

게임디자인의 미디어 간 매개 잠재력을 통한 스토리텔링 개선 방안

노인식
3D Studio FLUXUS
aniart21@naver.com

A Plan to Improve Storytelling through the Intermediary Potentials
between Media in Game Designs

In-Shik Noh
3D Studio FLUXUS

요 약

현재 국내 게임산업을 최고의 전성기로 이끌고 있는 다중접속역할수행게임(MMORPG)의 패턴 양상을 분석해보면 가상사회에서의 주도적 삶을 함의하고 있는 공간 내러티브의 스토리텔링 방식이 사회성을 지향하고 있다고 정의할 수 있다. 가상사회에서의 삶의 방식을 묘사하는 것은 미디어 간 융합과 연계가 필수적이며, 매우 유동적으로 작동해야 하는데, 이 과정을 구축하는 디자인 공정은 미디어 간 활발한 학문적 기능이 선행되어야 함에도 불구하고 현재까지 디자인 공정의 정량화가 미흡한 실정이다. 아울러 MMORPG 장르의 게임패턴과 MMORPG 장르를 가로지르는 디자인 요소는 최근 국내 온라인게임 산업에 대두되고 있는 위기 스펙트럼과도 밀접한 연관관계를 가지고 있다. 즉 국산 온라인게임 방식에서 고유 특징으로 고착되고 있는 가상사회에서의 삶의 방식에 대한 변별적 방식이 게임디자인 직무에 대한 정립과 적합화 방안을 통해 개선효과가 과급될 수 있음을 제기하고자 한다.

ABSTRACT

Analyzing the aspects of pattern in MMORPG that has been leading our domestic game industry to the climax, our game industry might be thought to orient the space narrative storytelling method containing the leading life in the virtual sociality to the nature of society. It is essential to have the convergence and linkage between media in describing the lifestyle in the virtual society, which should be operated in a very flexible manner. It is, however, true that we are lacking of the quantification of designing process until now, although the designing process should have the vivid academic functions between media in advance. In addition, the designing crossing over the MMORPG genre along with the game patterns in the MMORPG genre has close correlations with the spectrum of crises emerging recently in our domestic online game industry. In other words, this essay aims at raising an issue that the selective method to the lifestyle in the virtual society being settled down as characteristics inherent to the methods of our domestic online games might deliver the improving effects through the establishment of game designing jobs and compliant plans.

Key word : MMORPG Game, Game Design

접수일자 : 2009년 4월15일
심사완료 : 2009년 6월18일

1. 서론

현재 최고의 전성기를 이끌고 있는 국내 전자식 게임의 역사는 1978년 일본으로부터 들어온 ‘벽돌 깨기’, ‘스페이스 인베이더(Space Invaders)’와 같은 아케이드게임(Arcade Game)으로부터 시작되었다[1]. 또한 PC게임은 1990년 초반 본격적으로 게임사들이 설립되고 일부 게임 마니아와 유학생 그리고 대학 연구소에서 비교적 초기부터 컴퓨터를 접한 인력들을 중심으로 개발이 시작되었다.

한편 온라인 게임은 PC통신과 밀접한 관련을 맺으면서 머드 서버에서 텍스트 기반의 명령어를 입력하는 것으로 진행되는 최초의 머드(MUD) 게임인 ‘취락기 공원’이 1993년 출시되었다. 이후 ‘리니지’가 출시되면서 본격적인 온라인게임 전성시대를 이끌게 된다. 이처럼 국내에서 탄생한 온라인 게임은 1990년대 중반부터 본격적인 성장이 시작되면서 현재에 이르기까지 가히 괄목할 만한 발전 성과를 이루었다. 실제로도 2005년 기준 문화산업 매출액의 16%를 차지하며, 영화산업의 두 배가 넘는 미래 국가 문화콘텐츠 분야의 핵심으로 한국 문화산업 발전에 중핵적인 역할을 수행 하고 있다.

이처럼 최근 외형적 규모에서 빠른 확장과 수출호조를 이어가고 있는 게임산업이 최근 정체 혹은 매출한계점에 이르렀다는 주장들[2]이 대두되고 있다.

