



Inafune: 일본 산업의 희망?

작성자 : 크리스찬 너트(Christian Nutt)

작성일: 2012년 3월 23일

2009: "우리의 게임 산업은 끝났다."

2010: "...모두들 끔찍한 게임을 만들고 있다; 일본은 적어도 5년은 뒤쳐져 있다."

2011: "... 사람들은 더 이상 충분히 갈망하지 않는다... 그런 느낌을 다시 갖게 해줄 무엇인가가 필요하다."

2012: "시간이 다가오고 있고, 몇 년 전 내가 대담한 진술을 했을 때 우리는 이것을 깨달았어야 했다."

케이지 아이나푼 (Keiji Inafune) 은 일본 산업의 재앙을 예언하는 사람으로서 그의 역할에 정착해왔다. 2010년에 Capcom의 연구 개발부서의 수장으로서의 그의 역할을 종료하였기 때문에 그는 혼자 독립하였고, 2011년 혼자서 세 개의 회사를 설립했다.

Comcept은 새로운 IP 개발에 전념한다; Intercept(인터셉트)는 전통적인 게임 개발자에 보다 가깝고, DiNG은 아직까지 서구 언론에 보고되지 않은 매우 새로운 것으로 소셜 게임과 모바일 게임과 같은 수익성을 내는 일에만 초점을 맞추는 것이다. 이것은 12월 중반에 시동되었다.

그런데 Inafune은 정말로 무엇을 할 계획인가? 그는 그의 내면으로부터 일본 산업의 주요 비평가로서의 그의 역할에 만족해 하는가? 그는 정말로 한 번에 세 개의 회사를 운영할 수 있는가? 가마수트라란 이번 달의 게임 개발자 컨퍼런스에서 이러한 질문들에 대한 몇 가지 대답을 얻어내기 위해 Inafune과 함께 자리했다.

우리는 또한 그의 발표된 3DS 게임 킹 오브 파이어리츠(King of Pirates)에 무슨 일이 있는지 알고 싶었다. 그는 모습을 드러냈지만 그 당시 이것에 대해 많은 이야기할 수는 없었다. 게다가 "이제 겨우 정말로 멋진 게임으로서의 전개되기 시작했다" 고 말했지만 출판 계약

을 했다고 확인해 주었다.

결국에는, Inafune은 자신은 현재 Capcom과 관계가 끝났음을 모두에게 스스로 증명해야만 한다. 그는 그렇게 할 수 있겠는가? 그의 말은 적어도 그가 그렇게 하기로 결정했다는 것을 내비친다.

당신의 회사는 당신이 예상했던 바와 비슷한가? 아니면 더 쉬웠나? 아니면 더 힘들었나?

Keiji Inafune: 내가 처음 상상했던 것보다 아주 많이 어려웠다, 그렇지만 백그라운드에 있어서, 비록 처음 내가 상상했던 것보다 아주 많이 어려웠지만, 나 자신의 회사를 시작하는 것으로부터 아주 큰 즐거움이 있었고, 그것은 완전히 해볼만한 가치가 있는 일이었다.

왜 두 개의 회사로 분리하였는가? 나는 당신이 이것에 관해 말한 것들을 들었다. 그렇지만 정말로 당신이 왜 두 개의 회사를 가지고 있는지 설명해 줄 수 있는가?

KI: [웃는다] 나는 당신이 딱 하나의 회사를 가지고 있을 필요는 없다고 생각한다. 당신은 여러 개의 회사를 가질 수 있고, 그들의 초점이 무엇이든 간에 그들은 그들의 병력을 투입할 수 있다.

물론 나는 인터셉트를 보유하고 있고, 인터셉트는 게임 생산 측면에 보다 중점을 두고 있다. 그리고 나는 최근 세 번째 회사인 [DiNG]를 설립했고, 이 회사는 모바일과 소셜에 보다 중점을 두고 있다. 그리고 나는 Comcept를 소유하고 있다.

내가 해보고 싶은 아주 많은 다양한 것들이 있고, 나는 모든 에너지를 한 회사에 쏟아 붓는 것이 충분할 것이라고는 생각하지 않는다. 나는 여러 방향으로, 다양한 회사로 에너지를 투자하는 것이 필요하다고 생각한다.

실제로 당신은 혼자서 세 개의 회사를 효과적으로 경영할 수 있는가?

