



GAMASUTRA
The Art & Business of Making Games

※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

소시지 공장의 내부: IP 개발의 기술

(Inside the Sausage Factory: The Art of IP Development)

마커스 앤드류(Marcus Andrews)

가마수트라 등록일(2010. 03. 24)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4306/inside_the_sausage_factory_the_.php

“저희는 정말 이렇게 커질 줄을 정말 몰랐어요”라는 말은 대박 히트를 터트린 후 개발자들로부터 종종 들었던 말이다. 속편을 제외하고, 히트라는 것은 종종 어디에서든 나오지 않을 때가 있다. 히트라는 것은 정말 예상할 수 없는 것이며 완전 깜짝쇼이다.

예를 들어, *SimCity*, *The Sims*, *Pokémon*, *Tetris*, *Grand Theft Auto* 및 *Counter-Strike* 를 보자. 이것들이 히트한 이유는 아마도 훌륭한 개발자들, 고된 작업, 타이밍 그리고 약간의 운에 있을 것이다. 공교롭게도, 필자는 이것을 잘 알지 못했다. 따라서 본 사설은 게임이 아니라 다음 번의 빅 히트를 계획하기 위해 적극적으로 노력하는 과정에 대해 다루고자 한다.

필자가 아직 거대한 새 IP의 론칭에 참여하고 있지 않을 때, 본 사설은 필자가 EA DICE의 IP 개발 팀에서 일했던 7개월의 기간을 바탕으로 하고 있다. 여기서 우리는 거의 히트할 뻔 했었다.

본 사설의 내용은 끊임없이 영감을 찾아내고 그것을 매력적인 IP로 개발하여 경영진에게 전달해야 한다는 창조의 압박 속에서 어떻게 성공하느냐에 관한 것이다.

IP 팀에 있는 동안 필자는 7개월이 넘는 기간 동안 31개의 IP를 개발했다.

일반적 개념의 IP

본 사설에서는 영화 얘기가 많이 나올 것이다. 왜냐하면, IP 는 그 속성상 실제로 플랫폼을 갖지 않는다. IP 는 “무형” 재산인 것이다. 모든 것이 다 IP 에 대한 영감으로서의 페어 게임이 된다. 다른 게임에 의해 영감을 받는 것이 일반적이기 때문에, 이에 대해서는 많이 이야기하지 않도록 하겠다.

창조성 전달하기

수량

먼저 창조성이 꼭 전달되어야 하는 것은 아니라는 점을 말해두지만, 필자는 결국 끊임없이 새로운 무언가를 찾아내야 한다는 사실을 깨달았다. 최초의 창작 재료에서 엄청난 수량을 생산해 내야 한다는 큰 압박 속에 작업을 하고 있는 경우, 여러분은 수량과 품질 모두를 구현하기 위해 노력을 전달해야 한다. 여러분이 대부분의 사람들과 비슷하다면, 어떤 때는 큰 것에서 또 어떤 때는 작은 것에서 영감을 얻게 된다. 이 때 나오는 한 가지 질문은, 영감을 얻는 즉시 일을 진행하는가?이다.

우리의 뇌는 우리에게 끊임없이 엄청난 조각의 영감을 퍼붓고, 매일매일 이러한 영감의 한 두 조각을 캡처하다보면 한 주가 끝날 때쯤이면 엄청난 양의 아이디어들이 머리 속에 남게 된다. 몇 개의 핵심적인 아이디어를 뽑고 나면, 한 주가 끝날 때 여러분과 여러분 동료들은 어떤 아이디어가 가장 우수한지에 대해 보다 세련된 의사결정을 내릴 수 있게 된다. 결정이 나면 여러분은 이러한 핵심적인 아이디어에 보다 많은 시간을 투자하여 어떤 방향으로 나아가야 할지를 알 수 있다.

