



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 게임 개발자 조합에 대한 견해 (A View Toward a Game Developers Guild)

Tim Carter  
2009. 9. 30

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4138/a\\_view\\_toward\\_a\\_game\\_developers\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4138/a_view_toward_a_game_developers_.php)

게임 개발자 조합(GDG, Game Developers Guild)란 어떤 단체를 말하는가? 우리는 이러한 단체를 원하고 있는가? 다수 조합에서 볼 수 있는 바와 같이 “우리 부서 소관이 아니다”라는 통명스러운 말로 게임 개발 업계의 발전을 방해하고 있지는 않은지? 혹은 게임 디자이너, 개발자, 제작자 및 조합이 게임 개발 분야에 새로운 패러다임을 도입하기 위한 수단으로 이용할 수 있을까?

### 어떤 종류의 업계가 GDG를 필요로 하는가?

우리 회사는 게임 업계에서 이례적인 “게임 제작사”이다. 게임 제작사란 무엇인가?

게임 제작사는 게임 디자이너에게 최고의 게임 디자인을 제시하도록 요구한다. 이것은 게임 개발자는 “좋은 게임 아이디어가 있어!”라고 말하는 것을 듣고 싶어하지 않는다는 일반 통념과는 정반대이다. 이러한 형태의 회사는 영화 제작사가 만들어진 후 형성되었다. 게임 제작사는 영감을 받아 잘 짜여지고 작성된 디자인을 필요로 하며, 프리 에이전트 디자이너가 최고의 게임 디자인을 갖추고 접근해 오기를 기대하고 있다.

놀랍게도, 많은 사람들이 우리 회사를 물건을 사지 않고 바라 보기만 하는 구경꾼처럼 여기고 있으며(약간 심하게 얘기한 것임) 거의 아무도 전체 게임에 활력을 주는 우수한 디자인을 제출하지 않고 있다.

영화 및 TV 업계 출신인 우리 회사 CFO는 이러한 사실을 거의 믿지 않는다. 영화의 경우, 작가와 감독은 멋진 대본을 작성하여 단편 영화를 제작하기 위해 접시를 닦고 식사 시중을 들고 집을 담보로 잡고 신용 카드를 한도액까지 쓰고 시간과 자유를 얻기 위해 무언가를

한다. 게임 개발 시 이상과 유사한 노력을 기울이는 디자이너는 업무와 관련된 안정성을 필요로 하는 것 같다.

이것은 디자이너가 좋은 아이디어를 갖고 있지 않기 때문은 아니다. 대부분이 그렇다. 디자이너들은 마치 우리 회사가 게임 유통업체인 것처럼 생각하고 찾아온다. 최소한의 것만 하기를 원하며 자신들을 고용하여 아이디어를 사서 게임을 만들기를 바란다.

문제는 우리가 그것을 원하지 않는다는 것이다. 게임 제작사는 그러한 방식으로 작업을 진행할 수 없다. 독특한 비전을 갖고서 입사했으나 결국 이전과 동일한 게임(언리얼 엔진으로 만든 대규모의 브라운 캐슬 슈터)만을 만든 채 퇴사해 버리는 식으로 게임을 제작하는, 일정한 고정 인력을 갖춘 확실적인 조직을 애기하려는 것은 아니다. 우리는 디자이너가 제시한 것 이상의 디자인이 필요하다고 애기한다. 게임 제작사는 게임에 대한 헌신하는 자세를 필요로 한다. 또한 판매 기반을 형성하면서 일련의 소유권 증명(chain-of-title)을 설정할 수 있는 우수한 디자인이 필요하다.

그러나 이러한 사항을 애기하는 경우 디자이너의 대다수가 일에서 손을 떼기 시작한다.

왜 이렇게 처신하는 걸까? 디자이너가 여러모로 깊이 생각한 후 제작 착수 문서와 조기에 플레이 가능한 프로토타입을 사용하여 더 나은 디자인을 만들지 않는 이유는 무엇일까?