KI: 내가 Capcom에서 연구 개발 부서의 수장으로 있을 때, 900명의 사람들을 관리했다. 지금 세 개의 회사의 모든 직원은 30여명이다. 그래서 그렇다고 대답할 수 있다. 쉬운 일이다.

[웃는다]네, 하지만 매우 다양한 것들과 씨름한다. 그렇게 많은 수의 사람들이 있지 않다. 특히 새로운 공간으로 이동하는 것이 당신이 고민하는 것이다. 나는 당신이 소셜과 모바일에 대해 작업하는 것을 알고 있고, 동시에 당신이 전통적인 콘솔 게임에서도 일하고 있다는 것 또한 잘 알고 있다. 처리할 것이 너무 많다.

KI: 그렇다. 나는 전에 내가 전혀 해보지 않은 많은 새로운 것들을 하고 있고, 상상하기 어려운 아주 많은 방향으로 방법을 다각화하고 있다. 그렇지만 그것이 전적으로 그 사례가 되지 않는다. 내가 Capcom에서 일할 때, 아케이드, 모바일, 어린이 게임과 표준적인 콘솔

게임들을 담당했다. 내가 하는 일은 진짜로 변한 것이 없다. Capcom에서 나는 여러 분야에 걸쳐서 일을 했기 때문에, 나는 여전히 이것들을 매우 쉽게 할 수 있다는 것을 당신은 알고 있다. 내가 Capcom에서 했던 일들과 너무 다르지 않기 때문에, 지금 당장 이 일들을 하고 있는 것이다.

당신이 Capcom에서 할 수 없었던 일들을 할 수 있게 해 주는가?

KI: 내가 Capcom에서 할 수 없었던 것 중에 지금 내가 할 수 있는 것 하나는 내가 절대 할 수 없었던 바로 몇 개의 새로운 창조적인 벤처로 뛰어 들 수 있다는 것이다. Capcom에서는 내가 정말로 멋진 아이디어가 있더라도, 나는 앉아서 그 아이디어가 통과되는 것을 기다려야만 했고, 아이디어 승인을 위해서는 약 6개월간의 시간이 소요되었다. 여기서 나는 몇 가지 멋진 아이디어를 생각해 낼 수 있고, 그 바로 다음날 이렇게 말하기만 하면 된다, “그것을 해 봅시다,” 그리고 우리는 작업하기 시작한다. 따라서 매우 신속하게 내가 가진 창조적인 아이디어들을 실제로 작업해 낼 수 있고, 이러한 것들이 지금 회사에서 가질 수 있는 멋진 무엇이 된다.

당신은 당신의 회사들을 작고 민첩한 상태로 유지할 계획인가? 아니면 계속해서 성장시켜 큰 규모로 키울 것인가?

KI: 궁극적으로, 나는 Capcom 보다는 큰 회사로 키우고 싶다. 그렇지만 비록 내가 할 수 있더라도, 이러한 중소기업들을 통해 우리가 개발하여 온 여러 핵심 가치들을 우리가 가지고 왔다는 것을 확실히 하기를 원한다. 그리고 그것은 다른 여러 기업들 사이의 효과적인 정보 공유와 더불어 신속한 의사 결정 프로세스를 가능하게 하고 있다.

당신이 어떻게 회사를 경영할 것인지에 대한 이러한 개념들을 고안해낼 때 어디서 영감을 받았는가? 다른 산업들이나 다른 나라들에서 영감 받은 것들이 있는가? 전통적인 일본 게임 산업과 구별되는 점은 무엇인가?

KI: 네. 그러한 것들 중 하나가 내 비즈니스 모델을 창조해냈고, 내 회사가 어느 전통적인 일본 개발자들과 출판자들과 비교해 볼 때 매우 독특한 점은 바로 우리가 느끼는 것이 게임에 있어 훌륭한 개념이라는 것에 초점을 맞추는 Concept 자체이다. 그리고 무엇인가 매우 창조적이고, 우리 주변에 브랜드와 게임을 구축하기를 원하는 무엇인가도 전통적인 일본 게임 산업과 구별되는 점이라고 볼 수 있겠다.

오늘날 당신이 아주 많은 기업들을 볼 때, 그들은 “자 좋아. 어떻게 수익을 낼 것인가? 어디에서 돈을 만들어 낼 것인가? 소비자들에게 그들이 원하는 것을 어떻게 줄 것인가?”라고 말할지 모른다. 그들은 실제로 주변에 게임을 구축하기 위한 창조적 비전들을 가지고 있지 않다.

