

컴퓨터 게임 제작사의 전문 인력 구성 변화

이 기 육 / (재)한국게임산업개발원 부설 게임아카데미 전임교수(기획)
벤처기업 평가실사위원, 원격교육컨텐츠 교과목 심사위원

1. 서 론

1962년 MIT의 대학원생인 스티브 러셀(Steve Russell)에 의해 태동된 컴퓨터 게임 산업은 40년 동안 급속도로 성장해 왔다. 미국과 일본으로 양분되는 초창기 컴퓨터 게임은 간단한 동작을 즐기는 형태를 띠었으나, 소프트웨어와 하드웨어 기술의 발전에 따라 점차 복잡해지고 화려하게 변해져왔다. 이 같은 게임제작기술의 발전은 보다 많은 제작인원을 필요로 하게 되었고, 미국과 일본을 비롯한 구미 선진국들은 여러 가지 시행착오를 거치면서 그들 나름대로 체계화된 제작방식을 가지게 되었다.

그러나 1980년대 중반부터 시작된 국내 게임산업은 미국, 일본과는 달리 제작경험을 축적할 만한 시간이 상대적으로 부족하였고 그들의 기술력을 따라하기 이상은 힘든 형편이다. 특히 국내 게임제작의 문제점으로 제기되고 있는 기획 부문의 경우 아직까지 게임기획자의 자질과 역할에 대해서 갖가지 논란이 일고 있고, 기획자의 책임과 자격, 업무범위에 대해서 개발자들 사이에서도 열띤 논쟁이 벌어지고 있다.

초기의 게임제작은 뛰어난 프로그래머에 의해서 좌지우지되었으나, 현재에 이르러서는 점차 대형화되고 대규모의 자본이 들어가는 방식으로 전환되어 철저하게 분업화된 제작인원에 의하여 제작되어지고 있다. 기획부분 뿐만 아니라 프로그래밍, 그래픽, 사운드, 마케팅, 홍보 등에 이르기까지 세분화된 제작진 구성을 가지고 개발하는 미국이나 일본에 비해 아직까지 국내 게임 소프트웨어 산업에서 세분화된 제작진 구성을 보이는 업체는 극소수다.

세계적으로 게임학이란 학문의 체계가 잡혀있지 않아 컴퓨터게임에 대한 전문적인 연구가 없고, 그나마 게임과 관계된 연구는 심리학과 교육학 등 일부 소수의 영역에서만 다루고 있다. 다시 말하면 전반적으로 게임업계가 필요로 하는 게임개발사의 전문인력 구성과 관련된 선행연구는 거의 없다.

1996년 국내 대학원 중 최초로 상명대학교 정보통신대학원에서 게임전공을 둠으로써 시작된 게임의 학문화는 1998년 호서대학교와 더불어 송의여자대학교로 이어져 상당수의 대학에서 게임과 관련된 과정을 개설하고 있으나 아직까지는 커리큘럼과 강사진의 부족으로 업계에서 바라는 인재를 양성하기에는 많은 어려움을 겪고 있다. 이러한 현상은 IMF이후 성장한 게임산업계의 요구에 따라 증가하고 있는 게임관련 학원에서도 비슷한 현상이 일어나 현재 국내 게임업계에서는 인력부족이라는 어려움에 시달리고 있다.

이제 컴퓨터 게임을 단순하게 사람들이 즐기는 유희의 측면으로만 보는 시기는 지났

다. 그 안에 잠재된 세계 여러 나라의 고유한 문화와 철학, 국민성이 포함된 고도의 기술·문화 집약산업으로 보아야 한다. 다시 말하면 컴퓨터게임산업이란 예술과 기술이 접합된 21세기 최고의 핵심 산업이다.

종합예술로서 적은 자본으로 수익을 거둘 수 있는 고부가가치로서의 게임에 대한 중요성이 대두되고 있는 만큼 이와 관련된 연구가 필요하다. 그 중 가장 기본이 되고 중추가 될 게임제작인원의 역할 분담이야말로 선행연구가 없는 만큼 체계화와 이론화가 되어져야한다. 따라서 본 논문에서는 외국과 국내의 유명게임 중 몇 가지 예를 선택하여 게임제작진 구성 변화와 관련된 부분을 논하고자 한다.

II. 게임제작인원 구성 및 역할

게임을 개발함에 있어 기본적인 제작진 구성은 <그림 1>과 같이 프로듀서(Producer), 디렉터(Director), 마케터(Marketer), 기획(Designer), 시나리오(Writer), 프로그래머(Programmer), 아티스트(Artist), 뮤지션(Musician), QA테스터(QA Tester)로 나누어진다.

<그림 1> 기초적인 게임 제작진 구성



II-1. 프로듀서

게임개발의 총책임자로서 게임제작 전반에 걸친 업무를 관장한다. 아이디어 회의를 통해 얻어진 게임개발계획에 대한 결재권을 가지고 있으며, 이에 따른 예산, 일정계획 작성, 개발팀의 구성 및 마케팅 등 전체 제작진을 관리하고 이끌어간다. 이때 게임의 규모에 따라서 총괄 프로듀서(Executive Producer), 수석 프로듀서(Senior Producer), 라인 프로듀서(Line Producer), 부 프로듀서(Associate Producer), 보조 프로듀서(Assistant Producer)등으로 나누어진다. 현재 국내에는 엄밀히 말해서 프로듀서라는 직책은 하나의 독립된 직책이 아니라 일반적으로 기획 업무와 디렉터(Director)에 해당하는 업무까지 전담하고 있다.

II-2. 디렉터

게임제작진 중 개발 부문의 책임자로서 기획, 그래픽, 프로그래밍, 사운드 등 게임개발의 총괄적인 업무를 담당한다. 게임디렉터는 게임 전반에 걸쳐 폭넓은 지식과 경험을 가진 사람이어야 한다. 게임개발 시 각 부문의 개발진들을 관리하기 때문에 팀장들과 긴밀한 관계를 가지면서 협력을 이끌어낼 수 있는 지도력과 추진력 등을 겸비한 자라야 한다. 제작하는 게임의 규모와 장르에 따라서 그래픽, 프로그래밍, 사운드 등의 분야에서 디렉터급이 존재하며 프랜차이즈 디렉터(Franchise Director), 아트 디렉터(Art Director), 개발 디렉터(Development Director), 사운드 디렉터(Sound Director), 마케팅 디렉터(Marketing Director)등으로 나누어지기도 하나 대개는 프로듀서가 겸임하는 경우가 많다.

II-2. 게임 디자이너

국내에서 가장 논란이 많은 분야가 바로 이 게임디자이너라 불리는 직책이다. 국내에서는 게임기획자라 하며 국내 게임제작사의 규모로 보았을 때 전반적으로 게임프로듀서와 디렉터의 역할까지 같이 하고 있는 형편이다. 또한 많은 게임회사들이 예전의 방식에서 벗어나지 못하고 아직도 기획인원 자체가 없는 회사들도 국내에는 상당수 있으며, 이 분야에 대한 중요도는 인식하면서도 체계적으로 업무의 분업화가 되어있지 않다.

게임디자이너는 게임을 기획하고 설계하는 사람을 말한다. 즉 개발하려는 게임에 대한 전체적인 개념을 설정하고, 장르에 따라서 시나리오 작업을 하며, 게임에 등장하는 캐릭터 및 아이템의 수치를 설정하면서 구성원들에게 개발 게임에 대해서 자세하게 설명할 수 있는 분석력을 가지고 있고 아이디어가 풍부한 자라야한다.