품질

게임을 만드는 것은 여러분에게는 아주 작은 측면이고 다른 수백만의 사람들에게는 아주 큰 측면이다. 이것은 핵심적인 아이디어를 구현하기 시작할 때 반드시 명심해야 하는 요소이다. 게임 아이디어의 정제는 대중 문화, 시간 그리고 트렌드에서 그 자리를 찾는 데 필요한 과정이다. 까칠하게 들릴 수도 있겠지만, 이것이 바로 주류 게임에 대한 전문적인 IP 개발의 현실이다. 우리는 문화, 대중매체 및 사회생활의 선봉에서 있기 때문에 수 많은 사람들의 주목을 받는다. 높은 관심을 받고 있는 것이다.

높은 품질의 피치는 정말 흥미로운 핵심 아이디어로서 이상적이다. 대중 문화와 트렌드에 고정되어 있으면서 명쾌하고 설득력 있는 참고자료가 있기 때문이다.

품질을 개선하는 데 있어 중요한 한 가지 도구는 여러분이 언급하는 참고자료가 여러분이 주장하는 품질을 갖추고 있음을 증명하는 것이다. 필자가 처음으로 2-3 번의 피치를 했을 때 직면했던 문제는 필자가 거의 잘 알지 못하는 다른 매체와 IP 에 언급하는 것이었다. 특정 트렌드가 인기 있으니 “그냥 이 영화를 보세요”라고 한다면 청중 중 누군가가 필자에게 그 영화는 상영되지도 않고 기대되지도 않는다고 알려줄 수 있을 것이다. 특정한 참고자료에서 피치를 구성하고 그것이 불충분한 것으로 밝혀지면, 그 피치는 제대로 망한 것이다.

어쨌거나 필자가 왜 이렇게 참고자료에 대해 많이 얘기하고 있는가? IP 를 제안한다 하더라도, 언젠가는 사람들에게 그 IP 가 훌륭하다는 것을 설득시켜야 하며 원하든 원하지 않든 아직 존재하지도 않는 게임을 이해하기 위해 참고자료를 제공해야 한다. 따라서 잘 대비해야 하며, 참고자료로 주의깊게 선정해야 하는 것이 좋다.

경험이 더 생겼을 때 필자는 색인 카드와 유사한 시스템을 사용할 때 본인의 참고자료를 색인화하여 준비하기 시작했다. 참고자료와 영감을 구성하면 탄탄한 케이스를 구성하는 데 있어 아주 큰 도움이 된다.

	Released	Film Name	Total Box Office (inflation adjusted)	Metacritic	IMDb Stars
1	2009	Avatar	\$692,904,794	84	8,5
2	1997	Titanic	\$600,788,188	74	7,3
3	2008	The Dark Knight	\$533,345,358	82	8,9
4	1977	Star Wars Ep. IV: A New Hope	\$460,998,007	91	8,8
5	2004	Shrek 2	\$441,226,247	75	7,5
6	1982	ET: The Extra-Terrestrial	\$435,110,554	NaN	7,9
7	1999	Star Wars Ep. I: The Phantom Menace	\$431,088,297	52	6,4
8	2006	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	\$423,315,812	53	7,3
9	2002	Spider-Man	\$403,706,375	73	7,4
10	2009	Transformers: Revenge of the Fallen	\$402,111,870	35	6,1
11	2005	Star Wars Ep. III: Revenge of the Sith	\$380,270,577	68	7,9
12	2003	The Lord of the Rings: The Return of the King	\$377,027,325	94	8,8
13	2004	Spider-Man 2	\$373,524,485	83	7,7
14	2004	The Passion of the Christ	\$370,782,930	47	7,1
15	1993	Jurassic Park	\$357,067,947	68	7,9
16	2002	The Lord of the Rings: The Two Towers	\$341,784,377	88	8,7
17	2003	Finding Nemo	\$339,714,978	89	8,2
18	2007	Spider-Man 3	\$336,530,303	59	6,4
19	1994	Forrest Gump	\$329,694,499	82	8,6
20	1994	The Lion King	\$328,539,505	84	8,2