그것이 우리가 매우 독특하다고 느끼는 것들 중 하나이다. 우리는 이 창조적인 개념을 가지고 있고, 그리고 그 개념은 우리 주변에 IP를 구축하겠다는 것이다. 우리는 돈에 꼭 초점을

맞추지는 않을 것이다. 돈에 초점을 맞추지 않겠다는 것이 여전히 중요한 특징이 될 것이다. 그리고 우리는 사람들이 원하는 것이 정말로 무엇인가에 꼭 초점을 맞추지는 않을 것이다. 이것이 우리의 비전이 될 것이고, 우리는 우리의 비전을 충실히 고수해 나갈 것이다. 그리고 알다시피 회사를 가지는 것은 요즘 같은 때에 사실은 매우 드문 일이다.



왜 그런가?

KI: 큰 차이는 그러한 기업들은 그들을 위해 일하는 Keiji Inafune 가 없다는 것이다. 나는 기업을 경영하고 있지 않다. 그것에 대한 간단한 설명을 하겠다. 그것은 Comcept, Intercept, 모든 회사들이고, 그 회사들은 내 우산 아래에서 일한다. 그들은 내가 누구인지 이해한다. 그들은 내가 가진 개념들을 이해한다. 대답이 되었는가?

당신이 다른 기업들을 살펴보면, 그 기업들은 사장이 있을 것이고, 프로듀서들과 디렉터들이 있을 것이다. 하지만 그러한 사람들은 종종 이해하지 못한다. 결국, 당신은 그들이 만든 그 게임이 누구의 게임이라고 말할 수 없다. 그들은 정말로 한 사람의 비전 아래의 한 기업으로서 통일되지는 못한다.

내가 가진 회사들은 내 비전 아래 모두 통합된다. 그러므로 우리는 우리의 개념에 크게 집중할 수 있고, 그 개념들을 잘 이해할 수 있다. 나를 위해 일하는 모든 사람들은 그 개념에 있어서 어떻게 진행할 것인지, 어떻게 반복해 나가며 작업을 수행할 것인지 잘 이해한다. 그래서 우리는 하나의 통일된 단일팀으로서, 몇몇 정치적 견해를 가진 사람들, 진정한 기술을 가지고 있지 않으면서 프로듀서인체 하는 몇몇 사람들과 구별되어 앞을 향해 전진한다. 우리는 통일된 하나의 단일 부대이다.

당신의 회사에서 개발되고 있는 이러한 창조적인 핵심 개념들은 당신에게서 온 것인가? 아니면 그것들은 당신의 팀에서 온 것인가? 아니면 당신과 함께 일하는 개인 창안자에게로부터 온 것인가?

KI: 당신이 실제로 그러한 레벨에 도달하기 전에 당신은 회사 내의 정확한 근거 기반을 가질 필요가 있다. 지금 당장은 기본적으로 이러한 모든 개념들은 나에게서 왔다. 지금 당장의 핵심 요점은 직원들이 내 비전을 실행할 수 있도록 하는 것이다.

내가 내 비전을 실행할 수 있는 사람들을 충분히 내가 확보했을 때, 그리고 물론, 그들이 이치에 맞는 개념들을 찾아내었을 때, 그들이 그들 자신의 비전을 창조해 낼 수 있는 것을 모두 습득하고 그것들을 수행할 수 있는 능력을 있을 것이라는 것을 내가 알게 될 것이다.

지금은, 훈련과 학습 과정 그 이상이다. 하지만 물론 장기적으로 모든 좋은 선생님과 모든 좋은 아버지들은 그들의 제자가 그들 자신의 영역을 스스로 넓혀 갈 수 있기를 바란다. 물론 그것이 장기 비전이 될 것이다.

내 생각에는 일본의 젊은 사람들이 봉기하지 않고 유명해지지 않는다는 관점에서 일본 산업은 그와 같은 문제를 가지고 왔다고 생각한다. 최대 한계가 있을 것 같다. 당신이 미야모토 (Miyamoto)가 최근 말한 것을 듣는다면, 그는 사람들이 닌텐도에서 그가 없을 때 어떤 일이 벌어질까에 관해 생각하도록 시도한다고 한다. 왜냐하면 지금 사람들은 그런 방식으로 생각하지 않기 때문이다.