게임디자이너는 수석(Senior) 디자이너, 컨셉(Concept) 디자이너, 레벨 (Level) 디자이너, 싱글미션(Single Mission) 디자이너, 게임월드 히스토리 (Game World History) 디자이너 등으로 나뉘지며 개발사나 게임의 장르에 따라 부르는 명칭도 다르다.

II-3. 시나리오 작가

디자이너가 창조한 게임의 세계관에 생명력을 불어넣어 주는 사람인 게임 시나리오 작가는 게임의 이야기를 작성하고 각 캐릭터의 성격을 설정하며 롤플레잉(Role Playing) 게임이나 어드벤처(Adventure) 게임에서는 대사 및 이야기 구조를 설정하는 자이다. 영화나 연극의 시나리오와는 달리 게임시나리오는 단선적인 이야기 구조를 가지기 보단 복선적인 이야기 구조에서 사용자가 자신의 선택에 의해서 여러 가지 이야기 중 하나를 골라서 즐길 수 있다. 이를 자유도라 하는데 자유도는 롤플레잉 게임이나 아케이드형 게임에서 종종 볼 수 있다. 사용자의 선택에 따라 즐기는 게임의 결말부분이 각기 다르기 때문에 시나리오 작가는 이러한 점에 특히 유의해서 시나리오를 작성해야 한다. 시나리오 작가의 역할은 게임 제작진의 규모나 제작하려는 게임의 특성상 프로듀서나 디렉터 또는 게임디자이너가 맡을 수도 있으며, 시나리오 설계(Scenario Design), 시나리오 구성(Scenario Layout), 각본 및 줄거리(Script & Story)부문으로 나뉘지기도 한다.

II-4. 게임 그래픽 디자이너

사용자가 게임을 접함에 있어 가장 먼저 보고 느끼게 되는 것이 그 게임의 그래픽과 관련된 부분이다. 그래픽 디자이너는 바로 게임의 포장부분부터 전반적으로 사용되는 게임에서의 시각적인 부분을 담당하는 사람이다. 초기에는 캐릭터, 배경, 인터페이스, 매뉴얼 및 박스 디자인 정도를 담당하는 사람을 일컬었지만, 게임이 점점 복잡해지고 관련 기술이 발전함에 따라, 담당하는 분야도 세분화되어 졌다. 외국에서는 이 분야에 종사하는 사람들을 아티스트(Artist)라 하는데 수석(Lead) 아티스트, 선임(Senior) 아티스트, 그리고 매뉴얼 디자인(Manual Designer), 박스 디자인(Box Design), 캐릭터(Character) 아티스트, 배경(Background) 아티스트등과 같은 2D아티스트와 3D모데링(Modelling), 애니메이션, 모션캡처(Motion Capture) 아티스트 등과 같은 3D아티스트 등으로 나누어진다.

II-5. 게임 프로그래머

게임을 제작함에 있어 중추적 역할을 담당하는 프로그래머는 각 부문에서 만들어진 데이터들을 모아 하나의 작품을 만드는 역할을 한다. 예를 들어 기계나 로봇을 제작할 때 각각의 부품을 조립하는 역할과 비슷한 업무를 담당하는 것이 프로그래머다. 아무리 그래픽 작업과 사운드 작업, 그리고 기획 작업이 잘되어 있다하더라도 프로그래머가 제대로 구현을 하지 않으면 좋은 게임은 나오기 어렵다. 프로그래머는 게임의 알고리즘, 인공지능, 게임을 구현할 플랫폼(Platform)의 특성 등 제반 장치에 대한 지식을 알아야 하며 게임의 장르에 따라 물리적인 역학에 대해 어느 정도 이해하여야 한다. 따라서 뛰어난 프로그래밍 기술에 기계공학이나 물리학, 토목공학을 전공한 사람들에게 유리한 분야이다. 예전에는 단순히 캐릭터의 제어나 게임진행 부분에만 참여하는 경향이 있었으나, 근래에는 게임의 대형화에 힘입어 그 분야가 세밀화 되고 있으며 게임 그래픽 관련 분야에서도 프로그래머의 필요성이 대두되고 있다. 게임 프로그래밍은 게임그래픽과 마찬가지로 2D게임 프로그래밍과 3D게임 프로그래밍, 클라이언트·서버프로그래밍으로 나누어진다.

게임 프로그래머는 다시 게임의 큰 줄기를 프로그래밍 하는 메인 프로그래머와 그 파생된 줄기 분야를 프로그래밍 하는 서브 프로그래머로 나누어지며 게임의 장르와 제작진의 규모에 따라, 다시 렌더링(Rendering) 프로그래머, 인공지능(AI) 프로그래머, 인터넷과 네트워킹(Internet & Networking) 프로그래머 등으로 나누어진다.

II-6. 유지선

게임에 나오는 효과음과 배경음악을 담당하는 사람들을 말한다. 게임을 평가함에 있어서 보이지는 않지만 가장 중요한 요소 중 하나로 꼽히는 이 분야는 음악적인 실력과 재능도 필요하지만, 게임에 대한 이해력이 있어야하고 기획자가 의도하는 바를 정확히 집어내는 능력이 필요하다. 게임의 효과음은 게임을 즐기는 사용자에게 시각적인 효과를 충분히 살려주면서 가상현실감을 느끼게 하는데 큰 공헌을 함과 동시에 근래에는 각종 댄스 체감 게임의 등장에 힘입어 그 비중이 게임제작 초기와는 달리 커져나가고

있다. 게임음악을 담당하는 뮤지션은 게임뿐만 아니라 대중음악의 경향과 흐름에 대해서도 잘 파악할 수 있는 사람이어야 한다.

하지만 이 분야는 다른 제작구성인원들과는 달리 독립된 형태를 가지는 경우가 많으며 보통은 자체제작인원을 가지기보다 외부에 작업을 맡기는 경향이 많다. 제작 규모와 장르에 따라 음악 감독(Music Director), 작곡 및 편곡(Composer), 사운드 아티스트(Sound Artist), 사운드 디자이너(Sound Designer), 각본(Speech Script), 음향 효과(Speech FX), 음성 편집(Voice Editing) 등으로 책임이 나뉜다.

II-7. 품질 검사자

일반적으로 베타테스터라고 통칭하여 부르는 이 부분의 종사자들은 게임의 마스터 버전이 제작되기 전에 전체적인 게임의 진행상황 및 버그(Bug)등을 검사하는 사람들이다. 국내와는 달리 미국 및 일본 같은 게임제작 선진국들은 개발사 자체 내 베타테스터를 보유하고 있거나, 게임 유통사에 전문적인 테스터를 두고 있다. 이들은 단순히 테스트만 담당하는 것 이외에도 게임에 대한 개선점이나 아이디어 등을 제공하기도 한다. 이러한 전문 테스터들은 초기에는 주로 개발자들이 담당하였지만 근래에 들어와서는 따로 독립되어 전문화되는 추세이다. 개발사의 규모에 따라 작게는 3명 많게는 40여명에 이르는 인원을 가지고 있다. 외국에서는 통칭 Q/A(Quality & Assurance)라고 부르며 Q/A매니저(Manager), 자료관리(Database), 하드웨어 호환성 테스터(Compatibility Tester)등으로 나누어진다.