위에 보이는 카드는 지금까지 가장 성공을 거둔 영화를 보여주고 있다(인플레이션은 조정되었음). 유념해야 할 한 가지 일반적인 기법이 있다. 즉 어떤 식으로든 여러분이 원하는 방식으로 참고자료의 색인을 정리하도록 선택할 수 있다는 것이다. 여기서 중요한 점은 여러분의 IP 와 가장 깊이 관련된 참고자료만 선택해야 한다. 주로 블록버스터 참고자료를 겨냥하는 것이 아니라면, 다른 방식으로 참고자료를 색인화해야 할 수 있다.

트렌드와 활성화

다음으로 큰 IP 는 다음과 같을 수 있다.

1. 인기있는 현재 트렌드를 바탕으로 구성
2. 떠오르는 트렌드를 따라잡기
3. 트렌드 만들기
4. 기존 IP 재활성화

IP 개발자로서 여러분들은 이러한 개념을 가지고 작업을 할 수 있어야 한다. 어떤 TV 쇼가 인기가 있는가? 어떤 빅쇼가 내리막길을 걷기 시작했는가? 어떤 네트워크가 뜨고 있으며 어떤 네트워크가 지고 있는가?

앞으로 어떤 것이 인기를 끌지는 알 수 없을지라도, 자신이 선택한 것은 설명할 수 있어야 한다.

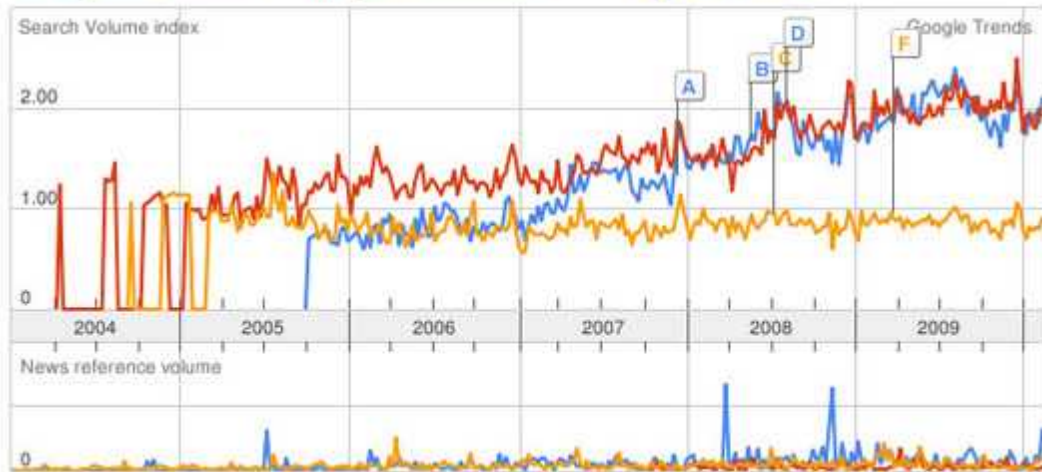
대중 문화, TV 그리고 영화의 맥박을 느끼려고 노력 해보면, 자신의 핵심적인 아이디어를 좀 더 발전시킬 수 있는 방법을 결정할 수가 있다. 트렌드를 감지하는 데 있어 정확한 과학은 없지만 **Google** 트렌드를 이용하면 키워드를 비교하고 시간이 흐름에 따라 그것이 발전했는지를 확인할 수 있다.

단, 정확한 키워드를 찾는 것은 어려우며 결과를 신뢰할 수 없을 수도 있으므로 주의를 기울여야 한다.

Searches [Websites](#)

Scale is based on the average worldwide traffic of **mmo game** in all years. [Learn more](#)

mmo game 1.00 fps game 1.34 rts game 0.74



상기의 트렌드 차트는 MMO 게임, RTS 게임 및 FPS 게임에 대한 검색량을 보여주고 있다. MMO, RTS 및 FPS 에 대해 동일한 검색을 수행하면 완전히 다른 차트가 나온다. 같은 약어를 사용하는 다른 업계들이 있기 때문이다.

