

테크놀로지, 생산 환경, 생산자의 관계 짓기 : 국내 게임 생산의 장의 이해

진예원

연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어문화연구학과

yaewon.jin@gmail.com

Technology, Game Production, Game Developers:
Understanding Gameswork in South Korea

Yae-Won Jin

Yonsei University, Graduate School of Arts and Communication

요 약

이 글은 테크놀로지적 혁신이 게임 생산의 장, 생산자들의 경험 및 주체 인식과 맺는 관계에 주목한다. 모바일 테크놀로지의 출현과 함께, 국내 게임 시장의 중심은 온라인 게임에서 모바일 게임으로 이동하였으나, 관련해 게임 노동의 변화에 대한 학술적 논의는 매우 부족한 상황이다. 따라서, 본 고에서는 질적 연구방법론의 하나인 심층인터뷰를 통해 수집된 자료를 기반으로, 생산환경과 생산자 개인의 경험이 변화해온 양상을 기존 게임 노동과 관련한 다양한 논의를 기반으로 해석을 시도하였다.

ABSTRACT

This article examines technological innovation's impact on the game production field and on the developers' subjectivity and labor. It focuses on the appearance of the new stage of digitalization via mobile devices during the period when the leading sector of game industry rapidly shifted to Mobile games. Though the in-depth interview with the game developers, this article explores the changes in organizational and management approaches and in the developers' experience and perception of their labor. Given the serious shortage of the related literature, I believe this analysis could provide a new perspective in understanding the gameswork of specific time and location.

Keywords : Gameswork (게임 노동), Game production (게임 생산), Videogame Developers (게임 개발자), Technology (테크놀로지), Mobile Game (모바일 게임). Immaterial labor (비물질 노동), Creative Industry (창의 산업)

Received: Oct. 19. 2018

Revised: Nov. 13. 2018

Accepted: Jan. 30. 2019

Corresponding Author: Yae-Won Jin(Yonsei University)

E-mail: yaewon.jin@gmail.com

※ 본 논문은 2018년 게임문화포럼 운영 사업의 일환으로 2018년 추계 한국게임학회-한국인상게임학회 공동 학술발표대회에서 발표한 논문을 수정 보완한 논문임을 밝힙니다.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

게임이라는 매체는 필연적으로 테크놀로지의 산물이다. 40여 년 전, 펜타곤의 국방부 프로그래머들이 거대한 군사용 컴퓨터의 전자 스크린을 높이로 변형시킨 이후 몇십 년에 걸쳐 게임은 새로운 디바이스로의 전환이나, 혹은 새로운 가능성을 추가하여 형태를 변형시켜 나가는 데 주저하지 않았다. ‘게임 개발자들에게 다양한 분야의 테크놀로지의 발전, 재개, 대체 각각은, 오직 게임이라는 매체의 리얼리즘의 가능성을 향상하는 구조로서만 이해된다[1]고 해도 과언이 아닐 정도로, 게임은 그 어떤 매체보다 적극적으로 디지털 시대의 기술적 발명품들을 내부로 포섭해왔고, 그 과정에서 그 어떤 매체보다 짧은 기간 내에 수없이 근본적인 층위에서의 변태(metamorphosis)를 거듭해왔다. 브로드밴드 인터넷이 보편화되던 시점, 대규모 다중(Massive Multiplayer) 접속을 통해 수많은 사람들이 함께 세상을 구축해나가는 새로운 장르가 탄생하였고, 모션센서(Motion Sensor)나 자이로스코프(Gyroscope)는 콘솔 디바이스의 기존 컨트롤러를 통한 조작성을 새로운 형태의 인터랙션으로 변모시켰다. 현재도 증강현실(Augmented Reality), 가상현실(Virtual Reality) 등의 새로운 테크놀로지는 게임 산업에서 앞장서서 적용되고 있고, 아마도 앞으로도 게임은 지속적으로 테크놀로지의 발전 속도에 맞추어 변화하고, 테크놀로지로 인해 도래하게 될 다른 매체들의 특성들도 순식간에 자기화시킬 것이다.

이러한 측면에서, 스마트폰이라는 새로운 기기가 대중화되었을 때, 게임이 더욱 생생한 그래픽, 혹은 더욱 실제 같은 경험을 추구하는 기존의 흐름과는 다소 차별화되지만, 높은 편의성과 접근성을 지닌 새로운 테크놀로지의 가능성을 포섭한 것은 지극히 당연한 일이다. 2018년 현재 모바일 게임 시장은 전 세계적으로 기존 플랫폼들보다 큰 시장 규모를 나타내며[2], 이 모바일 시장으로의 전회는 국내 게임 산업에서도 2010년대의 가장 특징적인

테크놀로지적 변화로 주목된다.

흥미로운 점은 이 전회의 시기에 단순히 새로운 매체성을 지닌 게임이 생산되었다는 점 외에도, 게임 생산자들의 노동 환경에 대한 문제제기가 갑작스럽게 부상하기 시작했다는 점이다. 모바일 시장이 본격적으로 형성되기 시작한 2015~2016년을 기점으로 넷마블게임즈(Netmarble Games)와 엔씨소프트(NCSOFT) 등에서 노동자들이 잇따라 과로사 또는 자살하는 사태가 발생하였고[3], ‘2017’ 게임 산업종사자 실태조사 설문조사’ 결과에 따르면 게임업계 종사자의 경우 자살을 생각해 본 적 있다고 응답한 비율이 55.5%로 우울증 및 자살 생각 비율이 매우 높고, 폭언 및 신체적 폭력, 성희롱 등의 문제도 만연하다고 드러났다[4]. 그리고 2018년 9월 3일, 국내 게임업계 최초로 넥슨(Nexon)에서 노동조합이 설립되었다. 이를 후인 5일 스마일게이트(SmileGate)에서도 노동조합이 설립되었다. 넥슨 노동조합은 설립 선언문을 통해 “국내 게임 산업은 한해 시장 규모는 12조원대로 급성장했지만, 정작 게임을 만드는 게임업계 노동자들의 처지는 매우 열악한 것이 현실이다. 포괄임금제라는 명목으로 야근과 크런치모드(게임 출시를 앞두고 고강도 근무체제를 유지하는 것)가 일상화되었다”며 게임업계의 노동 환경 개선에 대한 의지를 드러내었다[5].

한때, 수준 높은 복지와 유연한 근무 환경으로 꿈의 직장으로도 불려왔던 게임업계는 왜 열악한 생산 환경의 온상으로 변해갔을까? 한 산업 내에서의 테크놀로지적 혁신이 노동 환경과 생산자들의 경험을 변화시키고 있는 것일까?

