



게임 산업이 활발한 지역에 살고 싶다면? 직접 만들어라

(Want to be Surrounded By a Thriving Local Games Industry? Grow Yours)

작성자: 에포아 슈어(Epona Schweer)

작성일: 8 월 21 일

이 글은 낙관적인 여성 교사 한 사람이 작은 개발 스튜디오에서 30 개의 게임을 제작하고 퍼블리싱하도록 만든 과정에 대한 이야기이다. IGDA 의 시드니 지부(Sydney Chapter)는 300 여 남짓했던 회원 수를 2 년 만에 1000 명 가까이로 늘렸고, 여기에 든 비용은 GDC 참관을 위해 들어가는 해외여행 비용보다도 적었다.

게임 개발로 유명한 도시가 전 세계에 몇 개 되지 않는 상황에서 게임과 관련한 대화가 오가지 않는 마을을 떠올리는 건 쉬운 일이다. "더 나은 게임을 만들려면 어떻게 해야 할까요?"라고 묻는 대신, 축구 경기를 보거나 성냥개비를 쌓는 마을 말이다.

게임 개발자를 지도해 왔던 3 년간, 필자는 다음과 같이 말하며 시작하는 사람은 단 한번도 본 적이 없다. "그러니까, 저희는 원조 게임이나 장르 개척 같은 걸로 유명해지기는 싫습니다. 그냥, 이미 있는 걸 베껴다가, 더 많은 돈과 더 많은 시간을 써서 원래 것의 절반만큼만 하면 된다고 생각합니다."

쓰레기 같은 게임으로는 사업이 불가능할 수 밖에 없으며, 그런 사업에 뛰어들고 싶어 하는 사람은 아무도 없다. 우리 모두, 즉 AAA 급 게임부터 인디 게임까지 모두는 뭔가

뛰어난 물건을 만들어내기 위해 작업에 뛰어든다. 그럼 뭐가 문제인가? 인적 자원의 문제처럼 보이는 많은 것들이 사실은 환경적 문제이다. 게임을 만드는 사람 자체에는 아무런 문제가 없다- 그들이 게임을 만들고 있는 환경에 문제가 있는 것이다.

환경을 조정하면, 행동이 바뀐다. (스스로 시험해 보라. 주방에서 불량식품을 치워버리고 그 자리에 신선한 과일과 채소를 먹기 쉽게 잘 씻어서 잘라서 놓아보라. 일주일 안으로 더 건강해지고 더 나아진 자신을 볼 수 있을 것이다. 간단하지 않은가?) 시드니에서 게임 개발 문화를 바꾼 과정에 대해서는 이 글 전체에 걸쳐서 자세히 설명할 테지만 급한 사람들을 위해 핵심을 간추린다면 다음과 같다.

단계별 커뮤니티 개발

- 1 단계: 동기를 부여하는 것이 무엇인지 명확히 정의하라.
- 2 단계: 성공의 지표를 정확히 선별하라.
- 3 단계: 자원봉사자부터 시작하고, 해결해야 할 문제를 파악하라.
- 4 단계: 파악한 문제를 이미 해결한 사람들이 있는지 조사하라.
- 5 단계: 프로토타입, 플레이테스트 등 모든 개발 사이클을 반복하라.
- 6 단계: 새로운 해결책이 나타나는지 주시하라.
- 7 단계: 디자인을 실험하라 (디테일이 중요하다)
- 8 단계: 최대한 빨리 후임을 찾아라.

변화의 핵심 요소: 정기적이고, 커뮤니티 전체에 걸친, 동등한 입장의 플레이테스트와 의견교환.

“우리 게임과 지역 산업에 가장 큰 영향을 끼친 것”을 한 가지만 꼭 집어서 얘기하자면, 상업 게임에서 인디 게임에 이르기까지 정기적인 플레이테스트를 도입한 것이라 할 수 있다. 이제 시드니에서는 더 많은 게임이 만들어지고, 마무리되고, 출시된다. 실험과 피드백을 가능하게 하는 문화를 만드는 것이 그 본질이라고 할 수 있다.

“시드니가 이렇게 게임 개발하기 좋은 곳인지 몰랐었어!”

요새 우리는 이런 말을 자주 듣는다. 전적으로 맞는 말이다. 왜냐하면 최근까지만 해도 그렇지 못했으니까.

이야기는 2009 년으로 거슬러 올라간다. 나는 L.A.노이어(L.A. Noire) 사의 개발자 팀 본디(Team Bondi)의 프로듀서 직 제안을 고사하고 20,000 불의 임금 삭감을 감수하며 후배들을 가르치는 일을 시작했다. 왜냐고? 나는 강행군(crunch)에 넌덜머리가 나있었다. 몇 년간 프로젝트를 진행하며 일주일에 7 일 일하는 강행군을 끝내고 나면, 정말로 휴식이 필요했다. 당신도 그럴 것이다. 너무나 지치는 일이다. 정시출근 정시퇴근을 유지하면서 사람들이 게임 만드는 방법을 배우도록 돕는 일은 삭감된 임금이 전혀 아깝지 않은 일이었다.

2010 년으로 넘어와서, 나는 지금까지 내가 해왔던 것보다 게임을 훨씬 멋지게 만드는, 영감에 가득 찬 아티스트와 프로그래머와 함께 일을 하고 있었다(그 장점이 어리고, 순진하다는 점일지도 모르지만!). 이것이 작년까지의 이야기이고, 원래 자연히 나는 그들이 이 산업구조 내에서 잘 해나가는 모습을 보고 싶어서¹ (나는 그들에게 엄마같은 존재이지 않은가) 내 자식같은 이들에게 추천할 만한 로컬 스튜디오를 찾기 시작했다...

는데... 시드니에는 그럴 만한 곳이 거의 없는거나 마찬가지였다! 2008 년 작가 파업²과 세계 재정 위기는 오스트레일리아의 게임, 영화 산업을 파국으로 몰아넣었고³, 시드니는 여전히 황무지인 상태였다. 그 당시 몇몇 스튜디오는 사람을 뽑지 못했다 - 만약 채용을 했다면 최근 탁상공론에 의해 정리하고 된 베테랑 개발자들을 선점할 수 있었을 테지만 말이다. (“아, 죄송해요. 이번달은 적자라서요. 당신네 스튜디오는 문단을 거예요. 안타깝지만, 그게 회사 방침이라서요.”)

