



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 테트리스의 승자

Chris Remo

가마수트라 등록일(2009. 9. 10)

([http://www.gamasutra.com/view/feature/4129/the\\_man\\_who\\_won\\_tetris.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4129/the_man_who_won_tetris.php))

알렉세이 파지노프(Alexey Pajitnov)의 영원한 퍼즐게임인 콘솔용 *테트리스(Tetris)*의 라이선스를 따낸 이야기는 역사적 연대기 속에서 전형적인 저작권 협상이라기 보다는 차라리 첩보 모험처럼 들린다. 그 주인공인 헝크 로저스(Henk Rogers)가 분명 바쁘게 지낼 필요는 없다.

하지만 그는 그만큼 바쁘다. 그는 *테트리스* 프랜차이즈의 다양한 측면의 라이선스를 취득하고 이를 개발한 테트리스 컴퍼니(The Tetris Company; TTC), 블루 플래닛 소프트웨어(Blue Planet Software)와 테트리스 온라인(Tetris Online)을 지휘할 뿐 아니라, 가상세계 플랫폼인 *블루 마즈(Blue Mars)*를 개발하는 아바타 리얼리티(Avatar Reality)의 설립자이자, 세계의 화석연료 의존도 감소를 목적으로 하와이에서 출범한 블루 플래닛 재단(Blue Planet Foundation)의 설립자이다.

로저스는 또한 초창기 컴퓨터 롤플레이팅 게임인 *더 블랙 오닉스(The Black Onyx)*를 창작하고 1984년 일본에 살고 있을 당시 자신이 운영하는 볼릿 프루프 소프트웨어(Bullet Proof Software)를 통해 발매시켰다.

로저스는, 던전 드래곤(Dungeons & Dragons)과 일본에서 최초로 발매된 웨스턴 RPG(Western RPGs) 게임들 중 하나인 *위자드리(Wizardry)*에 영감을 받아서 곧 프랜차이즈에 복귀할지도 모른다.

가마수트라는 베테랑 기업가이자 개발자인 로저스와 마주 앉아 *테트리스*의 도움을 받아

그저 전쟁을 없애겠다는 그의 야심 찬 목표는 물론, 게임산업 안팎에서 그가 겪은 과거, 현재와 미래의 수많은 경험에 관해 폭넓은 논의를 나누었다.

**올해는 테트리스의 25주년입니다. 처음부터 꽤 오래 테트리스와 함께 했던 사람으로서 기분이 어떠신가요?**

헝크 로저스(HR): 일종의 입증이 되는 거죠. 처음 제가 *테트리스*에 뛰어든 당시 다른 회사에 있던 제 동료들 중 상당수는 “자네, *테트리스*는 고전이라네. 식은 죽 먹기지” 라고 말하더군요. 1988년의 일입니다.

우리는 거대 기업을 물리쳐야 했고, 저는 노력했습니다. *테트리스* 저작권을 손에 넣기 위해 제가 할 수 있는 것은 무슨 일이든 했습니다. 변화를 겪는다는 것은 좋은 일입니다. [웃음]

**모스크바에서 그들이 한 것처럼 저작권 문제가 해결된 겁니까?**

HR: 업계에서 그렇게 해결해야만 했던 저작권 협상 문제를 가진 사람은 없다고 봅니다. [웃음]

저는 일본에서 1988년에 이미 PC와 닌텐도용 테트리스의 특허를 냈습니다. 그래서 *테트리스*가 게임 보이(Game Boy)에 꼭 들어맞는 게임이라고 여길 당시 이미 *테트리스*를 출판하고 있었습니다. (당시 닌텐도 미국 지사장이었던) [미노루] 아라카와씨와 협상했더니 그는 “해 보시죠!”라고 말하더군요. 1989년 2월에 모스크바로 건너가서 소프트웨어부(Ministry of Software)를 추적해 냈습니다.



마치 어드벤처 게임의 주인공이 된 듯했습니다.

아무도 제게 어디로 가야 할지, 누구를 만나야 되는지 이야기해 주지 않았으니까요. 사실, 저는 당시 소련에 초대받은 여행자는 아니었습니다. 누구와도 이야기를 해서는 안되었지만 어쨌든 저는 했습니다. 정말 어드벤처 게임과 다를 게 없었죠.

**아직 아라카와씨와 관계를 유지하는 것은 맞습니까?**

HR: 아 네, 상당한 정도로요. 우리가 바로 지금 도모하고 있는 큰 일은 *테트리스 온라인*을 모바일 *테트리스*처럼 유행하도록 만드는 것입니다. 지난해 모바일 *테트리스*는 휴대폰에서

판매되는 전체 게임의 10 퍼센트를 차지했습니다. *테트리스 온라인*으로 시작하는 겁니다!

저는 아라카와씨와 제휴관계를 맺고 있습니다. 그리고 알렉세이(Alexey)는 새로운 회사의 투자자들 중 한 사람이기도 합니다. 그는 사장이고 모든 일을 경영합니다. 저는 회장이구요.