이러한 주장들을 살펴보면 최근 게임들이 창의적 아이디어 소진에 기인한 단순한 게임패턴을 가지고 출시되거나 다시 이를 확대재생산하는, 독창성 측면에서 개선의 필요성을 제기하고 있다는 것에서 점차 설득력을 얻고 있다[3].

결국 이들 주장의 초점은 산업 규모의 비약적 성장에 따라 창의적 아이디어 역시 그만큼 소진된다는 평범한 속설을 인식해야 할 시점에 이르렀다는 것을 지적하고 있는 것이다.

이와 같은 관점에서 연구자는 대두된 국내 게임 산업 위기 스펙트럼의 연장선에서 그동안 국내 다중접속역할수행게임(MMORPG)시장이 주도해 온 단일 콘텐츠의 지속적 재생산이 관찰되는 온라인게

임의 주도적 성장모형과 히트게임에 대한 중소 게임사의 모방전략 그리고 대규모 자본 투입에 의한 소모적 개발 사례와 같은 실정에 비추어 볼 때 대두된 정체론에 대한 대응 방안을 위하여 실효적 검토와 전략을 게임사에 기대하는 것은 사실 상 무리라는 것이다. 반면, 교육기관이 포함된 학문적 검증 시스템은 비교적 기존 개발환경과 사회 제도에 얽매이지 않고 원점에서 시작할 수 있을 뿐 아니라 인력 수급에 대한 사회적 책임도 전제되어 있기에, 조정 메커니즘에 대한 테스트베드 역할과 게임패턴에 대한 학문적 활성화 방안의 검증을 유도할 수 있을 것으로 판단하고 있다. 아울러 이를 통해 산·학 모두에 발전적 대안이 구축될 수 있도록 하는, 양측을 매개할 수 있는 장치가 마련되는 것이 시급하다.

본 연구의 대상인 국내 온라인게임 산업은 실상 그 역사가 짧기 때문에 형성과정에서 드러난 위기요인을 도출하는 것은 단편적인 측면으로 치우칠 수 있다는 관점에서 그 자체에 매우 신중을 기해야 할 것이다.

아울러 최근 한국형 온라인게임의 특징적 원리들이 탑재되고 있는 방식과 현상은 점차 강화되고, 규명되고 있음에도 불구하고 게임사의 주도로 전개되고 있는 산업의 성장모형은 학문적 게임연구 기능과 길항관계에 놓여있는 것도 간과할 사항이 아닐 것이다.

이 같은 관점에서 연구자는 게임연구의 활성화 지점과 게임개발 테크놀로지가 가진 길항관계를 보완할 수 있는 디자인에 주목하고 있다. 요컨대 현재 국내 게임산업을 최고의 전성기로 이끌고 있는 MMORPG 게임에서 게이머의 가상사회 삶의 방식이 함의하고 있는 미디어 간 스토리텔링 방식과 융합 그리고 연계가 바로 학문 부표의 매개라는 측면에서 매개로써 게임디자인은 적합한 제안이 될 것이다.

즉 MMORPG 장르의 게임패턴이 관통하고 있는 디자인 요소가 국내 게임산업의 위기 스펙트럼과 밀접한 관계가 있으며, 가상사회에서의 삶에 대

한 학문 활성화 역시 스토리텔링 방식에 있어 미디어 매개 메커니즘과 게임디자이너가 매개적 관계라는 것이다.

본 연구는 이 같은 견해를 바탕으로 비선형적 서사에 함의된 지속성에는 사회적 삶이 공존하고 있으며, 가상사회에서 문화를 통해 사회화를 경험한다는 측면에서 기존의 게임 방식과는 차별되는 MMORPG 장르의 디자인요소를 분석하여 게임디자이너 직능의 정량화 필요성을 제기하고자 한다. 그리고 도출된 근거를 토대로 유관 미디어산업과의 공조, 즉 융합 미디어에 기반 한 게임지형 배치의 당위성과 전문성 확보가 국내 MMORPG 시장의 한계를 극복할 수 있는 대안이 될 수 있음을 밝히기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하고자 한다.