인기있는 현재 트렌드

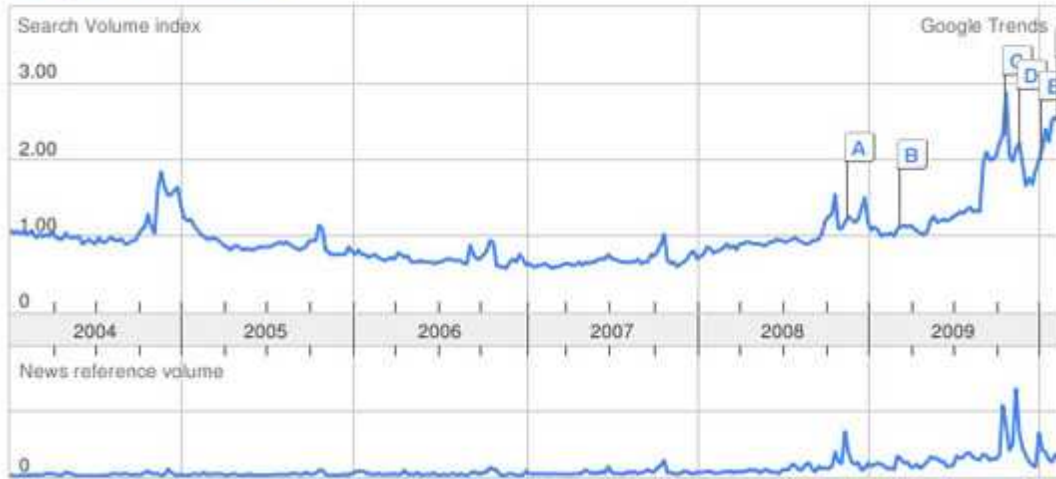
현재 우세를 보이고 있는 문화는 무엇인가? 어떤 쇼가 인기있는가, 뉴스에는 어떤 소식이 나오는가, 어떤 영화, 게임 및 서적이 탑 리스트에 있는가? 사람들은 어떻게 살아가고 있으며 자신의 삶에 대해 어떤 얘기를 하는가?

Twilight saga 의 성공을 볼 때 필자는 뱀파이어가 현재 인기있는 트렌드 아닌가 생각해 보았다. 일단 잘 모르겠어서 Google 트렌드를 참조하기로 하겠다. 그래프를 보면 내 생각이 맞았음을 알 수 있는데, 확실히 “뱀파이어”가 인기있는 트렌드라고 주장할 수 있다. 이 시나리오에서 뱀파이어는 매체의 집중공세를 받은 중요 트렌드이지만, 트렌드를 확인하고 케이스를 구성하는 과정을 설명하는 역할을 한다. 같은 과정을 다소 명확성이 떨어지는 케이스에 적용할 수 있다.

Searches Websites

Scale is based on the average worldwide traffic of **vampire** in all years. [Learn more](#)

