



모바일 콘텐츠용 게임 프로듀싱

트렌드의 철저한 분석이 성공의 관건

글 | 임은모

게임프로듀싱은 게임개발 업체들에게 있어서는 반드시 거쳐야 할 필수 단계이지만 이미 개발 초기에서부터 겪는 어려움이 클 것이다. 게임 프로듀싱에 있어서 필요한 요소들을 정리해 본다. <편집자 주>

모바일 콘텐츠에서 게임 시장은 새로운 차원을 맞게 되었다. 가까운 시일 내에 'CDMA2000'이 등장하면 휴대폰은 단순한 문자 메시지에서 칼라 동영상 구동이 가능한 기술적 발전에 힘입어 한 단계 더 도약할 수 있는 기반 구축이 가능할 것이다.

e-북은 이미 정책당국에서 e-북 지원센터를 발족시켜 기술개발단에 의뢰하여 전자책 구현 이외에도 게임 부문까지 추가시켜 다양한 유저의 관심을 끌어내는 파급효과까지 고려하고 있다.

텔레매틱스에서는 현대자동차가 2001년말 상용화를 목표로 잡고 각종 정보 제공 및 스타크래프트와 같은 게임까지 GIS(지리정보시스템:Geographical Information System)기반에서 서비스할 수 있도록 출시를 서두르고 있다.

본고는 이러한 외적(하드웨어면) 시장 변화와 내적(소프트웨어면) 게임 개발업체의 다양한 욕구에 부응하는, 이를테면 모바일 콘텐츠 개념에 따른 게임 프로듀싱(producing)에 대한, 프로듀싱에 의한, 프로듀싱에 관한 연구들을 다루고자 한다.

여기에 디지털 콘텐츠산업의 3대 메가 트렌드로 불리는 디지털화, 세계화, 그리고 상품화의 극대화를 얻어내기 위한 이론적을 조명한다.

기본에서 출발한다

게임산업에서 두 가지 요소인 '캐릭터'와 '시나리오'는 절대적 우위를 점한다. 이를 집대성하기 위해서는 맨 먼저 우리 소비자의 마인드 구성에서부터 욕구(wants)와 수요(needs)에 대한 연구가 필요하다.

이런 연구들이 선행되어야만 게임 프로듀싱을 훌륭하게 수행할 수 있고 더 나아가서는 모바일 콘텐츠의 미래를 보장받을 수 있다. 좋은 집을 짓기 위해서는 도면(여기서는 시나리오)에 우선하여 장인정신이 투철한 목수의 마음이 중요하듯이 이용자의 생각과 생활을 새롭게 발견하는 일이다.

방법론으로는 즐거움의 추구로 시작해 개성 추구, 디지털 추구, 가치 추구, 안전 추구 등 모두 다섯 항목을 살펴볼 수 있다.

게임 제작은 기획자 한 사람의 생각에서 탄생할 수 없고 스태프의 여러 사람들이 함께 어우러져 작업하는 과정을 거쳐야만 가능하다는 점을 기억한다면 이런 기본적 출발은 당연한 이론에 해당한다.

시나리오에 충실하라

게임 상품은 작업에 참여한 스태프의 노력에서 얻어지는 산물이기 때문에 게임 프로듀싱을 훌륭하게 연출하기 위해서는 기본을 숙지하고 이어서 완벽한 시나리오 구성이 절대적이다.

이러한 이론적 접근을 가설로 삼아 작성한 시나리오는 다음 아홉 개 항목으로 나누어 생각해 볼 수 있다.

해외 유명 게임쇼를 찾는다

세계 3대 게임쇼는 통상 유럽의 ETC, 미국의 E3, 일본에서 봄과 가을로 나누어 개최하는 도쿄쇼 등이다. 하루가 다르게 발전하고 있는 게임 기술과 지구촌 소비자의 수요를 파악하는데 가장 효율적이고 바람직한 인식 교환장이 곧 해외 유명 게임쇼이다.

주어진 여건이 허락한다면 게임쇼에 참가해서 게임 프로듀싱의 신조류에 접하는 기회로 삼아야 될 것이다.

i-모드에서 배운다

지금과 같은 무선인터넷 세계를 여는데 견인차 역할을 하고 있는 NTT도코모의 i-모드를 벤치마킹 하였다.

도코모는 IMT2000의 일본 도입에 관해서는 현실적이고 점진적인 비전을 가지고 있기 때문이다. 이를테면 2세대에서 3세대로의 진화는 기술만의 진화하는 것이 아니라 애플리케이션이 다양해지는 것이므로 도코모는 매력적인 게임 프로듀

- 게임 시나리오 목적의 명확화(明確化)
- 대상, 기간, 범위에 따른 게임 시나리오 설정(設定)
- 게임 시장 통계 데이터와 예측 데이터를 토대로 한 관련변화요인의 추출(抽出)
- 유저(소비자)의 선호도에 따른 트렌드 파악(把握)
- 필연적으로 드러날 모순(矛盾)의 발견(發見)
- 합리성을 얻기 위한 가설(假說)의 도입(導入)
- 가설의 검증(檢證)
- 기술, 경제, 사회, 정치, 지역, 자연 등의 카테고리 리스트 작성(作成)
- 통합 시나리오 작성(作成)

싱 개념을 도입해서 여러 가지 i-모드의 진화 전망을 얻어냈다.