즉 게임디자이너 관점에서 국내 게임산업 위기론에 대처할 수 있는 대응 메커니즘은 무엇이며, 위기 의제로 전제된 문제를 해결할 수 있는 방안은 산·학에 대하여 어떠한 변화와 구성이 요구되는가?

이를 위해 MMORPG 장르가 추구하는 게임화된 사회 체험 방식과 상호작용 구현을 위한 스토리텔링 가공 방안의 필요성을 제기하고, 기술주도적으로 이루어진 게임연구와 게임업체와의 길항관계를 보완해 나갈 수 있는 대안을 모색한다.

본 연구를 위하여 사전 연구들을 검토한 결과, 국내 온라인게임 산업은 대략 10년 정도의 역사를 갖고 있어, 학문적으로 체계적인 이론과 모형이 축적되기에는 충분치 않은 기간이라고 평가할 수 있다. 이 같은 관점에서 우선적으로 신뢰할 만한 실태분석 자료 선정을 위하여 2000년 이후 발표된 문화콘텐츠 관련기관의 공식 통계자료와 한국게임산업진흥원의 보고서 및 용역과제 그리고 관련 신문기사 및 칼럼을 중점적으로 활용하였다.

2. 본 론

게임디자이너는 프리프로덕션(pre-production) 단계에서 플레이 구조를 설계하는 역할을 수행하는 직무이며 1970년대 미국에서 자연 발생하였다. 이

러한 게임디자이너 직무가 국내 게임업계에서는 게임사 감독, 프로듀서, 기획업무 등과 구분되지 않는 등 현재까지도 직무 메커니즘에 연착륙하지 못하고 있는 실정이다.

2.1. 문제분석

일반적으로 국내 게임산업은 1980년대 수입단계, 국내에서 자체적 개발·보급 했던 1990년 대 초반의 수입대체 단계와 이후 산업이 급격히 성장한 이후 시기로 나눌 수 있다[4]. 게임연구는 현재로 올수록 관련 연구의 양적인 비중이 늘면서 시각이 전문화되고 세분화되고 있다고 평가할 수 있지만, 유관 콘텐츠산업과 비교할 때 현재의 연구수준은 최근 게임들이 보여주는 다양한 현상과 가능성에 비해 여전히 부족한 상황으로 평가된다.

그 원인으로 국내 게임산업이 온라인게임 주도적 우위 구조로 고착되면서, MMORPG 장르로 성장해온 발전 경로라는 측면에서 초기부터 IT 정보통신기술을 기반으로 하여 프로그래머와 시스템 운영자 등이 비중 있는 개발자로 부각되고 이들의 직무가 기획/관리 직무로 경력형성 되는 결과로 굳어지면서 디자인 직무와의 공조 메커니즘이 적합화되지 못하는 제한 요소로 작동하는 개발 파이프라인에 있어 수직적인 체계구성으로 현재에 이르고 있는 것이다.

예컨대 한국이 세계 3위의 애니메이션 제작국이었다는 사실은 익히 알려진 사실이다[5]. 그러나 1990년대에 이르러 골똥 없는 산업으로 각광받기 시작하면서 창작을 향한 시도와 방안들이 모색되었으나 기획력과 연출 부족이라는 원론적인 한계를 극복하지 못하고 있는 사례를 볼 수 있다[6].

게임산업 역시 유사한 우려[7]가 대두되고 있는 가운데 기획과 연출 문제에 대하여 공정관리 개선을 위한 감독기관 및 게임사를 중심으로 다양한 방안들이 모색되고 있기는 하다.

그럼에도 불구하고 현재까지의 추이를 보면 대작 MMORPG 게임 개발에 실패한 선두 게임사들이 기업인수와 합병으로 이어지고, 코스닥에 입성

한 게임사들의 기대주가 하락[8]하는 사례 등이 있다. 얼마 전 세계적인 비디오게임의 거장인 놀란 부쉬넬은 한국 게임산업에 대하여 다음과 같이 말한 바 있다. “한국 게임은 엔진과 그래픽은 굉장한 수준이지만 전 세계적으로도 게임의 혁신성, 참신함이 떨어지고 너무 많은 요소들, 예를 들어 물이나 미션 같은 부분 등이 비슷하고, 발생하는 문제마저 비슷하다. 새로운 것들을 시도해 보는 것은 어떨까 싶다.” 게임수준은 높지만 창의성과 독창성에서는 떨어진다는 것인데, 리니지 이후 뒤를 이을 만한 킬러콘텐츠가 수년째 나오지 못한 채 외국산 게임이 자리를 메우고 후발 국가의 도전에 그 위상이 위협받고 있는 현 상황[9]은 그동안 특정장르와 모방전략에 의존도가 높았던 굴절된 산업구조의 결과라는 측면에서 설득력 있는 주장이 아닐 수 없다.