**결국 지금도 알렉세이와 함께 일하는 것은 어떤가요? 당신은 항상 진보적인 듯이 보였는데, 그는 그 일에 흥미가 덜하지 않습니까?**

HR: 예. 아주 느긋한 사람이죠. 그는 자신이 게임을 만들었다는 사실을 좋아하지만 락스타(rock star)가 되기는 싫은가 봅니다. 우리는 그럭저럭 잘 해낼 수 있으니 괜찮습니다.

저는 알렉세이와 많은 일을 합니다. 알렉세이는 1년에 서너 차례 하와이에 옵니다. 저는 다른 곳에서 그를 만나죠. 처음에 둘이 상의하지 않고서는 *테트리스*에 대한 어떤 중요한 일도 하지 않습니다.

우리엔 팀이 있습니다. 저는 블루 플래닛 소프트웨어에 팀이 있구요. 우리는 브랜드 관리를 하고 게임 개선을 위한 방법을 모색하기도 합니다. 연구개발을 하고 때로는 *테트리스*의 새로운 버전을 만들기도 합니다.

기본적으로, 우리가 새로운 버전의 *테트리스*를 만들 때 우리 라이선시(라이선스 보유자)들 모두에게 샘플을 전달하며 이렇게 말합니다. “자, 이대로 가시면 됩니다!”. 라이선시가 믿기 어려운 제품을 제작한다면, 그때 바로, “최선을 다하십시오!” 입니다. 하지만 때때로 우리는 밖으로 나와 또 다른 게임을 만들기도 합니다.

**블루 플래닛과 테트리스 컴퍼니와 구별되는 차이가 무엇일까요? 어떻게 작용하죠?**

HR: 1996년 기억을 떠올려 보면, 알렉세이가 자신의 저작권을 주장할 수 있도록 제게 도움을 요청했던 적이 있습니다. 소련 이외 지역에서의 최초 *테트리스* 에이전트인 소련외국무역협회(ELORG) 잔당들이 전세계에 저작권 및 상표권을 등록하였습니다.

그들은 “우리 것이다”라고, 알렉세이는 “내 것이다”라고 하던 상황입니다.

그래서 제가 그를 도왔습니다. 약 1년에 걸친 협상 끝에, 우리는 결국 함께 일하기로 결정했습니다. 저는 블루 플래닛 소프트웨어라는 회사를 설립했고, 다른 측인 ELORG과 50/50의 테트리스 컴퍼니 지분을 소유했습니다. 알렉세이는 블루 플래닛 편이었죠. 제 편 말입니다.

10년이란 세월이 빨리 흘러 2005년이 되어서, 제가 ELORG 주식을 모두 사들이기에 이르렀습니다. 알렉세이와 저는 테트리스 홀딩(Tetris Holding)이란 새로운 회사를 설립했고, 저는 ELORG에서 사들인 모든 상표권 등록을, 그리고 알렉세이는 자신이 소유한 저작권(rights)를 테트리스 홀딩에 넣었습니다. 우리는 테트리스 홀딩에서는 파트너 관계인 셈이죠. 테트리스 컴퍼니는 50%는 테트리스 홀딩이, 나머지 50%는 블루 플래닛의 소유로 되어 있습니다.

모든 라이선스들은 테트리스 컴퍼니에서 오고, 저는 회사를 대신해서 서명을 합니다. 역사적으로 일이 처리된 방식에 따라, 작업은 모두 블루 플래닛 소프트웨어에서 처리됩니다.

**블루 플래닛은 아바타 리얼리티(Avatar Reality)와 관계가 있나요?**

HR: 아니오, 별도의 회사입니다.

**아바타 리얼리티사의 가상세계 게임이 블루 마즈(Blue Mars)라고 불리던데도 말입니까?**

HR: 예, 확실합니다.

**이름의 원래 컨셉트가 행성개조(terraforming) 같은 것이 아니었나요?**

HR: 아니오. 전혀 아니었습니다.. [아바타 리얼리티]는 전에 게임을 만든 적이 없습니다.

한참 전으로 거슬러 올라가서, 제가 일본에서 볼릿 프루프 소프트웨어라는 출판업체를 운영하던 시절이 있었습니다. BPS죠. 두문자어가 BPS인 좀더 괜찮은 뜻을 찾아 보았더니, "bits per second(1초간 비트수)"가 있더군요. 그래서 떠올린 것인 볼릿 프루프 소프트웨어(Bulletproof Software)입니다. 이 회사가 하는 일은 모두 테트리스 뿐입니다. 아바타 리얼리티와는 관계가 없습니다.

행성개조된 화성(마즈)에 있어서는, 지금 사람들이 화성을 생각하면, 붉은 행성을 떠올립니다. 그래서 우리가 푸른 화성(블루 마즈)을 이야기하면, 사람들은 "아, 색깔을 빠꾼 겁니까? 무슨 일이죠?"라고 반응하게 되죠.

우리는 행성을 개조해서 지구처럼 보이게 만들었습니다. 그 사업으로, 우리가 하고 있는 일은 화성에 도시를 건설하고자 하는 회사에게 땅을 임대하는 겁니다. 각 도시는 *세컨드 라이프(Second Life)*와 같죠. 우리는 이들에게 기반시설, 거래 방법, 그리고 3D 세계를

제공하고 있습니다.

