제작했다. Swift는 최근 GDC 2008에 연사로 참석하여 게임 작가 및 디자이너로서의 자신의 경험과 개발 과정에서 이터레이션(iteration)의 중요성에 대해 발표했다.

주요 업적

Swift가 디자인과 개발을 지원한 *Portal*은 2007년에 가장 주목받은 타이틀이었다. Game Developers Choice Awards에서 "Game of the Year", "Innovation Award" 및 "Best Game Design" 부문의 상을 수상했고 게임 제공업체와 기타 어워드에서도 다수 수상하는 영예를 안았다.

혁신적인 면

Swift는 “ 새로운 뭔가를 시도하는 경우 아주 큰 위험이 따를 수 있고 이미 존재하는 뭔가에 혁신적인 것을 적용하면 기존의 것이 파괴되고 새로운 게임이 생성될 수 있다.”라고 말한다. 그녀의 신조: 한 가지 일을 시도하면 최선을 다해 그것을 갈고 닦자.

동료 평가

Bonnie: “독특하고 흥미로운 *Portal*을 제작한 팀을 알게 되어 기쁘다. 이 타이틀은 유능하고 젊은 여성 디자이너의 역할로 인해 탄생하게 된 것이고 그녀는 앞으로도 재미있는 게임을 계속 만들어낼 것으로 확신한다. 이 게임을 만든 창의적이고 역량있는 사람 중의 하나가 다가올 시기에 이러한 일을 해낼 수 있기를 고대한다.

Jessica Tams

Casual Games Association의 매니징 디렉터

경력 개요

프로페셔널 캐주얼 게임업계의 국제적인 조직인 Casual Games Association의 책임자로서 Jessica Tams는 수년 간 캐주얼 게임의 모니터링, 비즈니스 및 소셜 네트워킹에 열중해 왔다.

그녀는 FUN Technologies Company 및 Trymedia Systems에서 캐주얼 게임의 개발, 퍼블리싱 및 디스트리뷰션 등의 경험을 처음으로 쌓았다. FUN Technologies에서는 웹사이트 디자인과 커뮤니티 오퍼링 등 제품 포트폴리오에 관한 업무를 담당했다.



캐주얼 게임 작업을 하기 전 그녀는 Oberon Media의 Seattle Studio에서 Xbox Live Arcade 타이틀의 퍼블리싱 업무에 관여했다. 초기에는 소프트웨어 엔지니어로 5년 간 일하며 *Dungeon Siege* 및 *Gabriel Knight III* 등의 타이틀을 만들었다.

주요 업적

Casual Games Association의 매니징 디렉터로서 Tams는 4000개 이상의 게임업계 경영진, 퍼블리셔 및 개발업체를 통합하는 역할을 했다.

CGA(Casual Games Association)는 Seattle, Kiev 및 Amsterdam에서 해마다 컨퍼런스를 개최하고 1년에 세 번 잡지를 출간하며 캐주얼 게임과 관련된 주요 연구물을 정기적으로 발표했다.

혁신적인 면

Tams는 캐주얼 게임 분야에 대한 전문적인 관심을 이끌어 내면서 많은 여성 플레이어가 선호하는 게임 장르에 초점을 맞추어 작업하고 있다.

그녀의 작업으로 인해 하드코어 게임과는 다른 종류의 게임이 합법화되는 계기가 마련되었다.

동료 평가

Brenda: "Jessica는 내가 알고 있는 어떤 사람보다도 열정적이다. 그녀는 게임업계의 주목을 받기 오래 전 '캐주얼 게임' 작업을 해왔고 게임 관련 컨퍼런스와 잡지 출간에 열중하고 있다. 게임 시장의 가능성에 주목하고 초기에 네트워크를 형성한 측면이 캐주얼 게임 작업에 상당히 도움이 되었다."

Kathy Vrabeck

Electronic Arts에서 신설한 Casual Entertainment Label의 사장



경력 개요

2007년 Kathy Vrabeck은 Electronic Arts에서 새로 설립한 Casual Entertainment label의 사장으로 취임하여 EA 내의 다양한 프로젝트에서 제품 개발 업무를 감독했다. 그녀는 EA Mobile에서 제품 관리 및 마케팅을 담당하고 있고 Hasbro와 공동 추진하는 EA 프로젝트와 Steven Spielberg의 새로운 퍼즐 게임인 *Boom Blox* 작업에 관여하고 있다.

Vrabeck은 Los Angeles, Salt Lake City 및 Austin에 소재한 9개 스튜디오 및 1,100명 이상의 직원을 관리하고 있다. EA에 합류하기 전 Vrabeck은 Activision의 퍼블리싱 책임자였다.

Activision을 떠난 후 그녀는 게임 업계 내에서 다른 비즈니스를 지원한 마케팅 및 영업 분야의 업무 배경을 바탕으로 EA 등 다양한 회사에서 컨설턴트로 일했다.

주요 업적

Vrabeck은 궁극적으로 EA의 전례없는 성장에 일익을 담당했다. 또한 캐주얼 엔터테인먼트 부서가 자사 게임을 모든 연령층의 플레이어에게 소개하는 방법을 지시하고 감독했다. 그녀는 어떤 프로젝트가 전망이 있는지를 판단하여 캐주얼 엔터테인먼트 비즈니스에 포함시키는 역할을 하였다.

혁신적인 면

Electronic Arts와 제휴관계에 있는 Pogo.com(캐주얼 게임에 대한 온라인 포털)의 책임자로서 Vrabeck은 온라인 게임에 독특한 접근법을 적용했다.

무료 및 베틱 게임을 결합하여 Pogo.com과 기타 캐주얼 타이틀은 주요 콘솔의 출시 제지에 해당하지 않는 새로운 게임 운영 방식에 도전하고 있는 중이다.

동료 평가

Bonnie: "‘남성중심’ 업계의 중요한 포지션에서 한 여성을 만나게 되어 다시 한번 더 기쁘게 생각한다. 특히 Kathy Vrabeck은 EA 캐주얼 게임(게임에서 성의 갭을 메우는 역할을 함)의 핵심 인물이다. 여성에게 초점을 맞추어 게임을 디자인하고 관리하며 감독하는 등 모든 여성 플레이어를 고려한다는 것은 참으로 의미있는 일이다."