II-8. 마케터·홍보담당자

마케터(Marketer)는 게임의 판매뿐만 아니라, 게임시장의 동향 분석 및 소요 예측, 판매 전략 및 계획을 수립함과 동시에 게임의 판매를 책임지는 자를 말하고 홍보 담당자는 말 그대로 마케터를 도와 개발한 게임에 대한 홍보를 담당하는 자이다. 초기에는 그다지 중요한 분야로 인식되지 않던 마케팅 분야는 근래에는 그 중요성이 크게 대두되어 개발사마다 비중을 조금씩 늘리는 형편이며, 패키지 게임의 경우 보통은 유통사(Publisher)에 전문 마케터가 있다.

이상의 제작진 구성에서 보았듯이 게임을 개발하는 데에는 다양한 인원이 필요하다는 것을 알 수 있다. 실제로 외국의 게임 제작진 구성에 대해서 살펴본다면 훨씬 더 많은 인원들이 다양한 업무를 가지고 활동한다는 것을 알 수 있을 것이다.

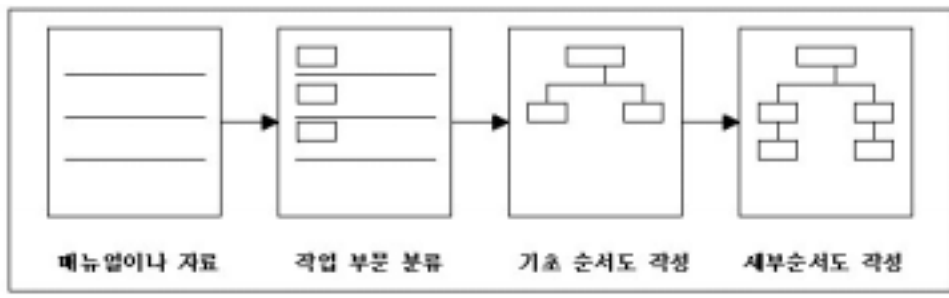
III. 외국 게임 제작사 전문 인력 구성변화

이번 장에서는 <피파>, <레인보우 식스>에 대한 제작진 구성 변화 추이에 대하여 알아본다. 근거자료를 추출하기 위해서 각 게임시리즈의 제작진 명단(Credit)에서 나타난 명칭 및 인원수에 대한 자료를 정리하여 역대 시리즈별 총인원에 대한 표와 조직도를 만든 다음 연도별 제작진 변화 추이에 대하여 분석한다.

일반적으로 게임개발사가 하나의 게임을 개발할 때의 조직체계에 대해 자료를 직접 얻기란 쉬운 일은 아니다. 개발사에 따라선 운영 노하우가 될 수도 있기 때문에 실제 나온 게임 매뉴얼이나 게임상의 제작진 목록을 통해 분석하는 것이 보다 쉽고 객관화 될 수 있는 방법이라 할 수 있다.

<그림 2>에 나타난 것처럼 먼저 매뉴얼 등을 통해 작업 부문에 대한 분류를 먼저 시작한 다음 <그림 1>과 같은 기초 조직도를 작성한 후 세부 조직도를 구성한다. 그 다음 시리즈 별로 다시 재구성하여 전체적인 변화의 흐름에 대해 분석하는 방법을 본 논문에서 사용하였다.

<그림 2> 자료 분석 및 순서도 작성

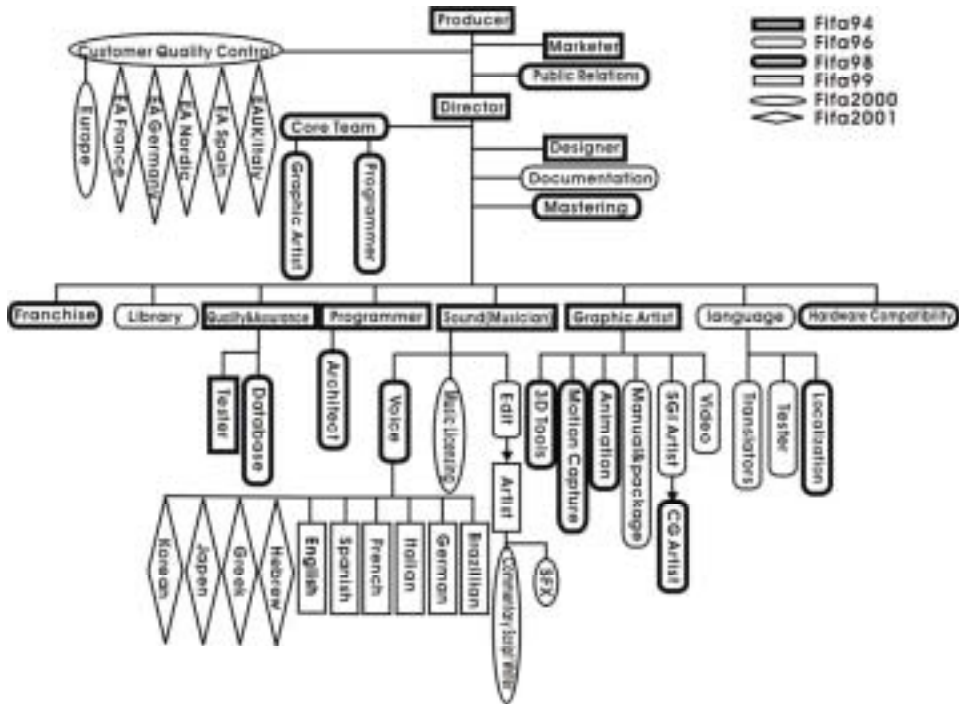


III-1. 피파(FIFA) 시리즈

피파(FIFA) 시리즈는 EA(Electric Arts)캡 자회사인 EA스포츠사에서 제작한 축구 게임이다. 1994년에 <피파94>가 발매된 이래 매 타이틀마다 상당량의 판매고를 올리는, 축구게임으로는 플레이스테이션용 위닝 일레븐(Wining Eleven)시리즈와 더불어 가장 유명한 게임으로 꼽힌다. 본 논문에서는 피파 시리즈 중에 최초 제작된 <피파94>를 기준으로 해서 96, 98, World Cup98, 99, 2000, 2001까지 모두 총 7개 타이틀의 제작진 구성에 대해 분석하여 외국 게임 제작진 구성의 발전 사례 중 하나로 택하고자 한다.

<그림 3>은 피파 시리즈의 분석을 통해, 초기 제작진 구성에서 <피파2001> 제작진 구성까지의 변화과정을 조직도로 나타낸 것이다. 시리즈별로 도형을 달리하여 역대 피파 시리즈에 대한 제작진 구성 변화에 대해 전체적으로 표현하였다. 그러나 <그림 3>의 경우 전체적으로 흐름을 파악하는데에는 장점이 있으나 세부적인 변화에 대해서는 파악하기가 쉽지 않아 변화 추이에 대해 더욱 자세하게 알기 위해 <그림 4>를 작성하였다.

<그림 3> 피파 제작진 구성 조직도



<그림 4> 피파 시리즈 제작진 구성변화



(Voice) 99 6 2001 10
 (Customer Quality Control) 2001 5

* 조직도와 흐름도를 통해서 피파94에서는 프로듀서, 마케팅 전문가, 디렉터, 품질보증 (Quality & Assurance), 프로그래머, 유지선, 그래픽아티스트, 게임테스터 정도의 사람

들로 기본적인 개발진 구성을 보였으나, 하드웨어의 성능이 좋아지고 컴퓨터 게임 제작 기법의 발달에 따라 구성형태가 세분화되었다는 것과 미국에서의 판매량이 대부분이었던 피파 초기시리즈에 비해 피파99에 이르러서는 전 세계적으로 판매량이 분산되었다는 사실을 고객지원(Customer Quality Control)부문과 음성(Voice)부문을 보면 잘 나타나 있다.