vampire 1.00



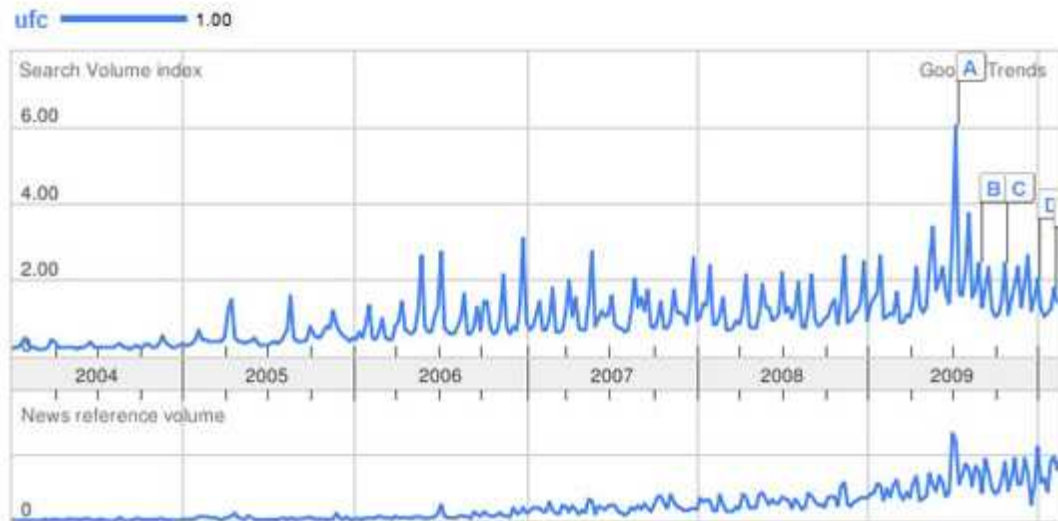
트렌드 따라잡기

현재 트렌드에 내재되어 있는 위험은 이러한 트렌드가 만료일에 가까워지고 있을 수 있다는 것이다. 예를 들면 필자는 뱀파이어 트렌드가 정확히 이러한 이유로 위험할 수 있다고 주장할 수 있다. 뱀파이어 게임에 대한 내기는 합리적인 내기일 수 있지만 위험이 없을 수는 없다. 모든 트렌드는 반드시 결국은 내리막길을 걷게 되기 때문이다.

그래프의 끝부분쯤을 보면 뱀파이어 키워드의 움직임이 확실히 떨어지고 있지만 반대쪽에서 곡선이 다시 회복되고 있어서 아무도 예측할 수가 없는 상황이다.

UFC 는 오늘날 인기있는 트렌드로서 잘 구성되어 있지만 얼마 전까지만 해도 떠오르는 트렌드였다. 이 트렌드는 공식적인 UFC 게임 *Undisputed* 를 정확하게 나타내기 위해 THQ 가 관리하던 트렌드였다. *Undisputed* 는 트렌드를 따라잡은 새 IP 의 좋은 예로 이제는 부러워할만한 강력한 IP 가 되었다.

Scale is based on the average worldwide traffic of **ufc** in all years. [Learn more](#)



트렌드 만들기

서구 장르는 잠들어 있는 강력한 트렌드의 한 예이다. 영화나 TV의 지배적인 픽션은 현재 거의 주목을 받지 못하고 있다. 서구 장르는 강력한 추적 기록을 갖지만 현재는 상당히 인기가 없기 때문에, 여기에 내기를 건다는 것은 다시 돌아올 서구 트렌드의 선두에 선다는 뜻이다.

곧 우리가 답을 얻을 수 있는가, Rockstar San Diego가 *Red Dead Redemption*으로 서구 장르를 창조할 것인가? 아니면 실패할 것인가? 이들은 서구에 내기를 걸 것이다. 만일 이것이 성공한다면 많은 사람들도 내기를 걸게 될 것이며, 곧 새로운 트렌드가 등장할 것이다.

IP 재활성화

IP로 작업하는 일반적이면서도 중요한 방법 한 가지는 "재활성화"이다. 상당히 잘 알려진 것으로 시작하는 것이 아무 것도 없는 상태에서 시작하는 것 보다 쉬운 것은 당연하다. 그러나, 기존 IP를 재시동하더라도 성공이 보장되는 것은 아니며, 결국 IP를 재활성화가 필요한 이유가 있다.

IP 를 생활로 다시 가져오려는 성공적인 시도와 다소 덜 성공적인 시도를 분석하는 것은 IP 및 IP 재활성화 과정에 대한 이해를 돕는 좋은 방법이다.

기존 IP 와 그 IP 를 현재로 가져올 수 있는 방법에 대해 생각할 때에는 IP 가 만들어진 시기 그리고 IP 가 강력해진 시기와 같이 문화가 무엇인지를 이해해야 한다. IP 가 입에 오르내리게 된 시간이 20 년이 되었다. 그 20 년 간 어떤 일이 있었을까?