최근 국내 게임업계에서도 블리자드의 월드오브 워크래프트(WOW)가 성공한 이후 스토리(퀘스트)의 중요성을 인식하고 있는 분위기이다. 그러나 미국과 일본의 초기 역할수행게임이 사람과 사람에 의한 상호작용과 상상력, 서사전개를 목적으로 하면서 주로 PC의 성장에 초점이 맞춰져 있는[10] 반면, 대부분의 국내 MMORPG 게임은 집단 커뮤니케이션과 확장성을 통한 지속가능한 플레이를 기반으로 하고 있기는 하지만, 퀘스트를 통한 플레이어 캐릭터의 성장보다는 전략적인 기획이 우선시되고 있다.

요컨대 단순 명령과 핵 앤 슬래쉬(Hack & Shash) 방식으로 게임이 진행되는 게임이 대부분을 차지하면서 전투와 아이템 습득 그리고 갈등구조가 게임의 근간이 되고 있는 것이다. 결국 상황에 맞지 않는 디자인 설정과 복잡한 연출 그리고 동기화가 없는 퀘스트의 난발로 플레이어의 반발과 외면이 따르고 있는 실정이라는 주장이 제기되는 것이다[11].

2.2. 문화콘텐츠 산업의 진화 추이

최근 화두로 떠오르고 있는 문화콘텐츠기술(CT)

은 과거 제조업이나 장치산업의 기술표준화 경쟁과 마찬가지로 소프트웨어 역할을 하는 문화콘텐츠를 확보·선점하려는 추세[12]를 말하는데, 게임에 요구되는 디자인 요소 역시 문화콘텐츠 범주에서 구성되어야 하는 것은 게임 동기화와 스토리텔링[13]에 대한 디자인 요인이 미디어 융합에 따른 콘텐츠기술의 환경변화의 범주에서 관찰되는 것이기 때문이다[14].

예컨대 시스템디자인은 게임세계의 규칙을 정의하는 구조 설계과정으로 콘텐츠를 시스템화 하는 측면에서 게임 밸런스와 단위요소들은 문화적 속성들과 연계시키고 분석되며, 그것의 규정 역시 문화적 범주에 포함되고 있다. 아울러 MMORPG 게임의 세계관 설정, 스토리텔링, 맵 밸런스 구성은 다양한 게임플레이를 경험할 수 있는 사회 관습적 양상의 검토를 통해 밸런스에 대한 효과적 방법들이 추출되는 것으로도 설명 가능하기 때문이다[15].

최근 MMORPG 게임사의 디자인 직무가 보다 전문화되고 세분화되는 것에는 세계관에 녹아있는 시스템 설계와 지속적인 게임 환경의 확장이 필요하기 때문에 디자인 공정의 전문화와 모듈화가 진행되는 것으로 평가할 수 있다. 그러나 이 같은 디자인 직무의 세분화 추이에도 디자인 공정의 전문성이 향상되지 않고 있는 것은 업계에서 기대하고 있는 교육의 방향과 학계의 관점이 일치하고 있지 않다는 것을 주된 원인으로 전제할 수 있다.

예컨대 게임디자인 인력의 세분화 과정이 산업 인프라스트럭처에 기능적으로 작동하지 않고 있는 것은 산·학의 인력구성 체계가 기술습득 단계에 머물러 있기 때문이라고 평가할 수 있기 때문이다.

