



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

전성기를 맞은 게임산업 (Ludus Florentis: The Flowering of Games)

제임스 포트노우 (James Portnow)
가마수트라 등록일 (2009.8.27)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4118/ludus_florentis_the_flowering_of_.php

[비디오 게임 산업이 현저한 변화를 겪고 있다. 영국계 게임 개발업체인 Divide By Zero의 제임스 포트노우는 게임들의 단순화에서 배포망의 변화에 이르기까지 게임 산업이 겪고 있는 변화들을 분석하는 한편, 이것이 크리에이티브 매개체로서의 게임에 의미하는 바가 무엇인지 살펴봤다.]

모두가 이미 느끼고 있겠지만, 게임 산업 내에 변화의 바람이 불고 있다. 우리는 지금 변화의 중심에 서 있다. 그것도 아주 커다란 변화 말이다.

여기서 변화라 함은 사업방식이나 사업대상의 변화와 같은 단순한 “게임 산업 내의 변화”를 말하는 것이 아니다. (물론, 이 역시 현재 우리가 겪고 있는 변화의 일부이기는 하다.) 훨씬 더 큰 범주의 변화를 이야기하는 것이다. 게임 산업을 둘러싼 조류가 바뀌고 있다고나 할까...

(개인적으로 이 같은 변화가 게임 산업을 어떻게 바꾸어 놓을 것인지 기대되는 것은 사실이나) 그렇다고, 게임 산업의 변화에 대해 지나치게 극적으로 묘사하거나 옹호하려는 것은 아니다. 다만, 현재 우리가 게임 산업, 생활 매개체, 더 나아가 인성의 변화까지도 예상할 수 있는 매우 중요한 위치에 서 있음은 틀림없는 사실이라고 말하고 싶다.

따라서, 이 글에서는 현재 우리가 겪고 있는 변화들에는 어떠한 것이 있는지, 이러한 변화를 겪게 된 배경은 무엇인지, 그리고 이러한 변화가 향후 우리의 삶에 의미하는 바가 무엇인지를 분석하고 정의하려 한다.

변화

당초 처음 글을 쓰기 시작했을 때에는 글의 첫머리에 필자가 생각하는 변화에 대한 정의를 내리고 글을 시작하려 했었다. 그러나, 필자로 하여금 그러한 정의를 내리게끔 한 배경과 논리적 사고과정들이 우선적으로 제시되지 않는다면, 읽는 이들이 이에 공감하기 어려울 것이라는 생각이 들었다.

때문에, 우선은 변화에 대한 정의를 내리지 않기로 한다. 모두 함께 인내심을 갖고 이러한 변화의 배경이 무엇인지 알아보고, 그리고, 우리의 삶에 영향을 미치게 될 지 생각해 보도록 하자.

배경

게임스쿨의 등장(Game schools)

사상 처음으로 고등교육의 중심지에서 “게임 개발”이 교육되고 있다. 동 과목에 대한 학사 과정이 개설되어 있는 DigiPen 공대에서 석사 학위 과정이 개설되어 있는 USC(사우스캘리포니아 대학), CMU(카네기 멜론 대학) 등 유명 대학에 이르기까지, 다양한 고등교육기관들이 게임 산업에 본격 진출하기에 앞서 엄격한 게임 개발 훈련을 받을 수 있는 기회를 제공하고 있는 것이다.



그러나, 그보다 더욱 중요한 점은 이들 교육 기관들이 차세대 게임 개발자들에게 기업적 환경이 구축되지 않은 채 마음껏 혁신과 창조를 추구할 수 있는 장소를 마련해 준다는 점일 것이다.

게임스쿨의 역할은 필름스쿨의 역할과 같다. 이들 게임스쿨들은 적극적인 실험과 (즉각적으로 수익을 내지는 못하더라도) 가치 있는 연구들을 위한 장이 되어 게임 개발에 헌신적인 젊은이들에게 서로의 장점들을 배우고 힘을 모아 새로운 아이디어들을 창출해 내는데 필요한 요소들을 제공한다. 게임계의 조지 루카스, 프란시스 코폴라, 마틴 스콜세지 등은 바로 이들 게임스쿨에서 나올 것이다.