하지만 이러한 의문에 대해 학술적인 이해를 구축하기에는 게임 생산과 그 주체에 대한 논의가 절대적으로 부족한 상황이다. 전 세계적으로 디지털 게임 산업이 매출 규모 측면에서 영화나 음악 산업의 규모를 월등히 넘어서고[6] 있음에도 불구하고, 그 산업 내의 생산 환경이나 생산문화는 학술적인 연구 대상으로 크게 주목받지 못했다[7]. 특히 게임 생산과 그 주체의 논의는 ‘게임 연구의

원년'인 2001년 이래 아주 미비하게만 논의되어왔기에, 게임 생산의 장과 그 주체들에 대한 논의는 아직 신생 연구영역에 가깝고, 관련 연구가 매우 더딘 속도로 진행되고 있다는 점은 게임 연구 진영 안팎에서 지속적으로 지적되어왔는데, 이는 미디어·문화연구를 중심으로 발전해 온 게임 연구 진영의 학문적 전통에서 기원하는 문제이기도 하다 [7,8,9,10,11,12,13]. 문화연구 분야 내에 “지속되어 온 경제-문화라는 이분법 속에서, 노동은 ‘문화’의 반대 영역에 자리 잡고 있는 ‘경제’ 영역에 속하는 것으로 인식”되어왔기에[14], 그러한 학문적 전통을 계승하는 미디어·문화연구에서도 ‘텍스트(text)’나 ‘소비(consumption)’ 대비 ‘생산(production)’은 주요한 관심사가 되지 못하였다. “문화연구의 창시자인 윌리엄스(Williams)가 노동을 경시한 것은 한편으로는 당시 노동주의 좌파의 특징이었던 경제주의에서 벗어나기 위해 ‘문화적 전환(cultural turn)’을 시도하였기 때문이기도 하였고, 또 다른 한편으로는 당시 케인시안(keynesian) 복지국가 체제에서 문화적 활동이 상대적으로 생산적인 경제의 주변부에 머물러 있었기 때문”이었다[15]. 결국 초창기의 게임연구(Game Studies)가 그러하였듯 “치열한 이론적 논쟁도 풍성한 연구 결과도 충분히 축적될 수 없었으며 결국 어떤 관점(perspective)으로 연구해야 하는가 하는 것도 사치스러운 질문”에 머무르는 상황이라 볼 수 있다[16]. 특히 국내 게임 생산의 장에 관한 연구는 아예 진행되지 않았다고 해도 과언이 아니다.

따라서 이 글에서는 이러한 문제의식을 바탕으로, 게임이라는 매체가 기술적 새로움에 맞추어 변화하는 양상을 생산의 장, 즉 생산환경의 변화와 그 내부 생산자의 경험을 통해 탐구해보고자 한다. 생산의 장에 대한 연구는 내부 주체들과 생산 문화에 대한 논의이기도 하지만 동시에 게임산업과 같이 개개인의 지식, 창의성이 자본화되는 창의 산업의 경우에는 생산자의 정체성, 노동 윤리, 조직 문화 등의 경험이 매체의 산물에 직접적으로 영향을 미치기 때문에 게임이라는 매체의 본질에 대한

이해, 나아가 게임 산업을 둘러싼 경제, 사회, 정치적 변화 등의 다양한 맥락이 육화되어 표출되는 총체적 양상에 대한 논의이기도 하다.

2. 이론적 배경:

테크놀로지와 게임 생산의 장

기술과 노동과정의 관계에 대한 논의는 맑스의 화두를 그 출발점으로 하고 있다. 특히 1970년대 중반 브레이브먼(Braverman)에 의해 독점자본주의 하에서 과학적 관리와 과학기술혁명에 의한 ‘노동의 탈속련화’와 그에 따른 ‘노동자 계급의 프롤레타리아화’ 명제 등이 제기되면서 자본주의 생산양식 하에서의 기술혁신과 노동과정에 대한 분석들이 새로운 주목을 받게 되었다. 맑스는 이 과정에서 생산자가 자신의 생산물과 생산과정에서 소외를 경험하게 된다고 주장하였는데, 이러한 논의는 기존의 제조업 기반 산업뿐만 아니라 미디어 산업의 논의에도 적용되어왔다[17]. 예를 들어 짐발리스트는 “1962년 신문사의 식자실(공무국)에 컴퓨터가 처음 등장했을 때, 모든 장인적 숙련[시대]의 흔적이 궁극적으로는 완전히 소멸될 것이라는 것이 분명해졌다”라는 주장을 하였고, 이러한 접근은 최근까지도 지속되고 있다[18].

하지만 디지털 게임 생산에서는 테크놀로지의 혁신이 단순히 탈속련화나 소외와 연계된다고 보기는 한계가 있다. 필연적으로 테크놀로지의 산물인 게임이라는 매체 생산의 장에서는, 전통적인 산업 방식에서의 기술의 등장이 장인을 대체하던 방식으로 기술이 작용하지 않기 때문이다.

오히려 게임 생산의 경우에는 테크놀로지적 변화, 그중에서도 기준(standard)의 변화가 공간·네트워크적 관계를 변화시킨다는 점이 더욱 주목해야 할 부분이다[19]. 테크놀로지의 발전은 산업 구조 및 경제 협의 방식에 영향을 미치게 되면서 글로벌 가치사슬의 권력 구조를 순식간에 뒤집어 버리

기도 하고, 게임의 텍스트, 생산 및 유통 방식, 그리고 소비의 방식까지 영향을 미친다. 따라서 테크놀로지와 노동의 관계는 더욱 다층위적으로 연계되어 있으며, 어쩌면 탈속련화 명제와는 다른 전혀 다른 새로운 직업역량을 요구하기도 한다. 예를 들어 복잡한 구조 내에서 다른 요소들을 방해하지 않으면서 특수 기능을 수행하는 코드를 만들어야 하던 MMO 게임 개발의 프로그래밍 대비 기존에 존재하는 복잡한 구조의 코드를 이해하는 특정 전문적인 능력에 대한 요구는 감소하였으나, 그 대비 디바이스의 특성에 맞춰 동일한 기능을 훨씬 가볍게 수행해 낼 수 있는 ‘깔끔하고 간결한’ 코딩을 하는 더 뛰어난 능력을 요구하게 되었다. 동시에 멈추지 않는 테크놀로지적 발전은 모바일 디바이스의 기능적 제약을 나날이 해체시키면서, 빠른 속도로 기존 MMO와 유사한 수준의 복잡성을 요구하고 있기도 하다.

따라서 게임 산업에서의 기술적 발전은 생산자들의 ‘삶의 조건(precariousness)’의 변화로 이해될 수 있는데, 이는 게임의 매체적 특성이 테크놀로지에 기반하고 있기 때문이기도 하지만, 게임 생산자의 노동이 자율주의자 진영에서 논의되는 비물질노동의 특성을 띠기 때문이기도 하다. 다이어-위테포드와 퓨터는 이 디지털 게임이 “[비물질노동의] 비판적 탐사를 위한 효과적인 장소”를 제공한다고 주장하는데, 구체적으로는 “비물질노동이 물건의 생산과는 비교적 덜 관계되어 있고, 그보다는 주체성의 생산에 더욱 관련”되어 있다는 점, “그리고 아마도 그보다는 주체성과 사물들의 생산이 현대 자본주의에서 서로 깊숙이 관련된 방식에 관한 것”이라고 보는 관점이다. 그에 따르면 디지털 게임생산자의 노동은 “기술적인, 의사소통적인, 그리고 정서적인 창조성을 종합해서 주체성의 새로운 시각화된 형태를 만들어내는 일이다”[21]