¹ 참조링크: <http://www.ign.com/articles/2010/12/06/australian-games-education-a-2010-report-card?page=3>

² 참조링크: <http://forums.cgsociety.org/archive/index.php/t-557767.html>

³ 참조링크: <http://au.gamespot.com/features/the-australian-game-development-industry-in-2010-6249507/?page=2>

그리고 이때 재능과 창의성을 갖춘 내 학생들이 막 교실에서 벗어나 허허벌판이던 지역 산업계에 발을 들이려던 참이었다. 그리고 다음 학생 그룹은, 두 배나 더 크고, 그만큼 더 멋졌다! 젠장! 우리 애들은 이제 어디로 가란 말인가!?



모든 비디오는 업스테어 스튜디오(Upstair Studio)의 라이스 보타노(Rhys Votano)가 제작했다 - 그는 한 행사에 카메라를 들고 나타나 다짜고짜 찍어도 되냐고 물었다!! 이것은 2011년 말 내가 아트하우스호텔(Arthouse Hotel)에서 개최했던 플레이테스팅 행사 당시의 촬영물이다.

(동영상 링크: <http://www.youtube.com/watch?v=Ciyw71ETI18>)

1 단계: 동기를 부여하는 것이 무엇인지 명확히 정의하라. 무엇을 성취하려고 이것을 하는지를 명확히 하라. 이것으로 돈을 벌지도 못하고, 기존의 회사가 관심을 보이지도 않을 것이다 - 최소한 당신이 성공하기 전까지는. 그게 맞다. 그들에겐 그들이 걱정해야 하는 비즈니스가 있다. 하지만 당신이 깊이 열정을 가진 일이기 때문에 이 일에 매달리는 것이라면 이것을 위해 기꺼이 희생을 할 것이고, 그러면 크게 문제될 것은 없다. 돈과 평가(recognition)는 내면의 가치가 담겨있지 않은 일에만 동기를 유발한다. 열정을 가진 일을 하다 시간 가는 줄을 모르던 경험이 있지 않은가? 그런 이치이다.

나의 동기: 첫째로 내 사람들에게, "광고의 사탕발림에 속거나 일자리를 찾기 위해 시드니를 떠나는 대신에 이 근사하고 창조적인 일을 하면서 생계를 꾸려나갈 수 있다"는 확신을 주는 것이었다. 후에 이것은 "사람들이 인디게임 쪽으로 전향해, 더 잘 살고, 더 나은 게임을 만들게"하는 것으로 발전하였다.

우리에게 필요했던 작업

내 자식들에게 더 많은 기회가 있어야 했다. 만약 우리가 상업 게임에서 이 기회를 찾지 않았다면, 아마 개화단계의 인디 커뮤니티는 아티스트와 프로그래머를 필요로 했을 것이다.

IGDA 시드니 지부는 주주들이 아닌 플레이어를 위한 게임을 만들고 싶어하는 인디게임, 아티스트, 그리고 엔지니어들을 위한 작은 안식처였다. 설립자인 댄 그라프([Dan Graf](#)⁴), 말콤 파이언([Malcolm Ryan](#)⁵), 그리고 크리스 리([Chris Lee](#)⁶)는 우리에게 <게임 잼(Game Jam)>을 소개하고, 게임 발전을 위한 논의를 발전시키기 위해 자신들의 시간을 내어줄 창조자들에 대한 지원 네트워크를 구축했다.

그러나 이러한 기획자들은 아직 자기 사업을 시작하지는 않고 있었다. 호주에 있던 스튜디오들은 경제위기 이후 망하지 않기 위해 고군분투하는 중이었고, 해외의 퍼블리셔들은 이들을 포기했으며, 디지털 보급에 부정적 영향을 주는 온갖 요소에 직면했다. 누구도 사람을 새로 뽑을 처지가 아니었다.

우리에게 시드니에서 지속 가능한 회사를 만들고 고유의 IP 를 개발할 만한 사람이 필요했다. 서드파티 퍼블리셔와 투자자가 몇몇 스튜디오를 더 큰 프로젝트에 착수할 수 있게 도와줄 수도 있겠지만 - 이것은 호주 전역에 과도한 지출과 대량 해고⁷를 불러온

⁴ 참조링크: <http://www.linkedin.com/in/dangraf>

⁵ 참조링크: <http://www.linkedin.com/pub/malcolm-ryan/26/831/437>

⁶ 참조링크: <http://www.linkedin.com/in/infin8eye>

⁷ 참조링크: <http://www.kotaku.com.au/2011/09/what-happens-to-developers-when-a-studio-closes/>

인위적 성장정책과 정확히 같은 것이다. 아니, 멀리 내다봤을 때 우린 우리 손으로 게임을 만들어야 했다.

2 단계: 성공의 지표를 정확히 선별하라. “개발자가 더 많으면 더 큰 게임판을 만들 수 있을 거야!” 란 말은 참으로 솔깃하게 들린다. 누군가 게임을 만든다는 것이 a) 누구든 고용할 (집세를 낼) 만큼 충분히 현금을 가지고 있다거나, b) 내년에도 계속 게임을 만들고 있을 거란 뜻은 아니기 때문이다. 성공을 한다면 어떨까? 진행을 쫓는데 사용하는 지표는 후에 당신이 이를 결과와 짝을 이뤄야 한다.

우리의 지표: 기획자가 더 많이 필요한 것이 아니었다. 이미 많이 있었으니까. 더 많은 사람들을 인디로 보낼 필요가 있었다. 우린 더 많은 개발자가 (투자자나 퍼블리셔의 도움 없이!) 스스로 퍼블리싱하고, 유료 고객을 유치하여 안정적으로 성장해나가는 것을 보고 성공이라는 것을 알았다. (즉 그들이 그럴 필요가 있고, 그렇게 할 수 있을 때).

