



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 의미 있는 합작: Eidos와 Square Enix 대표 인터뷰

Christian Nutt

가마수트라 등록일(2009. 6. 12)

([http://www.gamasutra.com/view/feature/4049/a\\_meaningful\\_collaboration\\_the\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4049/a_meaningful_collaboration_the_.php))

당신은 아마도 일본게임시장이 위축되고 있고 일본기업들이 서구기업들과 경쟁을 해야 할 상황이라는 이야기를 들어보았을 것이다. NES 시대의 오래된 거물 CEO 들 대부분이 한 두 차례 이런 이야기를 한 적이 있지만 Square Enix 의 대표인 Yoichi Wada 처럼 과격한 언급과 행동을 보였던 사람은 거의 없었다.

와다씨는 2008 도쿄 게임쇼에서 CESA(미국의 ESA 에 해당) 의장 자격으로 “일본은 게임개발의 세계 선두국가 자리를 잃었습니다. 그 이유는 무엇일까요? CESA 의장인 내가 이런 말 하기 싫지만 어쩔 수 없는 사실입니다.”라고 딱 잘라 말했다.

하지만 그의 움직임은 결코 조용하지 않았다. 그의 회사는 영국의 문제 많은 퍼블리셔인 Eidos 를 인수해서 수많은 IP 와 뛰어난 스튜디오들을 덩으로 얻었다. 2005 년도에 일본 퍼블리셔 Taito 를 인수한 것 정도는 뉴스거리도 못 된다. 거대한 서구 기업이라면 몰라도.

그러나 소유 자체로 의미 있는 합작이나 양해가 도출되는 것은 아니다. 두 기업이 효과적인 방식으로 그들의 사업을 통합시키는 길은 무엇일까?

이 질문의 답을 얻기 위해 Gamasutra 는 지난 주 L.A.에서 열린 E3 무역 전시회에서 만난 Square Enix 의 대표인 Wada 와 Eidos 의 CEO, Phil Rogers 와 함께 대담을 가졌다.

두 분이 함께 오셨군요. 흥미로운 시간입니다. 저는 두 분이 서구시장의 중요성과 일본 게임산업의 협소함에 대해 도쿄 게임쇼에서 혹은 언론에 하셨던 말씀들을 잘 기억하고 있습니다. 그에 대한 Square Enix 의 전략에 대해 듣고 싶습니다.

그 동안의 진행사항도 궁금합니다. 두 분 모두에게서 듣고 싶습니다. 그리고 일이 벌어지는 얼마 되지 않았습디만.....

YW: 신혼부부로 치자면 결혼 3 일차입니다. 그래서 아직은 서로의 가구를 구분해 정리하는 중입니다. 새로운 콘텐츠가 나오면 그때가 아마 새 삶을 시작하는 출발점이겠지요. 그러려면 실제로 여러 달이 걸릴 겁니다.

E3 를 예로 봅시다. – Eidos 와 Square Enix 는 서로에 대해 많은 것을 알게 될 겁니다. 또한 이런 경험이 쌓이면 서로에게 도움이 될 거라 믿습니다.

기술 아카데미나 정상미팅이 있었나요?

Phil Rogers: 곧 할 겁니다. 이번 달에요.

YW: 그때 Square Enix 엔지니어들도 참석할 것입니다. 그런 점에서 많은 교류가 있을 겁니다.

PR: 법적 합병이 마감된 지 한 달 가량 지났지만 우리는 지금도 준비단계이고 검토 중입니다. 2 월에 발표했지만 현재 여러 분야의 문제들을 다루고 있습니다. 우리는 그런 방식의 변화로 회사를 이끌어간다는 선언으로 매우 흥분하고 있습니다. 사업에 환상적인 발전이 될 거라는 내부 반응을 확인하고 매우 기뻐합니다.

업계의 변화를 지켜본 결과, 우리는 Eidos 를 일신하고자 합니다. 스스로를 재정립할 것입니다. 그것이 전진할 수 있는 길이라고 생각합니다. 좀 더 열심히 하면 더 빨리, 더 멀리 갈 수 있을 겁니다.

우리 업계에서는 “1+1 이 5 나 10 이 되도록 하는” 시너지가 중요합니다. 때로는 진정한 조합이 달성되지 못하는 경우도 있지만 말이죠.