새로운 아이디어 및 이를 현실화시킬 수 있는 툴들을 갖춘 게임스쿨 졸업생들이 증가할수록, 게임스쿨에서는 게임산업 내에서 당연히 주어지지 않는 기회들(예- 수년에 걸친 게임연구를 할 수 있는 기회, 수익성에 연연하지 않고 게임을 연구할 수 있는 기회 등)을 찾을 수 있음을 알게 되는 이들도 늘어날 것이다.

물론, 아직까지 학계와 업계가 많은 부문에서 의견 일치를 보고 있는 것은 아니기 때문에 양측 간에 더욱 많은 소통이 요구되는 것이 사실이다. 그러나, 이 역시 조금씩 변하고 있다. 학계와 업계가 서로에게서 부정할 수 없는 가치들을 발견하기 시작했다.

1 세대 비디오게임 키드의 성장

과거 가정용 비디오게임과 함께 자란 1 세대 비디오게임키드가 책임감 있고, 영향력도 있는 성인이 됐다. 이들은 각자의 여가활동(게임)에 투자할 수 있는 충분한 자본력은 물론 이를 골프나 영화감상 못지 않은 정당한 여가활동으로 인정받고자 하는 강한 욕구도 갖고 있다.

어른이 된 이들이 보는 영화들은 어린 시절에 봤던 영화들과는 다르다. 게임 역시 마찬가지다. 이들은 새로운 종류의 게임, 완속미와 사상을 갖춘 게임, 바쁘고 지치는 일상에 적합한 게임, 배우자 및 가족들과 함께 즐길 수 있는 게임 등을 원하고 있다.

이러한 수요는 우리가 생각하는 비디오게임의 경계를 확대시키고 있다. 비디오게임은 신시장을 개척함으로써 우리들로 하여금 게임이 포괄할 수 있는 범위를 재고하도록 만들고 있다. 심지어는 이러한 경험들을 가능케 하는 새로운 게임 배포 방식 및 게임 플랫폼들마저 고려토록 하고 있다.

게임인구의 급증

이제 더 이상 ‘게이머’란 단어는 큰 의미를 지니지 않는다. 기껏해야 한 때 다른 이들보다 훨씬 더 비디오게임에 열중했던 이들을 낮춰 부르는데 쓰였던 대표적 표현이었을 뿐이다. 오늘날 게이머는 우리의 어머니와 할머니, 그네를 타는 다섯 살짜리 아이이며, 교통 경찰, 변호사, 의사, 영화배우이기도 하다.

넓어지는 연령대가 게임업계로 하여금 각각의 니즈에 부합하는 게임들을 개발할 것을 요구하고 있으며, 시장의 원리에 따라 게임업계 역시, 천천히, 이러한 요구에 부응하기 시작했다. 개발자들이 바라 마지 않는 이른바 ‘유니버설 게임(Universal Game)’을 만나볼 수 있게 될 수 있는 날도 이제 머지 않았다.

다양한 게임플랫폼의 등장

4 년 전만 해도 게임개발이란 3,000 만달러 짜리 프로젝트였으며, 개발 대상 플랫폼도 PS2 아니면 Xbox 인 경우가 대부분이었다. 그러나, 지금은 일대 혁명이 일어났다 할 수 있을 정도로 상황이 크게 바뀌었다. 게이머의 인구가 수백만 명에 달하면서 “쉽게(즉, 적은 비용으로)” 개발이 가능한 게임 플랫폼들도 크게 늘어났기 때문이다.

이들 새로운 게임플랫폼들은 게임 개발자가 되기 위한 진입장벽을 낮추는데 기여하여 창출되는 콘텐츠의 수를 증가시키고, 개발자들의 위험 수반 의지를 고취시키고 있다. 즉, 게임플랫폼의 증가가 게임산업의 혁명을 이끌고 있는 것.

현재 iPhone, Facebook, Xbox Live, PSN, DSiWare, Steam, Browser Based Games 등의 플랫폼에서 일어나고 있는 혁명들은 3,000 만달러 짜리 프로젝트인 <할로(Halo)> 시리즈보다 게임 산업의 미래에 더욱 큰 영향을 미칠 것이 분명하다.

