



세계 게임 개발자들의 축제 ‘GDC2004’

‘GDC(Game Developer Conference) 2004’는 지난해와 마찬가지로 미국 서부의 조용한 시골(?) 산호세에서 개최됐다. 세션 참가를 위해 따뜻한 아침햇살과 상쾌한 공기를 마시며 GDC에서 제공하는 셔틀버스를 타고 행사장으로 향할 때 바깥풍경을 통해 느낀 점은 간혹 어도비나 썬마이크로시스템즈 같은 글로벌 기업들의 거대한 건물이 가끔씩 눈에 띄긴 했지만, 도시의 전반적인 분위기는 한적한 시골의 분위기를 풍기는 조용한 도시였다. 내년부터는 샌프란시스코에서 GDC행사가 진행된다고 하니 한편으로는 이제까지 산호세로의 직행로가 없어 버스나 국내선을 갈아타야 했던 번거로움이 없어져 반갑기도 하지만, 다른 한편으로는 이런 한적하고 조용한 분위기를 느낄 수 없을 거 같아 약간 아쉽기도 하다. 올해는 지난 3월 22일부터 3월 26일까지의 일정으로 각종 엑스포와 세션들이 산호세 컨벤션센터와 주위의 호텔 세미나 룸에서 이뤄졌고, 일부 많은 개발자들이 몰릴 것으로 예상 됐던 키노츠(Key notes) 부분은 컨벤션센터의 맞은편인 시빅오디토리움(Civic Auditorium)에서 진행됐다.

글 / 서성민 한국소프트웨어진흥원 게임사업팀 선임



일반적으로 게임 개발자라 하면 컴컴한 작업실에서 컴퓨터에만 매달려 거의 편집증적으로 프로그래밍에만 매달려 있는 프로그래머를 떠올리지만, 시원한 광장과 한가운데의 분수대를 가진 컨벤션센터에 들어서서 세계 각국에서 모인 수많은 게임 개발자들을 보면서 이들의 자유스러움과 개방적인 태도에 약간은 놀라지 않을 수 없었다.

세션 중간 중간에 복도에 자리를 펴고 앉아 노트북을 꺼내 무언가를 열심히 작업하는 모습, 하드 락 밴드의 멤버를 연상시키는 대담하고 강한 개성의 외양들, GDC에서 제공하는 점심 식사를 바닥에 자리를 깔고 앉아 삼삼오오 모여 앉아 서로의 게임에 대해 이야기하는 모습 등 그들에게는 어떤 형식이나 체면치레 등을 찾아볼 수 없었다.

한 참가자의 말을 빌리자면 평소 작업실에서 웅크리면서 분출하지 못한 욕구들을 이런 행사를 계기로 그들의 끼를 맘껏 발산

하는 거라는 말도 어느 정도 일리가 있어 보인다. 아마 “우리는 게임 개발자다”라는 연대의식으로 인해 쉽게 친해지는 게 아닌가 싶기도 하다. 세션 역시 딱딱한 강의 시간이라기보다는 개발자 선후배간의 정다운 얘기를 나누는 자리처럼 보였다.

MS vs. 소니

콘솔게임계에서 두 양축이라 할 수 있는 MS와 소니는 이번 GDC에서도 전투를 방불케 하는 키노트들을 준비했다. 먼저 MS에서는 사무실에서 기관총으로 플레이스테이션을 박살냈던 J. 앨러드(Allard)가 스피커로 나와서 눈길을 끌었다. 그는 “XNA를 통해 반복적인 코드들을 작성하는데 드는 시간을 엄청나게 줄여 줌으로써, 보다 창의적인 개발 작업을 돕는 역할을 할 것”이라고 말했지만, PC와 X박스 등 서로 상이한 개발 플랫폼을 통합하는 XNA를 통해 운영체제에서의 독점의 아욕을 게임 개발 분야에서



도 드러낸 것이 아니냐는 의심을 사기도 했다. 한편 소니의 경우에는 PSP(PlayStation Potable)과 아이토이(Eye Toy)를 이용한 인터페이스의 발전상을 보여주면서 앞으로의 게임이 체감형 인터페이스와 포터블 기기로 갈 것이라고 전망했다.

소니도 마찬가지로 현재 개발 중인 PSP 게임 데모를 시연, 세션에 참가한 개발자들에게 PSP 개발에 적극 참여하기를 독려하는 듯 했다. 그 외 노키아의 엔게이지와 엔비디아도 그들의 스폰서 세션을 열어 언뜻 보기에는 새로운 기술이나 노하우를 전수하는 것처럼 보였지만 실상은 그들의 마케팅 장으로 GDC 세션을 이용하는 것 같아 씁쓸함을 느끼게 했다.

온라인 게임 강국 한국



GDC 행사 기간 중에 만난 외국의 다른 게임 개발자들은 대부분이 모바일, 온라인 분야에서의 강국으로 한국을 인정했다.

올해도 모바일 분야에서 국내 모바일 업체의 세션이 있었으며, 페어마운트 호텔 로비에서 열린 개발자 파티에서 만난 한 독일 게임 개발자는 즉석에서 한국의 어느 온라인게임 업체와 게임을 예를 들어 보이기도 했다. 게다가 GDC에 참가한 국내 개발자들은 온라인 또는 모바일 분야의 세션에 참가한 국내 개발자들은 한결같이 그리 큰 도움이 되지 않았다고 했다. 왜냐하면 이미 다 경험한 내용이거나 별로 새로운 점이 없었다는 것이다.

국내 게임 개발자들도 해외의 유명 개발자 못지 않은 실력을 보유하고 있다는 점을 확인할 수 있는 대목이다. 물론 콘솔 분야라던가 국내 개발자들이 인정하는 게임의 기획력 등 우리가 아직은 더 배우고 키워야 하는 부분들이 있다. 하지만 우리가 잘하는 것이 있다면 당연히 알려야 한다고 생각된다.

모바일 분야에서 국내 업체가 진행한 세션이 있긴 했지만 너무나 미비했다. GDC 참여 기간동안 콘솔 부분의 대표적 강자라고 일컬어지는 일본에서는 많은 개발자들을 보내 그들의 개발 기술과 그들의 게임에 대해 이야기하는 세션들을 개최했다. 그들은 전세계의 게임 개발자들이 모인 자리에서 당당하게 그들의 일본어로(영어로 동시통역) 세션을 진행하면서 게임강국으로서 입지를 한층 더 다져 나갔다.

우리도 E3에서 직접적인 홍보에만 열을 올릴 것이 아니라 이런 전문적인 행사에도 관심을 기울여 내년 'GDC2005'에서는 GDC의 공식 어워드 가운데 하나인 '독립게임페스티벌(Independent Games Festival)'에서 국내 업체들이 수상을 하기도 하고, 국내 개발자가 진행하는 우리말로 진행되는 세션을 볼 수 있기를 기대해 본다. 🇰🇷