그래서 매우 흥분됩니다. 우리는 내부적으로 현재의 속도에 만족합니다. 많은 계획을 생각했고 리더십을 검토했습니다. 우리가 논의한 안건으로 전문가 아카데미 구성, 스튜디오 리더쉽 조직과 핵심 엔지니어 구성, Square Enix 측 참가자들의 참여를 받는 것 등이 있었는데, 환상적인 구상이라고 봅니다.

사업 측면에 있을 순수한 자극을 생각하면, 그것이 실현되기를 진실로 고대합니다. 현재 우리는 제품 중심의 기업입니다. 이 조합은 이상적입니다.

두 회사의 결합은 많은 의문을 낳았습니다. Square Enix 는 매우 창조적인 문화를 가지고 있고, Eidos 도 마찬가지입니다. 하지만 최근 Eidos 는 상황이 좋지 않아 창조적인 문화를

추구할 자원이 없다고 생각합니다. 여러 건의 제품 취소와 골치 아픈 문제가 있었습니다. 두 조직 간에 창조적인 문화가 잘 교류되고 있나요?

YW: Eidos 를 인수하고자 결정했던 이유 중 하나가 바로 그 창조적인 문화였습니다. 그런 의미에서 우리는 좋은 짝이며 두 기업간의 창조적인 문화의 교류가 증가할 것이라고 믿습니다.

창조적 문화를 부양할 수 없을 정도로 자원이 없다면 부양은 쉬운 일이 아닙니다. 반대로 자원이 너무 많다면 창조적 문화는 퇴색할 것입니다.

두 기업 모두 어려운 시기를 겪었기 때문에 문화교류를 통하여 서로에게서 영감을 얻을 수 있을 것으로 봅니다. 두 문화의 장점이 결합될 것입니다.

PR: 제가 Eidos 에서 근무한 10 년 중에서 지난 2 년간의 창조성이 더욱 강력하다고 생각합니다. 역사는 스토리, 게임플레이, 캐릭터 등으로 흘러왔습니다.

다른 기업과 마찬가지로 각 시기가 다르고 최근 3 년은 매우 힘들었습니다. 우리가 취소시킨 게임들은 실제로 창조성이 떨어졌다는 느꼈습니다. 성공할 수 없는 게임이었죠. 분명하게 깨달았죠. 새로운 생각이 자라게 해야 하고 새로운 아이디어를 시장에 내놓아야 합니다.

그룹 내에서 가장 중요한 것이 창조성이라고 생각합니다. 확신을 가지고 거래를 이루었습니다. 이 거래는 타이틀로 결실을 맺을 겁니다.

저는 Eidos 조직에서 특히 흥미로운 것은 몬트리올 스튜디오입니다. 그곳에서 듀스 엑스(Deus Ex) 타이틀 작업을 하고 있다고 들었습니다.

PR: 발표된 사실이죠. 시프(Thief)도 있습니다.

그 스튜디오 만한 것을 못 보았습니다. 설립 이래 몬트리올 스튜디오는 멋진 시설이었습니다. 한 번 가보았지요. 완공했다는 소리를 듣고 가보고 싶었습니다. 그땐 일이 약간 안 풀리던 때였을 겁니다. 저는 거대한 가능성을 그곳에서 발견했습니다. 어떻게 생각하십니까? 지금의 결합이 스튜디오에서 또 좋은 결실을 내는 데 도움이 되겠습니까?

PR: 글썽요. 아직 몬트리올에 대해서는 구체적인 계획이 없습니다. 실제로 저도 그곳에서 잠재력을 발견했습니다. 우리가 앞으로 그곳을 계획에 포함시킨 다음 우리가 달성할 목표를 실현할 수 있을 것입니다.

부속 스튜디오를 만들 때가 2007년 6월이었으니 지금부터 2년 전이군요. 직원 두 세 명으로 시작했습니다. 처음에는 구체적인 목표가 없었습니다. 전문 팀을 찾는다는지, 몬트리올에 신중 스튜디오 조직을 만든다는지 하는 게 전부였습니다.

개발 중인 타이틀 두 개를 찾았습니다. 원가를 이룬 듯 했습니다. 그들을 방문했을 때 기법과 열정, 에너지를 발견했습니다. 그것들이 저에게 엄청난 흥분을 주었죠.

이제 *듀스 엑스* 이야기를 좀 하시죠. 처음에는 타이틀로 소개했습니다. 아주 인기 있는 게임이었죠. 동호회도 많았고요. 지금은 콘텐츠로 보기 시작했다고 생각합니다.