(현재 디자인 문서를 제대로 작성할 수 있는 우수한 인력이 많은 편은 아니나) 그들이 할 수 없기 때문이 그러는 것이 아니라

일종의 위험을 감수해야 하기 때문인 것으로 보인다.

### **프리 에이전트 게임 디자이너가 되려고 할 때의 위험성**

게임 회사 X의 중급 게임 디자이너(Will Wright와 같은 디자이너가 아닌)인 경우 몇 년 동안 지원 업무를 맡으며 디자인해 온 사람만이 임시 디자인 작업을 수행하게 된다. 게임에 대한 멋진 아이디어가 있지만 가슴에 담아두고 고용주와 공유하기를 원하지 않는다. 공유하는 경우 현재 작업하고 있는 게임에 흡수되어 버릴 지도 모르기 때문이거나 이 아이디어가 크게 히트치는 경우 이에 대한 보상을 나누어 갖고 싶지 않기 때문이다. 또한 원작이 릴리스될 때까지 좀 더 가다듬기 위해 전형적인 게임 개발사의 집단 토의를 통해 아이디어를 좀 더 정제하는 과정을 거치거나

제작 리소스를 이용하여 게임을 만들려는 열정과 시간이 부족하여 앓아 회사를 그만 두기도 한다(건강관리 혜택도 포기).

최악의 경우, 현재 고용주를 화나게 만들 수 있는 디자인을 제시하여 해고될 수도 있다(일자리와 건강보험 등을 잃게 됨). 실제로 아이디어를 이해하기 쉬운 디자인 문서로 작성하는 경우 유통업체가 문서를 읽고 이해하지 못하면 아이디어를 구현할 수 없게 된다. 비록 문서를 읽는다 하더라도 먼저 버티컬 슬라이스(vertical slice)가 준비될 때까지는 허가가 떨어진 것이 아니다.

따라서 게임 아이디어는 디자이너의 하드 드라이브나 머리 속에 존재하거나 불확실한 상태로 남게 된다.

지금 화제를 약간 바꾸어, 게임 제작사에 관해 얘기해 보도록 하자.

게임 개발사나 게임 유통업체가 아닌 게임 제작사 측면에서는

조기에 완성된 우수한 디자인으로 디자이너를 평가하기도 한다. 영화 제작사의 경우, 영화에 관한 협상을 진행하고 제작 작업에 착수한다. 또한 제작 계획을 세우고 허가 여부와 관계 없이 전체 영화에 영향을 미칠 수 있는 요소를 첨가하기도 한다. 아웃소싱업체 X에서 디자이너 X가 게임 X를 만들기를 진심으로 원한다고 얘기하는 경우 이 디자이너의 아이디어는 투자자 또는 유통업체의 관심을 사로잡는 게임으로 만들어질 수 있다(결국, 하나의 디자인을 통해 최고의 게임이 만들어질 수 있음을 가장 잘 판단할 수 있는 사람은 바로 게임 작성자이다. 아무튼 이것이 바로 영화 업계에서 핵심 인재를 통해 작업해 나가는 방법이다).

게임 제작사는 여기저기를 기웃거리며 아이디어를 찾아 나설 수 있어야 하며, 경비 지출을 최소화하기 위해 내부 제작 리소스를 보유하고 있지 않으므로 제작 결정이 내려진 경우 작업을 바로 진행할 아웃소싱 업체를 마련해 두어야 한다. 또한 투자 관계자의 디자인에 대한 의사를 타진하기 위해 디자인을 제시할 수 있어야 한다. 게임 제작사는 비즈니스를 추진하기 위해 협상을 성사시켜야 하며, 디자인 문서를 옵션으로 제공하거나 디자이너와 공동으로 게임을 제작한다. 이렇게 하려면 우수한 디자인이 필요하고 이 디자인에는 뭔가 매력적인 것이 존재해야 한다. 게임 디자이너는 스웨트 에쿼티(sweat equity) 원리에 따라 디자인 제작에 최선의 노력을 기울여야 한다.