특히 게임분야에서는 간이형 게임의 캐릭터가 흑백에서 실 시간 컬러 애니메이션으로 캐릭터 분배를 예견하고 있다.

판타지를 잘 살려라

모바일 콘텐츠에 필요한 게임의 진행은 현실이 아닌 가상의 세계에서 진행된다. 그런 의미에서 게임은 그 자체가 곧 판타지이다. 수많은 게임들이 판타지 세계를 배경으로, 판타지 세계에서나 등장하는 캐릭터를 차용해서 게임화한다.

실제로 판타지는 더 이상 아이들의 전유물이 아닌 이 시대 문화를 이해해주는 아주 중요한 문화코드 가운데 하나이다.

특히 판타지 게임은 유저가 직접 스토리를 만들어 간다는 장점이 있다. 감상에 맞추는 것이 아니라 직접 가상 공간을 통해 판타지를 경험할 수 있다는 것은 다른 어떤 게임 장르에서 맛보지 못한 판타지 게임만의 특성이다.

게임 프로듀싱을 완전하게 설계하기 위해서는 판타지 고전적 소설로 평가받고 있는 J.R 톨킨의 <반지전쟁(The Lord of Rings)>을 위시해 울티마(Ultima)와 위저드리(Wizardry) 등 판타지 히트 작품을 철저히 분석하는 일이 필요하다.

무협(武俠)도 뜨고 있다

판타지 게임이 미국과 유럽을 중심으로 발전한 게임이라면 한국과 대만에서 큰 시장을 형성하고 있는 무협소설을 소재로 만든 게임들도 적잖은 유저에게 사랑을 받고 있다. 무협



〈표 1〉 무선인터넷 게임기술 진흥도

기술분야	기술개발 목표, 내용 및 범위
3차원 게임개발기술	<ul style="list-style-type: none"> ● 3차원 게임영상의 실시간 처리를 위한 고성능의 하드웨어 개발과 소프트웨어 개발로 3차원게임 그래픽을 빠른 속도로 표현할 수 있는 시스템 개발 · 3D물체의 Texture Mapping기술 개발 · 3D데이터 고속 디스플레이 장치 개발 · 3D데이터처리 소프트웨어 개발 · 3D그래픽처리 하드웨어 개발 · 3D그래픽애니메이션 하드웨어 및 소프트웨어 개발
멀티유저 통신게임 기술	<ul style="list-style-type: none"> ● 가상공간에서 다수의 사용자가 경쟁 또는 협력을 통해 게임 및 교육을 즐길 수 있는 통신게임 / 교육 시스템 기술개발, 통신게임 사용자 인터페이스 설정 및 정보통신망과 연결된 컴퓨터상에서의 통신게임 화면 에뮬레이터를 위한 통신게임용 에뮬레이터 개발 (개발자용) ● 통신게임 및 교육을 진행하기 위해 다수의 사용자간에 교환되는 복합정보를 다양한 매체(멀티미디어)에 의한 다양한 표현양식으로 통신망을 통해 전달하는 기술로 통신게임용 멀티미디어 서버 개발 ● 통신게임 및 교육을 위해 설정된 가상공간(사이버스페이스) 에디터 개발(개발자용)

게임의 재미는 무엇보다도 세부적이고 다양한 '무공체계'에 의해서 프로듀싱되고 있기 때문이다. 상대방의 혈도를 찍는 검술, 여마한 내공을 다른 이용자에게 전수하는 비법, 넓은 지역에 피해를 입히는 음파 공격 등 다양한 무공이 유저를 즐겁게 한다. 히트한 무협만화를 게임 프로듀싱으로 재구성하여 모바일 콘텐츠로 재출시한 '열혈강호'와 '용비불패'가 그 대표적인 작품들이다.

대만의 게임업체인 아발론넷이 최근 무협영화 '풍운'을 '풍운 온라인 게임'으로 프로듀싱하여 판타지 일색에서 게임 시장의 틈새를 파고들고 있다.

그리스와 로마의 신화(神話)는 프로듀싱의 보고(寶庫)이다

고대 유럽 신화에 등장하는 괴물들인 기간테스와 스팅크스, 페가수스와 키마이라 등은 곧 캐릭터의 다른 이름임과 동시에 좋은 판타지 세계의 소재들이다.