사람들이 처음으로 IP 에 흥미를 가지게 되었을 때 이웃이 바라보는 방식을 살펴보는 것으로 시작으로 하여 지금과 비교할 수 있다. 이것은 모든 것들은 다 다르며 사람들은 각기 다른 사고방식을 가지고 있고 좋아하는 것도 다르다는 것을 보여주어야 한다. 재활성화에 성공하려면 사람들이 좋아하는 것을 이해한 다음 현재로 가져와야 한다. 여기에는 우리가 오늘날, 정치, 경제 및 문화에 대해 염려하는 대상이 포함되어야 한다.



1989 년과 2009 년의 타임스퀘어의 모습

성공적인 재활성화 - 배트맨

IP 재활성화의 화려한 한 가지 예는 2005 년 배트맨 비긴즈로 시작한 영화 배트맨의 재탄생이다.

전작과 비교해 볼 때 배트맨 비긴즈에서 정말 인상적인 것은 배트맨을 어느 정도까지 믿을 수 있어야 하는가이다. 배트맨의 성격과 파워 이면에 어떤 의미가 있어야 한다. 배트맨에게는 동기와 심각함이 있다. 트렌드는 항상 변하고 사람들은 뭔가 픽션을 믿을 수 있으면서 즐길 수 있는 것을 요구한다는 주장이 있을 수 있다.

필자는 지난 20 년 동안 계속해서 사람들이 전체적으로 의심은 더 많아졌지만 픽션을 있는 그대로 수용하려는 태도는 감소했다고 생각한다. 아무도 “일탈” 행위를 하지 않는다 하더라도 우리는 모든 일들이 이치에 맞기를 바란다. 배트맨이 정말로 비현실적이라는 것을 알지만, 우리는 그의 힘, 용맹함 그리고 동기가 우리의 믿음을 최소한으로도 자극할 수 있기를 바란다.

배트맨 비긴즈의 창작자는 배트맨이 그의 힘을 어디서 얻었는지 그것이 어떻게 해서 말이 되는 것인지에 대해 설명하는 긴 프롤로그를 제공했다. 과학 및 어느 정도 믿을 수 있는 우수한 재료 예술 교육과 결합된 놀라운 부가 우리를 납득시키기에 충분했다.

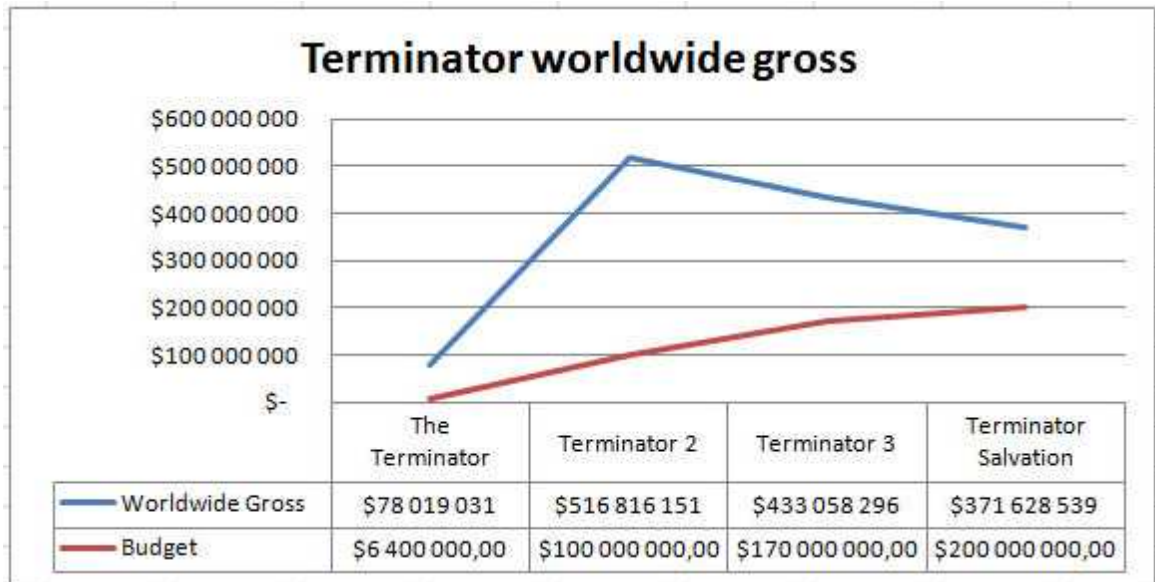
1989 년의 배트맨 원작에서는 배트맨의 능력이 어디서 나오는지에 대한 언급이 거의 없었다. 배트맨에 대해 최대한 많이 안다고 하는 정도가 그저 고급 도구를 구비하고 있고 남자라는 것 정도? 아마 1989 년에는 이 정도의 설명만으로도 충분했었을 것이다.