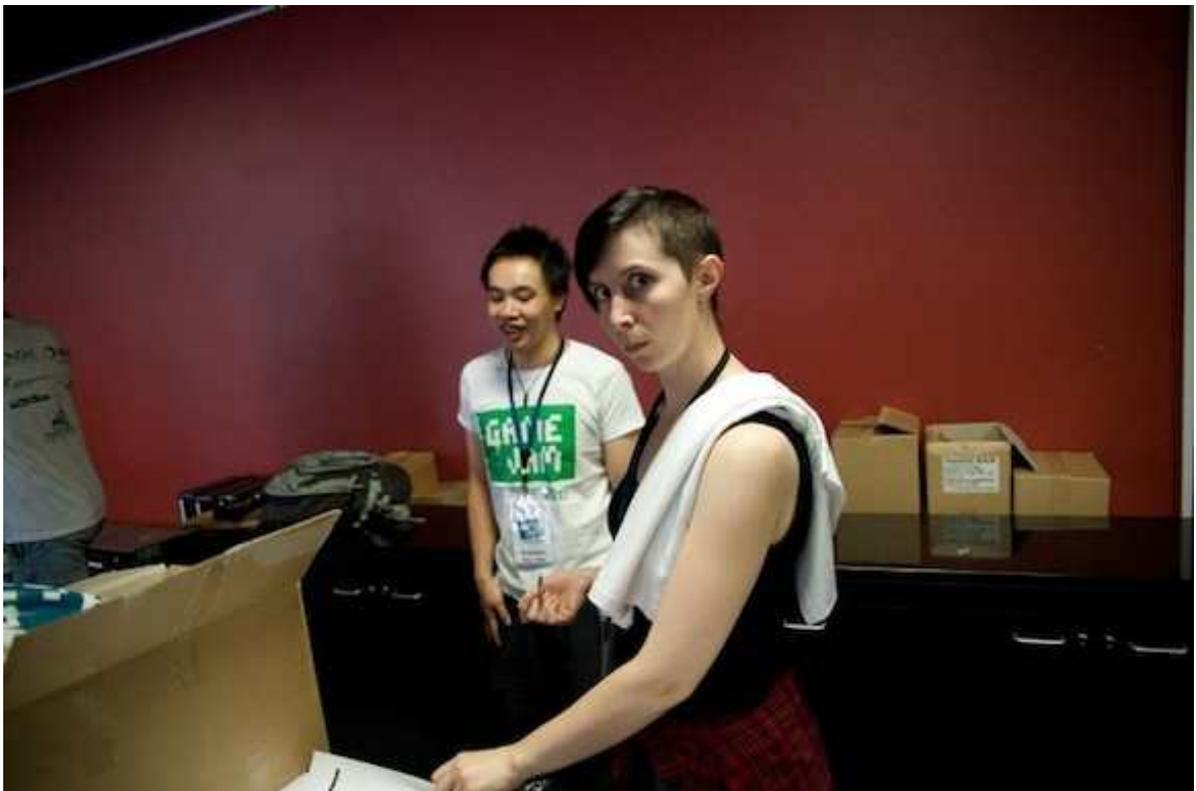
커뮤니티 파악하기

아- 이런, 어떻게 시작할지조차 모르겠다! 사람을 관리하고, 공정을 개발하며, 창의력을 기르는 것 - 이걸 내가 잘하는 일들이다. 그러나 사람들이 인디로 가게끔 도와주는 것? 그런 일은 해본 적도 없다. 사람들이 어떤 자원을 필요로 하는지, 아니면 도움을 필요로 하는지조차 몰랐었다!

나는 다음의 가설들을 검증해봐야 했다. 첫째로 사람들이 도움을 원하긴 하는가에 대한 것 (아마 시드니 자체가 인디로 가는 것에 관심이 없을지도? 누가 알겠는가?), 둘째로 어쨌든 이걸 우리가 해결할 수 있는 문제인지 하는 것, 셋째로 우리가 합당한 방법을 찾아 (효율성을 따져서 한 사람이나 집단에게 의존하지 않고) 문제를 해결해 나갈 수 있는가 하는 것이었다.

이것을 밝혀낼 수 있는 유일한 길은 직접 뛰어들어 내 시간을 할애하여 나름의 방법으로 사람들을 돕는 것이었다. 이를 통해 나는 시드니의 더 넓은 커뮤니티와 그들이 게임을 만드는 환경을 알게 되었고, 또 무엇을 변화시켜야 하는지에 대해 알게 되었다.

3 단계: 자원봉사자부터 시작하고, 해결해야 할 문제를 파악하라. 잘못을 바로 잡고 세계를 변화시키기 전에, 우선 하루하루의 일과를 마칠 수 있게끔 해야 한다. 커뮤니티를 위한 행사를 조직하는데 이미 시간과 돈을 기부한 사람들과 작업하라. 그들은 도움에 감사해 할 것이다. 당신은 커뮤니티를 더 잘 알게 되고 무엇이 부족한지에 대한 이해의 폭을 넓힐 수 있을 것이다.



내가 한 일: 내가 처음으로 자원했던 행사는 <게임 잼 2011([Game Jam 2011](http://www.gamejamsydney.com/blog/2011/01/29/day-2-the-harsh-light-of-day/))⁸>로, 그 주말에 나는 사람들을 돕기 위해 할 수 있는 모든 것을 했다. 케이블을 까는 것에서부터 팀을 인터뷰하고, [웹사이트를 업데이트하고](http://www.gamejamsydney.com/blog/2011/01/29/day-2-the-harsh-light-of-day/)⁹, 아티스트와 개발자 간의 만남도 주선하였다. 사람들이 쉬면서 물 마실 시간을 주기 위해서 말이다. - 말씀만 하세요. 제가 하겠습니다.

⁸ 참조링크: <http://www.gamejamsydney.com/blog/2011/01/29/day-2-the-harsh-light-of-day/>

⁹ 참조링크: <http://www.gamejamsydney.com/blog/2011/01/29/day-2-the-harsh-light-of-day/>

여기에 더하여 나는 전 시드니의 기획자들에게 게임 아이디어에 대한 컨설팅에서 창업 기회 분석에 이르기까지 무료 코칭을 해 주기 시작했다. 이를 통해 개발 업계의 재목들을 알게 되었고, 또 우리 게임 기획자들이 각자의 게임 스튜디오를 여는데 열정과 헌신할 용의가 있음을 명확히 알게 되었다 - 그저 어디서 시작해야 할 지를 모르고, 사람들이 자신들의 게임을 플레이해줄지에 대한 확신이 없을 뿐이었다. 이것이 내가 어떤 변화를 일으키기 전에 해결해야 했던 문제들이었다.