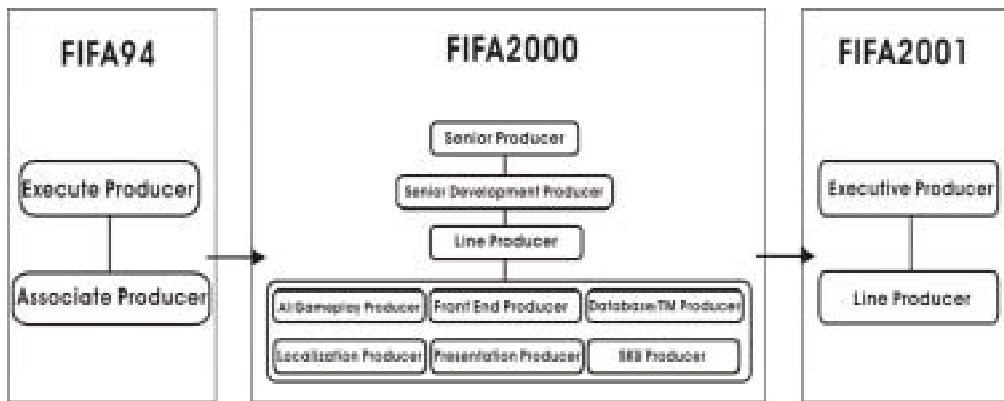
피파시리즈는 <피파98>에서 많은 변화를 볼 수 있는데 모션캡처부분과 현지화부분이다. 앞서 2D그래픽으로 표현되었던 것이 본격적으로 3D로 제작되면서 실제 선수의 움직임을 채용하게 되었고, 초기 미국과 소수의 국가에서만 이용되던 게임이 99년에 이르러서는 총 10개국어로 판매될 만큼 많은 인지도를 얻었다는 것이다.

스포츠 게임의 특성상 피파는 많은 선수와 경기장의 실제데이터를 가지고 있다. 전 세계 모든 축구 선수의 데이터사용의 권리를 국제축구연맹과의 계약을 통해 얻게 된 EA스포츠는 체계적인 자료 관리의 필요에 따라 문서관리(Documentation) 부문을 96년부터 신설하여 운영해오고 있다는 것을 앞의 두 그림을 통해서 파악할 수 있다.

하지만 위 <그림 3>, <그림 4>에서는 몇 가지 큰 역할에 대해서만 설명한 예에 지나지 않다. 다시 초기 <피파94>에서 보였던 기초 제작 구성진을 기초로 하여 각 분야를 좀더 세분화하여 발전 상황을 보면, 우리는 앞으로 피파와 같은 스포츠게임을 제작할 때 각각의 분야별로 어떻게 역할 분담을 할 것인가에 대하여 도움이 되는 몇 가지 실 예를 볼 수 있을 것이다.

<그림 5>는 시리즈별 프로듀서의 분업화를 설명한 그림이다.

<그림 5> 피파 시리즈 변천 과정(프로듀서)

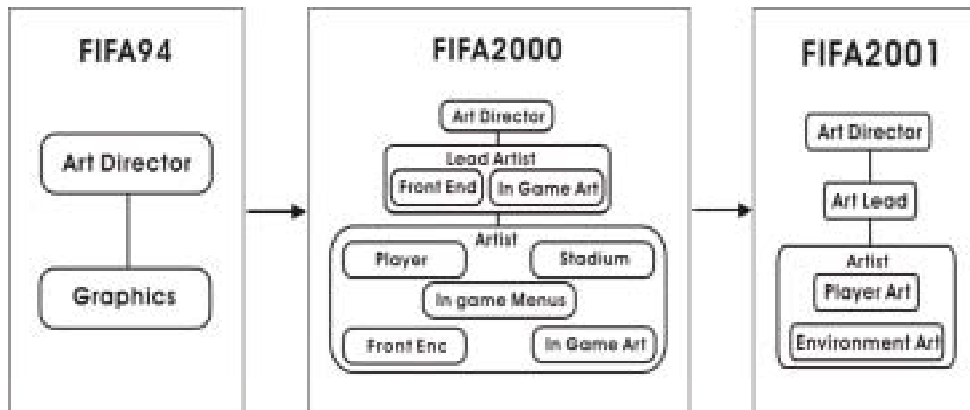


<피파94>에서는 한 명의 프로듀서가 모든 제작과 판매 상황을 감독하였으나, <피파2000>에서는 시리즈가 거듭날수록 게임의 제작과정에서 많은 인원이 필요하고 신규 작업들이 늘어남에 따라 부문별 책임자가 필요하게 되어 이를 총괄할 수석 프로듀서가 필요하게 되었다. 그리하여 <피파2000>에서는 각 부문의 책임자들을 프로듀서급으로 격상시켜 작업의 원활화를 꾀했음을 알 수 있다. 그러나 <피파2001>에서 프로듀서급은 단 두 가지 부문으로 축소되었다. <피파2000>에서와는 달리 총괄 프로듀서와 각 부문 디렉터급과의 사이를 잘 이어주어야 하는 임무가 있는 라인프로듀서를 두어 명령체계

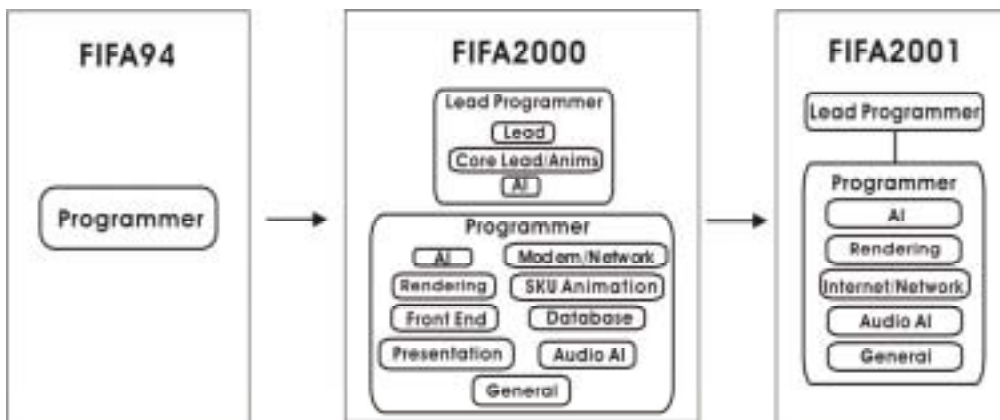
의 단일화를 꾀한 것이다. 이러한 현상은 다른 부문에서도 그 형태가 비슷하다. 피파 2000에서 모두 8개 부문으로 세분화되었던 프로그래머의 역할 분담은 피파2001에 이르러서는 다소 정리되어 5개 부문으로 단편화되었다. 8개 부문으로 나누어 졌던 아티스트 분야의 역할 분담은 결국 4개 부문으로 나누어지게 된다.

<그림 6>과 <그림 7>은 그래픽 아티스트와 프로그래머의 분업화에 대해 <그림 5>의 경우와 마찬가지로 설명한 그림이다.