이 경우에서 배트맨 비긴즈의 창작자는 배트맨을 뭔가 다소 시시한 것을 굉장히 멋진 것으로 변화시키는 2004 년의 트렌드에 맞게 권위적으로 조정했다.

Batman worldwide gross



신작 배트맨(및 스파이더맨)의 성공은 확실히 더 많은 재활성화에 대한 시도를 불러일으켰다. 그러나 성공하지 못했던 예 또한 분명 있다. 바로 터미네이터 IP 이다.



IP 를 재활성화하려는 최초의 시도는 터미네이터 3 이었다. 터미네이터 2 의 성공 후 12 년이 지나 탄생한 라이즈 오브 더 머신. 3 탄이 꼭 실패라고는 할 수 없지만, 시간이 지남에 따른 IP 의 매력을 유지하지는 못했다. 터미네이터는 이 영화가 구상되었던 그 당시에는 최고였을 수 있다. 그 때만해도 우리는 컴퓨터나 기술에 대해 지금만큼은 잘 모르던 때였으니까.

첫 두 편의 영화와 3 탄 및 4 탄 사이의 가장 큰 문화적 차이 중 하나는 인터넷 혁명과 기타 기술의 진보이다. 요새도 기계들이 세계를 지배할 것이라고 걱정하는 사람들이 있나?

IP 재활성화에 대한 두 번째 시도는 터미네이터 3 탄 이후 6 년이 지나서 나온 터미네이터 미래전쟁의 시작이었다. 이번에는 배트맨을 소생시켰던 바로 그 배우(크리스천 베일)가 등장하면서 희망을 이끌어가는 역할을 한다. 배트맨 재탄생에 핵심적인 요소였던 것은 그의 업적이었다. 원작의 성공에 견줄 수 없었기 때문에 터미네이터 IP 에 대한 트렌드는 계속해서 하락하고 있다.

시간의 흐름에 따른 IP - 배트맨

IP 가 크게 출시되는 기간 사이에는 시간이 흘러감으로, 각 새 버전은 시간과 문화에 따라 잘 맞게 적응되어야 한다. 넓게 보기 위해, 1989 년 배트맨 개봉일에 일어났던 일들을 살펴보도록 하겠다.