첫번째 문제 해결: 인디로 가는 방법은?

우리에게 사례가 필요했다 - 지속적으로 훌륭한 게임을 만들어내며 우리에게 영감을 불어 넣어주고, 또 진짜 중요한 (혹은 중요하지 않은) 것이 무엇인지를 일깨워 줄 사람 말이다. 나는 <슈퍼 미트 보이(Super Meat Boy)>, <브레이드(Braid)>, <마인크래프트(Minecraft)>, <림보(Limbo)> 그리고 더 최근작으로 <베스천(Bastion)>과 <스펠룬키(Spelunky)>와 같은 게임 뒤에 숨겨진 개발과 비즈니스모델을 찾아 보았다. 나는 이 개발자들이 잘해낸 것이 무엇인지, 또 우리가 적용할 수 있는 핵심 원칙이 무엇인지 알고 싶었다.

그들의 이야기를 거슬러 올라가며 한참 읽다 보면, a) "대학에 가서 학위를 받고, 취직을 해서 오래오래 행복하게 살았습니다"와 같은 전설 속 이야기는 존재하지 않으며, b) 공통적으로 두 가지 진실이 있음을 알게 될 것이다.

1. 그들은 게임 개발 면에서 완전히 새로운 영역을 개척했다. 기획에서 기술, 비즈니스 모델에 이르기까지 - 이들은 모두 처음부터 독창적인 아이디어로 시작하여 그 아이디어를 잘 살리고 있다.
2. 그들은 그들이 속한 커뮤니티에 활발히 기여하고 있으며, 긴밀한 관계를 유지하고 있다 - 다른 개발자나 플레이어와 기법, 기술, 아이디어를 개방적으로 공유한다.

이런 이론을 세울 수 있다: 만약 우리가 온전히 고유 아이디어를 개발하고 삶을 붙이는 것에 집중된 문화를 만들 수 있고, 더하여 개발자 사이의 개방적 지식 교환을 장려한다면, 아마 사람들이 인디로 가서 지속적으로 더 나은 게임을 만드는 것이 훨씬 쉬워질 것이다.



<GDC 2012> 직후에 개최된 이벤트를 촬영한 라이의 두 번째 영상
(동영상 링크: <http://www.youtube.com/watch?v=w3GFRQQghvQ>)

4 단계: 파악한 문제를 이미 해결한 사람들이 있는지 조사하라. 좋은 쪽을 보자- 다른 사람들이 이미 성과를 내고 우리는 그 뒤를 따르고 있다는 점 말이다. 그들은 무엇을 하고 있는가? 무엇을 공유하고 있는가? 대부분의 문제는 이미 효율적으로 검토되고 있다. 당신이 할 일은 완전히 새로운 해결책을 만들어내는 것이 아니다. 이미 잘 실행되고 있는 것을 바탕으로 당신의 커뮤니티를 위해 경험을 개선하는 것이다.

나의 연구 방법: 나는 이러한 밝은 지점을 찾아내는 것이 내 스스로 할 수 있는 것보다 더 커다란 일임을 깨닫고 두 명의 멋진 연구 보조 (스누(Sunu)와 나빈(Navin)에게 감사!)를 고용하여, 2008 년 (<GFC world> 이후) 이래 출시 된 인디 게임의 성공사례를 찾아 인터넷을 뒤지기 시작했다. 우리가 찾아낸 모든 것들을 읽고 나서, 나는 관련자들에게 내가 이전의 인터뷰와 기사에서 답할 수 없었던 문제를 문의하는 이메일을 썼다. 모든 데이터를 걸러내기 위해 여러 잔의 커피를 마시며 밤을 지새운 끝에, 마침내 성공의 패턴이 드러나기 시작했다 - 우리의 출발선에 대한 지침으로 삼을만한 그것은 바로 일반성이었다. 나는 내가 배운 것을 수집하고, 분석하여 배포하기 위해 indiebits.com¹⁰를 열었고, 그 뒤로 다음 진입 장벽으로 넘어갔다.

¹⁰ 참조링크: <http://indiebits.com/>

두번째 문제 해결: 신규팀을 지원해줄 커뮤니티 구축

멜버른이나 시애틀, 또는 샌프란시스코처럼 게임산업이 번성하는 도시를 보면, 몇 가지 사실이 쉽게 드러난다:

1. 끝내주게 좋은 커피가 있다
2. 업계 사람들은 행사에 끊임없이 워크숍 거리나 토론 거리를 가져온다
3. 커뮤니티는 인디게임이든 대작게임이든 성공을 개방적으로 축하해 준다

또한 커뮤니티는 자체적으로 성장해야 하며, 이러한 워크숍은 도시의 문화에 깊이 뿌리를 내려 어느 한 개인이나 그룹에 의해 좌지우지 되어서는 안 된다. 소수의 개인에게 종속된 작업과정은 필연적으로 망가지기 마련이며, 다음번 경제 대격변(그게 뭐가 됐든)에 살아남길 원한다면 우리에게 이것보다 더 오래 지속 가능한 것이 필요하다.

5 단계: 프로토타입, 플레이테스트 등의 모든 개발 사이클을 반복하라. 여기까지 오기에 앞서, 우리는 동기가 무엇인지를 확실히 정의하고 성공을 측정할 수 있는 지표를 설정하였다. 진행 상황에 대해 계속 확인하는 한, 개발 사이클을 반복하는 동안 궤도를 이탈하는 일은 없을 것이다. 행사를 처음 개최할 때에는, 플레이테스트를 처음 할 때와 마찬가지로, 당신이 추구하는 체험을 성취할 방법에 대한 가정을 시험해보게 된다.

이와 마찬가지로 플레이어들이 관여하게 되면 문서상으로는 괜찮아 보였던 기획 아이디어들이 생각과 달라지는데, 라이브 이벤트를 주최해 보면 어떤 것이 그런 것이고 어떤 것이 그렇지 않은 것인지가 명백히 드러나게 된다. 스스로에게 '어떻게 하면 더 잘 만들 수 있을까?'란 질문을 거듭한 후에 말이다.