그곳은 멋진 곳입니다. 몬트리올은 창조적 능력, 생산 능력, 인센티브가 뭉쳐진 곳입니다. 미디어와 엔터테인먼트가 결합된 몬트리올은 일하기 좋은 곳입니다.



**Eidos 몬트리올 스튜디오의 *듀스 엑스 3 (Deus Ex 3)***

지금 제가 고대하는 것은 E3에서 발표된 *Front Mission: Evolved* 을 보는 것입니다. 왜냐하면 그것은 북미 **Double Helix** 가 개발했기 때문입니다. 결론에 도달하기 앞서 Eidos 개발팀이 원래 **Square Enix IP** 였던 것과 공동작업을 할 가능성이 있습니까? 아니면 그 반대는?

YW: 가능합니다. 중요한 것은 두 회사가 새 IP를 만들어내는 것이죠.

앞으로 중요한 것은 각각의 분야를 서로 잘 이해하여 우리가 새로운 것을 만드는 것입니다. 새 조직에서 무엇이 나오냐가 중요한 것입니다.

두 회사간의 IP 교환도 일어날 것으로 생각합니다. 게임 이외의 분야에서도 가능합니다. **Square Enix** 는 게임 IP 는 물론 애니메이션과 만화 IP 도 갖고 있습니다. 그런 IP 를 Eidos 가 활용해야 게임으로 전환시킬 수 있습니다.

반대로도 가능합니다. Eidos 팀이 가진 게임 IP 를 Square Enix 에게 주어 만화나 애니메이션, 그림으로 만들 수 있습니다. 다른 영역에도 해당되는 문제입니다.

그런 방식의 합작에 찬성하십니까? 아니면 다른 방식을 생각하시는지?

PR: 우리가 이미 검토한 단기 사업기회와 아이디어는, 구체적으로 말하자면 Square Enix 의 IP 전문성을 개발하고 관리하는 것은 가능성이 매우 크다고 판단됩니다.

그래서 모형물이나 만화... 이것은 우리가 과거에 시도해서 약간의 성공을 거두었고 약간의 문제도 있었지만 꾸준히 작업을 계속하고 있습니다. 저는 5 년, 10 년 동안 똑같은 논의를 했다는 것에 실망했습니다. IP 교환을 생각하지 못한 것이죠. Eidos 에 와서야 그걸 알았습니다.

그것은 참 재미있는 트렌드이기도 합니다. 3 년 전에는 스튜디오가 다른 IP 에서 작업한다는 것은 상상도 하지 못했고, 같은 회사 내 스튜디오가 IP 와 공동작업을 할 수 없다고 믿었습니다. 우린 지금 Eidos 내에 매우 강력한 스튜디오를 만들어서 건설적인 교환과 경쟁을 유도하려 합니다. IP 교환을 통해 그것들이 가능할 것이라고 생각합니다. 우리는 해 낼 것입니다.

두 분께서는 문화교류와 제품에 대해 말하고 있습니다. 엔지니어 교환도 말했습니다. 두 회사 모두 각자의 전문기술이 있습니다. Square Enix측은 Crystal Tools와 Pollux 그리고 관련제품에 특화되어 있고 Eidos 측은 *플레이어* 엔진을 전문으로 합니다. 그래서...

PR: 크리스털 테크라고 불립니다. 그래서...

아, 크리스털 다이너믹스 말입니까? 그런 특화기술은 조직 전체에 녹아있는 것 아닌가요? 공유되나요? 활용 가능한가요?

YW: 물론 그렇게 할 겁니다. 다행히도 두 기업의 강점이 다릅니다. 따라서 기술교류는 서로에게 이익이 됩니다.

저는 어떻게 이익이 되는지 압니다. 제가 아는 한 크리스털 툴은 *Final Fantasy XII* 와 동종 게임을 만들기 위해 제작된 것입니다. 크리스털 테크는 *플레이어* 등으로 시작하였기 때문에 확실하게 먹히는 기술들 사이에는 각기 다른 이익이 나오게 됩니다. 재미있는 일이죠.

서류 등의 번역과 같은 일은 힘든 작업이 될 것입니다. 다른 방법이 있나요? 아직 밝힐 단계가 아닌가요?

YW: 그런 작업을 먼저 시작해야 한다고 생각합니다.