우리는 가장 아름다운 3D 세계를 가지고 있습니다. 우리는 멋진 아바타를 만드는데 집중했습니다. 그 회사의 핵심 그룹이 바로 스퀘어(Square) 영화기술을 만든 사람들의 핵심 그룹입니다.

**아, 영화, 더 스피릿츠 위드인(The Spirits Within) 제작팀 말입니까?**

HR: 예, 최고 책임자로 카즈 하시모토(Kaz Hashimoto)가 있죠. 영화 제작 이전에 카즈 하시모토는 스퀘어의 최고기술경영자(CTO)였습니다. 전체 작업흐름과 그런 종류의 영화 제작법을 책임지고 있었죠. 그는 우리에게 천재입니다.

**어떻게 결국 크라이엔진(CryEngine)을 사용하게 되었나요?**

HR: 제가 그들에게 말했죠. “자! 어딘가 존재하면 사거나 라이선스를 따오세요. 존재하지 않으면 구축하면 됩니다. 어딘가에 이미 만들어 놓은 것을 구축하는 것은 원하지 않아요.”

이게 바로 우리가 하는 방식입니다: 독특하고 새로운 것에 집중하기.

**하지만 행성개조 아이디어를 어쩌면 현실세계의 개발로 보고 계시지 않습니까?**

HR: 예, 결국은요.

4년 전에, 저는 심장마비를 일으켰습니다. 이 일이 저를 깨어나게 했고, 죽기 전에 제가 성취하고 싶은 일에 대해 생각하게끔 하더군요.

세계는 생애 네 가지 미션이 있습니다. 첫 번째는 탄소계 연료의 사용을 중단시키는 것인데, 왜냐하면 우리가 받는 피해가 너무 크기 때문이죠. 환경뿐 아니라 경제 및 정치적으로도 심각한 피해를 줍니다. 가능한 모든 방식으로 우리를 해치고 있기 때문에 탄소계 연료는 제거해야 합니다. 이것이 바로 하와이에서 시작된 블루 플래닛 재단입니다.

우리는 하와이에서 이미 많은 진척을 보았고 하와이는 올바른 방향으로 나아가고 있는 중입니다. 이제 우리는 환태평양 지역 국가를 계획하고 있는데, 장래에 실질적인 문제는 중국이 될 것이기 때문입니다. 바로 지금의 문제입니다. 다시 말해, 이들이 2주 마다 새로운 석탄화력발전소를 짓고 있다는 뜻입니다. 맙소사!

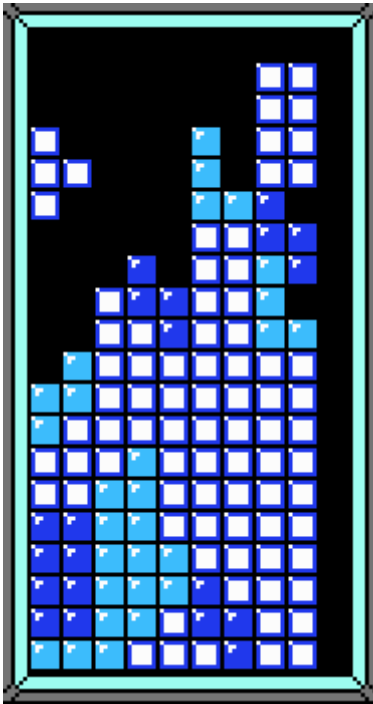
이 문제를 어떻게 제기하시나요?

HR: 글썄요, 이들에게 좀더 경제적이고 가시적인 방법을 알려주는 겁니다. 아주 분명하죠. 그리고 결과적으로, 풍력, 태양 에너지 또는 지역 에너지 등 이러한 모든 형태의 에너지들을 이용하고자 해서, 일단 기반시설을 구축하면, 에너지는 공짜입니다. 그런데 석탄, 오일 또는 그게 무엇이든 발전소를 짓게 되면 계속 비용을 부담하게 됩니다. ‘중독’을 짓는 것과 다름 없죠.

그래서 우리는 모든 중독에서 벗어나고자 합니다.. 글썄요, 외국산 오일 중독이라 말할 수 있겠군요. 중국에 있는 모든 사람들이 차를 타고 다니기 시작할 때 휘발유 가격이 믿기 어려운 가격으로 치솟는 것을 보게 될지도 모르겠습니다.

아마 잘 될 겁니다. 이것이 첫 번째 미션이고, 두 번째는 전쟁의 종결입니다. 제 생각에, 첫 번째가 해결되면 두 번째는 훨씬 쉬워질 겁니다. 세계에는 이미 자신들의 [차이점]을 해결한 곳이 많습니다. 사회의 호르몬 불균형이라 말하고 싶네요.

유럽연합과 같은 조직을 말하는 건가요?



HR: 예, 그들은 말하자면 합친 것입니다. 일본을 보십시오. 일본은 서로 싸우던 조그만 국가였습니다. 이렇게 말하기 전까지 말이죠. “잠깐만, 우리는 사실 한 민족인데..”

언젠가, 세계의 모든 사람들이 깨어나 말할지도 모르겠습니다. “어이, 우리는 모두 하나의 민족이야!”