<그림 6> 피파 시리즈 변천과정(아티스트)



<그림 7> 피파 시리즈 변천과정(프로그래머)



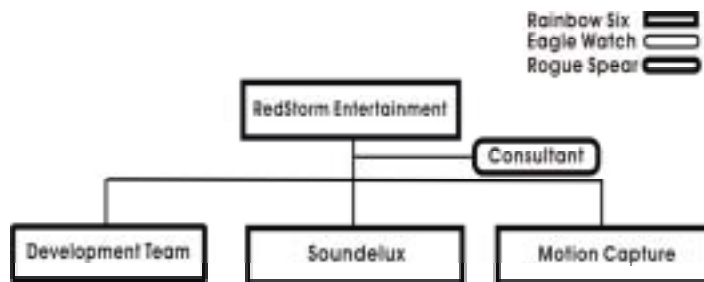
프로듀서 부문과 마찬가지로 방대해진 제작인원의 관리를 위해 <피파2000> 및 <피파2001>에서도 파트별 세분화를 추구하였으나 관리의 효율화를 위하여 프로듀서 부문과 마찬가지로 경량화를 추구했다는 점이 위 그림에 잘 나타나 있다.

제작 인원은 늘었지만 <피파2001>에서 보여준 이러한 구성은 제작진 인원이 방대하더라도 너무 많은 팀으로 나뉘 제작진 구성을 하는 것보다 중요한 핵심 분야만 세분화하여 진행하는 것이 좋다는 것을 나타내어주는 한 예라 할 수 있다.

III-2. 레인보우 식스(Rainbow Six) 시리즈

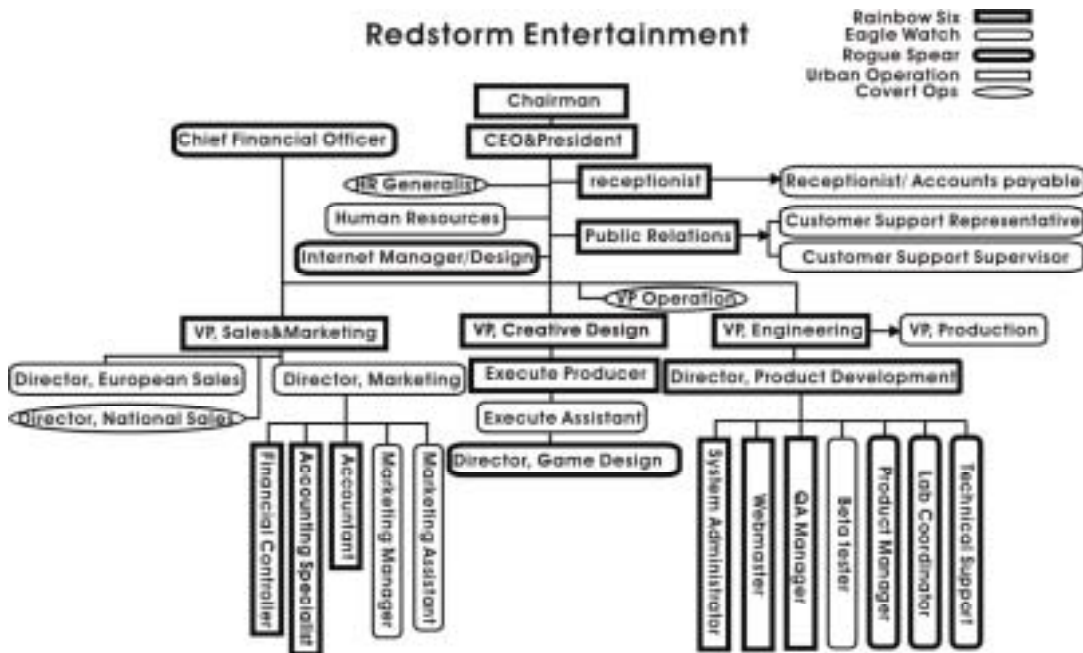
레인보우 식스 시리즈는 1998년에 최초로 출시된 <레인보우 식스>를 필두로, 확장팩인 <이글워치>, 그리고 레인보우 식스2에 해당하는 <레인보우 식스 로그스피어>, 확장팩인 <어반 오퍼레이션>, <커버트 오프스>까지 군사시뮬레이션 게임의 대명사로 델타포스 시리즈, <하프라이프>의 모드 게임 격인 <카운터 스트라이크>와 더불어 많은 사람들로부터 찬사를 받아왔다. 실제적인 사실감과 긴장감을 주는 이 게임은 유명한 소설가 톰클랜시가 이 게임의 제작사인 레드 스톰 엔터테인먼트(Red Storm Entertainment)를 회장으로 게임제작에 참여하면서 시나리오의 완성도까지 보여준 명작 게임이다.

<그림 8> 레인보우 식스 전체 제작진 구성



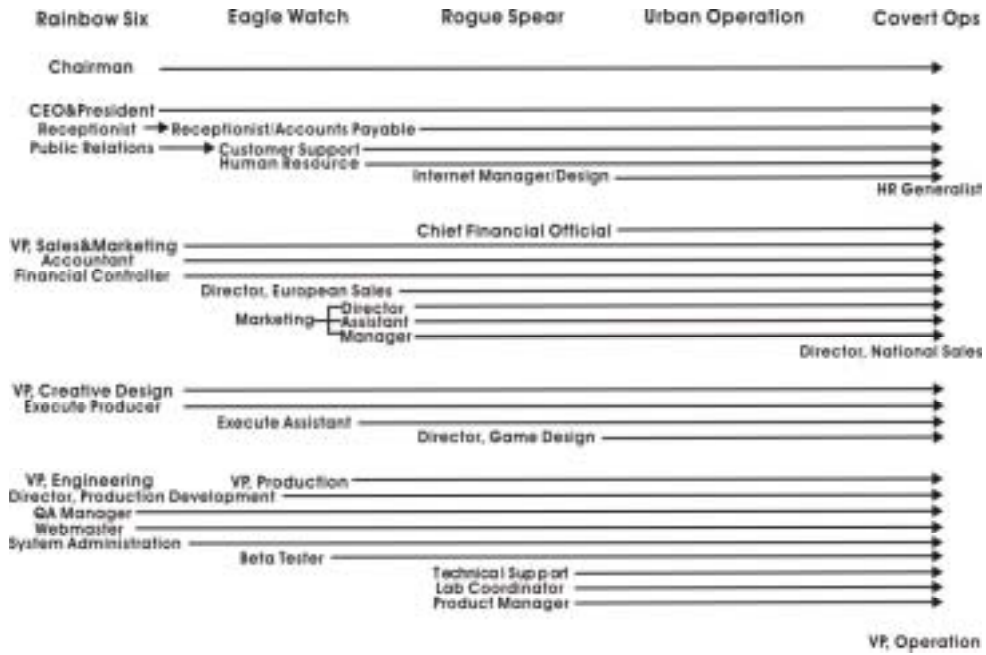
<그림 8>에서 나타난 것처럼 ‘레드스톰 엔터테인먼트’의 편제와 ‘EA’의 두드러진 차이점은 외주 부문이다. EA의 경우 자체 인력으로 개발의 전 부문을 관리하였지만 레드스톰 엔터테인먼트의 경우 모션 캡처 및 사운드 부문은 전문적인 업체에 일임하였다는 것이다.

