



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

디자이너 노트 : 열정 VS. 전문성
(The Designer's Notebook: Passion Versus Professionalism)

어니스트 아담스([Ernest Adams](#))

가마수트라 등록일(2011. 10. 25)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6523/the_designers_notebook_passion_.php

수 십개의 게임 채용 공고를 읽어 보라, 그러면 여러분은 많은 사람들이 게임에 대한 열정을 가진 사람을 찾고 있다는 것을 알게 될 것이다. 매우 열정적이고, 로맨틱 하며 재미 있게 들린다. 공고의 내용을 계속 보고 있자면, 얼마나 회사의 직원들이 열정을 가지고 있는지, 그리고 *그들과 같은 사람들을* 채용하기를 얼마나 원하고 있는지를 밝히고 있다. 경력이 없는 초보자는 침디에서 “와우! 나는 열정적이야. 나를 위한 자리군!”이라며 말할 것이다.

게임을 좋아하는 꿈꾸는 듯한 눈을 가진 순수한 사람을 채용하기 바라기 때문에 이와 같은 채용 광고를 낸다. 많은 게임 회사가 순수한 창의적인 사람들의 경쟁에 의존하고 있다. 물론, 이상적으로, 이들은 경험이 많은 창조적인 순수한 사람을 찾고자 하지만, 이런 사람은 거의 없다. 여러분은 순수하거나 경험이 있거나, 아니면 둘 다 아니라고 William Blake 는 말했다.

“열정”은 회사가 고용인을 확대하기 위하여 사용하는 변명으로 이용된다. 여러분의 열정은 높은 근무 시간과 열악한 급여로 대변되는 악명높은 이 산업에 종사하도록 하는 변명거리다. 많은 직업 광고는 지원서에 열정의 중요성을 강조한다; 고용주가 제공하는 삶의 질을 강조하는 경우는 거의 없다.

자녀 보육시설이나 가족 보험 계획 또는 일반적인 휴가 정책에 관해서 말하고 있는 경우가 얼마나 있는가? 없다. 대부분 광고를 보는 사람들이 가족의 삶에는 관심이 없는 미혼 남성일 것이라고 생각한다. 또는 휴가에는 관심도 없다면 더 바랄 것이 없을 것이다.

이것은 순수한 사람들과 구직 지원서를 검토해야 하는 인사부 직원 모두를 괴롭히는 일이다. 개발자로서의 자질과 상관없이, 비디오 게임에 열정을 가지고 있는 모든 사람들이 지원을

하도록 만들기 때문이다. 즉, 많은 사람들이 비현실적인 희망을 가지고 그들에게 적합하지 않은 이력서를 보낸다. 그리고 인사팀은 이것 모두를 파고들어야 한다.

어떤 열정이 좋고, 어떤 것이 그렇지 않은지 이야기 해 보자. 열정은 분노와 같이 활활 타오르고, 통제 되지 않은 바람이나 다른 감정이다. 극단적인 형태로, 이것은 집착이고, 집착은 결코 좋은 것이 아니다. 의도적으로 배양되었을 때, 열정은 방종의 형태이다. 관촬아 보이지만, 이것은 창의적이거나 생산성이 높을 필요가 없으며, 재능과도 상관이 없다.



예술은 열정을 필요로 한다. 진정한 예술은 영혼에서 나오며, 예술가는 그가 하고 있는 것은 열정적으로 믿어야 한다. 열정이 없는 작품을 만드는 사람은 일꾼에 지나지 않는다. 예술은 게임 산업이 보상하는 것 보다 훨씬 열악한 보상을 주기 때문에 열정이 더욱 필요하다.

게임 산업은 예술 작품을 만들지 않는다. 그래서 자신의 꿈을 따르고자 하는 시각을 가진 모든 사람들에게, 이 산업은 단지 팔만한 상품을 만들기 위한 200 명의 일벌을 필요로 할 뿐 인 곳으로 이끈다.

Peter Molyneux 는 산업이 가진 비전에 대한 엄청난 신뢰를 가지고 있다. 그러나 그는 배경 모델이나 코드를 쓰고 있는 사람이 아니다. 이 산업계의 다수가 작업 현장에서 선택의 여지를 가지지 못한다.

“우리는 2014 년을 위해 새로운 드라이빙 게임이 필요하다. 그래서 여러분은 휠과 머플러를 만들게 될 것이다”고 회사는 말한다. 여러분은 이것을 할 수 있거나 해고될 수 있다. 게임 개발 에는 수 없이 지루함에 녹초가 되는 일이 많다. 특히 수준이 낮을수록 더 그렇다.

열정에 관한 또 다른 문제가 있다. 이것은 다듬어지지 않고, 비이성적인 감정이기 때문에, 다른 사람의 열정과 잘 지낼 필요가 없다. 만약 내 열정이 이런 방향으로 게임을 만들라고 할 때, 프로듀서의 열정은 다른 방향을 지시하면, 불꽃이 피게 된다. 게임은 영화가 아니다; 우리는

한명의 감독에게 전권을 부여하지 않는다. 그의 열정이 프로젝트를 지배하고자 할 것이기 때문이다. 게임은 협동적인 노력이며, 타협과 외교가 필요하다.

여러분의 직업이 수 없이 많은 지루하고, 반복적인 일을 필요로 하고, 여러분의 비전에 많은 타협을 가해야 할 때, 타오르는 열정을 어떻게 유지할까? 진실은, 그럴 필요가 없다는 것이다. 열정이 실패할 때, 중국에 가질 수 있는 것은 전문성이다.

전문성은 여러 요인의 복합체이다. 하나는 여러분의 회사를 위해 좋은 일을 하고자 하는 바람이다 - 여러분의 고용주가 여러분을 잘 대해 준다면, 여러분은 그들에게 최선을 다하고 싶을 것이다.