우리의 경우엔: 우리가 첫 번째로 한 실험은 이 지역 게임 학교인 AIE의 휴게실을 이용한 "Game Day"였다. 우리는 업계 발표자를 섭외하고, 게임 기획 대회를 열었으며, 상품을 제정하고 점심도 제공했다. 비용을 충당하기 위해 하루에 25 달러의 참가비를 받았다. 점심이 훌륭하긴 했지만, 사람들이 모인 이유는 무언가를 배우고, 동료와 네트워크를 형성하기 위해서였다. 행사로 그들을 불러 모으기 위해 맛있는 음식과 같은 특전이 필요한 것은 아니었다.



그래서 다음 번에 열린 행사([iFest 2011](http://www.ifest.us/?page_id=699)¹¹)에서는 음식을 줄이고 상품을 지원해줄 후원자를 찾아 행사를 무료로 진행할 수 있었다. 이번에는 200 명의 사람들이 인디 게임 개발에 대한 강연을 듣기 위해 모였고, 행사 직후 스로우 더 루킹 글래스(Throw the Looking Glass, 현재의 시 스로우 스튜디오 [See Through Studios](http://www.seethroughstudios.com/)¹²), 컨빅트 인터랙티브([Convict Interactive](http://www.convictinteractive.com/)¹³), 그리고 인키즈([INKids](http://www.inkids.com.au/)¹⁴)를 포함한 많은 수의 스튜디오가 시드니에서 사업을 시작했다. 하지만 행사는 정기적으로 개최하기에는 아직 너무 크고, 화려하였고 (또 협력관계를 맺고 있는 대학에 너무 의존적이었다) 스스로 퍼블리싱을 하기엔 사람도 너무 적었지만, 어쨌든 우리가 설정한 성공의 지표에는 가장 가까이 다가선 것이었다!

¹¹ 참조링크: http://www.ifest.us/?page_id=699

¹² 참조링크: <http://www.seethroughstudios.com/>

¹³ 참조링크: <http://www.convictinteractive.com/>

¹⁴ 참조링크: <http://www.inkids.com.au/>

예상 밖의 해결책

<iFest>를 마무리하고, 나는 학생들이 IGF 제출 기한과 <게임 커넥트 아시아 태평양 2011([Game Connect Asia Pacific 2011](#)¹⁵)> 출품에 맞춰 게임을 완성하고 퍼블리시할 수 있도록 제자리로 돌아왔다. 여기서 힘들었던 점은 60명 남짓의 인원을 관리하는 것이었다. 이들은 6명에서 12명씩 팀을 이뤄 서로 완전히 다른 게임을 만들고 있었는데, 모두 같은 시점에 온라인으로 배포되어야만 했다.

(졸업하는데 필요해서 하는 것은 아니었다. 그들은 이 일을 통해 스스로 개발자로 불리고 싶은 것이었다).

아트, 코드, 기획은 모두 나나 우리 크리에이티브 디렉터 매트 바커([Matt Barker](#)¹⁶), 혹은 기술 디렉터 코난 보크([Conan Bourke](#)¹⁷)의 승인을 거쳐야 했는데, 이 때문에 전체 작업 속도가 느려지고 목표 달성이 불가능해지기도 했다. 한마디로 바보 같은 짓이었다.

그래서 우리는 관리 체계를 폐지하고 좀 더 지원팀다운 면모를 갖추었으며, 전체적인 피드백과 진행 과정 승인과 같은 부분을 외부에 맡기기로 했다. 매주 각 팀은 작업물(아트, 코드, 사운드 등)을 컴파일하고, 우리는 최근 구축된 결과물의 맥락을 토대로 살펴본다. 게시판 상에 올라온 피드백을 살펴보고, “어떻게 하면 다음 주에 더 잘할 수 있을까?”를 주제로 모여서 토론하고, 월요일에는 개발 사이클을 다시 시작하는 것이다.

결과는 즉각적이었다. 게임은 매주 더 나아졌고, 팀은 독립적으로 움직였으며 모든 과정은 자체적으로 유지됐다. 내가 한 일이라곤 플레이테스트를 위한 날짜와 시간을 정하고, 다음 주의 목표가 무엇인지 묻는 것이 전부였다. 만약 이것을 시드니의 전체 커뮤니티로 확장할 수 있었다면, 우리는 사람들이 더 나은 게임을 만들고, 마무리하고, 완성하는 복잡한 문제의 열쇠가 될 수 있었을 것이다.

¹⁵ 참조링크: <http://gcap.com.au/wp/schedule/>

¹⁶ 참조링크: <http://www.linkedin.com/pub/matt-barker/19/536/5a8>

¹⁷ 참조링크: <http://www.linkedin.com/pub/conan-bourke/4/591/107>

“아하!” 반응이 온 또 다른 순간은 지셀 로즈만(Giselle Rosman¹⁸)이 개최한 멜버른의 IGDA 행사 - GDC가 브로드웨이로 진출한 듯한 - “돈, 마케팅, 그리고 당신”¹⁹에 참가한 후에 찾아왔다. 풀 시네마 서라운드 사운드 시스템이 갖춰진 곳에서 멜버른의 가장 잘나가는 개발 스튜디오의 개발자들이 옷을 빼입고 (멜버른 개발자 중엔 진짜로 옷을 잘 입는 사람들이 있었다!) 게임 개발 워크숍을 진행하는 광경은 황홀하고도 마법같았다.

멜버른 사람들은 자신이 개발자라고 불리는 것에 자부심이 있었으며, 인디인 것에 전혀 개의치 않고, 또 무척 협조적이었다 - 자신들이 배운 것을 거리낌없이 공유하고, 초보자들을 마치 베테랑을 대할 때처럼 존중해 주었다. Giselle 커뮤니티의 전체적인 분위기는 안정과 혁신 사이에서 균형을 잡으려 애쓰는 듯 했다.