이런 비물질노동이 처해있는 물질적 조건에 대한 학문적인 논의는 취약성(precarity) 개념을 중심으로 진화해왔다. 비물질노동이라는 개념이 “노동의 속성에서의 변화에 기반을 두어 새로운 노동

계급의 출현을 주장한 반면, 취약성은 그러한 노동자들이 처한 삶의 조건들을 기반으로 새로운 노동계급, 프리캐리어트(precariat)의 형성”을 논한다[15]. 기존 많은 논의가 디지털 게임 산업에서 취약성을 ‘유희하는 노예’ 등의 착취와 연계된 개념으로 주로 표현하고 있었으나, 질과 프랫은 ‘취약성의 이중적인 의미 - 안전과 안정성 결여의 경험과 새로운 주체성의 탄생 - 에 주목’할 것을 요구한다[22]. 이 양극단의 긴장을 해소하고 안정성을 확보하는 것은 생산 주체로서의 “노동자들이 그들의 일, 산업, 직업적 커뮤니티(Occupational community) 등에 지닌 높은 수준의 미적 동일시(identification)와 애착(attachment)”이라는 것이다[13]. 이러한 논의는 취약성에 개념에 대한 재해석의 필요성을 부각시켰다.

취약성은 단순히 고용과 취업의 문제로 한정되지 않고, “그것은 현대사회의 ‘주어진 상황’에 대한 주체적인 인식, 즉 노동의 영역을 넘어서 현대사회 전반에 걸친 일체의 간주관적 삶(inter-subjective life)의 경험을 통칭하는 개념으로 확장”[18]되고 있다. 곧 취약성 개념은 “유연생산 자본주의하에서 공동의 정치적 기획을 위한 사회경제적 조건이자 존재론적 경험으로서의 위상”을 가진다는 것이다[18,23] 영어권의 연구자들을 그런 면에서 이 용어를 ‘ precarity’와 ‘ precariousness’라는 두 단어로 구분할 것을 제안한다[18,24]. 전자는 앞서 언급한 노동세계에 한정된 개념으로, 그 속에는 사회운동과 보다 직접적인 연계가 설정되어 있다. 반면 후자는 더욱 “확장된 의미로서, 주디스 버틀러(Judith Butler)의 표현처럼, 금세기에 전면화된 모두가 함께 하지만 불평등하게 직면한, 인간 육체의 현존의 취약함을 지칭하는 실존적인 범주”로 볼 수 있다[18].

삶의 조건으로서의 취약성 담론의 세 가지 지점에서 논의될 수 있다. 첫째는 시간성의 확대이다. 치아노스와 파파도풀로스(Tsianos & Papadopoulos)에 따르면, 생산성을 위해 “노동은 노동시간이 아닌 것으로 통합되고, 노동력의 착취는 노동 범주

너머에서” 이루어진다. 나아가 “삶 전체의 시간과 공간을 가로질러 배치“되기에 취약성은 “단순히 노동력만을 착취하는 것이 아니라, 일상이라는 연속체(the continuum of everyday life)를 착취하는 것”을 의미한다는 것이다[15].

두 번째 특성은, ‘민감한, 결정되지 않은 능력으로서의 잠재성’을 보유한다는 점이다[14]. 닐슨과 로지터는 버틀러의 개념을 접목하여 프리캐러티를 “커먼(the common)의 정치적 구성에 기여할 잠재성을 가지고 있는 존재론적 경험과 사회-경제적 조건”[24]으로 “본질적인 관계에 주어진 것이 아니라, 일시적이고 임시적인 관계들 속에 끊임없이 열려있는 것”으로 정의한다.

마지막으로 세 번째 특성은, 시기적/지리적/맥락적 특수성을 지닌다는 것이다. 헤스몬달프를 비롯한 미디어 이론가들의 지적은 비물질노동의 정의가 지나치게 포괄적이며, 특수한 산업의 상황에 적절하게 적용될 수 없다는 관점에서 시작되었다[25]. 이러한 보편성(universalism)에 대한 비판은 프리캐러티가 어떠한 시간·공간·맥락적 축에서의 특수성을 요구한다는 논의들로 연결되고 있다. 일레로 캄필드(Camfield)는 ‘비물질노동 개념의 비역사적인 측면이 다양한 역사적 맥락에서 구성되는 다양한 형태의 노동을 무시해서 다양한 역사적 장소들에 존재하는 노동의 다양성을 탐구하는 것을 방해한다고 비판’한다. 취약성 담론이 가지고 있는 불안정성은 지리적 장소(국민국가)에 따라 다양하게 구성·경험될 뿐만 아니라, 비록 동일한 지리적 장소에서도 젠더와 세대에 따라 다르게 경험됨을 강조한다[26].

이러한 세 가지 프리캐러티의 특성을 기반으로 본 연구는 첫째, 게임 노동은 생산자들의 삶에 ‘생산’의 주요 재료이자 도구로 사용하기에, 생산자 개인의 주체성/정체성에 접근해야 한다는 점, 둘째, 이러한 생산환경의 조건이 일시적이고 임시적인 관계들 속에 끊임없이 열려있기에, 생산자의 주체성·정체성 역시 끊임없이 유동적이라는 전제하에, 그러한 유동성이 발현되는 지점들을 파악하려 시도할

것이다. 그리고 마지막으로, 보편적인 게임 노동에 대한 선부른 일반화보다는, 구체적인 지리적/시대적 맥락 속에서 특정 게임 노동에 대해 연구를 진행할 것이다.

3. 연구 문제 및 방법

본 연구는 테크놀로지로 인한 새로운 디바이스의 출현이 동일 매체 내에서도 생산의 장에 영향을 미치고, 생산의 장의 변화가 게임이라는 매체의 발전 양상을 변화시키는 데에도 영향을 미칠 것이라는 문제의식에서 시작되었다. 연구 문제는 다음과 같다.

연구 문제 1. 모바일 전회의 기간 동안, 게임 생산의 장은 어떠한 환경적 변화를 맞이하였는가?

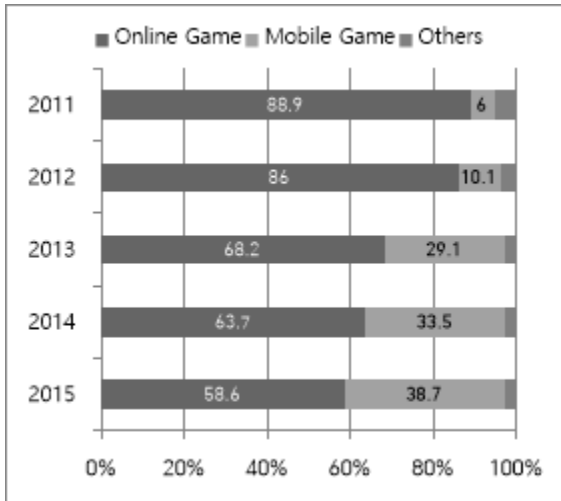
연구 문제 2. 테크놀로지적 혁신이 게임생산자의 노동 경험과 생산 문화에는 어떠한 영향을 미쳤는가?