기술의 진보

우리가 앞으로도 항상 기술적인 면에 의해 제약을 받게 될 것이라는 건 부인할 수 없는 사실이지만, 마침내 매우 중요한 균형점에 도달했다는 점에는 주목할 필요가 있다.

비디오게임의 등장 이래, 비디오게임 산업의 성장을 제약해 온 것은 바로 게임의 비주얼 이었다. 개발자들은 게임을 아이들의 놀이로 분류하고는 (사람들은 상상력이란 아이들이나 필요로 하는 것처럼 여기는 듯 하다.) 게임이란 매개체를 통해 전달될 수 있는 경험들을 제한했다.

그러나, 오늘날 비디오게임의 비주얼은 그 수준이 크게 높아졌으며, 개발자들 또한 더 이상 그래픽적인 면에만 총력을 기울이고 있지 않다. 즉, R&D, 디자인, 스토리, 사운드, 음악 등 다양한 면에 대한 투자가 더욱 늘어날 것이라는 이야기다.

틀

우리는 게임의 기술적인 면 못지 않게 게이머들의 기술활용 능력 면에서도 제약을 받고 있다. 10년 전만해도 결코 침투할 수 없는 심오하고도 어려운 불가사의의 벽처럼 느껴졌던 게임개발은 이제 훨씬 친숙해진 개념이 되었다.

물론, 그렇다고 해서 여전히 게임개발이 캠코더를 들어 전원 스위치를 켜는 것만큼이나 쉬운 일이 된 것은 아니다. 그렇지만, 개인적으로 8살짜리 아이들이 소행성(asteroids) 게임들을 리메이크하고, 대학생들이 차세대 게임 경험들을 개발해 내는 것들을 목격한 적이 있다.

사용 가능화 단계의 툴들이 늘어남에 따라 게임산업은 점차 시장성 있는 게임의 개발비용이 크게 감소하고 게임개발에 필요한 전문성도 크게 줄어드는 시대로 진입하고 있다. 물론, 이는 수많은 졸작들이 만들어질 수 있음을 의미하기도 하지만, 게임개발의 독립성을 더욱 강조함으로써 훨씬 더 많은 훌륭한 작품들이 만들어 질 수 있음을 의미하기도 한다.



결론

종합해서 말하자면, 상기 요인들 중 어느 하나만 없었더라도 현재 우리가 놓여있는 이러한 상황을 만나기는 어려웠을 것이다. 이들 요인들은 각각 우리에게 다음과 같은 놀라운 결론들을 제공해 준다:

1. 게임스쿨의 등장은 우수한 자질을 갖추고 혁신을 추구하도록 권장되는 게임개발자들이 더욱 많이 배출되고 있음을 의미한다.
2. 저렴한 비용의 게임플랫폼은 비용에 구애 받지 않는 실험적 개발이 가능해졌음을 의미한다.
3. 한층 개선된 게임개발 툴들은 게임의 개발비용을 크게 낮추어 줌으로써 아마추어 게임개발자들의 증가와 규칙에 억매이지 않는 자유로운 게임개발을 가능케 했다.
4. 넓어지는 게임연령층은 그간 선보이지 않았던 새로운 종류의 게임들을 필요로 하고 있다.
5. 가정용 게임기와 함께 성장했던 1세대 비디오게임 키드들은 재정적으로 새로운 종류의 게임개발을 후원할 수 있는 위치에 서 있으며, 게임을 정당한 크리에이티브 매개체로 보일 수 있도록 기여하고 있기도 하다.

6. 게임개발에 있어서 더 이상 그래픽 관련 부분이 개발예산의 대부분을 차지하지 않는다.

이를 종합해봤을 때 내릴 수 있는 결론이 있다면?

변화 (앞서 약속한 바 있듯이)

간단히 말해, ‘게임’의 변화는 불가피한 것이었다.

사람들의 게임에 대한 열정은 경제적 여건의 변화와 무관하지 않다. 개발비용 부담이 적은 새로운 게임플랫폼, 새로운 개발기술과 장르들이 속속 등장하고 있는 가운데, 기존의 AAA 게임 산업 및 3,000 만달러 짜리 프로젝트 게임 스튜디오가 게임 산업에 뛰어들길 원하는 열정적인 인재들을 모두 채용할 수는 없는 노릇이기 때문이다. 그리고, 그간 ‘비디오게임’ 세계와는 무관하다고 여겨져 왔던 재정적 뒷받침들을 감안할 때 누군가는 그 기회를 잡게 될 것이 분명하다.