<그림 9> 레인보우 식스 제작진 구성 조직도(경영진)

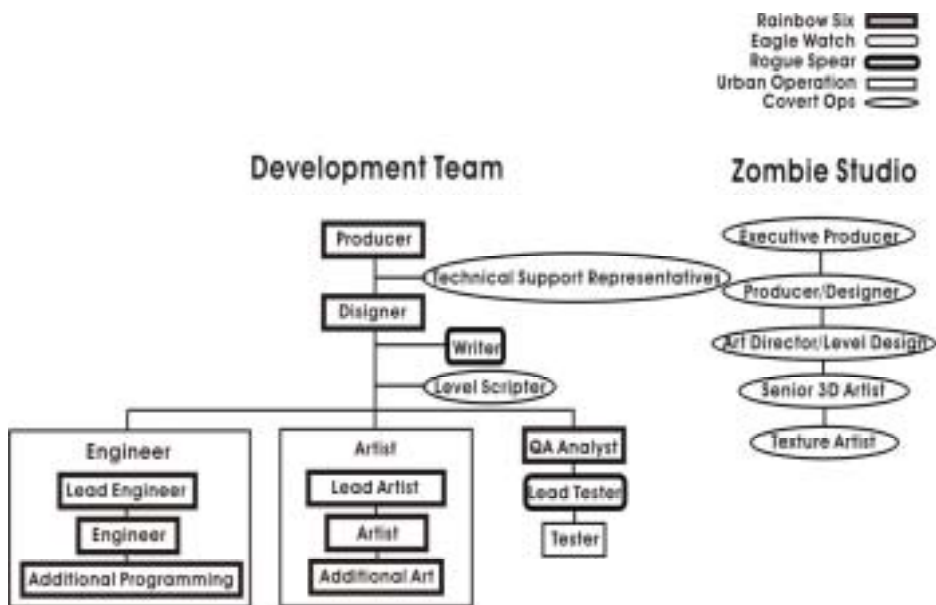


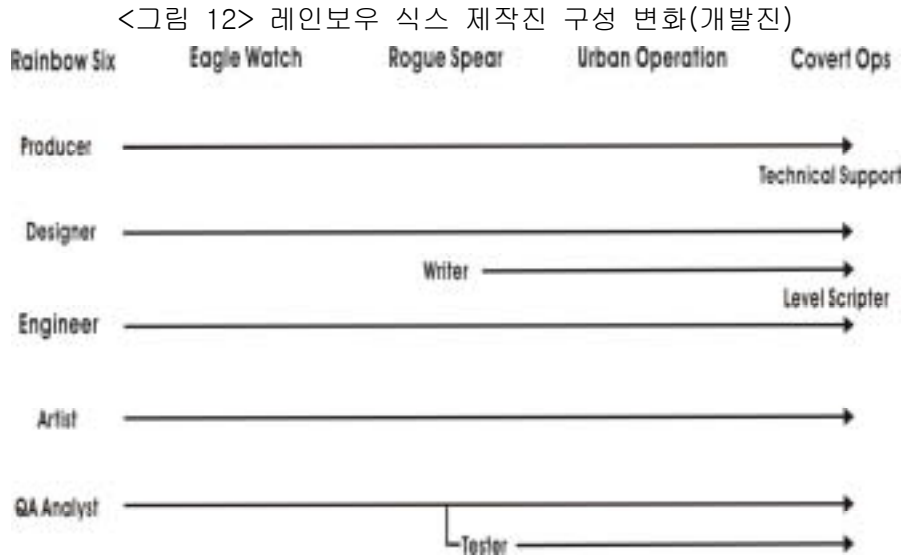
레인보우 식스 제작진 구성 중 경영부문을 분석하여 보면 피파에서 나타난 것과 같이 게임의 성공 여부에 따라 개발부문과 더불어 마케팅 부분의 강화와 팀의 내부를 조율할 수 있는 직책이 신설되고 세분화되는 현상을 볼 수 있는데 특히 ‘레드스톤 엔터테인먼트’의 경우 경영조직의 변화가 자금 부문과 고객 관리 부문등이 강화되고 있다는 것이다.

<그림 10> 레인보우 식스 제작진 구성 변화(경영진)



<그림 11> 레인보우 식스 제작진 구성 조직도(개발진)



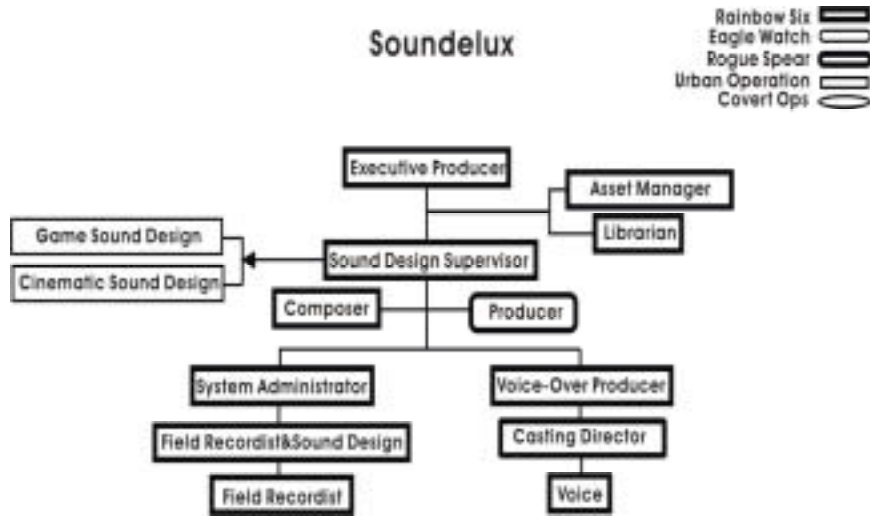


특히, 액션게임의 특성상 기획인력의 전문 분야가 요구되어져 디렉터급의 기획자가 <로그스피어>에 참여하게 되었으며 품질관리(Q/A)부문의 세분화가 게임이 나오면 나올 수록 이루어져가고 있다.

그러나 레인보우 식스 시리즈는 제작 초기에 2명의 팀원으로 작업을 시작했기 때문에 많은 어려움을 가지고 있었다. 이 게임의 제품디자인 감독 브레인 업톤에 의하면 제작 초기에 그는 모두 4가지의 직책을 동시에 책임짐으로써 프로젝트를 수행하는데 몇 가지 난관이 있었고, 제대로 된 인원 구성없이 작업하다보니 제작일정에 쫓기게 되어 충분한 베타테스트를 하지 못하는 등의 어려움이 많았다고 밝히고 있다.[1] 이러한 점에서 볼 때 게임 개발 초기에 게임 제작진 구성 및 분업이 분명하지 않으면 상당한 어려움을 겪을 수밖에 없으며 이는 게임제작 일정에 지장을 줄 수 있어 완성도가 떨어지는 게임을 양산 할 수밖에 없고, 결국은 소비자가 외면하는 게임을 만들어내는 결과를 초래한다.