연구 문제 1에서는 국내 게임 산업이 새로운 기술적 디바이스의 플랫폼으로 전환하는 과정에서 게임 생산의 장은 어떠한 환경적 변화를 맞이하였는지를 살피고자 하였다. 연구 문제 2에서는 조직 내·외부의 환경적 변화가 생산자 개개인의 노동 경험의 어떠한 측면들을 변화시켰는지, 또 노동 경험이나 정체성의 인식 측면에서는 어떠한 작용을 하는지에 주목하고자 하였다.

연구 대상이 되는 시기는 국내의 게임 산업이 온라인 게임에서 모바일 게임 위주의 시장으로 옮겨가는 패러다임의 변화를 명확히 드러낼 수 있는 기간을 선택하기 위해 고민하였고, 점유율과 매출 규모 측면에서 온라인 게임이 가장 활성화되어 있었던 2010년부터 모바일 게임의 규모가 명확하게 성장한 2016년까지의 시기를 선정하였다.

국내 게임 시장의 흐름을 간략히 살펴보자면, 미국, 유럽, 그리고 일본이 세계 게임 시장에서 콘솔, 패키지 게임을 중심으로 시장 대부분을 점유하고 있던 시절, 한국은 처음부터 온라인 게임 위주로 빠르게 그 대열에 합류하였다. 국내 게임 시장의

태동기였던 2000년 당시부터도, 국내 게임 시장의 규모는 1조 원에 육박했다. 그로부터 8년 후, 국내 온라인 게임은 전 세계 온라인 게임 시장의 32%를 차지하고 있었고, 10년 후인 2009년 국내 게임 시장은 급격하게 성장해 전체 시장 규모가 4조 5700억원에 다다랐다. 당시 온라인 게임은 이 중 81.1%(3조7000억 원)를 차지하고 있었다. 하지만, 2011년 점유율 측면에서 6%에 불과했던 모바일 게임은, 2015년 38.7%까지 급속한 성장세를 나타내었고, 온라인 게임은 88.9%의 점유율에서 5년 만에 58.6%까지 하락하는 추이를 나타내었다[27].



[Fig. 1] Market share change of domestic game industry (2011~2015) (unit: %)[27]

게임 시장 규모(매출)의 경우에는 더욱 그 격차가 명확해졌는데, 2015년 모바일 게임은 점유율은 여전히 온라인 게임보다 낮았지만, 매출 규모는 온라인 게임의 3배에 육박하여 전체 국내 게임 시장 규모의 65%를 나타내었다[27]. 시장의 변화에 따라 온라인 게임개발사들도 모바일 게임 개발에 뛰어들 수밖에 없는 상황이었고, 자연스럽게 생산자들도 새로운 테크놀로지 환경에서의 게임 생산으로 이동하게 되는 경우가 많이 발생하는 시기였다.



[Fig. 2] Revenue Scale of Game Platforms (2015) (unit: %)[27]

주 연구 방법으로는 연구 문제에 접근하기에 가장 적합하다고 판단되는 질적 연구 방법을 선택하였다. 우선, 게임 산업의 내부 생산 방식에 대해 외부로 공개된 자료가 매우 부족하기에, 심층인터뷰를 통해 개개인의 기억에 의존해 과거 현상에 대한 이해의 틀을 구축해나갈 필요가 있었다. 또한, 사회적으로 구성된 변화에 대한 생산자들의 개별 경험과 그에 대한 주관적인 해석을 “전체를 가지기 보다는 ‘자연적 태도의 일반 정립’에 대한 판단을 유보하고 귀납적으로 견인해 나가기 위한 적절한 방법론”[28]으로 판단되었다. 질적 연구는 “실증주의적 연구에 비해 그 자료나 분석 방법에 있어 상대적으로, 주관적 특성을 가지므로,” 타당도와 신뢰도를 보완하기 위한 수단으로 다각적측정(triangulation)도 실시하였다. 연구의 주 자료인 심층인터뷰 자료지만, 추가적으로 연구자의 5년여가량의 게임 회사 재직 동안의 경험도 자료의 수집과 해석 과정에 함께 활용되었다.

심층인터뷰 참가자들은 모두 연구 대상이 되는 시기에 게임생산자로 근무하였고, 온라인 게임 생산에서 모바일 게임 생산으로 담당 업무가 변경된 생산자들로 선정되었다. 동일한 플랫폼에서의 생산 환경도 회사의 규모, 프로젝트, 조직 문화에 따라

매우 상이할 수 있다는 점을 고려하여, 모두 같은 회사에서 온라인 게임 생산을 경험한 생산자들을 대상으로 실시하였다. 회사는 국내 게임 회사 중 온라인 게임 생산과 모바일 게임 생산에서 모두 두드러지는 시장점유율을 나타내었고, 자체적으로 개발과 퍼블리싱이 이루어져 모바일로의 전회의 과정을 다각적으로 체험해야 했던 엔씨소프트로 선정하였다.

심층인터뷰는 1~2시간가량 열린 질문 위주의 반구조화인터뷰(semi-structured interview)로 진행하였다. 참가자들의 기본적인 특징은 다음과 같다.

[Table 1] Characteristics of Interviewees

	Age	Sex	Job Group
A	30	Female	Business
B	33	Male	Game Design
C	39	Male	Programming
D	29	Female	Game Design

자료는 해당 기간 게임 업계에서 근무했던 인터뷰 자료이지만 추가적으로 연구자의 노동자로서의 경험도 자료의 해석에 활용되었고, 일부 조직 구성 방식 등의 사실 위주의 논의는 연구자의 기억에 일부 의존하였다.

4. 게임 생산환경의 변화

심층인터뷰의 분석결과, 생산자들이 체감하는 생산환경의 변화는 크게 4가지 지점으로 나타났다. 첫째는 온라인 게임과 모바일 게임의 생산 기간, 방식, 목표의 차이 등으로 인하여 나타난 조직 구조의 변화였다. 기존 온라인 게임 위주의 조직구성, 즉 대작 MMORPG를 개발, 서비스하기 위해 몇백명 단위의 팀 구성을 유지하던 형태에서 개발 참여 인원이 상대적으로 감소한 모바일 개발을 위한 소규모 조직구성의 방식으로 전환이 이루어졌다.

이 과정에서 직원의 30% 이상을 감축하는 대규모 조직개편 외에도, 국지적으로 개별 조직 내에서도 새로운 업무 목표에 맞추어 여러 시행착오가 발생하면서 잦은 개편이 발생했다. 큰 규모의 조직 운영을 위해 유지되던 위계질서에도 변화가 발생했는데, 2015년 말부터는 각 소규모 단위의 프로젝트팀들이 각각의 ‘캠프’로 나뉘면서, 각 캠프의장이 직접 CEO와 소통하는 방식으로 변화하였다. 목표로 하는 개발 일정 또한 상대적으로 짧은 모바일 게임의 수명과 빠른 트렌드 변화로 인해 급격히 짧아질 수밖에 없었는데, 이러한 조직 형태의 변화 과정에서 프로젝트 기반 업무의 특성들은 더욱 두드러지게 나타나게 되었다.