그러나 디자이너들은 고품질의 디자인을 만들기 위해 시간을 할애하지 않는 것 같다. 그들은 단순히 일 자리를 잃지 않고 건강관리 혜택을 계속 받으면서 사장과 좋은 관계를 유지하기를 바란다. 또한 라이트맵 최적화 방법을 익히는 것과 같이 유용한 작업을 할 수 있는 경우에도 디자인 작성과 비전 구현에 자신의 모든 시간을 쏟으려고 하지 않는다.

## 프리 에이전트/제작사 협상 성사의 불확실성

우수한 게임 디자인을 보유하고 있는 게임 디자이너인 경우 게임 제작사에 자신의 디자인을 제출한 후 단 한번의 만남으로 협상이 성사되기를 바란다(제작사를 찾고 있는 4 개의 다른 디자인을 보유하고 있으므로 게임 디자인에 대한 옵션을 언급하기도 한다). 이 협상을 어떻게 성사시킬 것인가?

3 개 또는 5 개 디자인을 게임 제작사에 선보이는 경우 일부는 거래가 성사될 수 있고 일부는 향후에 선정될 수도 있다. 디자이너는 가망이 있기를 희망하면서 디자인에 대한 옵션을 제공하려고 한다(옵션은 디자이너와 게임 제작사 모두에게 왜 도움이 될 수 있다). 적어도 한 가지는 선정될 것이고 프로토타입 작성 자금을 확보하게 될 것이다.

그러나 이것은 협상해야 할 다양한 옵션 계약으로, 이 계약 기간이 긴 경우 디자이너를 얼마나 옥죄어 꼼짝 못하게 할 지 상상해 보라.

어떤 옵션 계약에서는 디자이너의 변호사가 게임 유통 협상을 진행하는 것처럼 업무를 처리하기도 한다. 우리 회사는 디자이너가 버티컬 슬라이스를 제공한 것과 같이 20 페이지 이상의 문서에 몰두하면서 유통업체처럼 최초의 획기적인 디자인을 선보이려고 한 적도 있다.

그러나 게임 제작사는 유통업체가 아니며, 디자인에 관심이 있는 경우 1 년 또는 2 년간 고려해 볼 시간을 달라고 요청하면서 이 디자인을 우선적으로 구입할 권한을 갖춘 후 프로토타입에 반영하고 있다. 게임 제작사는 디자인 옵션을 확보하려고 할 때마다 복잡한 법률 문서에 관한 협상을 벌여야 하므로 비즈니스가 교착 상태에 빠질 수도 있다(10 개 또는 20 개 디자인 옵션을 원하는 경우).

영화 대본에 대한 옵션 또는 주요 인력을 고용하는 경우 영화 업계에서는 이상과 같은 문제를 어떻게 처리하고 있을까?

딜 메모(deal memo)를 작성한다.

딜 메모란 무엇인가?

거래의 요점을 적은 1 ~ 5 페이지 정도의 문서이다. 주요 프로젝트는 딜 메모의 승인 과정과 밀접하게 관련되어 있다.

그러나 '이것은 개략적인 계약이지 않은가?'라고 말할 수 있을 것이다. 그렇다 하지만 그것이 바로 이런 계약의 강점이고 협상을 신속하게 성사시킬 수 있다. 또한 최고의 인재와 자산을 확보하도록 지원해 준다.



개략적인 협상 시 내재하는 위험을 극복하는 방법은 무엇일까? 분쟁이 발생할 때 변호사가 의견의 격차를 더 벌여 놓음으로써 실패로 끝날 수도 있다.

이러한 경우 협상 주안점에 관한 주요 리스트를 보유하고 있다면 좋을 것이다. 신속하게 협상을 진행해야 하는 경우 계약 주안점에 대한 표준 리스트를 참고하여 업무를 즉각 처리할 수 있다. 창작자의 크레딧에서 제작팀에 대한 지불 수준까지 다수의 세부사항을 다루는 표준 리스트를 이용하면 계약의 주요사항을 기록해야 하는 번거로운 과정을 거칠 필요가 없게 된다. 이상과 같이 하면 협상을 간편하고 신속하게 처리할 수 있지 않을까?