만약 우리가 이러한 기술 귀족주의와 예술가적 개척자정신을 정기적 플레이테스트나 피드백 등 혁신적 효과와 결합할 수 있다면, 시드니의 게임 업계에 자생력을 불어넣어줄 새로운 움직임을 만들어낼 수 있을 것이다 - 지금까지의 게임 개발 문화를 완전히 바꾸어 놓았을 것이란 말이다.



다른 시장을 대상으로 한 게임 제작에 대해 이야기하고 있는 2K 중국(2K China)의 브라이언
마(Bryan Ma)

(동영상링크: <http://www.youtube.com/watch?v=DMoP8KIO8Z4>)

¹⁸ 참조링크: <http://igdamelbourne.org/2011/05/igda-wrap-up-money-marketing-and-you/>

¹⁹ 참조링크: <http://igdamelbourne.org/2011/05/igda-wrap-up-money-marketing-and-you/>

6 단계: 새로운 해결책이 나타나는지 주시하라. 만일 우리가 Game Day 나 iFest 워크샵 모델을 키우는데만 정신이 팔려 있었다면 필수적인 조합 (플레이테스트와 피드백을 주는 커뮤니티 + 브로드웨이로 진출한 GDC)을 놓치고 말았을 것이다. 놀라지 마시라! 아름답기 그지없는 해결책이 전혀 예측하지 못한 곳에서 도출되었다. 당신이 마냥 “우린 안될거야 아마” 상태에 있다면 창의성이 최대로 발휘될 리 없을 것이다. 전구가 꺼지기 전에, 마음에 방향할 수 있는 여유를 주어야 한다.

창의성 끌어내기: 존 클리스(John Cleese)는 창의성에 대한 강연²⁰에서 이러한 개념 즉 최고의 결과물을 내기 위해 마음이 열려있거나 닫힌 상태에 있을 필요가 있다는 점을 언급하였다. 마음이 열린 상태에 있다는 것은 뇌를 과업 중심 문제 해결 모드에 가둬 놓는 것들로부터 벗어나는 것을 뜻한다. 산책을 하고, 휴가를 떠나라. 내 경우엔 멜버른에서 지셀의 IGDA 행사에 참석한 틴 맨 게임즈(Tin Man Games²¹)의 벤(Ben)과 닐(Neil)을 만나는 것이었다. 당신의 경우엔 캠핑을 가거나, 마사지 예약을 하거나, 혹은 그저 집에서 아이패드를 내려놓고 기차 안에서 창밖을 내다보는 것이 될 수도 있다. 정신을 산란하게 하는 것들을 끄고, ‘자리 비움’ 상태가 되어, 일을 해야 한다는 압박 없이 뇌가 문제를 해결할 수 있는 기회를 주라.

시드니의 새 문화 창조

경험은 사람을 바꾼다 - 자신에 대한 자각을 바꾸고, 사는 환경을 바꾼다. 경험은 우리를 조형하고, 규정하며, 새로운 습관을 만들어 나갈 기회를 만든다. 변화는 어마어마하게 어려운 것이다 (누군가에게 금연이나 식이조절 같은 것을 설득해본 적 있는가? 그렇다. 바로 그런 종류의 어려움이다.) 정기적인 동료 대 동료 플레이테스트와 개방적 게임 기획 토의를 커뮤니티 전체의 습관으로 만들기 위해선 시드니의 게임 개발과 관계된 환경을 전부 바꾸어야 했다. 술집에서 만나 게임에 대해 이야기하는 것은 사람을 모으기가 쉬운 만큼 사람을 변화시킬만한 영감을 주지는 못할 것이다.

²⁰ 참조링크: <http://vimeo.com/18913413>

²¹ 참조링크: <http://tinmangames.com.au/blog/>

이전 시드니의 문화에는 “대작 게임을 만들지 않으면 업계 사람이 아니다”는 기조가 있었다.

옆에 앉은 인디 개발자가 출시한 지 얼마 안된 플래시 게임으로 1 만 5 천 달러의 판매고를 올렸을 지라도, 거대 사업체에서 온 - 언론이든 다른 개발사건 - 사람들은 그의 이름을 알아두려는 노력조차 하지 않았다. (그의 이름은 세스 맥किन(Sash McKinnon²²)이었으며, 영민한 젊은이였지만, 일자리를 찾기 위해 샌프란시스코로 떠나야 했다).

메이저 대작 게임을 작업한 지역 내 유일한 스튜디오 팀 본디 는 업계에 처음 발을 들인 개발자들에게 악영향을 미쳤다. 자신들의 능력에 대한 확신은 게임을 꺼내어 보이기도 전에 부서져 버렸다. “대작 게임이 아니라고요? 이야기할 가치도 없겠네요.”

이러한 문화는 바뀌어야 한다.

우리가 우리 자신을 바라보던 방식과 우리가 인디 게임의 발전을 바라보던 방식은 몇 몇이 한 달에 한 번 술집에 모여 실험을 기념하던 모양새에서 벗어나, 지속적인 기업가 정신을 갖추고 우리 업계가 직면한 이슈에 대해 담대하고 열정적으로 논의하는 자세로 바뀌어야 한다.

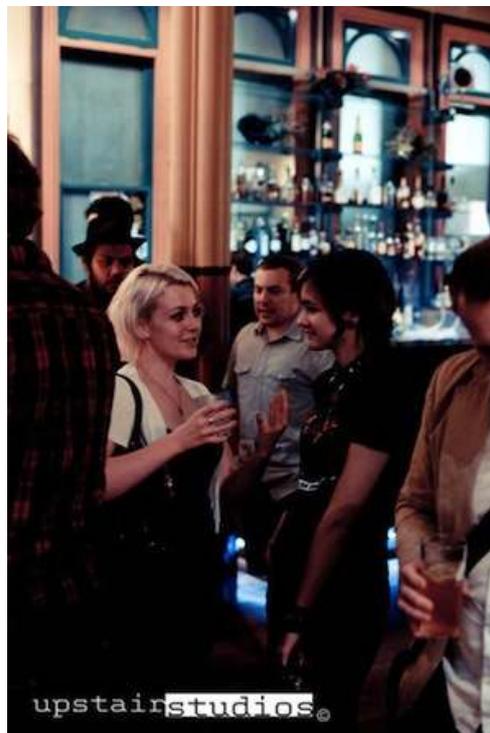
우리가 우리 자신과 인디게임 개발을 대하는 자세가 이전까지는 실험적 시도를 자축하려 몇몇이서 술집에 모이는 정도였다면, 지속적인 기업가 정신을 갖추고 업계가 직면한 이슈에 담대하고 열정적으로 논의하는 자세로 바뀌어야 한다.