두 번째는 외부 인력 유입의 증대이다. 국내 모바일 게임 산업에서는 넷마블게임즈가 선두주자로 인지되고 있었으며, 게임성 및 ‘질적인 검증보다는 빠른 기간 안에 다작을 출시하는 것을 목표로 하는 넷마블의 방식’은 모바일 게임 생산의 효율성 측면에서 표본이 되었다고 했다. 하지만 엔씨소프트의 경우에는, 온라인 게임 생산 시, 오랜 기간이 소요되더라도 엄격한 내부 기준을 기반으로 품질에 대한 검증을 지속하는 생산 방식에 익숙한 상황이었다. 내부에서는 ‘MMO DNA’를 버리고 ‘모바일 DNA’를 가져야 한다는 논의가 펼쳐지기도 하였다. 한때는 회사와 생산자들의 자부심이었던 대작 게임을 향한 열망이, 이제는 ‘대작병’이라는 비정상적 범주로 이해되기 시작했다. 이러한 생산 방식에 대한 인식의 문제는 모바일 게임 경력이 있는 외부 인력의 유입으로 이어졌다. 하지만 당시 넷마블게임즈의 생산 방식과 근로 환경에 대한 업계 전반에서 부정적인 인식이 팽배한 상황에서 이루어진 이러한 유입은, 기존 생산자들과 생산 문화의 안정성에 위협으로 인지되었다.

“[넷마블은] 게임별로 다 자회사로 분리해서, 게임 망하면 그냥 자회사를 정리해 버린다고 그러는데. 블라인드에 넷마블에 입사한다고 하면, 취업 시장도 힘든데 축하할 법도 한데, 다들 건강 챙기

라고 얘기했었어” (A)

기존 인력보다 외부 경력직 인력을 선호하는 인상을 받은 생산자들은 본인들은 ‘자산’으로 여겨지지 않는 것 같다고 얘기했다. 타 회사의 모바일 경력자들의 지속적인 영입은 기존 직원들에 대한 평가 절하로 자연스럽게 연결되었기 때문이다. 유사한 사례는 일본의 게임 기업 연구에서도 발견되는데, 유럽의 게임 기업은 새로운 테크놀로지 도입시 기존 생산자들에게 해당 업무를 주지만, 일본 기업은 대체로 그 분야의 전문가들을 외부에서 영입함으로 인해, 기존 생산자들은 새로운 테크놀로지에 도태된다는 사례가 있었다[7,29]. 자신들의 전문성과 창조성에 자부심을 느꼈던 직원들은 더는 기존의 전문성이 중요하지 않고, 과편화되고 분절화된 컨베이어벨트에서 단순 업무를 수행하는 역할이 필요하다는 것을 알게 되면서, 언제든지 대체 가능한 인력이라는 인식에 시달렸다.

세 번째는 모바일 게임의 특성으로 인해 기존과는 다른 직업 역량이 요구되면서 체감되는 업무강도가 상승한 것이었다. 게임의 생산은 프로그래밍, 기획, 아트, 사업 등 다양한 분과의 부서들이 협력하여 참여하는 구조로 이루어지기 때문에 직군에 따라 업무강도의 변화의 체감은 다르게 나타나기는 했지만, 모바일 게임에서는 크런치타임이 더욱 자주 찾아왔고, 기존에 요구되지 않았던 새로운 능력들이 추가로 요구되기도 하였다.

“일주일에 한 번씩 업데이트해줘야 되니까 기획 검토고 뭐고 할 시간이 없어. 막 만들어서 쏘서 넣기에 바빠. 우리가 한 달에 3번 업데이트하는데, 업데이트 안 하는 한 주는 매출 순위가 20위씩 떨어지고 막 그래” (B)

찾은 업데이트가 매출에 직결되는 양상이 나타나면서, 이전에는 출시나 대규모 업데이트 전에 발생하던 크런치타임이 매주 찾아오자 생산자들의 삶의 리듬에도 변화가 일어났다. 나아가 새로운 테크

놀로지로 인한 노동에서의 소외나 탈속련보다는, 새로운 기준이 되는 테크놀로지에 맞추어 새롭게 요구되는 능력들이 발생하면서, 체감되는 업무강도는 더욱 높아졌다.

서버 프로그래머인 C의 경우에는 오히려 개발하는 콘텐츠는 단순해졌지만, 하지만 기존 3~4년 이상을 진득하게 고민하며 개발할 수 있었던 온라인 게임 개발 환경 대비, 단축된 개발 기간과 디바이스 스펙 및 용량의 제약이 다른 고민으로 나타났다고 말했다.

“그래도 우리(서버) 쪽 보다는 클라(클라이언트) 개발쪽은 카메라 튜닝 같은게 화면 사이즈 때문에 더 정교해져야 해서 힘들어졌을꺼야. UX쪽도 아예 다르니까 새로 아예 다 해야 했을거고” (C)

“모바일은 진짜 생각지도 않았던 오류가 너무 자주 나. MMO는 규모가 크니까 로직이 정확하게 짜여있지 않으면 안 되는데, 모바일은 좀 대충 만드니까. 스트링 집어넣으면 개판인데, PC에서 확인이 안 되고 직접 다 플레이하면서 특수 상황을 만나봐야 아니까” (A)

또한, 모바일로의 전회 과정에서 자본의 개입이 더욱 강화되었고, 매출과 직결된 업데이트 일정에 따라, 생산되는 게임에서 ‘기간업수’가 ‘품질’보다 중요한 가치로 인식되었다. 이는 게임의 출시를 미루면서까지 완성도를 기하고, 사용자의 경험을 우선 고려하던 기존의 온라인 게임 생산과는 매우 다른 양상이었다. 생산자들은 한 기자가 일렉트로닉 아트스(Electronic Arts)의 생산환경에서 대해 “일은 빨리 움직이며, 시종일관 자동 조립 라인으로 돌아가는 것과 비슷”하다고 묘사한 것처럼[21], 창의력보다는 기계적인 생산 부품으로 자리 잡게 되었다.

결국, 이러한 환경에서 신-포드주의적이며 재-테일러주의화된 규율로 기우는 에 네 번째 경향, 즉 경영·관리 측면에서의 감시와 통제의 심화가 두드러질 수밖에 없었다. 기존 온라인 게임 시절에는

생산자 한 명 한 명이 창의력과 의식을 통해 제품 생산에 기여하는 소중한 자산으로 이해되었기에, “노동자들에게 조직을 홍보하여 자산(asset)유입을 늘리거나,” 노동자들의 효율성을 극대화하기 위해 창조적이고 열린 커뮤니케이션을 가능한 공간을 제공하기 위해 노력”[14]하는 모습을 보였다면, 모바일에서는 전통적인 산업화 시대의 ‘노동시간의 확대’ 및 개인성과 자유를 억압하는 경영 방식으로 회귀하고 있었다.

몇 가지 예로 출퇴근 시 사원증을 찍는 것을 기반으로 개개인의 업무시간이 산출되었고, 근무 시간이 긴 조직이 인정을 받았다. 공식적인 점심 식사시간도 단축되었고, 무상으로 제공되던 저녁 식사는 8시 이후까지 근무하고 등록을 해야만 월급에서 제해지지 않았다.