우리는 *테트리스*로 우리를 그 방향으로 움직여 줄 무언가를 하고 있기를 바랍니다. 저는 현재 *테트리스 프렌즈(Tetris Friends)*라는 제품을 개발 중에 있고, 우리는 *테트리스 프렌즈*를 가지고 다른 나라 사람과 플레이를 하게 될 것입니다. 비동기식(*asynchronous*)이기 때문에 반대편의 누군가와 플레이 하기 위해 한밤 중에 깨어 있을 필요는 없습니다.

*테트리스*가 기본적으로 실시간 게임이라는 게 흥미롭군요.

HR: 실시간 게임이지만, 실시간 게임을 녹화할 수도 있습니다. 골프는 실시간 게임이지만,

누군가의 골프 게임을 제대로 녹화했다가 녹화된 게임으로 플레이를 할 수 있는 거죠.

**그러니까 유령 점수군요.**

HR: 예, 유령 같은 것이 맞습니다. 여전히 양방향(**interactive**)이기도 하구요. 여전히 공격하고 밀려 나는 등의 여러 방식이 존재합니다. 우리는 또한 서로 다른 레벨의 플레이어들을 플레이하게 하는 불리한 시스템을 가지고 있습니다. 그리고 다른 언어를 사용하는 사람들을 서로 대화하게끔 하는 번역 시스템도 작업 중에 있습니다.

**와우. 어떤 방식으로요?**

HR: 우리가 친구를 찾아줄 수 있다는 아이디어입니다 - 진지한 플레이어라면 같이 플레이할 수 있는 진지한 플레이어가 되죠. 또는 당신이 천문학에 빠져 있다면, 천문학에 심취한 다른 누군가를 찾을 수도 있습니다. 당신이 몰두하는 것이 무엇이든, 우리는 당신과 동일한 관심사를 가진 친구들을 찾아줄 것입니다.

하지만 좀더 흥미로운 수준에서, 우리는 당신에게 친구로 삼기에 심리적으로 훌륭한 적수인 누군가를 찾아줄 수 있습니다. 예를 들어 어떤 갈등으로 인해 친구 관계를 끊게 될지도 모릅니다. 바라건대, 갈등이 일어나기 시작하면, 우리는 갈등 양 편에 선 사람들을 연결해 주고 이들이 서로 이야기를 나누게 하는 겁니다. 갈등 해결을 향한 첫 걸음이 되는 거죠.

바로 지금, 이들은 말하지 않고 그저 슈팅하고 있을 뿐입니다. 우리가 이 일을 실현할 수 있다면, 세계의 긴장을 완화시킬 수도 있지 않을까 싶습니다.

**제가 듣기로, 정신적인 면에서, 알렉세이가 전에 언급했던 내용과 비슷한 것 같은데요. 테트리스 월드 챔피언십 말입니다.**

HR: 예, 이것은 테트리스 월드 챔피언십의 기본입니다. 그 게임에서 각 지역에서 누가 최고의 플레이어인가 알게 됩니다. 테트리스 우승컵도 있을 겁니다.

테트리스는 최초의 가상 스포츠라 생각합니다. 게임과 스포츠를 어떻게 구별하겠습니까? 제가 70년대에 서퍼(**surfer**)였을 때, 사람들은 모두 제게 서핑광(狂)이라 불렀습니다. 그 시절, 서핑으로 돈을 벌 수 있는 방법은 없더군요.

하지만 오늘날, 스폰서, 컨테스트 등, 서핑은 큰 돈이 됩니다. 이제는 스포츠입니다. 고등학교에도 서핑팀이 있구요. 심각한 일을 하는 것은 이제 시간 낭비가 아닙니다.

그래서, 우리는 후원 시합을 가질 예정이고, 골프시합과 똑같이 우승자에게 상금을 주려고 합니다. 최고의 플레이어들은 이 시합을 플레이하며 세계를 돌아다니게 될 겁니다. 이 시합은 최초의 프로 비디오게임 스포츠가 되겠죠. 이런 미래를 상상합니다.

그러면 월드컵을 열 수도 있고 언젠가 올림픽에 진출하게 되길 바랍니다.

**좋습니다, 네 가지 목표 중 두 가지를 설명하신 거군요.**

HR: 세 번째는 지구 상의 생명을 백업하는 것입니다.

예.

HR: 보십시오 - 우리는 아시다시피 무언가 망쳐질 것을 대비해 백업을 받는 산업에서 일하고 있습니다. 저는 망쳐질 가능성을 이야기 하는 것이지 필연적으로 그렇게 될 것을 의미하지는 않습니다. 우리가 백업하는 기술을 가지고 있다면 그렇게 할 의무를 지게 됩니다. 그리고 우리가 지구상의 생명을 백업할 수 있는 가장 쉬운 장소는, 화성이라 생각합니다.

**왜 그렇죠?**

HR: 크기가 거의 같습니다; 궤도도 거의 같구요. 약간 춥고 조금 멀리 있고, 중력이 조금 약하지만, 우리가 생각할 수 있는 가장 근사한 행성입니다.