이는 다시 말하면 앞으로 새로운 장르, 새로운 주제, 새로운 플레이 방법의 게임들이 등장할 것임을 의미한다. 앞으로 사람들은 상상할 수 없는 방법으로, 현재로써 생각도 할 수 없는 도구들을 통해 게임을 즐길 수 있게 될 것이다.

따라서, 향후 만나볼 수 있는 게임경험을 제약하는 있다면 그것은 시장이 아니라 상상력의 부족이 될 것이다.

한편, 이러한 다양화가 게임산업의 세분화를 가져올 가능성도 있다. (오늘날의 ‘시리우스 게임(serious games)이 대표적 예다.) 그러나, 그보다는 단순히 게임개발자 층을 확대시키고 게임 산업을 분권화시킬 가능성이 더 높다.

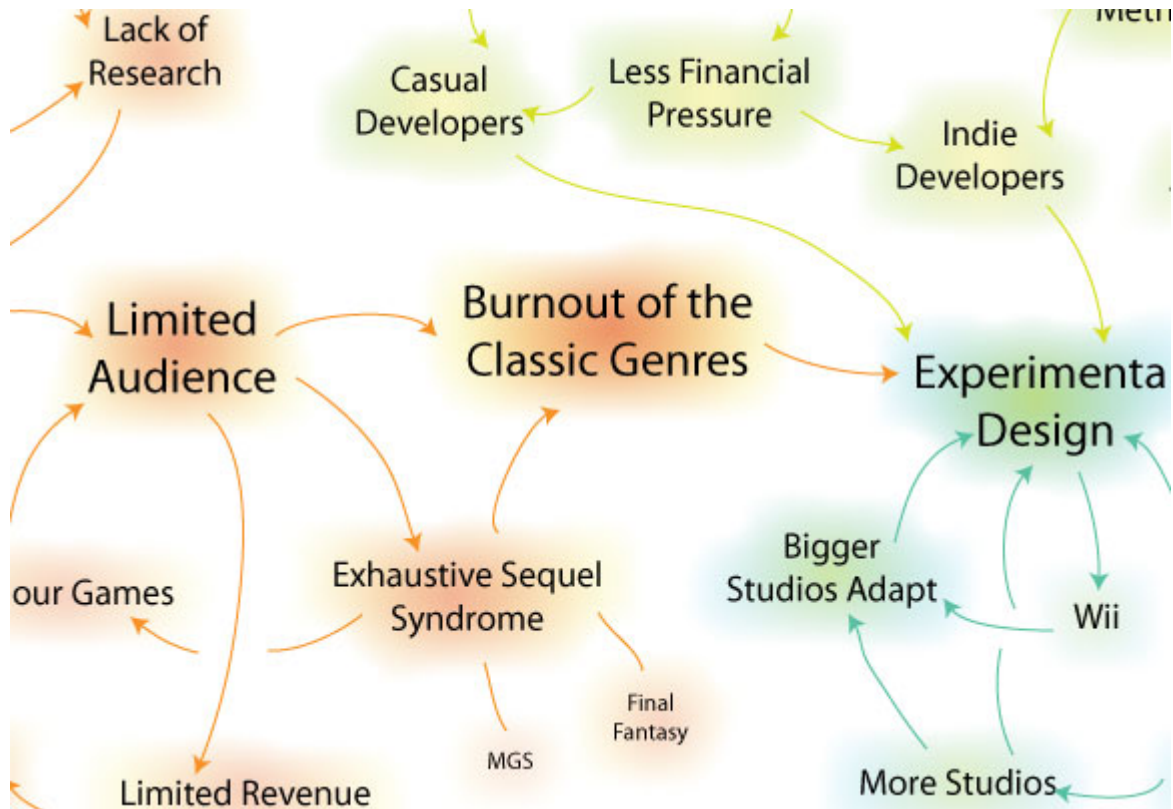
현재 게임산업을 이끌고 있는 대형 퍼블리셔들과 게임콘솔 제조업체들이 향후에도 현재 장악하고 있는 게임분야에 대한 주도권을 이어가게 될 것이란 점에는 의문의 여지가 없다. 그러나, 이들 대다수는 앞서 열거한 바 있는 변화들을 주도할 신흥시장이나 소규모 프로젝트 그룹들에 대항할 준비가 되어 있지 않다.