“왜 예전에는 브레인스토밍할 때 자유롭게 작업했잖아. 요즘은 휴가를 안 썼는데 컴퓨터가 안 켜지거나, 뭐 일정 시간 이상 움직임이 없으면 팀장한테 메일이 간대. 확인하라고” (D)

아도르노와 호크하이머는 “한번 문화가 산업화 되면, 계몽이 아닌 이익의 특혜를 따르게 되고, 따라서 산업은 대담하고, 새롭고, 도전적인 생산을 위험하다고 간주하며 기존 성공사례 기반으로 ‘스탠다드화’된 상품만을 복제해서 반복적으로 생산하게 된다”고 지적한 바있다[30]. 해외에서는 창의적인 게임을 여러 시도하다 결국 상업적으로 안전한 프랜차이즈에 집중하게 된 EA(Electronic Arts)가 대표적으로 패키지 게임 분야에서 이러한 과정을 밟았다. 관리팀의 담당자인 포쉬가 “명확히 예측 가능한 방식으로, 잠재적으로 생산 절차의 혼돈을 가져다 줄 수 있는 복잡성의 결과를 통제”하려 했고, “개발자들이 혁신을 하려고 할 때 근경에 빠지게 되”기에 “혁신을 제거하는 것”이 필요하다고 주장하기도 하였다[21]. 심층인터뷰의 대상자들이 느끼는 국내의 모바일 생산환경도 이와 유사한 형태의 변화를 겪은 듯 했다.

5. 게임생산자의 경험

게임산업과 같은 비물질노동은 “현대 자본주의 질서에서 추구되는 노동의 미적 가치와 소비주의로의 경향성, 그리고 개인주의와 능력주의의 팽배에 따른 경쟁과 차별이 강하게 드러나는 분야”이다 [15]. 기본적으로 노동의 미적가치과 자본주의의 가치들이 지속적으로 권력다툼을 할 수밖에 없는 구조이고, 생산 구성원 개개인은 이러한 담론 내부에서 정체성을 구축한다. 광고 제작자들이 “내 목소리를 낼 수 없다는 점에서 예술가와 자신들을 구분하며, 자유로움 속에서 남다른 것을 찾는다는 점에서 비즈니스맨과 스스로를 구분”[31]하는 것처럼 말이다. 따라서 게임생산자에게는 이 양극단을 조율하는 일종의 ‘양손잡이적 능력(Ambidexterious capacities)이 유용’한 것으로 제안되기도 하였고, “게임 노동의 문화, 혹은 전문적 정체성에 대한 만연한 멘탈리티는 매일 개인 노동자의 내면에서 발생하는 협상들의 시리즈로 가장 잘 설명”[7]된다고 논의되기도 하였다.

한 가지, 이 게임생산자들이 추구하는 노동의 미적가치는 타 창조·문화산업의 그것과는 조금 다른 양상을 나타내는데, 가장 두드러지게 나타나는 부분은 게임생산자의 ‘게임’에 대한 감정적 애착이다. 기존 게임 생산 연구에서 게임생산자들은 대부분 취미가 직업으로 연결되었고, 그로 인해 게이머 정체성이 고스란히 직업 커뮤니티를 통해 공고화되기에 타 직업군 대비 특수한 ‘사랑(Love)’이 존재하는 것으로 논의된다[7]. 주로 열정이나 사랑으로 표현되는 이 감정적 애착은 ‘좋은’ 게임 노동자의 선정 잣대이자, 특수한 생산 문화를 형성하거나 개인의 직업적 만족도에 가장 큰 영향을 미치는 부분이기도 하다[7]. 기존 온라인 게임을 만들던 시절에는 노동 환경에서 노동과 놀이는 확실히 혼재되어 있었지만, ‘인간의 인지와 감정 능력이 착취되고 노동 주체성이 포획되는 나쁜 노동’으로서의 창의노동의 의미보다는 ‘상징적 보상과 자아실현에 관한 긍정적 시각에서 인간의 독창성과 자율성을

개발하고 성찰성을 심화할 수 있는 좋은 노동'의 관점이 더욱 거대하게 인지되었다. 게임을 만드는 것이 일어났지만, 동시에 본인 혹은 회사 내의 다른 부서에서 만든 게임을 플레이하는 것이 가장 선호하는 여가 활동이기도 했기 때문이다. 이러한 노동과 놀이 혼재는 진정한 의미의 놀이 노동으로서, 소속 생산자들을 “혁신적인 삶·노동 스타일”, 열정적인 헌신을 통해 스스로 동기 부여되어있는 생산성의 원천으로 재현하고 있었다[15].

또한, 이 감정적 애착은 개인별로 '특정 게임, 장르, 플랫폼'에 기반하는 경우가 많았는데, 이는 구분짓기와 유대의 기제로 활용되기도 하였다. 어쩌면 이는 게임 산업 내에서 특유의 공고한 커뮤니티가 형성되는 근원이었다. 어떤 의미에서 한국 사회에서 MMORPG를 하는 게이머라는 사실은, 일종의 '언더그라운드' 하위문화를 향유하는 행위였다. 따라서, 그 하위문화에 흠뻑 젖어있으면서도, 기존에 속해있던 사회적 계층에서 인정받지 못함으로 인해 정체성 측면에서 존재했던 불편함은 비슷한 류의 사람들이 모인 조직 내에서 근무를 시작하며 해소되었던 것이다. 이 공유되는 정체성과 소속감(sense of belongingness)은 기존 게임에 대한 열정을 조직에 대한 헌신으로 재탄생시키는 역할을 수행하기도 하였고, 다시 해당 직업군을 벗어나지 못하게 하는 기제로도 활용되었다[33]. 이 특수한 공동체적 특성은 여러 학술적 논의에서 '게임 생산 문화에는 게이머 아비투스'가 명백히 존재한다'거나, 그들의 '직업적 커뮤니티(Occupational Community) 문화가 프랫하우스(Frathouse)와 유사하다'고 표현되기도 하였다[33].

하지만, 심층인터뷰의 분석결과, 모바일로의 전회의 시기에 이러한 감정적 애착과 그와 연계된 자기 인식 등의 노동의 미적가치와 자본주의적 가치 사이에서 게임생산자 개개인이 내면의 협상을 통해 유지하고 있던 주체 인식의 안정성이 붕괴되는 지점들이 포착되었다.

'온라인 게임 생산 당시를 떠올려 보면 무엇이 가장 다르게 느껴지나?'는 질문에 대부분 먼저 언급

한 것은 다각적인 조직구성의 변화로 인한 기존의 끈끈한 공동체의 해체였다.