PR: 지금 단계에서 우리는 대화를 많이 해야 합니다. 아카데미에서 대화를 많이 나누었지요. 남의 엔진을 보면서 말입니다. 우리는 엔터테인먼트 사업이고 콘텐츠 사업입니다. 따라서 최고의 게임에 최고의 기술을 접목하도록 기술적 접근법을 취했습니다. 우리는 라이선스가 있는 게임을 만들었습니다. 우리만의 기술을 사용한 게임을 만든 것이죠.

그래서 저는 교류를 더욱 강하게 추진할 것입니다. 일정 수준에서는 서류나 API 그리고 좋은 툴과 작업공정을 산출하는 것은 뭐든지 번역할 것입니다. 다른 기업들도 그랬습니다. 지리적 환경이 다른 곳에서도 작동하는 소프트웨어 솔루션이 존재합니다. 우리가 필요할 때 언제든지 사용하면 됩니다.



**Eidos/Crystal Dynamic 의 *툼레이더(Tomb Raider): 언더월드(Underworld)***

세계적으로 잘 팔리는 IP 를 만든다는 것이 무척 어렵다는 점에서 월드와이드 IP 창조는 쉬운 일이 아닙니다. 실제로 주요 3 대륙에서 모두 잘 팔리는 게임은 별로 많지 않습니다.

이 조직에 함께 들어와 일하면서 이제는 각각 유럽과 북아메리카, 북아메리카와 일본에 단호히 영향력을 행사하고 있습니다. Edios 와 Square Enix 가 함께 일할 수 있는 월드와이드 IP 를 창조하는 과정을, 당신은 어떻게 중요하다고 봅니까?

YW: 하나의 타이틀이 전세계적으로 모든 지역에 걸쳐 팔리게 될 거라고는 별로 기대하지 않습니다. 예를 들자면, 우리가 어떤 타이틀을 두 대륙에 내놓고 또 다른 타이틀을 하나의 대륙에 내놓을 수 있습니다. 하나의 타이틀은 하나의 특정 대륙을 만족시킬 수 있을 겁니다.

한 기업이 균형 잡힌 포트폴리오를 갖춘다면 좋겠지요. 우리가 월드와이드 타이틀을 만들어야 한다면, 그를 위해 퀄리티를 낮추어야 한다면, 우리는 월드와이드 타이틀을 포기할 것입니다. 그러나 세 대륙 중 두 대륙만 만족시키는 타이틀을 만들어서 잘 팔 수는 있습니다. 저는 두 번째 길을 선택할 것입니다.

그러기 위해서는 특정 국가의 문화를 깊이 이해해야 합니다. Eidos 와 Square Enix 는 특정 국가에서 20 년이 넘게 사업을 했습니다. 우리는 각자가 성장한 지역에서는 토착민입니다.

단 하나의 사무실만 운영하던 회사가 다른 지역에 진출하려면 외국기업이 됩니다. 저는 우리가 가진 강점은 우리 모두가 특정지역의 토착기업이라는 겁니다. 그래서 좋은 결합이 된다는 것이죠.

**그걸 어떻게 생각하십니까? 단순히 “그걸 어떻게 생각하십니까”하는 질문이 우문이라는 걸 저도 알지만...**

PR: 아, 아닙니다. 글썄요, 저는 당신에게 물어보고 싶네요. 당신은 그걸 어떻게 생각하십니까? 즉, 당신이 고객이고 당신은 모든 매체를 다 볼 수 있어요. TV, 라디오 등. 매체간에는 우열이 있습니다.

**물론이죠.**

PR: 과거에는 잘 운영되던 IP 가 성공을 거두고 세계 무대에서 큰 업적을 쌓은 적도 있었습니다. 하지만 요즘 저는 회의적입니다. 요즘에는 매우 어려운 일입니다.

제가 원했던 것은 유럽에서 나온 혁신적인 컨셉과 기술이 일본 스튜디오로 전해는 것입니다. 가령, 저는 샌드박스(sandbox) 게임을 [Final Fantasy VII's] Midgar 에서 보는 걸 좋아했습니다. 그건 저에게 리버티 시티(Liberty City)보다 훨씬 재미있는 설정입니다. 모두가 그렇게 느끼진 않겠지만 저는 그렇습니다. 그냥 떠오른 예입니다. 크리스탈 다이내믹스의 전문성을 이용하여 Final Fantasy 유니버스에서 액션게임을 만드는 것은 대단한 일입니다. 그래서...