7 단계: 디자인을 실험하라 (디테일이 중요하다). 행사가 전혀 임팩트가 없을 것 같다면, 사람들이 얽매어있는 경험과의 마찰을 줄여야 한다. 환경 구성에서 알맞은 음량까지 - 각각의 사소한 사항이 중요하며 이것들 각각이 행사의 성패를 좌우할 것이다.

²² 참조링크: <http://www.linkedin.com/pub/sasha-mackinnon/23/398/243>

분위기는 완벽해야 한다. 우리는 지적이고 예술적이며 프로페셔널할 뿐만 아니라 신기술로 충만한, 섹시하기까지 한 공간이 필요했다 (우리는 게임을 만들고 있으니 - 그건 섹시하고 멋진 일이다!).

시드니 심장부의 중심 비즈니스 구역에 있는 아트하우스 호텔([The Arthouse Hotel](http://www.thearthousehotel.com.au/)²³)은 우리에게 이 이상의 것을 제공해 주었다. 주중엔 인체 소묘와 풍자시, 예술 영화를 접할 수 있었고, 밤에는 테크노 트랜스 댄스 파티가 열렸다. 완벽했다.



가격이 장벽이 되어서는 안된다. 내가 혼자서 감당할 수 있는 금액이어야 했고, 커뮤니티를 위해 무료로 유지되어야만 했다. 그때 당시는 50 에서 200 명 정도의 사람들을 위한 행사를 개최하려면, 최소 1 천 달러의 음식비용을 보증금으로 내야 한다는 말을 들었다.

²³ 참조링크: <http://www.thearthousehotel.com.au/>

보증금을 감수하고, 매달 아트하우스에서 행사를 개최할 것을 적극적으로 약속함으로써 나는 500 달러의 임대료를 250 달러로 낮추는 협상을 할 수 있었고, 음식 비용조의 보증금 1000 달러 이야기도 완전히 끝냈다. 협상이란 문제를 해결하는 기술이다.

숙박업계에서 화요일은 가장 한가한 날이다. 숙박업계는 화요일 밤에 나타나 술과 음료를 사줄 사람이 늘 필요하다. 그들이 임대료와 (내가 메꿔야 했을지도 모르는) 보증금만 낮춰준다면 우리가 바로 그 부분을 충족시켜줄 수 있었던 것이다.

사람들은 충분한 정보를 통해 핵심이 무엇인지 파악하고 싶어한다. 내가 이 행사가 근사할 것이라 믿은 만큼, 나는 이 모임이 "다른 개발자를 만나고, 피드백을 얻고, 이 지역의 업계 전문가로부터 배우는" 성격의 것임을 아주 명백하게 알리는 이메일을 보냈다.

이것은 내 지난 이벤트의 모든 참가자들과 우리 IGDA 지부의 페이스북 그룹²⁴, 그리고 내가 이 행사에 도움이 될만하다고 느꼈던 모두에게 보내졌다. 3 주 전 내가 완벽한 장소 정보를 가지고 페이스북 페이지²⁵를 만들자, 어디서/언제/왜/ 그리고 얼마(공짜!)에 대한 문의가 빗발쳤고, 나의 네트워크 상에 공유되었다. 행사가 가까워 오면서, 나는 모두에게 관련 정보를 재차 공유하였고, 아직까지 그 문제를 궁금해 하는 사람이 없다는 걸 확인하였다.

²⁴ 참조링크: <https://www.facebook.com/groups/38132449086/>

²⁵ 참조링크: <https://www.facebook.com/events/245697352107721/>



같은 날 밤, LA 노이어 팀본디의 게임 디자이너인 팀 스토보(Tim Stobo)가 비평에 대해 이야기하고 있다.(동영상 링크: <http://www.youtube.com/watch?v=2GAzB7zsEeY>)

사람들은 자신의 시간이 가치가 있고, 참여가 인정받고 있다고 느끼길 원한다. 내 입장에서는 자원봉사이지만, 그날 밤에 다른 참여자들이 쏟아부은 시간과 관심 또한 내 것만큼 소중하다는 것을 알고 있다. 내가 6 시에 행사가 열릴 것이라고 말했다면, 행사는 무슨 일이 있어도 6 시에 열려야 한다. 어떤 발표가 8 시 30 분에 예정돼 있다면, 나는 8 시 20 분에는 발표자가 준비되어 있고, 누군가 결원이 생기면 대체할 예비 발표자도 준비되어 있도록 확인해야 했다. 이것은 나의 행사였고, 따라서 사람들이 편안하게 느끼고 좋은 시간을 보내도록 하는 것은 내 책임이었다. 여기에는 사람들끼리 서로 인사를 나누도록 돕는 것, 첫 대면의 서먹함을 없애는 것, 플레이테스트를 할 수 있는 적당한 장소를 알아보는 것, 그리고 밤새도록 플레이테스트와 대화가 끊임없이 이어지도록 독려하는 것까지 포함되었다.

순발력을 갖춰야 한다. Game Day 와 iFest 행사를 진행하면서 배운 것은, 어떤 계획이 문서상으로는 완벽해 보였을지라도 거기에 집착하는 것은 스트레스와 당혹감만을 준다는 것이다. 인간이라는 존재를 대상으로 하는 순간부터, 그들 각각의 기질과 독특한 성격 덕분에, 최선의 계획을 미리 짜뒀을 지라도 변경의 여지를 남겨둬야 한다.