다른 요인은 게임 플레이어인 고객들에게 좋은 일을 하고자 하는 바람이다 - 이들은 여러분의 생산품을 이용하고, 즐기고 판단을 하며, 여러분의 월급을 내주는 사람들이다. 마지막 요인은 - 가장 중요할 지도 모르는- 여러분 자신을 위한 것이다. 하고 있는 일에 자부심을 느끼기 때문이다.

전문성은 여러분의 일을 아는 것과, 그것을 잘 하는 것, 그리고 *여러분이 최종 결과물을 구매하지 않는다고 하더라도*, 자부심을 가지는 것이다. 게임 시장이 성장함에 따라, 고객은 더 이상 같은 인구통계학적 특성 및 흥미를 가지고 있지 않다.

고객 중에 나이든 여자는 거의 없다. 어린 소녀도 거의 없다. 그러나 좋은 다수의 우리의 고객이 있고, *Gears of War* 팬을 위해 우리가 하고 있는 것 만큼 이들에게도 좋은 일을 하기 위해서 노력하고 있다.

최근에 나는 네덜란드에서 시리어스 게임 개발을 상담했다. 일반적인 수술 시뮬레이터 보다는 훨씬 재미에 치중을 둔 외과의 트레이닝에 관한 것이었는데, 외과의가 더 오랫동안 관여하도록 하고, 눈과 손의 협동을 향상시키는 것이었다. 우리는 이것을 일반인도 접근할 수 있도록 활용할 수 있게 작업하고 있었다. 나는 그다지 적합한 소비자가 아니지만, 문제될 것은 없다; 개발자는 나를 고용했고, 나는 최선을 다해 내가 하고 있는 일을 했다.

“열정을 느낄 수 없는 프로젝트에서 일하고 싶지 않아.”라고 말하는 사람들을 많이 본다. 예술적인 의도로는 사랑스러운 말이다. 그러나 프로젝트가 점점 더 커져감에 따라, 개발자가 점점 이러한 사치를 느끼기는 어려워지고 있다. 대신에, 여러분은 전문성으로 이것을 커버한다.

나는 스포츠 장르에서 몇 년 일했다. 이것은 지금도 그렇지만, 그 때도 내가 좋아하는 장르가 아니었다. 예전의 직장에 비해서 연봉도 좋고, 회사도 좋으며, 잘 조직된 팀이 있었기 때문에 나는 이 직장을 선택했다. 나는 내 재능을 활용할 수 있는 틈새를 발견했고, 특히 디자인과 관련되어서 우리 제품의 품질력을 매우 향상시켰다.

내가 이것에 관해 열정적이었나? 아니다. 나는 전문적이었다: 나는 회사를 위해 열심히 일했다. 게다가, 나는 독특한 스포츠 게임 디자인에 대한 도전을 감사하게 받아들였다. 팬들이 우리의 게임을 최고의 게임으로 생각해 준다는 것에 기뻐다.

나는 열정을 가진 사람 보다 전문성을 가진 사람을 채용하기를 더 좋아한다. 전문성은 여러분이 적합한 사람이 아니더라도 위대한 일을 할 수 있도록 공헌한다.

내가 집어 넣는 어떠한 프로젝트에서라도 좋은 성과를 내는 사람이 직접 다른 어떤 것을 하겠다고 요청하는 열정적인 사람들 보다 더 유용하다. 나는 내가 할 수 있을 때 전자에 해당하는 사람에게 좀더 좋은 자리를 주려고 노력할 것이다. 후자는 프로젝트 말미에 해고된다.

물론 이들이 상호배타적이지는 않다. 전문성과 결합된 열정의 가장 좋은 예는 Vincent Van Gogh 였다. Van Gogh 에 대한 피상적인 정신 분석이 많다 - “그가 미쳤기 때문에, 그의 그림은 너무 독특하다.” 등등 말이다.

그러나 Van Gogh 는 재능과 열정만 가지고 예술가의 걸어온 순진한 예술가가 아니었다. 여러분이 그의 편지를 읽는다면, 여러분은 그가 교육을 잘 받은 예술 학자이고, 다른 사람들의 생각에 영향을 많이 받았다는 것을 알게 될 것이다.



그의 열정은 그의 작품을 아무도 사지 않을 때도 정진하도록 했지만, 이것은 그의 전문성이 아니었다 - 좀더 배우고, 더 잘하고자 하는 그의 끊임없는 바람, 이것이 그의 재능을 최고로 발휘할 수 있도록 만들어주었다. Van Gogh의 초기 작품은 그다지 가치 있지 않다. 심각하고, 사려 깊고 전문적인 예술가로써 성장했기 때문에 명성을 얻게 된 것이다.

사실, 그의 광기는 상관이 없었다; 광기는 그의 생각을 방해하고, 그림을 그리지 못하도록 만들었다. 오히려, 그의 작품은 그가 *이런 상태임에도 불구하고* 그림을 그릴 수 있었기 때문에 더 인상적이다. 광기 때문이 아니라.

열정을 요구하는 채용 광고에 대해 모라토리움을 선언할 때이다. 그럴싸하게 들리겠지만, 긴 노동 시간과 형편 없는 혜택을 주는 것에 대한 변명거리 외에는 의미가 없다. 그것 만으로는 개발사에게도 큰 도움이 되지 못한다.

열정은 재능이나 기본적인 기능을 보장 하지 못한다. 능력, 자신감, 훈육, 진실성, 헌신, 조직, 커뮤니케이션 및 사회성이 열정 보다 고용인에게 더 유용하다. 그리고 여러분에게도 이것들이 더 유용하다.