<레인보우식스>의 외주 제작 부문을 맡은 ‘사운드럭스(Soundelux)’는 미국에서 많이 알려진 게임 및 영화 사운드 전문 업체인데, <그림 13>에서처럼 상당히 체계가 잘 잡혀 있다는 것을 보여주고 있다. 1~2명의 외부 인력에게 전 작업을 맡기는 국내 개발사와는 달리 미국이나 일본 등 게임 개발 선진국의 경우 게임 사운드에 상당히 비중을 높게 잡고 있다는 것을 간접적으로 증명하는 한 예다. 이는 전문적인 사운드 제작 인원이 부족하다기 보다는 외국의 개발사들 보다 상대적으로 영세한 국내 개발 현실 상 사운드 부문에 대한 비중이 작기 때문이다.[1]

<그림 13> 레인보우 식스 제작진 구성 조직도(사운드)



IV. 국내 게임 제작사 전문 인력 구성변화

본 논문은 게임개발진 구성 변화 추이를 분석하는 것을 중점으로 두고 있으나 국내에서 나온 게임 중 계속해서 후속게임이 나온 경우는 극히 드물 뿐만 아니라 개발진 구성에 대한 자료를 보관하고 있는 업체도 찾기 힘든 형편이다. 이에 삼국지 천명 시리즈와 대물 낚시광 시리즈를 통해 국내 게임 개발진 구성 변화에 대해 분석하였다.

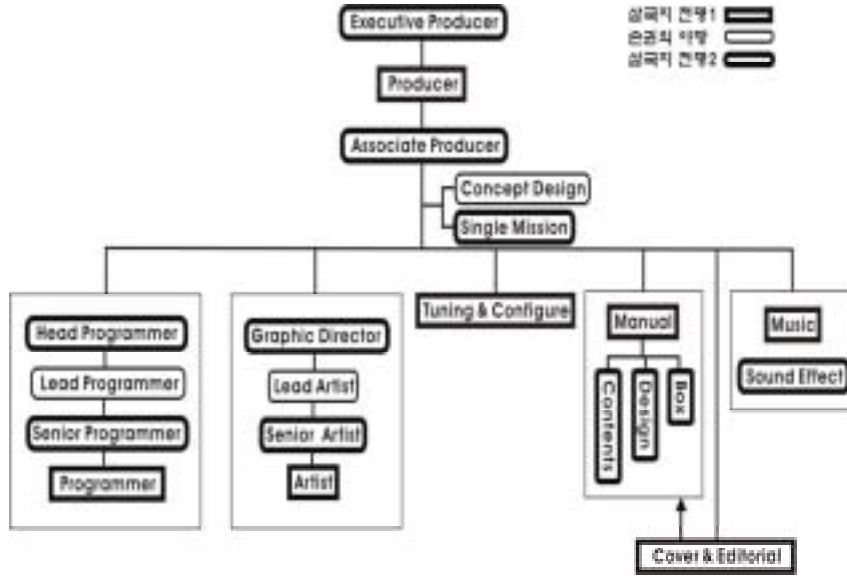
IV-1. 삼국지 천명 시리즈

삼국지 천명 시리즈는 동서 게임 채널에서 1998년에 최초로 도스와 윈도우 버전으로 동시에 출시된 이래 후속게임이 계속적으로 개발되고 있는 전략 시뮬레이션 게임이다.

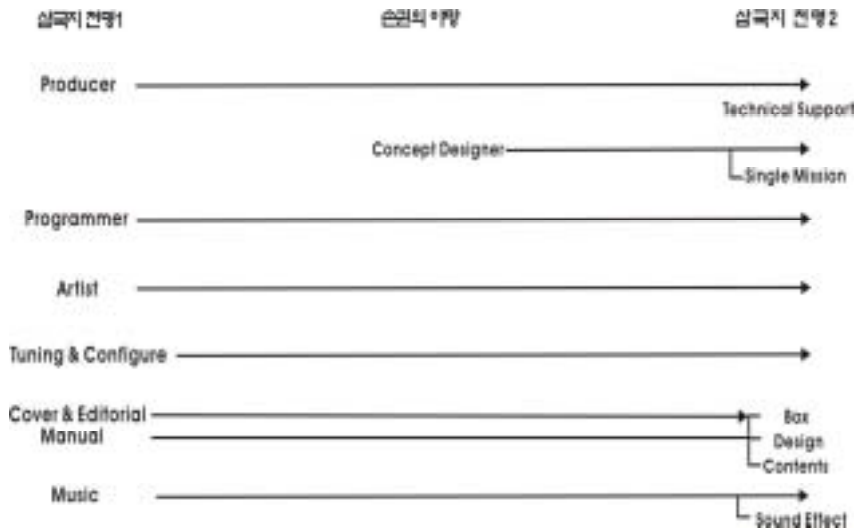
삼국지 천명시리즈는 <삼국지 천명1>을 필두로 확장팩인 <손권의 야망>, <삼국지 천명2>까지 나왔으며 현재 <삼국지 천명3>가 제작 중이다. 삼국지 천명 시리즈는 국내 전략 시뮬레이션 게임 중 쥐라기 원시전 시리즈, 충무공전 시리즈, 임진록 시리즈와 함께 국내 전략 시뮬레이션 게임의 한 장을 여는 게임이다. 국내게임으로써는 드물게 3D 사운드를 지원하여 외국게임에 뒤지지 않는 풍부한 사운드를 들을 수 있다는 점은 여타 국내게임과는 차별화를 두는 요소 중 하나이다.

삼국지 천명 제작진의 기본 구성은 제작진 구성 변화가 외국 유명 게임 시리즈의 발전 형태와 유사점이 많다. 초기에는 기본적인 제작진 구성의 형태를 띠다가 점차 게임 개발의 규모가 커지고 제작진 인원이 늘어감에 따라 세분화되어가면서 각각의 인원들을 이끌어갈 관리자급 인원들의 투입이 늘어났다는 점이다. 특히 기획 분야의 경우 1세대 개발사에서 볼 수 있는 것처럼 기획인원이 프로듀서 및 디렉터의 역할까지 했다는 것을 볼 수 있으며 게임이 발전함에 따라 다수의 인력이 필요하여 선진 게임 제작사의 경우처럼 분업화되어 가고 있다는 것을 <그림 15>에서 잘 보여준다.