2.3. MMORPG 장르의 스토리텔링 방식

정보통신과 인터넷의 등장은 이야기 방식에도 많은 변화를 가져왔다. 근대 이후 지식의 창고였던 문학은 가장 권위 있고 객관적인 인쇄매체를 기반으로 서사를 통해 이야기를 전달하였다[16]. 그러나 디지털 기술을 매개로하거나 표현수단으로 하는 디지털 스토리텔링은 게임과 모바일 영화, 웹 광고,

웹 에듀테인먼트, 인터랙티브 논픽션 등을 포함하며, 현재성과 상호작용성[17]을 특징으로 하는 유동성의 체험[18]을 가진다.

디지털 스토리텔링 방식은 게임 형식에도 변화를 가져왔다. 즉 컴퓨터 통신망을 통해 작동하는 온라인게임은 머드(MUD) 혹은 머그(MUG) 형태의 인터넷 문학 형식의 게임에서 출발하여 많은 플레이어들이 가상공간에서 플레이를 즐길 수 있는 MMORPG 게임으로 발전하였는데, 이것은 콘솔이나 비디오 게임에서 즐길 수 있는 제한적인 선형적 싱글플레이[19]에서 벗어나 비선형적인 지속성을 바탕으로 하는 스토리텔링을 구성하여, 가상사회에서 사회화를 통한 현상 경험을 바탕으로 캐릭터를 성장시키는 방식으로 이야기형식을 확장시키고 있는 것이다[20].

이러한 형식의 게임을 구성하기 위해서는 반드시 방대한 세계관을 지탱하는 시스템과 성장에 따른 다양한 게임패턴을 보여 주어야 하므로 당연히 복잡해질 수밖에 없으며, 이러한 게임 플레이 진행을 위한 규칙과 성장을 경험할 수 있는 시스템과 레벨 그리고 밸런스를 구성하는 것이 MMORPG 장르에서는 디자인 공정의 범주로 규정할 수 있다.

MMORPG 게임은 대부분 스토리를 가지고 있으며, 스토리의 유무는 내러티브의 존재와 게임 스토리텔링을 의미하는 것이다.

내러티브에 대한 다음의 해석을 보자. 앤드류 롤링스에 따르면 내러티브가 스토리의 관념적 조각이고[21], 게임 플레이 내에서 내러티브는 수동적 절차로 진행되는 소통과정이라고 언급하였다. 이에 반해 MMOG 장르에서의 스토리 진행 방식은 전적으로 플레이어에게 달려있다고 볼 수 있는데, 스스로 선택하고 스토리를 조합한다는 것이다. 그렇다면 내러티브가 플레이어의 적극적 개입에 의해 선택되는 스토리는 어떠한 의미 작용으로 확장되는 것일까?

스토리에 개입하는 상호작용성과 내러티브는 게임 플레이에서의 최적경험을 유지하기 위하여 도전변수와 기술변수와의 긴장, 균형관계에 개입하고

있다고 볼 수 있다. 결국 게임 내러티브에 관한 주장들의 의미는 결국 ‘재미’라는 본질적인 게임성을 강조하는 견해들에 앞서지 않는다는 것으로 의미작용의 목표를 도출할 수 있다[22]. 내러티브가 게임플레이의 매력을 더욱 풍부하게 하는 허구적 장식요소라고 규정한다면 재미 요인에 개입하는 것은 어떤 의미작용을 생성시키는 것인가?