### 게임 제작사가 되는 경우의 위험성

게임 제작사가 우수한 게임 디자인(문서 및/또는 프로토타입)을 확보하고 옵션 사항 또는 공동 제작 협상을 진행하고 있다고 해 보자. 현재 어떤 문제점이 있다고 생각되는가?

게임 제작사가 내부 프로토타입 또는 제작 역량을 보유하고 있지 않다는 점이 문제가 될 수 있다(디자이너가 압박감 없이 게임의 초기 비전을 고안해내는데 수개월을 할애할 수 있어야 함). 현재 디자이너는 프로토타입을 만들고 전체 제작을 지원하기 위해 제작팀의 일원으로서 일해야 한다.

해당 작업을 위해 고용한 주요 인력을 특정 기간 동안만 이용할 수 있으므로 시간에 대한 압박감을 가질 수 있다(옵션에 대한 시간 제한과 함께).

이러한 경우 파생되는 위험을 감수해야 하고 부적절한 아웃소싱 업체 또는 사람을 고용할 수도 있다. 이 업체와 인력이 우수한 자질을 가졌음을 어떻게 알 수 있는가? 이들의 순위를 매길 수 있는 전문적인 표준이 존재하는가? 자질이 떨어진다고 판단될 때 이들을 대신할만한 리소스를 보유하고 있는가? 제작에 착수한 다음 현재 보다 나은 인력이 필요하거나 최종기한을 맞추지 못할 것으로 예상되는 경우 신속하게 제작 인력을 보강할 수 있는가?

## 게임 개발자 조합

이것이 표제에 적혀있는 것을 보았으리라고 생각된다.

사람들은 대개 게임 개발자들이 GDG 를 통해 작업시간 개선과 급여 향상을 위해 투쟁하게 될 것이라고 생각한다. 이것이 바로 틀에 박힌 진부한 사고 방식인데,

고정관념일 뿐이고 절반의 진실일 수 있다.

다양한 영화/TV 조합 조합조차도 부지런하지 않고는 살아남을 수 없다. 그들은 작업을 수행해야만 하고 이렇게 일을 할 때 결과물 만들어 낼 수 있다. 그들은 열심히 노력한다.

GDG 를 설립하는 경우 모든 측면에서 이점이 존재할 수 있다.

영화 및 TV 분야의 조합은 구성원에게 집단적인 건강관리를 제공하고 있으며 개별 구성원이 프리 에이전트로서 향상된 활동을 펼치도록 지원하면서 전체적인 미디어 품질을 개선하고 있다. 이와 유사한 지원을 통해 다수의 게임 디자이너는 현재의 고용주를 떠나 프리 에이전트로서 꿈에 그리던 게임을 만들어 보겠다는 비전을 세울 수 있는 용기를 얻게 된다.

다양한 영화/TV 조합의 계약 시 표준 거래 조건을 통해 관계자들은 신속하게 계약을 체결할 수 있다. 제작사가 감독과 신속하게 계약을 체결하기를 원하는 경우 딜 메모를 통해 기본 조건을 작성하게 된다. 조합 규정은 양 당사자가 공통된 기반으로 사용할 수 있는 적절한 대안이 될 수 있다. 또한 이를 통해, 단일 협상의 주요사항을 상세히 작성해야 하는 긴 협상 과정으로 인해 교착상태에 빠지지 않고 협상을 성사시켜 프로젝트를 수행할 수 있다. 이상과 동일한 내용을 게임 업계의 패러다임에도 적용할 수 있다 (프리 에이전트 게임 디자이너와의 협상 시 적용할 수 있는 사항은 IGDACS(International Game Developers Association Crediting Standards)로, 기본적인 게임 디자인 옵션 계약에서 따르고 있는 표준이다.