“옛날엔 그냥 다 가족같았지, 팀장형도 형같았고. 맨날 회사에서도 같이 게임하고 집에서도 같은 길드에서 하고” (C)

“그때는 쪽 같이 갈거라고 생각했으니까. 3-5년 개발하고, 4-5년 서비스 하는 구조였잖아. 그러다가 다같이 이동하고. 개발자들이 임하는 자세가 달라졌지. 모바일 같은 경우는 임하는 자세가 뭐냐면, 우리 이거 1년 반 동안 만들고 프로젝트 망하면 우리팀 파. 다시는 안 볼 사람들. 그래서 신입을 절대 못 뽑아. 대학 졸업한 프로그래머는 게임 개발은 하나도 못 한다고 보는 게 맞는데, 옛날에는 3년 개발하면 1년 가르쳐도 됐는데 지금은 그럴 여유가 없지” (C)

“처음 입사했을 때 진짜 웃겼는데. 나는 폐인 축에도 못 끼는 거지. 친구들 만나서 노는 거 보다 회사 사람들이랑 게임하고 노는게 더 좋고, 말도 더 잘통하고. 지금은 게임 잘 모르는 사람도 많고” (A)

공동체 내의 관계로 인해 형성된 조직과 노동에 대한 헌신의 측면은 희석되었고, 공유되던 정체성과 소속감으로 인해 느끼던 안정도 감소하였다. 하지만 조직적 변화보다는 게임 자체의 변화가 생산자들의 노동 경험 전반에서의 만족도에 직접적인 영향을 미치는 것으로 이해되었다.

“예전에는 대작을 만드는, 나는 자부심이라 이런 게 있었는데, 지금은 부끄러운? 돈에 환장한 회사라는 마음속으로는 부끄러운. 린저씨 없으면 망하는 회사. 유저들 돈 뽑아먹지 못해서 안달 난. 진짜 밖에서 말하는 마약이 진짜 되는 거 같은. 지금은 온라인 게임 회사라는 옛날의 명성도 없어진 것 같아.” (D)

또한 노동의 미적가치보다 자본주의의 가치들이 더욱 두드러지게 표면화되는 양상을 보이는 모바일

게임 시장으로의 전회 과정에서 기존 대작은 고착화 된 형태의 모바일 게임으로 재탄생되거나 수익 모델만 강화된 형태로 출시되었다. ‘대작을 만드는 사람들’, ‘새로운 세상을 만들 사람들’이라는 일종의 자부심과 전문가적 정체성도 이와 함께 지속적으로 공격당했다. 기존 MMORPG 장르를 좋아했고, 그래서 그 장르를 잘 만드는 엔씨소프트에서 비슷한 게임을 즐기는 사람들과 대작을 만드는 삶을 살고 있었는데, 테크놀로지적 혁신은 그들이 기대하던 게임은 만들기 어려운 상황을 만들었기 때문이다.

“아.. 그리고 보니 게임 재밌냐는 얘기를 들어본 지 되게 오래된 것 같아.” (A)

“옛날에는 기획하면서, 아 이거 재밌을 거 같은데, 사람들이 좋아하겠지. 뭐 그런 자기만족이 있었는데…….” (B)

A는 어느 순간부터 재미가 없는 게임도 시장에서 성공하는 것에 대해서 혼란을 드러냈다. 이는 A 개인적으로는 생산자로서의 무능력함으로 이어지기도 했는데, 다른 인터뷰 대상들은 이에 대해 각자의 해답을 내어놓았다.

“MMO할때는 레벨 디자인이 진짜 중요했어. 동선이 꼬이거나 레벨 디자인이 끊기면 재미가 없어서 사람들이 안했거든. 근데 모바일에서는 상관없어. BM이 다 넘어갈 수 있게 해주거든. 그리고 여차피 타겟은 상위 0.3%야. 개네는 뭐 새로 나왔다고 하면 짱먹고 싶은 애들이라서 몇천만 원씩 잘만 쓰거든. 돈 안 쓰는 애들은 나가떨어져도 어쩔 수 없는 거지. 업데이트도 다 개네 입맛에 맞춰서 하는 거고” (B)

“옛날에는 게임을 진짜 좋아하는 사람들만 게임을 했어. 근데 요즘은 엄마-아빠들도 하잖아. 게임을 좋아하는 사람들한테는 똑같은 게임인데, 처음하는 사람들이 너무 많으니까 유저풀이 끝도 없는 거지. 참신할 필요가 없고 마케팅만 하면 돼.” (C)

“그 구조에서 돈벌기 제일 좋은데 미드코어RPG

야. 그래서 그거만 계속 만드는 거야” (B)

그들이 만들던 온라인 게임은 게임의 창의성, 참신함, 깊이, 여러 다채로운 콘텐츠 등의 질적 품질이 뛰어난 게임들이 수용자들의 선택을 받는 것이 당연한 문화였다. 따라서 게임을 좋아하는 생산자가 본인의 다양한 게임 경험에 기반해 창의성을 발휘해서 새로운 재미를 창출해 내면, 다른 수용자들도 그가 제공하는 재미를 따라오는 구조였다. 하지만 모바일 게임 시장에서는 게임 업계에 오래 종사해 오고 전문 지식이 뛰어난 생산자 본인들조차 시장이 원하는 것을 분간할 수 없다고 말했다. 게임성 측면에서 지극히 뒤떨어지는 게임들이 높은 매출 순위를 기록하는 것을 볼 때마다 기운이 빠진다고 말했다. “지금 시대의 전략은, 그냥 1위 게임과 똑같이 프로토타입을 만들고, 프로토타입이 통과되어 개발비가 확보되면 그때 외판만 튜닝을 하고, 세일즈 포인트가 될 수 있는 새로운 기능을 하나 두 개 정도만 추가하는 것”이라고 한다. 애초부터 남들과 다른 게임을 만들려고 하면, 투자가 불가능하고, 이후 커리어 포트폴리오에도 악영향을 끼치기에 생존을 위해서는 그러한 시도조차 불가능하다는 것이다. 생산자의 정체성으로 자본주의적 가치들이 미적 가치들을 지속적으로 승리하는 상황들을 바라보면서 그들의 취약한 삶의 조건 내에서의 내부 협상의 균형은 무너졌다.

인터뷰 대상들은 모두 온라인 시절에 대한 낭만화된 기억과 그리움을 가지고 있는 듯했다. 그들은 이전의 업무는 ‘재미있었다’고 표현했고, 반면 지금은 ‘그냥 피곤하다’고 했다. 놀이 노동의 만족은 단순한 복제품의 생산으로 변화하면서 사라져갔고, 그들의 집단 정체성을 지탱하던 깊은 유대감 역시, 짧은 개발 기간과 단발적인 개발 조직 형성·과피의 상황에서 희미해졌다. 좋은 게임을 만들기 위해, 사람들에게 즐거움을 주기 위해 기존 창의노동에서 신자유주의 주체들이 가지는 “자신이 자유로운 의지를 가지고 자발적으로 선택한 것이라는 신념”[35]도 사라지고 있었다.

“지금은 게임을 만들고 있다는 생각은 별로 안 들고……. 하긴 예전에는 더 빠르게 일했던 거 같은데, 21일 연속 출근하고 그랬잖아 런칭전에, 근데 지금은 그 정도는 아닌데…….” (B)

그럼에도 불구하고, 테크놀로지에 기반한 게임의 ‘변태’ 가능성은 여전히 그들에게 꿈을 안겨주었다. 한 프로그래머는 포트폴리오를 위해 모바일 게임을 만들고 있지만, 그래도 다행인 것은 모바일 디바이스가 점점 더 용량이나 성능의 제약에서 자유로워지고 있고, PC만큼은 아니지만, 이전에 불가능했던 기능들을 구현할 수 있게 된다는 점이라고 했다. 나아가 그는 또 어떠한 새로운 테크놀로지가 가능성을 열어준다면 게임이 다시 게임다워질 수 있으리라 전망했고, 또 기대했다. 생산자들은 그들이 처한 현실이 아름답지 않다고 인지하면서도, 여전히 ‘낭만화 된 과거’에 대한 추억을 되새기며 ‘게임’이라는 대상에 대한 열정을 놓지 않았다. 이는 닷컴버블의 붕괴 이후, ‘기대에 배반당하고, 번아웃 되었던 지식노동자들이 다시금 각기 다른 이유로 해당 산업의 일원으로 돌아’갔다는 현상을 다시금 되새기게 한다[35].