이 점에 대해 게임디자이너인 타이난 실베스터(Tynan Sylvester)[23]¹⁾는 MMORPG 게임패턴에 대한 기술을 통해서 ‘OCD(Obsessive Compulsive Disorder)’에 대하여 언급하고 있는데, 이것은 사람들이 무의미한 일종의 의식을 수행해야만 해소될 수 있는 심리적 상태를 이미 갖고 있다는 것이다. 이러한 심리적 상태를 강박 자극이라 하고 강박을 발산할 수 있는 장치들 통해 사람들은 오랜 시간 동안 몰두할 수 있다는 것이라 주장 하고 있다. 이것은 진화론에 기반 한 인지 과학적 관점에서 현상에 대한 패턴을 익히는 것에 익숙한 학습과정을 핵심적인 재미이론으로 설명하고 있는 라프 코스터의 주장과도 유사한 연장선에 있다고 평가할 수 있다. 즉 사회화에 대한 학습강박 그리고 사회적 지위 획득에 대한 강박 등으로 분석하고 있는 타이난 실베스터 역시 최초 원시 세포상태이던 인류가 진화하게 된 방법은 사전에 정의된 특정 자극에 대하여 단순 반응에 기인한다고 하는 것이며, 무의미한 일종의 의식 수행에 대한 심리적 상태가 현재에 이르러 강박과 충동 그리고 갈망의 형태로 나타난다는 것이다. 그리고 게임을 통해 느끼는 재미는 외부과제에 대한 인지적 패턴을 학습하고 숙달하는 과정을 통해 학습하도록 구현된 패턴이 점차 익숙한 패턴으로 변화됨으로써 숙달에 따른 외부 자극에 대한 대응 효율성이 증가되는 것이 진화론적 관점에서 게임에 몰입하는 핵심 재미 요소라는 것으로 설명하고 있다.

이 같은 측면에서 MMORPG 게임에 몰입한 플레이어의 긴장상태의 유지는 결국 자극에 대한 대응 효율성이기도 한 반면 게임화된 허구적 공간에서 다른 플레이어들과의 상호작용을 통해 사회적

의미를 부여받고자 하는 경험을 통한 사회화 과정에 있는 것으로 정의되는 것이다.

이것은 MMORPG 게이머들이 스스로 선택한 스토리텔링을 통해 게임화된 사회적 경험을 원한다는 측면에서 매 순간 성장을 위하여 스스로에 대한 질문을 던지게 되는 성장의 과정이 있는데, 이것이 내러티브에 의해 성장을 확인하는 스토리텔링 획득 방식이라고 할 수 있다.

2.4. 디자인 공정의 미디어 융합 측면

결국 디자인 공정에서 세분화된 모듈은 연계할 수 있는 컴퓨터공학과 문화분석, 경영과 마케팅 등 미디어 간 융합 트렌드를 포괄하는 방향으로 직무가 정립되어야 할 것을 제안할 수 있다. 요컨대 MMORPG 게임의 패턴과 플레이 지속요인의 분석은 허구적 공간에서의 역동적인 스토리텔링이 게임 패턴 양상들과 어떻게 작용하는가를 밝히는 것에 달려있다고 볼 수 있기 때문이다.

한국형 온라인게임 플레이 유형에 있어서 스토리텔링이라는 개념이 디지털콘텐츠 산업을 언급하는 대부분의 분야에서 지속적으로 등장하고 있다는 측면에서 유독 온라인게임을 통한 또 다른 사회적 삶을 추구하는 경향이 있는 국내 온라인게이머들에게 스토리텔링은 사회성이 강화된 게임성이 게이머의 의식을 지배하고 있는 요소라는 것에서 근거를 찾을 수 있다. 요컨대 국내 MMORPG 게임이 온라인의 속성을 충분히 활용 혹은 이해하였고, 사회성 구현이 목표가 되더라도 게이머들이 다른 게이머와의 관계 속에서 의미를 부여받고자 하는 것은 커뮤니티를 통한 연대와 존재의 표현이라는 측면에서 디지털 스토리텔링이 확장된 매체 통합적 관점에서 이를 재구성하고 있다는 것을 더욱 공고히 하고 있다는 것으로 전제할 수 있는 것이다.

3. 결론

MMOG 장르의 디자인 요소에 대한 체계적 분석은 두 가지 측면에서 연구 목적에 부합한다. 우

선 디자인 요소가 함의하고 있는 플레이 구조 설계와 연계되어 있는 학문적 기능을 위한 미디어 융합과 개조 속성은 게임산업의 시각을 재배치할 수 있고, 미디어 간 연계가 확장될 수 있는 지점을 탐색할 수 있는 기능 수행에 적합하다는 것이다. 두 번째는 대두된 산업 위기스펙트럼의 해결을 위해 산·학의 전문성 확보를 위한 이론적 혹은 실무 측면을 대등하게 가로지르는 대안을 도출할 수 있다는 측면에서 매개체로서 기능적으로 작동할 수 있다는 것을 제기할 수 있는 것이다.