PR: 동의합니다. 그건 실험 이상이라고 생각합니다. 당신에겐 신념과 열망, 열정 그리고 그 유틸리티를 실제로 운영할 기술능력이 필요합니다.

소비자는 당연히 그런 게임을 원합니다. 당신이 특별한 것이 아닙니다. 그 게임을 즐기는 커뮤니티가 성장할 것입니다. 우리는 유저가 생산한 콘텐츠에 대해 토론한 적이 있습니다. 특정 위치에 커스터마이징 되었지만 같은 종류의 게임을 즐길 수 있는 플랫폼 타입의 IP 가 어디에서 시작될 지 아십니까?

5년에서 10년 후에는 틀림없이 많이 보게 될 것입니다.

스튜디오에서 타이틀이 나올 때 그에 대한 세계 차원의 검토가 있을 수 있을까요? **Square Enix**가 서구의 의견을 관심 있게 듣는 점이, 분명히 제게는 인상적입니다. **Square Enix**는 물론 **CESA** 회장으로서의 당신의 역할 측면에서 **Wada-san**과 같이 당신이 특별히 말한 일부 사람들로부터 그러한 아이디어도 얻습니다. 타이틀 개발이나 **IP** 생성 중에 타이틀에 대한 국제적인 평가를 포함한 일련의 과정이 있을 수 있을까요?

**YW:** 당신이 말하는 “세계 차원의 검토”란, 우리가 개별 타이틀을 조사하는 것과 해당 지역의 고객들로부터 의견을 반영하는 것 중 어떤 것을 의미합니까?

말하자면 국제전략회의 등에서 내부적으로 타이틀을 제안하시겠습니까? 토착 사무실 제공과 같은 문화적 이해를 이야기하신다면, 맞습니다 – **Edios** 직원들은 “예, 실제로 이런 잠재력을 갖고 있다고 봅니다” 또는, “우리 대륙 사람들에게 이 타이틀이 좀더 어필할 수 있게 하는 방법입니다” 라고 말할 수 있을까요? 그리고 마찬가지로, 당신은 타이틀을 제안하고 “글쎄요, 이 타이틀이 실제로 일본이나 아시아에서 성공할 수 있는 잠재력이 있다고 봅니다” 라고 말할 수 있을까요?

**YW:** 우리는 노력 중에 있습니다. 그것이 바로 우리가 이루려고 애쓰는 것입니다.

우리는 분명히 그와 같은 일을 실행하고자 합니다. 그리고 아이디어는 갖고 있으나 타이틀의 양은 방대하죠; 그래서 어떤 타이틀에 대해 심도 있는 논의를 해야 할지, 피상적 검토가 가능한 것들과의 타협점을 찾아야 합니다.

모든 타이틀을 심도 있게 논의해야 한다면 사람들이 너무 바빠져서 쓰러지고야 말겠죠. 이런 의미에서, 그러한 스키마를 실행하고자 보다 많은 시간을 들이지만, 확실히 이를 이루고자 합니다.

**PR:** 따라서 우리는, “우리”라는 말은 그만해야겠군요, **Eidos**에서는 우리가 열망하는 퀄리티를 전달하기 위해, 지난 12개월 혹은 18개월 동안 모든 타이틀에 대해 훌륭하고 확고하며 성취될 수 있는 승인절차를 진행하며 추진해야 했습니다.

당신이 절차를 승인하는 방식과 독창성, 설계 및 판매와 대륙적 영향력을 관리하는 방법을 살펴보면 흥미로운 부분이 많다고 봅니다. 우리는 다소 대단히 성공적이며 동시에 도전적인 해를 보냈습니다. 또한 당신이 실무 그룹에 신뢰를 쌓은 점이 제게는 흥미로웠습니다. 그로 인해 당신이 다양한 관점을 가진 여러 사람들로부터 좀더 많은 자원을 얻을 수 있었다고 봅니다.



그러면 게임의 색상이 다양해질 수 있다는 부정적인 측면이 있습니다. 아시다시피, 모두의 작은 아이디어를 그냥 수용한다면, 당신이 도달하고자 하는 전반적인 목표에 대한 균형을 유지할 필요가 없어집니다. 하지만, 최소한 그러한 관점을 귀중한 관점으로 여기고 밖으로 빼낼 수 있는 환경이 된다면, 그땐 재미있어지겠죠.