<그림 14> 삼국지 천명 시리즈 제작진 구성 조직도



<그림 15> 삼국지 천명 시리즈 제작진 구성 변화



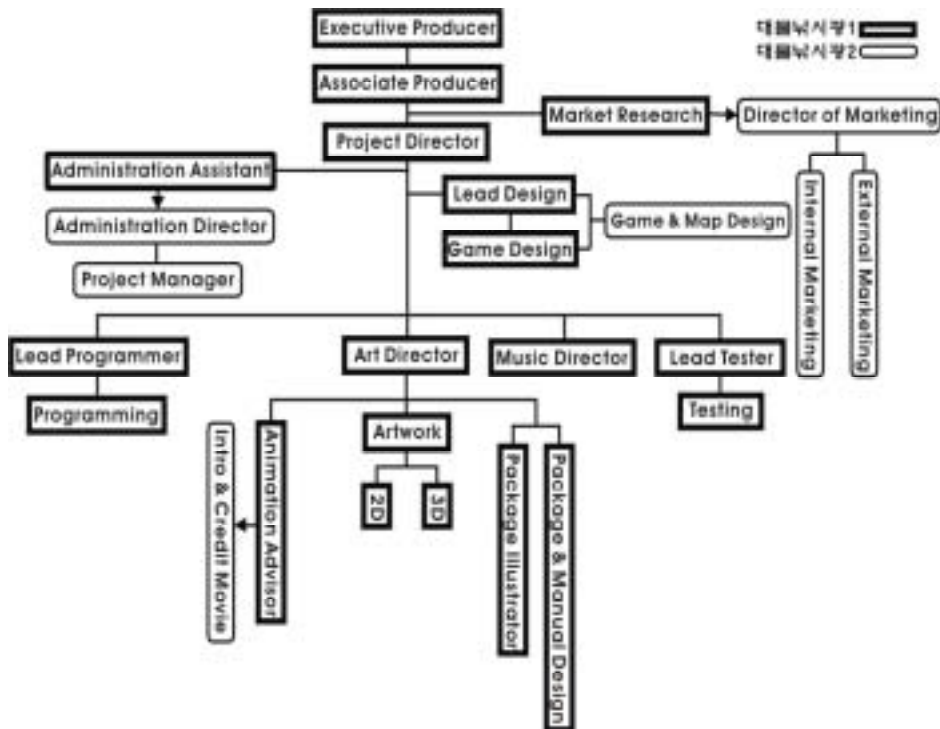
하지만 외국 개발사들과는 달리 고객관리 부문이 전반적으로 부족하고, 해외관련 부문은 전무하다시피하다. 이는 아직까지 해외를 대상으로 초점을 맞추는 외국의 개발사와는 달리 제작초기에 해외 판매에 대한 기본적인 전략의 부족을 나타내는 한 예로 볼 수 있다. 또한 상당히 많은 인원을 가지고 품질관리를 하는 선진 개발사와 비교해서 한국의 경우 각 개발사당 전문적인 테스터 하나 없다는 것을 우리는 제시된 조직도를 통해 알 수 있다. 동서 게임 채널에서 보내온 자료에 의하면 베타테스터와 기타 마케팅 담당에 대한 언급은 없었다. 외국과는 달리 국내에는 제작사나 유통사 자체의 전문 베타테스터가 없고 주로 사용자들을 모집하여 하는 공개 베타테스트나 프로 게이머들을 투입하여 베타테스트를 하기 때문에 반영되지 않았고, 개발사가 유통사도 겸하고 있으므로 마케팅 부문은 반영하지 않았다.

IV-2. 대물낙시광 시리즈

대물낙시광 시리즈는 1998년에 출시된 3D그래픽 낙시 시뮬레이션 게임이다. 국내 최초로 미국시장에 진출한 게임으로써 국내 게임 개발사인 타프시스템(Taff System)에 의해서 제작된 이 게임은 다른 개발사들과는 달리 낙시라는 레저스포츠를 게임에 접목 시켜 좋은 반응을 얻었던 게임이다. 여러 사람이 같이 즐길 수 있는 멀티플레이 방식을 지원하며 세계시장 진출을 표방하여 제작한 만큼 다소 외국 게임과 같은 느낌이 들 정도로 완성도가 뛰어난 게임이다. 타프시스템은 오랜 기간 동안 3차원 시뮬레이션 소프트웨어 제작을 통해 습득한 기술력과 인물낙시를 게임에 접목한 세계최초의 PC용 낙시 게임인 낙시광 시리즈에서 얻은 경험을 바탕으로 이 게임을 개발하였다.

타프시스템의 제작진 구성 변화는 다른 제작사와는 다소 다르다. <그림 16>을 보면 마케팅 부문과 관리 부문에서는 게임의 발전에 따라 세분화 전문화되었으나, 기획부문에서는 오히려 통합되었고 그 밖의 변화는 볼 수 없다. 기획부문의 통합은 총괄 프로듀서(Executive Producer)가 게임디자인을 담당하고 있는데서 기인했다. 또 아트웍(Artwork)를 맡고 있는 제작인원이 게임디자인분야를 겸직하고 있다는 것을 제작진 명단에서 알 수 있었다. 그러나 마케팅 부문에서 해외와 국내로 구분되어진 것은 여타 다른 국내 게임업체와는 구분되어진다. 이는 타프시스템의 경영방침이 해외를 통한 글로벌 마케팅(Global Marketing)을 추구하기 때문이다.

<그림 > 대물낙시광 시리즈 제작진 구성 및 변화



V. 결 론

본 논문에서는 게임제작사의 전문인력 구성 변화에 대하여 몇 가지 유명 게임을 중심으로 논하였다. 그 동안 게임관련 동호회 및 게임을 좋아하는 사용자들이나 개발자들 중 일부는 게임의 매뉴얼이나 게임 안에 포함된 게임 제작진 명단만을 보고 외국 게임의 대규모 제작인원과 국내 소규모 제작인원을 단순 비교하여 왔다. 본인은 본 연구를 통해 좀더 세밀하게 외국 사례와 국내 사례를 통해 다음과 같은 결과를 얻을 수 있었다.

첫째, 역대 게임제작진을 시리즈별로 분석한 결과 단계별 제작진 구성 변화에 대하여 알 수 있었다. 즉 새로운 후속작이 나오면 나올수록 게임제작진 구성은 더욱더 전문화, 분업화되었으며, 그 중 게임 마케팅 부문과 고객 서비스 부문이 강화된다는 사실에 대해 알 수 있었다.

둘째, 일반적인 여론과는 달리 기획 부문에 대한 세분화 또한 게임의 장르에 따라 결정된다는 것을 몇 가지 유형을 통해서 알 수 있었다. 이는 일반적으로 기획자가 프로듀서나 디렉터의 역할까지 맡는 국내 현실과 비교해 볼 때 외국의 개발사들은 오히려 프로듀서급과 디렉터급 인원을 보강하면서 게임 제작 전반에 걸쳐서 영향력을 행사한다는 것을 알 수 있었다. 그러나 게임 기획 부문이 시나리오와 레벨 디자인 등으로 세분화되는 것은 몇 가지 사례에 의해서 알 수 있었으며 기획인원 역시 프로듀서나 디렉터의 책임까지 맡는 국내 현실에서는 1명 내지 2명이 담당하지만 외국의 선진 개발사들은 그 책임을 분담하면서 3~4가지의 분야로 전문화되어 관리되어진다는 것을 알 수 있었다.

셋째, 국내 게임제작진 구성과 외국 게임제작진 구성을 간접 비교하여 현재 국내의 개발진 구성과 선진게임제작진 구성의 차이점에 대해 밝힐 수 있었다.

이상과 같은 연구 결과를 통해 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 게임의 제작진 구성에 대하여 영화나 애니메이션, 음악이나 기타 다른 산업처럼 조직의 체계화와 표준화에 대한 정밀한 연구가 진행되어야 한다. 게임 제작진 구성의 여러 가지 유형에 대한 모형화가 있어야 하며 이를 토대로 한 표준화 작업이 필요하다.

둘째, 표준화 작업이 이루어진 후에 각 제작진 구성원의 역할과 책임 범위에 대한 체계적인 연구가 필요하다. 그 다음 현재 일정한 기준 없이 대학마다 제각기 이루어지고 있는 게임관련 학과의 커리큘럼에 대한 체계화와 관련 과목의 표준화 연구가 선행되어야 한다. 즉 기존에 제기된 전 세계 게임관련 학과 및 학원 커리큘럼 연구를 통한 표준화 방법[2] 보다는 실제 게임 제작진 구성 표준 모델을 중심으로 연구가 선행되어야 한다.

셋째, 각종 게임 관련 기술의 급격한 발전에 따라, 새로운 분야의 제작인원이 항상 요구됨으로서 기존의 제작인원에 새로운 분야의 인원 투입 시, 작업효율 및 판매 신장율에 대한 연구가 이뤄져야 한다.

참고문헌

- [1] http://www.gamesutra.com/features/20000121/upton_pfv.htm
- [2] 한국게임산업개발원 집필진, 「문화산업리더로서의 게임전문인력 양성에 대한 연구」, 한국게임산업개발원, 2000.