새로운 플랫폼들은 개발자들에게 시장에 진입할 수 있는 새로운 방법들을 제공하는 한편, 다양한 소형 퍼블리셔 및 개발자들을 위한 공간을 열어줄 것이다. 이는 궁극적으로 소규모의 집중된 그룹들로 하여금 틈새시장만을 공략하는 것이 상업적으로 가능해지도록 하는 한편 ‘게임’의 범주 확산을 가속화시킬 것이다.

참고

필자는 이 글을 쓰기에 앞서 글을 쓰게 된 것에 대해 언급한 적이 있었는데, 이를 알게 된 코넬대의 첼시 휴이라는 학생으로부터 한 이미지를 전달받았다. 이러한 주제가 이처럼 논리 정연하게 고려될 수 있다는 사실이 놀라울 따름이었다.

젊은 학술인들이 바라보는 현재 게임이 나아가고 있는 방향에 대한 생각과 우려들을 더욱 자세하게 엿볼 수 있다는 점에서 주목할 만 하기에 다음과 같이 덧붙인다.



(크게 보려면 클릭)

대의

당초 필자는 게임산업 내의 새로운 움직임을 옹호할 의도가 없음을 밝힌 바 있다. 글을 쓰는 것이 필자로 하여금 이에 대해 재고하도록 만들었다. 오늘날 게임은 세계에서 가장 중요한 매스 미디어 중 하나가 되어 가고 있다; 우리는 지금 이 순간 게임이란 매개체를 텔레비전의 가장 나쁜 단면으로 남기고 말지, 혹은 유례없는 어떤 것, 즉, 우수한 인터랙티브 아트로 만들 것인지 결정해야만 한다.

이러한 사고는 많은 이들을 두렵게 한다. 사람들은 종종 “예술로서의 게임”을 주장하는 이들을 재미를 맛아가고 모두를 독립적 개발자로 전환시키려는 이들로 치부하는 경향이 있다. 분명히 말하지만 예술은 그런 것이 아니다.

예술이 가리키는 바는 간단하다. 여러분의 관객들에게 각자의 삶을 풍요롭게 할 수 있는 무언가를 제공하는 것이다. 관객들이 여러분의 예술과 상호작용하고 있지 않을 때에도 말이다. 이미 많은 게임들이 이러한 방식으로 예술 작품이 되었고, 앞으로도 더욱 많은 작품들이 나올 수 있다.. 그리고, 필자는 이 같은 방향으로 매일 크고 작은 진전들이 이루어지고 있음을 본다.

왜냐고? 수익을 창출하는 것과 무언가 가치 있는 일을 하는 것이 반드시 상반되는 개념일 필요는 없기 때문이다. 아무도 우리에게 칸막이 벽들을 부수어 버리거나 블록버스터 게임을 만드는 일을 그만두도록 요구하지 않는다. 또한, 따분하고 재미없는 프랑스 예술 같은 게임들만 원하는 이들도 없다. 사람들이 우리에게 요구하는 것은 단 한 가지, 당황하거나 부끄러워하지 않고 매스 미디어로서의 위치를 수용하는 것이다.

게임산업이 다가오는 변화의 시간 동안 대중들이 요구하고 있는 단 한가지, 매스 미디어로서의 게임의 위치를 수용하는데 실패한다면, 우리는 미래에 대한 주도권을 잃고 오늘날의 영화나 텔레비전이 처한 상황을 맞게 될 것이다. 그러나, 빠른 시간 내에 게임산업이 이러한 변화를 받아들인다면, 다양한 게임플랫폼들이 우리로 하여금 게임산업의 미래를 주도할 수 있도록 해 줄 것이다.

게임산업 내의 조류가 변화하고 있다. 우리가 이 같은 변화에 대응할 수 있으리라고 확신할 수는 없지만, 이를 수용할 수 있음은 확실하다.