협상이 이루어진 후 프로젝트 수행 시 프로토타입 작성과 제작에 대한 허가를 얻게 되고 GDG 는 게임 제작사의 아웃소싱 프로세스에서 표준화와 보안을 제공한다. 영화/TV 분야의 조합은 제작사와 협력하여 프로젝트 참여자들에게 위치, 사무실 설비, 주요 인력에 대한 정보를 제공하며, 필요한 경우 하루 기준으로 외부에서 임시 직원을 고용하는 업무를 맡기도 한다. GDG 에서도 이상과 동일한 사항을 제공할 수 있다. 만일 상황이 나빠진다면(조합에 가입한 아웃소싱 업체가 실수를 한다면) 게임 제작사는 해당 상황을 시정하고 온라인으로 새로운 제작 역량을 신속하게 확보하게 된다.

개발 인력을 게임 스튜디오의 직원 명부에 영구히 등록해 둘 필요가 없는 핵심 팀/아웃소싱 모델에 관해 얘기하자면, 제작 인력의 경우 결정적인 시기에 힘든 작업을 수행하나 여러 프로젝트로 옮겨 다니며 장기간 작업 공백이 생김에 따라 그러한 노력이 무의미해질 수도 있다.

GDG는 전문인력 개발과 멤버의 인정에 깊이 관여할 것이다. 다양한 코스를 제공하고 아웃소싱 멤버는 다양한 미들웨어 플랫폼을 사용하는 개발자로서 공식적인 자격을 갖추 수 있다. 이를 통해 게임 제작사가 임시 기간 동안 주요 게임의 제작 인력을 확보할 수 있도록 지원한다.

영화/TV 조합처럼 GDG는 지역 개발에 적극적으로 관여하여 세금 공제에서 임시 제작 시설(게임을 만드는 몇 개월 동안 많은 아웃소싱 업체를 만나게 되는 장소임)까지 모든 것을 확보하고 새로운 인재를 위한 교육 시설을 마련하기 위해 노력한다.

## GDG 시작 방법

GDG를 어떻게 시작할 것인가? 다음과 같이 두 가지 옵션을 생각해 볼 수 있다.

첫 번째 옵션: IGDA가 GDG의 권한을 맡아서 운영하도록 할 수 있다. 이 단체는 게임 개발에 대한 내용을 알고 있으므로 조합 업무를 간단히 처리할 수 있을 것이라고 생각된다. 그러나 IGDA는 이러한 역할을 수행하는 것을 원하지 않고 있다.

두 번째 옵션: 기존의 엔터테인먼트 조합 중의 하나인 SAG, AFTRA, ACTRA, DGA, DGC, IATSE를 통해 GDG를 결성할 수 있다. 이러한 단체는 이미 잘 구축되어 있지만 게임 개발을 이해하지 못하는 단점이 있다.

다른 옵션을 고려하면서 적절한 조합을 찾아 보아야 한다. 가능하다면 협상 테이블에서 우리의 입장을 대변해 줄 관계자를 찾는 것이 좋겠다.

## 결론

할리우드의 주요 영화 스튜디오(게임 업계의 유통업체에 해당)는 다양한 조합에 가입하고 있다(할리우드의 블록버스터 영화의 마지막 자막에서 조합 마크를 볼 수 있음). 이렇게 가입하는 데에는 이유가 있다. 영화 조합은 단체 교섭을 통해 그들의 요구사항을 관철하기를 원하며 이러한 작업이 시위를 벌이는 것 보다 더 많은 것을 제공한다(소수의 사람들만이 로널드 레이건이 영화 배우 조합의 대표로 활동했음을 알고 있다). 조합은 노사 양측에 조직설립, 보증 및 표준화 등을 제공한다.

이상과 동일한 내용을 게임 업계의 패러다임에도 적용할 수 있다. 벤처 투자자인 경우 협상이 성사되기를 원하며 개별 디자이너의 재능을 파악할 수 있기를 바란다. GDG가 결성되면 우리와 같은 게임 제작사는 도움을 받을 수 있다. 또한 이 조합을 통해 게임 업계가 안정화되고 상당한 잠재력을 가진 프리 에이전트 게임 개발의 새로운 세계가 구축될 것이다.