금성은 생각할 필요가 없고, 좀더 멀리 본다면, 우주 밖에는 아무 것도 없습니다. 그러면 달이 있고, 화성도 있습니다. 제 생각에, 달에는 대기를 잡아 가둘 정도로 중력이 충분하지 못하고, 그래서 우리가 아직까지 발견하지 못한 무언가를 찾으러 더 멀리 날아가지 못한다면 가장 근사하고 가장 쉬운 목표가 화성이 됩니다. 하지만 우리를 거기까지 데려다 줄 수 있는 기술은 아직까지 없습니다.

화성은 백업을 받기에 훌륭한 장소입니다. 그리고 과거에 화성에는 물도 있었습니다. 그 흔적을 보고, “물이 있었지만 웬일인지 없어졌네.” 라는 생각이 들 겁니다. 그래서 만일, 혜성을 끌고 가서 화성의 궤도에 세워 두고 조금씩 녹인다면 실현이 가능할 것입니다. 시간문제일 뿐이죠.

**그리고 네 번째는요?**



HR: 네 번째는 우주의 종말을 계산하는 것입니다. 아시다시피, 시간낭비에 지나지 않을 수 있죠. 하지만 이 미션은 미션 자체 보다는 다른 미션들을 이해하는 것에 가깝다고 생각합니다.

우주 범위 안에서 탄소계 연료를 쓰지 않고 전쟁을 종식시키는 문제를 생각해 보면, 나머지는 아무것도 아닙니다. 일시적인 현상이고 작고, 작고, 작은 사건일 뿐이죠. 그래서 저는 네 번째 미션을 거대한, 달성하기 힘든 목표가 아닌, 이런 식으로 생각하고 싶습니다.

모든 일의 균형감을 유지하고 보면, 아주 쉬워집니다. 멋진 일이죠.

**균형감을 유지하기가 어렵지 않나요? 매일, 매달 또는 매년 수많은 사업체를 운영하고, 다른 쪽 두뇌로 지금부터 수년 또는 심지어 천년 후에 일어날 수 있는 일에 관해 구상하실텐데, 어떻게 이 생각들을 정리하고 계십니까?**

HR: 적극적으로 시간을 쪼갭니다. 사무실에는 일주일에 수요일, 목요일과 금요일, 세 번 밖에 가지 않습니다. 토요일에는 골프를 치는데, 대부분 정치적 이유에서입니다. 그리고 다음 일요일, 월요일, 화요일에, 빅 아일랜드(하와이)에서 지냅니다.

제 사업체는 하와이의 호놀룰루에 있습니다. 경영에서 잠시 은퇴한 셈입니다. 그 곳에서 몇 가지 구축 중이고 제 생애 미션 등에 대한 생각을 합니다. 빅 아일랜드로 사람들을 부르기도 합니다. 사람들을 불러서 두뇌집단을 구성할지도 모르겠습니다.

우리가 일부는 이미 이루었습니다. 하지만 그 곳은 일상에서 완벽하게 벗어날 수 있는 장소입니다 – TV도 없고, 보통 있는 오락거리도 없구요 – 틀림없이 중요한 일인 제 생애 미션에 대해 생각해 볼 수도 있습니다.

**당신은 네덜란드에서 태어나셨는데도, 이전에 USSR과의 관계는 말할 것도 없이 일본과 미국 두 나라와 많은 관계를 맺고 있습니다. 이 시점에서 스스로 미국 거주자로 생각하십니까, 아니면 그리 문제가 되지 않는다고 보십니까?**

HR: 글썄요, 저는 이 버스의 승객일 뿐입니다. 이 행성은 오래 전부터 이 곳에 있었고 앞으로도 계속 그럴 겁니다. 제가 태어난 곳은 상관이 없다고 봅니다. 저는 이 행성의 어딘가에서 태어났을 뿐이죠. 출생지나 유전적인 배경을 조절할 수는 없습니다. 모두 상관없는 일입니다. 중요한 것은 살면서 무엇을 하고 미래에 무엇으로 기여하느냐입니다.

바로 그 점이 제가 중점을 두는 부분입니다. 또 다른 국가 이상으로 한 국가에 속해 있다고 느끼진 않습니다. 단지 미국이 세계를 이끌 필요가 있다고 느꼈기 때문에, 몇 해 전에 저는 미국시민이 되었습니다. 또한 에너지 문제 해결에 있어서 우리는 실수를 계속하고 있고, 우리는 이를 해결해야 합니다.

역사적으로, 우리는 모든 신기술을 발생시켰고 세계의 여러 국가들에게 어떻게 해야 할지 알렸습니다. 이 일을 다시 하는 것이 우리의 의무입니다. 그리고 저는 문화적으로 미국인입니다. 여기서 고등학교와 대학교를 나왔죠. 저는 미국인처럼 생각하고 제가 말할 때 사람들은 저를 미국인으로 봅니다.

좋습니다, 하지만 우리가 이것을 지휘해야 하고 세계 여러 국가들에게 어떻게 해야 할지 알려주어야 합니다. 그것이 바로 미국식이죠.

**일본어도 하신다는데, 맞나요?**

HR: 일본어도 합니다.