1943 년

주요 세계 사건

2 차 세계대전 진행 중

미국 펜타곤 완공

이때의 트렌드

"카사블랑카", 아카데미 영화제 최우수 영화상 수상

프랭크 시나트라 인기 몰이

밀스 브라더스, "Paper Doll"이라는 곡으로 차트 1 위 기록

1966 년

주요 세계 사건

베트남 전쟁 진행 중

냉전 진행 중

인도에 엄청난 기근이 몰아침

중국에서 문화 혁명 시작

이때의 트렌드

스타트렉, TV 에 등장

"사계의 사나이", 아카데미 영화제 최우수 영화상 수상

"하와이", 최고 흥행 수익 기록

프랭크 시나트라, 비틀즈 및 비치 보이스, 차트 석권

1989 년

주요 세계 사건

베를린 장벽 붕괴

냉전 거의 종식

스텔스 폭격기(**stealth bomber**) 완성

소련, 교전 10 년 후 아프가니스탄에서 완전 철수

유조선 엑손 발데즈(**Exxon Valdez**) 파열로 1,100 만 갤론의 원유가 알래스카의 프린스 윌리엄 사운드로 흘러들어감

이때의 트렌드

닌자거북이 대박 행진

레인맨, 아카데미 영화제 최우수 영화상 수상

마이클 잭슨과 마돈나, 주류 청소년 문화를 장악

그런지 뮤직 상륙 임박

재활성화되기 전 마지막 배트맨 영화 배트맨 앤 로빈(1997)이 나온 1997 년의 상황은 다음과 같았다.

1997 년

주요 세계 사건

냉전 종식

EU, 4 년 일찍 구성

담배 회사, 흡연자들에 대한 보상금으로 3,600 억달러 지불 합의

홍콩, 영국 지배에서 벗어나 중국으로 이양

토니 블레어 영국 총리로 당선

트렌드

해리 포터, 영국에서 출판

타이타닉 개봉

짐 캐리 코미디 강세

할리우드 액션 영화 전성시대(콘 에어, 007 네버 다이, 제 5 원소, 페이스오프)

세계의 정치적 사건들이 기존 IP 의 성공에 직접적인 영향을 미치지 는 않지만 우리의 제품으로 끌어당기고 싶은 사람들에게 대해 뭔가 이야기해 준다. 1997 년의 사람들은 1989 년 배트맨을 보러 갔던 사람들과 같은 사람들이다. 냉전은 끝났고 닌자거북이를 본 아이들은 어느새 다 커버렸다.

IP 의 가장 성공적인 재시동은 1997 년과 2005 년 사이였다. 이제 영화가 성공할 경우 완전히 새로운 사람들이 배트맨 IP 에 매력을 느끼게 되는 것이다.

1997 ~ 2005 년

주요 세계 사건

빌 클린턴과 모니카 르윈스키 스캔들

유로화 도입

조지 워싱턴 부시 미 대선에서 승리

이란과 북한 핵 분쟁 시작

알 카에다, 9/11 테러 공격 단행

미국, 아프가니스탄과 이라크 전쟁

중국 경제 대국으로 성장

쓰나미, 태국 강타

마이클 무어, 화씨 9/11 출시

멜 깁슨, 패션 오브 크라이스트 출시

2005 년 트렌드

휴 전자제품과 컴퓨터가 장기적으로 주류를 형성

9/11 사건 이후 테러와 공포가 화두로 떠오름

로스트와 하우스 TV 시리즈 시작, 열렬한 환호를 받음

다빈치 코드, 세계적인 탐 셸러가 되다



여기서 잠깐, 1989 년 배트맨을 보러 갔던 영화 팬들은 스마트폰으로 극장을 찾을 수 없었다는 사실, 유튜브에서 트레일러를 볼 수 없었다는 사실 또는 온라인으로 티켓을 구매할 수 없었다는 사실을 생각해 보아야 할 것이다. 이런 사실은 1989 년과 2005 년 영화 팬들 사이에 존재하는 문화적 차이점에 대한 무엇인가를 말해준다.

시간의 흐름에 따라 IP 를 바라볼 때, 우리의 시간과 우리가 오늘날 깊은 인상을 주기 위해 열심히 노력했던 사람들을 파악하는 것이 매우 중요하다. 우리는 누구인가? 2010 년을 사는 사람들은 안녕한가? 도대체 누가 훌륭한 IP 를 만들 좋은 기회가 있다는 대답할 수 있는가!

참고자료

박스오피스 데이터: www.the-numbers.com

메타크리틱 데이터: www.metacritic.com

IMDb 스타: www.imdb.com

[타이틀 사진: *Stefano A, Creative Commons license.*]