아울러 게임산업이 전문성을 담보할 수 있는 전문인력의 수급을 위하여 미디어 융합을 전제한 유관 콘텐츠와의 믹스는 학계의 교육커리큘럼 재배치에도 적절한 대안이 될 수 있다고 판단된다.

3.1 디자인 직무의 정량화

기술 우위적 개발공정을 바탕으로 한 개발 성공 사례는 조절 기능을 위한 혁신 메커니즘의 형성을 제한하는 요소로 작용할 수 있음을 앞 절에서 살펴봐왔다.

실제 이러한 사례들은 영화나 애니메이션과 같은 연관 산업에서도 유사한 사례를 발견할 수 있는데, 게임산업이 포함되는 국내 문화콘텐츠 산업은 제품개발 메커니즘과 공정기술이 상존하는 형태로 존재하는 것이 아니라 차별적으로 혹은 한편에서 주도적으로 이루어지고 있다는 것이 반복적으로 제기하고 있는 연구자의 주장이다.

제품 성능에 대한 개선에는 실제로 다양한 가상 실험이 전제되어야 하는데, 기술 우위적 환경에 의존하고, 선행 실험 과정이 생략되면서 시장에 진입하는 것은 많은 불확실성을 노출하게 되면서 개발 과정에서 예측되지 못한 다양한 변수가 발생한다는 것이다. 더욱이 시장 진입을 위한 사전 연습이 충분히 평가되지 못한 상황에서 변수와 진입실패라는 외부적 평가와 결과를 견뎌내는 쉽지 않다.

결국 리스크를 감당할 수 없는 조절 기능에 대한 안정화는 기대할 수 없으며 이것은 성공사례의 모방을 통한 개발 시스템 고착화로 연결되어 정상

적인 조절 메커니즘이 안착되기 어려워지게 된다. 그러므로 조정기능을 수행할 수 있는 장치의 마련을 통해 균형이 유지되어야 할 것이다.

이를 통해 산업의 문제가 구체적으로 분석되어 논의될 수 있도록 순차적인 조치가 진행되는 것이 바람직하다고 볼 수 있다.

이 같은 관점에서 국내 게임디자인 공정의 필요성은 충분히 유의미한 대안이 될 수 있다. 현재 산학 모두에 디자인 공정에 대한 정확한 직능에 대하여 정량화가 마련되어 있지 않는 이상 조정 기능이 안정적으로 안착되는 것을 기대하기는 힘들다. 그러므로 이 같은 정량화를 시도하기 위해 다음과 같은 제안을 할 수 있다. 첫 번째로 대학에서 이루어지고 있는 산학협력 관계를 더욱 긴밀하게 만드는 것이 반드시 요구되는 이상 업계에 대한 문호를 개방하는 것이 필요하다. 예컨대 개발에 대한 참여를 정규 과정으로 만들어 학점이수를 위해 반드시 개발에 참여하거나 개별 직무에 맞는 세분화된 교육과정이 만들어져 교육의 특성화가 이루어져야 한다. 이를 통해 업계가 요구하는 세밀한 부분까지 반영되고, 다시 학계에서 이를 재조정하는 기능이 활성화되어 돌려질 것으로 판단된다.

3.2 멀티 프로듀서 육성 방안

품질개선에 대한 조정 기능이 업계가 주도적이라는 것을 제기하였는데, 업계는 개발공정 개선을 통해서만 이것을 해결하려 한다는 것을 의미한다. 게임성에 근거한 디자인 요소의 조정 프로세스가 세분화된 기술적 범주에 머물러 있기에 그 기능이 정립 혹은 정량화되지 못하는 장애 요인이 되고 있음을 언급하였다.

이를 위해 형식적으로 이루어지고 있는 인턴제도를 게임전공학생들 뿐 아니라 인접학문을 전공하는 학생들에게도 개방하여 이들이 체득한 능력을 게임개발에 어떠한 작용을 할 수 있는지 체험하고 조기에 이러한 경험을 진행할 수 있을 것이다. 특히 현재 대부분의 게임사에서 재직하는 인력이 게임을 전공한 비율이 낮은 것도 이 같은 대안에 대

한 실효성을 예측할 수 있다. 아울러 게임개발 직무에서 탁월한 능력을 발휘하는 인력을 조기에 확보할 수 있다는 차원에서도 고려해볼만 하다.