아이젠하워가 말했던가? “계획은 무용지물이다. 그러나 계획 수립은 반드시 필요하다.” 나는 행사를 개최하면서 가능한 모든 것을 관리했다. 여기에는 개최 시점까지의 모든 일과, 그리고 밤새 벌어지는 예기치 않은 기회를 잡기 위해 주시하는 것이 포함된다. 그렇게 함으로써 몇가지 재미있는 이야기가 나왔고, 새로운 형식의 게임 기획 대회가 이야기되었다: 바로 “2 분간의 게임기획 대결” (<Whose Line is it Anyway>와 <Crossfire>를 합친다고 생각해 보라!)²⁶

당신 없이도 지속 가능해야 한다

언젠가는 당신도 떠나야 한다. 그 시기가 더디거나 빠를 수는 있지만, 언젠가 되든 당신이 할 일을 마친 뒤에는 직접 개입하지 않더라도 계속 전진할 수 있기를 바랄 것이다. 그리고 발전과 개선을 원한다면, 한발 물러서서 다른 누군가가 그 자리를 차지하게 해야 한다.

아트하우스 호텔에서 열린 행사는 50 명이 참석해 게임 기획과 플레이테스트를 하던 행사였지만 매달 120 명이 찾아오는 규모로 성장했다. 하프브릭(Halfbrick), 누(Nnoo), KMN 게임(KMN Game), 에피파니 게임(Epiphany Game) 같은 스튜디오가 설립되었고, 그들은 지역기반 신규 팀을 활발히 멘토링하고 있다. 지방 정부는 NSW 인터랙티브 미디어 기금([NSW Interactive Media Fund](#)²⁷)의 재설립을 통해 게임 개발 프로젝트에 대한 자금 지원을 지속하기로 결정했다.

이때 나는 임시 취업 비자로 8년간 호주에서 지내고 있지만, 내 고용주와의 일이 잘 안 풀리거나 이민법이 바뀌기라도 한다면 갑자기 이 나라를 떠나게 될 수도 있다. 2012년 초에 실제로 이민법이 바뀌었고, 내 취업비자 연장 가능성이 희박해지는 듯 했다. 시드니를 떠나는 것은 물론이고, 다시 돌아올 수 있을지조차 불확실한 상황이었다!

²⁶ TV 프로그램의 이름들. <Whose Line is it Anyway>는 즉흥극 기반의 대결프로그램이고, <Crossfire>는 정치적 성향이 갈리는 출연자들 사이의 토론 프로그램이다

²⁷ 참조링크: <http://www.business.nsw.gov.au/assistance-and-support/grants/business/interactive-media-fund>

이제 여기에서 해야 할 일은 모든 일이 나 없이도 돌아가도록 만들어 놓는 것이었다. 다행스럽게도, 지역 기반 산업이 성장함으로써 얻어진 부수효과 중 하나가 바로 더 많은 활동적 인물들이 업계에 들어왔다는 것이다. 컨빅트 인터랙티브의 레베카 페르난데스(Rebecca Fernandez)와 스로우 스튜디오(Through Studio)의 폴스타저(Paul Sztajer) 같은 인물의 비중이 커지고, 커뮤니티에 활발히 참여하게 되었으며, 또한 그들은 시드니의 미래에 대한 환상적인 아이디어를 갖고 있었다!

8 단계: 후임을 찾아라. 당신은 변화를 일으킬 수 있다. 문화적 배경을 기반으로 무언가를 더 쌓아 올리거나, 혹은 다음 세대를 위해 개선할 수도 있다. 언젠가는 다른 누군가 - 당신과 비슷한 누군가가 와서 더 많이 이뤄내고, 더 멀리 가볼 수 있도록 해주는 아이디어를 제시할 것이다. 이런 식으로 사회는 진보하는 것이다! 하지만 당신이 거기에서 멈추고 통제를 유지하려고 한다면, 모든 일을 인위적으로 저지하는 것이 된다. 당신은 다른 누군가가 와서 당신의 자리를 대체하도록 해야 한다. 그 후에 당신은 자유롭게 전혀 새로운 문제의 해결책을 찾아볼 수 있을 것이다.



시드니에서 한걸음 뒤로: 아트하우스에서 개최된 플레이테스트/토론 행사의 주요 체험 설계에 대한 질문에 답을 내고 나니, 형식을 다듬어서 매번 깔끔하고 매끄럽게 돌아가도록 만드는 것만이 남았다. 덕분에 야망과 비전이 있다고 느꼈던 인물들에게 눈을 돌려 내가 시작했던 일을 넘기고 더 발전시키도록 맡길 만한 여유가 생겼다. 나는 커뮤니티에서 조용히 한발 물러서기 시작했고, 그 결과 다른 사람들이 한발 들어설 공간이 생겼다. 당연하겠지만, 몇몇 사람이 실제로 발을 들였고, 그들은 자신만의 뛰어난 아이디어를 갖고 있었다. 나 자신을 대체하는 것은, 시드니 개발 커뮤니티에서 내가 맡았던 책임에서 천천히 손을 떼는 것과, 다른 이들의 아이디어와 야심을 독려하는 것의 조합이었다.

시드니의 미래는? 나도 모른다. 하지만 이제 우리는 만들고, 끝내고, 더 나은 게임을 발표하는 데에 집중하는 문화를 갖고 있다. 이는 근사한 것들을 만들어낼 수밖에 없으므로, 나는 수 년 내로 일어날 일이 너무나도 기대된다!



여기에서 풀어놓은 내 이야기를 통해, 여러분이 소규모일 지라도 거대한 것을 이뤄낼 수 있음을 보여줬다고 믿는다. 더 나은 게임을 만드는 것이든, 지역의 산업 기반을 성장하는 것이든 간에, 꿈을 하나 골라 각 단계를 밟으며 여러분의 길을 가기 시작하면 그 꿈을 이룰 수 있을 것이다.

혹시 나중에 누군가가 어떤 일을 불가능하다고 말한다면, 랜디 포쉬(Randy Paush)가 마지막 강연 "어릴 적 꿈의 실현(Really Achieving Your Childhood Dreams)"²⁸에서 한 다음 문장을 인용해 주어라.

*“벽이 세워진 데에는 이유가 있다. 벽은 우리를 막기 위해 세워진 것이 아니다. 벽은 우리가 무언가를 얼마나 갈망하는지 알게 해주려고 존재한다. 벽은 충분히 갈망하지 않는 사람들을 막기 위해서 존재한다. 벽은 **다른** 이들을 막기 위해 존재하는 것이다”*

²⁸ 참조링크: http://www.youtube.com/watch?v=jj5_MqicxSo&feature=youtu.be