**무엇 때문에 일본에 흥미를 갖게 되셨고 일본에서 그렇게 많은 사업을 이끌게 되셨나요?**

HR: 글썄요, 제 아버지가 Go 플레이어였습니다. 검은 돌과 흰 돌로 하는 일본식 보드게임이었는데, 그 때문에 저도 Go 플레이어가 되었다고 볼 수 있습니다. Go에서 아버지는 6급 검은띠였고 저는 3급 검은띠입니다.

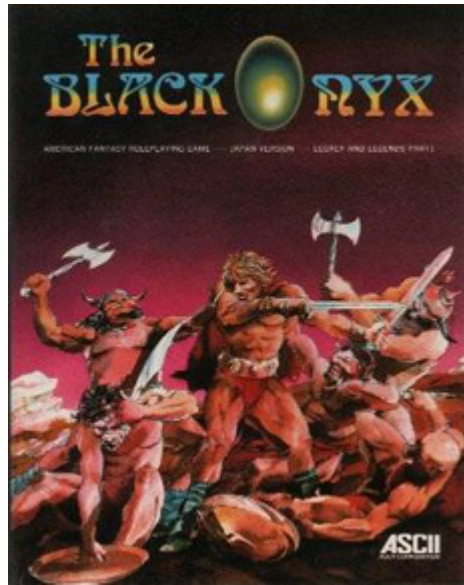
그래서 아버지는 일본에 굉장히 관심이 많았고 제가 일본에 가기 전에 가족들은 일본으로 이사를 갔습니다. 저는 하와이에서 대학을 가게 되고 마침내 일본 여성과 사랑에 빠지게 되었습니다. 하지만 제가 일본으로 그녀를 쫓아 가는 게 어렵지는 않았습니다. 왜냐하면 제 가족들이 이미 그 곳에서 살고 있었거든요.

하지만 이 때문에 제가 일본에 관심을 가지게 되었고, 이 일본 여성에게 묵이게 되었습니다. 그녀가 제 아내이고 우리에게 네 명의 자녀가 있습니다.

**테트리스는 분명히 이제까지 창작된 가장 중요한 게임들 중 하나일 텐데요, 하지만 한 가지 흥미로운 사실은, 당신이 일본에서 테트리스보다 인지도는 덜하지만 많은 측면에서 동일한 영향력을 지닌 블랙 오닉스(*The Black Onyx*)를 제작했다는 점입니다.**

HR: 일본에서 최초의 롤플레이밍 게임이었습니다.

저는 좀 순진했습니다. 시작할 때 일본어를 읽거나 쓸 줄 몰랐으니까요. 아키하바라로 갔을 때 저는 게임기 종류나 게임의 동향에 대해 살펴보기로 했죠. 당시에 NEC사가 성공을 앞두고 있었고 롤플레이밍 게임을 그리워하고 있었습니다. 그래서 생각했죠, “와우, 아직까지는 접근을 못하고 있구나, 그러니 내가 해야겠다!”



그래서 롤플레이밍 게임을 개발하기로 마음 먹었습니다. 일본에 던전 드래곤이 없었다는 것은 제가 몰랐습니다. *템플 오브 압샤이(The Temple of Apshai)*, *위자드리*와 *울티마(Ultima)* 등과 같은 미국 롤플레이밍

게임의 선구자는 바로 던전 드래곤이고, 던전 드래곤 플레이법을 알아야만 이러한 게임들을 플레이할 수 있게 된다고 봅니다.

게임 제작을 시작하고서 깨닫게 된 것은, “이런, 사람들에게 롤플레이밍 게임을 플레이하는 법을 맨 처음부터 가르쳐 줘야겠구나. 그리고 64K 그래픽에 맞춰야겠다.” 였습니다.

단지 입문적인 롤플레이밍 게임을 제작하기 위해서 처음에 제가 마음에 그렸던 게임에서 많은 것을 벗겨내야만 했습니다. 하지만 축소물만 남았습니다. 당신은 자신의 머리를 고르고 자신의 의상을 고를 수 있습니다. 모두 64K에서 말입니다. 모든 플레이어 그래픽은 10K에 맞춰져 있습니다. 몬스터 그래픽도 마찬가지구요. 결국 만만치 않은 압축 작업이었습니다.

**울티마와 위자드리 같은 게임을 하셨나요, 아니면 D&D 영향을 받아 좀더 직접적으로 터득하신 건가요?**

HR: *템플 오브 압샤이*를 했었죠. *울티마*는 조금 했습니다. 하지만 *위자드리*는 조금 더 했군요. 기본적으로, 저는 *위자드리*에서 떠났습니다. *위자드리*는 와이어프레임 3D이라도 대부분 텍스트 위주였습니다. 자신의 캐릭터를 볼 수 없고 무슨 일이 일어났는지 보이지도 않습니다. 그래서 저는, 사람들이 어떤 종류의 세계에 있는지 이해할 수 있도록 좀더 시각적인 게임을 제작하고자 한 것이죠.