KI: 가장 큰 문제점은 그들은 젊은 사람들에게 결코 기회를 주지 않는다는 것이다. 그들은 “내가 직접 한다면 더 빠를 것이다. 내가 직접 한다면 실패의 위험이 없을 것이다” 라고 생각하고 있다. 그들은 실제로는 젊은 세대에 기회를 줄 용기가 없는 것뿐이다. 내가 생각하는 가장 큰 문제가 현재 일본 산업 내에서 발생하고 있다.

만약 당신이 일반적인 일본 게임 산업을 살펴본다면, 만약 당신이 디렉터가 되길 원한다면, 만약 당신이 30대 초반이나 중반까지 디렉터가 되길 원한다면, 그것은 주요 출판자나 주요 개발자에는 꽤 좋을 것이다. 그렇지만 Comcept에서는, 실제로 20대 후반의 디렉터가 2명 있다. 그래서 궁극적으로, 우리는 더 이른 시간에 사람들에게 기회를 주고 있다. 그들이 Capcom이나 다른 큰 출판사에서 일했다면, 그들은 절대 이러한 기회를 얻을 수 없었을 것이다.

그러므로 우리는 진정으로 그들이 더 이른 시간에 사람들에게 기회를 주는 것, 그들을 가르치는 것을 돕는 것, 그들을 훈련시키는 것을 돕는 것에 관한 것을 믿는다. “오, 그건 번거로운 일이야. 편리하지 않은 일이야.” 라고 생각하는 것보다는 말이다.

그것이 당신이 생각하는 일본 산업이 지금 당장 직면한 가장 큰 문제라고 생각하는가 아니면 단지 큰 문제들 중에 하나라고 생각하는가?

KI: 문제들 중에 하나이다. 일본에는, 큰 문제까지 추가된 아주 많은 작은 문제들이 산적해 있다. 딱 하나다. 분명히, 기업들에게 문제들이 있다. 그 문제들은 우리에게 충분한 창안자들이 없다는 것, 젊은 개발자들에게 기회가 주어지지 않는다는 것들이다.

일본 산업에는 아주 많은 문제들이 있는데 우리가 글로벌 마켓에서 찾아볼 수 없는 문제들이고, 미국과 아시아 시장에서도 찾아볼 수 없는 문제들이다. 그리고 지금 일본 게임 산업에는 큰 문제를 형성하는 모든 다양한 종류의 문제들이 있다.

당신은 현재 “일본 산업은 엉망이다”의 대변인과 같이 되었다. 당신은 이것에 대해 불편하지는 않은가?

KI: [웃는다] 난 정말 괜찮다. 왜냐하면 이것은 나의 개인적 느낌이기 때문이다. 나는 진심으로 그렇게 생각한다. 본질적으로, 만약 그것이 사람들이 게임 산업에서 더 열심히 일하게 만들 수 있다면, 그들은 나쁜 사람이라고 부를 수 있겠고, 또 그들은 내가 꼬였거나 미친 사람이라고 말할 수 있다. 그리고 그들은 그들이 원하는 대로 말할 수 있다. 하지만 만약, 결국에는 이것이 좋은 결과를 이끌어 낼 수 있다면, 그리고 이것이 그들을 더욱 열심히 일하게 만들 수 있다면, 그리고 보다 국제적으로 되고 좋은 게임을 만들 수 있다면, 난 괜찮다.

당신에게 희망을 주는 무엇인가가 있는가, 변화하는 것을 당신이 보아온 무엇인가가 있는가?

KI: 나는 일본 게임 산업을 희망을 배달하는 사람이 될 것이다. 나는 그들에게 게임들에 관해 생각하는 다른 방법들이 있다는 것을 보여주는 사람이 될 것이다. 그들을 발전시킬 다른 방법들이 있다.

당신뿐인가?

KI: 본질적으로, 내가 아주 열심히 일한다면, 내가 그들에게 다른 길이 있다는 것을 보여준다면, 그렇다면, 나는 자연스럽게 그들이 움직일 것이라고 생각한다. 당신이 이것을 구축한다면, 그들은 움직일 것이다. 만약 당신이 게임 개발에 관해 생각하는 다른 방법이 있다는 것을 보여준다면, 그들은 자연스럽게 당신을 지지할 것이다. 그리고 보다 많은 사람들이 생각하는 방법을 바꿀 것이다. 그렇다. 누군가가 일어나서 움직이도록 시도해야 한다면, 일하게 해야 한다면, 그런 다음 사람들은 그들의 생각의 방법을 변화시키기 시작할 것이다. 그

것이 인생에 있어서 일반적으로 일어나는 일인 것이다.