우리는 이런 방식으로 일하며 한 해를 보냈습니다. 이 거래에는 이득이나 매력이 있습니다. 저는 Edios 승인회의에 참석하고 주목하고 기여하게 될 사람들을 Square Enix 에서 받고 싶고, 회의를 통해 자극과 기대되는 사항이 있을 것입니다.

**두 회사에 안정된 절차가 있다는 말로 들립니다. 승인절차는 시간을 들여서 그 실행을 검토한 확립된 절차입니다. 절차는 측량할 수 있고 기술이나 직원은 물론 과정까지도 공유할 수 있는 절차입니까?**

PR: 대규모로 가능하죠. 다름이 아니라, 최근에 우리는 판매, 마케팅 및 퍼블리싱에 대한 특정 데이터 플로의 절차를 분석했습니다. 원하시면 우리 작업 방식에 대한 “하드웨어”를 살펴보십시오. 엄청난 유사점을 발견할 수 있을 겁니다. 그리고 우리가 이러한 일을 실행시키는 방법에 대한 “소프트웨어”도 보십시오.

하지만 우리가 하는 일을 보면 비슷한 점이 많습니다. 우리가 달성할 수 있는 효율성이나 업계 선두권 유지, 상황 개선을 위한 지식이전 등이 그것입니다. 우리에게는 승인 절차가 있는데 매우 논리적이라고 봅니다. 당신이 읽을 수 있도록 서류화되어 있어서 이해할 수 있겠지만, 절차를 실행하기 위해 실제로 사람들이 필요합니다.

**그러니까 모범적인 실행 사례의 공유를 명확한 가능성으로 보고 계시군요.**

PR: 물론이죠. 그것이 내부적으로 이루어지게 될지, 밖으로 눈을 돌려 다른 사람들이 무엇을 하고 있는지 보고 성과 개선을 위해 노력할지 여부가 바로 첫 실마리입니다.

**GDC 개최 즈음에, 저는 Square Enix 미국 스튜디오 설립자인 Fumiaki Shiraishi 와 이야기를 나누었습니다. 이 사안이 그에게 어떠한 영향도 미치지 않을까요? 그가 이룩한 것에 대한 긍정적 혹은 부정적 효과가 있을까요?**

YW: Eidos 는 여러 대륙에 다양한 스튜디오를 가지고 있지만 우리 스튜디오는 도쿄 지역 한 군데 밖에 없습니다. 그러니 스튜디오가 다수 설립될 것이란 점은 결코 이상한 일이 아닙니다. 좀더 다양해 지겠죠.



### Square Enix 의 파이널 판타지(Final Fantasy) XIII

Square Enix 가 최근 과거에 함께 일했던 서구와 일본 퍼블리셔 모두와 비교했을 때 보다 훌륭한 동료와 프로젝트 작업을 진행 중이라는 소문을, 미국인 개발자로부터 들었습니다. 미국에서 함께 일한 사람들로부터 이 소문을 들었을지, 그리고 왜 그런지 솔직한 생각이 궁금했습니다.

YW: 예산 사정이 더 나아서 그랬을까요? 그들이 돈을 더 많이 쓸까요? (웃음)

PR: 환율 때문이겠죠!

YW: 농담입니다! 사실 과거에 우리는 해외 스튜디오에 주문을 한 적이 없었습니다. 그렇지만 일본 국내 스튜디오에서 우리는 국제 시장과 국제적 요구를 모두 설명할 수 없습니다. 때문에, 작년 초반부에 우리는 미국 스튜디오와 유럽 스튜디오에 주문을 하기 시작했습니다.

처음이기 때문에 업무를 철저히 할 수 있기 바라고, 처음이기 때문에 흥분됩니다. 작업 중인 개발자들과 의사소통이 잘 되어 이런 기대를 뛰어넘을 것이라 믿습니다.

Phil 이 몇 차례 언급했지만, 중요한 점, 즉 주요한 핵심어는 “다양성”입니다. 우리는 분명 우리가 다른 존재이고 다른 사람들이란 점을 인정할 수 있게 될 것입니다. 우리가 다른 점을 인정하기 때문에 서로에 대한 상호존경이 있을 것이고, 그것이 바로 우리가 추구하고 받아들여야 할 점이라고 생각합니다.