대학 시절에 우리는 하와이에서 세 권의 오리지널 소형 책자에서 벗어나 던전 드래곤을 플레이했습니다. 하와이에서 우리가 가진 것은 세 권의 소형 책자가 전부였고, 당시 조직이나 클럽도 있었습니다. ARRGH이라 불렀는데요, A-R-R-G-H, 즉, 하와이 대안오락

실현그룹(the Alternative Recreational Realities Group of Hawaii)말입니다. [웃음]

그래서 그룹의 절반은 D&D를 플레이하고 나머지 절반은 시뮬레이션 전쟁게임을 플레이했습니다. 제가 이들을 보고 이렇게 말했죠. “그거 알아? D&D 녀석들은 보통 사람처럼 보이지만 시뮬레이션 녀석들은 얼간이 같아 보인다구!”, 아시겠어요? [웃음]

그리고는, “있잖아, 난 RPG에 집중할 거야. 왜냐하면 언젠가 RPG가 모두를 위한 산업이 될 테니까.”

그렇다면, 선견지명이었군요.

HR: 동감입니다!

저는 *위자드리아*가 일본에서 어울리지 않을 정도로 영향력이 있는 시리즈라고 느꼈는데, 당신이 *위자드리아*를 언급하는 게 흥미롭군요. 당신이 제작한 게임들과 그 시리즈들이 왜 시장에서 큰 반향을 일으켰다고 생각하십니까? 나중에 나온 파이널 판타지(*Final Fantasy*) 유형과 유사하지도 않은데 말이죠.

HR: 바로 다음에 나온 게임을 언급하신다면 확실히 모르겠군요... *블랙 오닉스*는 1984년 1위였고 계속해서 1985년에는 2위였기 때문에, 우리가 큰 영향력을 가진 기간은 2년이라 볼 수 있죠. 우리는 시장을 흔들며 깨웠지만 당시 다음에 출시된 게임들은 대부분 *울티마*처럼 하향식(top-down)이었구요.

예, 바로 그 말입니다.

HR: 원래 팔콤(Famcom)사가 개발한 게임인 *파이널 판타지*와 *템플 오브 아시아* 등과 같은 게임들은 모두 하향식이었습니다. 대부분 스타일이 그랬습니다.

한참 후에 3D가 나오기 시작하기 전까지 그랬으니까요. 저는 단지 제가 텍스트 그래픽에 아주 밝았다는 이유만으로 오리지널 *블랙 오닉스*에서 3D를 시뮬레이트(구현)해 보았습니다. 만일에 제가 달리 페인팅을 하거나 했다면, 리얼 3D요? 천만에요. 8비트에서 그 작업을 모두 하기엔 메모리가 모자랍니다.

예, 저는 항상 3D 스타일 하면, *울티마* 시리즈가 고전이 된 후 나타난 *위자드리아* 같은 웨스턴 게임을 연상하게 됩니다.

HR: 그리고 좀더 앞서 보면, 지금 월드 오브 워크래프트(*World of Warcraft*)가 있지요. 이 게임은 완전히 몰입형 3D입니다. 아시다시피, 게임을 플레이할 때 실제로 게임으로 들어가는 것이 핵심적인 차이를 나타내지 않을까 싶습니다. 하지만 일본 게임의 캐릭터를 보면 게임에 있는 몇몇 캐릭터를 조종하게 됩니다. 저는, 이것이 *디아블로(Diablo)*와 *월드 오브 워크래프트* 간의 핵심적인 차이라 봅니다.

맞습니다. 두 게임은 같은 회사에서 나왔는데도 말입니다.

HR: 그렇죠.

아직도 **[블랙 오닉스]** 저작권을 가지고 계십니까?

HR: 오, 물론입니다.

그것으로 무언가 해야겠다고 생각해 보신 적 있으십니까?

HR: 예, 그랬습니다. 지금도 그렇구요. 회의도 합니다. [웃음]

결국 제가 여기 있지 않습니까. 저는 플랫폼을 준비시키는 데 전력을 쏟고 있습니다. *블루 마즈* 말이죠. 우리가 *블루 마즈*에 몰입형 *블랙 오닉스*를 구축하고 말겁니다.

그러니까, 정말로 *블루 마즈*를 매우 확장이 가능한 플랫폼으로 생각하고 계신 건가요?

HR: 예, 거기서 뭐든지 할 수 있습니다. *블루 마즈*에서 무엇을 할까 하는 것은 에드가 라이스 버로우즈(*Edgar Rice Burroughs*)의 “화성의 존 카터(*John Carter of Mars*)” 시리즈에서 영감을 받았습니니다.

당신은 화성의 어느 부분에 가서, “이런, 화성의 그 부분에 대해 우리가 몰랐던 문명 세계가 있구나.”라고 말합니다. 이것은 앞으로 어떻게 화성에 사람들을 입주시킬 수 있을까에 관한 것이고, 순식간에 사람들이 도착해서 “이런, 내가 몰랐던 곳이 이 곳이었구나”라고 생각하게 될 비밀의 작은 장소가 될 것입니다.

저는 절반의 시간을 하와이의 빅 아일랜드에서 지냅니다. 해안에서 바다로 향하는 다량의 용암 흐름이 보이는데, 그냥 메마른 암석과도 같죠. 메마른 암석... 제가 처음 그 곳에 갔을 때 곧장 바다로 내려가는 메마른 암석이었습니다.

그런데, 갑자기 --- 광! 휴양지가 튀어 오릅니다. 암석이 부숴지더니 골프코스가 생깁니다. 암석이 부숴지고 사람들이 집을 짓는 작은 부지가 됩니다. 수중에 관도 설치되고 물도 담수화됩니다. 달처럼 보였던 지형이었던 것이 갑자기 작은 열대 낙원으로 변한 거죠.