아울러 대학교육에 게임성을 비평할 수 있는 학문적 기능이 후차적으로 이루어져 미디어 간 쌍방향적 매개 방식과 획득하게 되는 패턴이 규명될 수 있는 게임연구의 지형이 정립되고 활성화 되어야 하는 것 역시 지속적으로 확대되어야 할 부분이다.

참고문헌

- [1] 김창배, Game Text- I 게임개론, pp.69, Jinhan M &B, 2004.
- [2] http://www.thegames.co.kr/main/view_tes t.php?news_code=27907
- [3] http://www.dt.co.kr/contents.html?article _no=2008092402010151699002
<http://www.thegamenews.com/bbs/view.php?id =headlinenews&no=318>
- [4] 김민규·홍유진, 한국 게임연구의 성과와 향후 전망, 게임산업저널, pp.11, 2004.
- [5] 김세훈, "한국 장편 애니메이션 영화의 활성화 방안 연구", 중앙대학교 첨단영상대학원 영상에 술학과 박사논문, 2006.
- [6] <http://www.etnews.co.kr/news/detail.html ?id=200805080049>
- [7] <http://www.thegamenews.com/bbs/view. php?id=headlinenews&no=318>
- [8] http://www.gitiss.org/html/news/today_view .jsp?oridate=20080603&rscid=114487
- [9] <http://www.gamespot.co.kr/pc/news/0,39 054465,39386997,00.htm>
- [10] <http://paleview.tistory.com/180?srchid= BR1http%3A%2F%2Fpaleview.tistory.c om%2F180>
- [11] <http://www.gamedonga.co.kr/gamenews/ gamenewsview.asp?sendgamenews=28577>
- [12] 조용래·김원준, "애니메이션 산업의 문화기술 표준화 방향과 대상에 관한 연구", 한국애니메 이션학회, Vol.4 No.1, pp.118, 2008.
- [13] 김경희, 고전소설을 활용한 온라인게임의 서사 화 방안-『明珠寶月聘』을 중심으로-, 한국 외국어대학교 대학원 한국어문학과 석사논문, pp.16, 2005.

- [14] http://kr.news.yahoo.com/service/news/s_hellview.htm?linkid=51&articleid=2008030907002350501&newssetid=50
- [15] 박종천, "무엇이 게임 플레이를 지속시키는가?", 게임산업저널 2호 통권18호, pp.42, 2007.
- [16] 최혜실, 문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다, pp. 18, 삼성경제연구소, 2006.
- [17] 앞 단행본, pp.18, 참조, 2006.
- [18] 이인화, 한국형 디지털스토리텔링 「리니지2」 바즈 해방전쟁 이야기, pp.10, 살림, 2005.
- [19] 한유경, MMORPG 퀘스트구조와 스크립트 연구: 스토리텔링과 게임시스템, 상명대 디지털 미디어대학원 게임학과 석사논문, pp.6, 2005.
- [20] 노해선, 영웅 서사를 바탕으로 한 MMORPG에서의 서사 방법 연구, 상명대학교 디지털미디어대학원 석사논문, pp.6, 2008.
- [21] 강신규, "디지털 게임과 게임문화에 관한 연구 -디지털 게임이 생산해내는 경험과 의미를 중심으로-", 서강대학교 대학원 신문방송학과 석사논문, pp.13, 2006.
- [22] 박종천, "무엇이 게임 플레이를 지속시키는가?", 게임산업저널, 2호 통권18호, pp.43, 2007.
- [23] http://www.gamasutra.com/view/feature/3495/compusion_engineers.php



노인식 (In-Shik, Noh)

2009. 2 중앙대학교 영상예술학 박사학위 취득
2005~2009 한림성심대학문화콘텐츠개발과 겸임전임강사
2006~2007 한성대학교 미디어인터랙티브전공 강사
2005~현재 3D Studio FLUXUS 대표

관심분야: 게임디자인, 게임그래픽, 3D 애니메이션