고대 여성상을 제시한 켄타우로스와 테세우스를 위시해 주피터와 이오 등도 게임 프로듀싱에서 변형이나 창작 세계로의 초대가 가능성을 우리에게 한 수 가르치고 있다.

엽기(獵奇:grotesque)가 손짓한다

오늘날의 대중문화에서 엽기가 최대의 화두로 떠오르고 있다. 특히 인터넷을 통한 엽기적 사이트가 나날이 증가하고 있

다.

이런 문화 현상은 비정상성을 즐기려는 정상인들이 늘어가고 있고, 엽기의 잔혹이라는 표현방법이 영화와 연극, 소설과 디자인에 이르기까지 제반 영역에 걸쳐 중심소재로 채택하고 있음을 의미한다.

우리는 엽기에서 게임 프로듀싱이 필요로 하는 부조화, 희극적인 것과 끔찍스러운 것, 지나침과 과장, 비정상적인 것들을 소재(캐릭터 채택과 스토리 구성)로 하는 표현적 모티브를 갖게 한다.

유명 게임 작품을 패러디하라

게임 유저들의 이상인 '스타크래프트'를 위시해 '울티마 C&C 타이베리안 선' '에이지 오브 엠파이어' '파파 2000' '심슨' '삼국통일' '퀘이크 3:아레나' '리볼트' 등을 모바일 콘텐츠로 재가색하는 수순을 밟아서 유명 게임들을 패러디하는 것 그 자체가 게임 프로듀싱의 한 대안에 속한다.

게임제작사 시에라社의 가치사슬 역기

월트 디즈니가 만든 장편 애니메이션 '라이언 킹'은 최근 들어 게임으로 다시 태어났다.

디즈니에게서 라이온 킹의 캐릭터 판권을 사들인 시에라는 콘텐츠산업의 원소스 멀티유스 개념에 따라 캐릭터 제조와

판매에 그치지 않고 이를 모바일 게임으로 재구축하는데 성공했다.

유명 게임쇼의 참관은 외적 게임 프로듀싱 절차에 충실한 것으로 이해할 수 있다면 시에라의 게임화는 상품화를 위한 내적 게임 프로듀싱 답습으로 구분이 가능하다.

대중문화의 본산(本山) 오타쿠를 철저히 해부하라

일본은 게임 천국이다. '신세기 에반게리온'의 제작사인 가이낙스의 대표인 오타카 토시오는 그의 저서 <오타쿠>에서 '게임, 애니메이션, 영화에 미친놈들에게 드린 충언'은 많은 시사점을 안겨준다.

"지배자에 오를 것인가 아니면 미친놈에 그칠 것인가?" 게임 프로듀싱에 대한 일본 게임 전문가의 메시지는 이렇게 결론을 내고 있다.

실제로 대중문화 작품의 제작(게임을 포함해서)에 들어가서는 기본에 충실한 아름다움을 찾아 작가의 센스를 살린 세련된 시각(視覺)으로 시작해 스테프는 작품을 논리적으로 분석하고 구조를 알아내는 과학자의 시각이 절대적으로 필요하다고 주문하고 있다.

함께 좋은 작품만을 만든다는 장인(匠人)의 시각에서 공감하여 아이디어 발상자와 이를 작품화할 스테프는 작품마다 통달의 시각으로 프로듀싱을 제안하고 있다.

게임 천국인 일본에서 세계적인 게임기 제작사인 닌텐도(任天堂)과 세가가 탄생한 것도 따지고 보면 오타쿠를 철저히 해부한 다음 모든 하드웨어에다 이들 작품을 자사 소프트웨어로 채택한 결과물일 것이다.

기술적 특성과 기술 특허에서도 게임 프로듀싱이 도사리고 있다

지난 10월 특허청 보도자료에 따르면 국내기업의 이동통신 관련 출원이 급등세를 보이고 있다고 밝혔다. 지난 1995년에 15건에 불과하던 IMT2000 관련 특허 공개건수는 올해 8월 말 현재 233건에 이르고 있다. 같은 기간 이동통신 관련 기술 분류에 따른 특허출원도 630건에서 2,946건으로 증가하고 있다. 이런 기술적 특허에 게임 프로듀싱 개념을 접목시키면 훌륭한 작품을 얻어내는 키워드로 발전할 가능성이 매우 높다.

우리는 여기까지 모두 열 두개 항목으로 통해 모바일 콘텐츠용 게임 프로듀싱 구성 방안에 대해 살펴보았다. 가능하다면 이를 본 연구자의 연구물로 간주하기보다는 정책적 과제로 전환해 체계적이고 객관적인 연구로 이어졌으면 하는 바람이다.

향후 이런 연구물은 게임 프로듀싱 개념에 따라 확대와 축소, 발전과 응용의 과정을 거쳐서 비즈니스 측면, 오락적 측면, 캐릭터 구성 측면, 트렌드적 측면, 기술적 측면 등 다섯 가지로 조명이 가능하기 때문이다. ☞