### 블루 마즈

행성개조입니다. 바로 그 곳에서 일어나는 일이죠. 그래서 해안 전체가 황무지에서 이제 초고가의 부동산으로 바뀌었습니다. 사람들이 해안지대 건물에 2천만 달러를 지불하는 것을 아실 겁니다. 해안은 없습니다. 그냥 바위일 뿐이죠.

이제 우리가 할 수 있는 일, 인간이 할 수 있는 일, 언제 전념할 것인가 떠올릴 수 있을 겁니다. 지금 그것을 보면 불모지임이 분명하지만, 아시겠어요? 일이 완료되면 낙원이 됩니다. 아마, 그냥 추측인데, 우리가 아주 처음부터 만들게 된다면 좀더 잘 돌볼 수 있을지도 모르겠네요.

**개인투자처럼 생각할 수 있다는 말씀이신가요?**

HR: 예, 그렇죠. 바로 지금, 우리는 지구에서 취하고 있다고 느껴집니다. 바다에서 물고기를 잡고 지하의 연료를 파냅니다. 우리는 그저 취하고, 취하고, 취할 뿐입니다. 그런데 반해, 화성에서 우리는 어떤 것도 취할 수 없으니 직접 만들어야 하겠죠. 그것이 바로 우리가 존재하는 궁극적인 이유라 생각합니다. 우리는 창조해야 합니다.

현재 진행 상황을 기초로 얼마나 멀리 보고 계십니까? 어떻게 도달하실 계획입니까? 우리는 어떻게 도달할 수 있을까요?

HR: 단지 실행의 문제라는 점을 알고 계실 겁니다. 저는 엘론 머스크(Elon Musk)가 발언하는 회의에 잘 참여했습니다. 그는 말합니다, “우선 해봅시다!” 하시겠어요? 불평하지만 말고 그냥 하라는 말이죠. 그는 화성에 가고 싶어합니다. 엘론 머스크가 누구인지 아시죠? 페이팔(PayPal)을 이베이(eBay)에 150억 달러에 매각한 사람입니다. 그리고 앙코르 사업으로, 지붕에 태양 전지판을 올리고 전기를 판매하는 솔라시티(Solar City)라는 에너지회사를 설립하기도 했죠. 그의 두 번째 사업은 테슬라모터스(Tesla Motors)입니다.

그리고 보니, 저도 2주 전에 테슬라 자동차를 구입했군요.

좋습니다.

HR: 예! 아주 굉장한 녀석입니다. 전기 자동차인데, 그래야 하죠. 대체 에너지를 사용해서 일으킨 전기로 전기 자동차를 운전하는 겁니다. 어려울 것 있습니까? 그리고 아세요? 저는 하와이에서 엔진차를 타고 다닙니다. 연기를 먼지 속에 남기죠.... 어림없는 이야기이고 농담입니다. 제 차는 마치 가만히 멈춰있는 것처럼 보입니다. 회전력이 많이 필요하죠.

그의 세 번째 회사는 스페이스엑스(SpaceX)입니다. 미국에서 위성을 우주로 쏘아 올린 최초의 개인회사입니다. 사람들은 모두 NASA를 검토하지만 NASA는 5배나 비쌉니다. [스페이스엑스]의 표준 로켓은 적도 궤도에 가까운 과자레인 환초(Kwajalein [Atoll])에서 발사되고 있습니다.

하지만 현재 우주비행사들을 우주 정거장으로 데려다 줄 큰 프로젝트를 진행하고 있습니다. 내년에 우주왕복선이 중단되기 때문에 우주비행사의 우주 정거장행에 대한 준비가 완료된 상황입니다.

바로 “이것이 하고 싶다”는 기업가 정신의 표현이죠.

그러면 자유 시장(free market)이 상당 부분을 이끌어 간다고 보시는 건가요?

HR: 오, 두말하면 잔소리죠. 그리고 저는 미국의 정신을 봅니다. 그는 미국인은 아니었지만 저와 같습니다. 중요한 사람이죠. 원래 그는 남아프리카 출신이지만 만일 남아프리카에 있었다면 그가 지금 하고 있는 일의 10분의 1도 못 이루었을지 모릅니다. 그가 이 곳, 이 국가, 그리고 이 시스템에 왔다는 사실 때문에 우리가 이 모든 일을 할 수 있는 것이지요.

모두 성취될 것입니다. 그래서, 예, 저는 이 시스템에 대단한 신뢰를 갖고 있습니다.

**낙관적인 이야기를 들으니 좋군요.**

**HR:** 게임 사업가로서 그렇게 생각할 뿐입니다. 우리에게 미래의 비전이 있습니다. 대부분의 비전들이 부정적이어서 때로는 조금 화가 납니다. 무슨 말인지 아시겠어요? 그러니까 그런 말들은 대파괴나 지옥처럼 들리기도 합니다. 그런 식은 안 됩니다. 우리는 가상현실에 천국을 만들 수 있고 만들게 될 거라 생각합니다. 우리가 하고 있는 것이 그것이죠.