6. 결 론

본 연구에서는 게임 생산을 비물질노동으로 보고, 테크놀로지적 혁신이 그러한 생산환경과 생산자의 경험에 어떠한 변화를 일으키는지를 탐구하고자 하였다. 그 결과 새로운 테크놀로지의 도입으로 인한 자본의 흐름이 산업 전반에 영향을 미치면서 기업의 형태를 띠는 노동 환경에 직접적인 변화를 초래했고, 새로운 테크놀로지의 특징과 가능성의 차원이 기존 노동자들의 정체성과 충돌하면서, 노동에 대한 인식과 경험에 영향을 미치는 지점들이 존재한다는 점을 드러낼 수 있었다.

하지만 새로운 테크놀로지, 노동환경과 노동자의 경험, 그리고 그들이 생산하는 게임이라는 매체

의 변화가 서로 관계를 맺는 양상에 집중하였기에, 동일한 시기에 발생한 자본의 글로벌라이제이션화, 게임 생산과 관련된 사회적 인식의 변화, 게임에 대한 규제 등의 주요한 맥락들에 대해서는 다소 깊이 있게 논의하지 못한 한계가 있다. 보치코프스키[26]는 “뉴미디어는 기존의 사회적 물리적 인프라가 새로운 기술적 가능성과 융합되어 등장한다. 이러한 진화 과정은 역사적 조건, 지역적 상황, 진행 과정의 역동성 등의 결합에 의해 영향을 받는다”고 주장했다. 게임도 뉴미디어의 일부로서, “생산물로서는 디지털 테크놀로지와 문화적 창의성의 혁신적인 융합(fusion)에 기반”할 뿐만 아니라, 미디어 산업으로서는 생산과 배급의 글로벌 네트워크를 매우 적은 규제를 받으며 활용하고 있으며; 문화적 실천으로서는 개인의 선택과 주체에 대한 자율주의적 이상을 구현”[6]하는 복잡다단한 양상을 지닌다. 따라서 기술결정론보다는 기술적 새로움(technical novelty)을 전제로, 변화가 기술 자체에만 기인하는 것이 아니라 국지적 상황에 영향을 받는 수많은 요인(사회경제적, 정치적, 문화적)의 수렴에 기반하고 있다는 것을 이해해야 할 것이다.

또한, 제한된 인터뷰 대상의 수와 특정 기업의 사례를 기반으로 함으로 인해서 국내 게임 산업의 생산의 장을 다 설명할 수 없다는 큰 한계가 있음에도 불구하고, 생산의 장에 대한 적나라한 연구가 부족한 상황에서 이러한 시도는 드러나지 않았던 산업의 면모들을 일부나마 꾸밈없이 전달할 수 있다는 점에서 의의가 있다고 판단된다. 나아가, 향후 게임 매체의 발전에 있어서 지금의 모바일 게임 형태가 발생하게 된 다양한 맥락적인 이해를 위한 일종의 기록을 남긴다는 점에서 의의를 지닌다. 향후 소수의 인원 외의 다양한 층위의 이야기들을 포괄적으로 논할 수 있다면 더욱 가치 있는 논의들을 발생시킬 수 있을 것이고, 현시대에 드러나는 게임 산업의 노동의 문제들의 학술적 이해에도 기여할 수 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Korea Creative Content Agency (KOCCA) funded by the Korean Government (2018)

REFERENCES

- [1] Dovey, J. K. and Kennedy, W. H, "Game cultures", Open University Press, 2006
- [2] Korea Creative Content Agency, "2018 White Paper on Korean Games", 2018
- [3] The Kyunghayng Shinmun, "This year's inspect of the governement offices, What are pending issues in the game industy sector?," http://sports.khan.co.kr/bizlife/sk_index.html?art_id=201710100834013&sec_id=560201&pt=nv#csidxc95ca17cb6465b684935a4c173be5fd , 2017.10.10.
- [4] Justice Party, "[Press Release] Result of 2017 Survey research on the acutual conditions of Game Industy Workers". <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=123&oid=426&aid=0000005141> , 2017.05.25
- [5] Seoul Shinmun, "Game workers working conditions in despair. will update drastically", http://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20181001016001&wlog_tag3=naver, 2018.09.30
- [6] Kerr, A. "The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay", SAGE, 2006
- [7] Deuze, M. and Martin, C. and Allen, C, "The professional identity of gameworkers", *Convergence*, Vol 13, No. 4, pp. 335-353, 2007
- [8] Cohendet, P., and Simon, L, "Playing across the playground: Paradoxes of knowledge creation in the videogame firm", *Journal of Organizational Behavior*, Vol. 28, No. 5, pp. 587 - 605, 2007
- [9] Dyer-Witthford, N. and de Peuter, G, "EA Spouse and the crisis of video game labour: Enjoyment, exclusion, exploitation, exodus" *Canadian Journal of Communication*, Vol. 31, pp. 599 - 617, 2006
- [10] O'Donnell, C, "The everyday lives of video game developers: Experimentally understanding underlying systems/structures" *Transformative Works and Cultures*, Vol. 2, No. 1, pp. 1-1, 2009
- [11] Prescott, J. ed "Gender divide and the computer games industry", IGI Global. 2013
- [12] Weststar, J., and Legault, M-J, "Facts and discussion about hours of work in the video game industry", In A. Bracken and N. Guyot, (Eds.), *Cultural perspectives of video games: From designer to player* (pp. 187 - 197), Interdisciplinary Press, 2012
- [13] Weststar, J, "Understanding video game developers as an occupational community" *Information, Communication & Society*, Vol. 18, No. 10, pp. 1238-1252, 2015
- [14] Terranova, T, "Free Labor: Producing Culture for the Digital Age", *Social Text*, Vol. 18, No. 263, pp. 33-58, 2000
- [15] Jin, C., "Technology, Labour, and Precarious Lives - A Theoretical Reflection on the Relation Between Immaterial Labour and Precarity", *Korean Association For Communication And Information Studies*, 79, pp. 226-259, 2016
- [16] Yoon, T., "Game as a Text, Gamer as a Participant : A Cultural Studies' Approach to Digital Games", *Media Society*, 15(3), pp. 96-130, 2007.
- [17] Marx, K. "Economic & Philosophic Manuscripts of 1844", Progress Publishers. 1959
- [18] Park, J., "Flexibility, creativity, precarity - A new way of problematisation on the media work research" *Media Society*, 19(4), pp. 41-86. 2011
- [19] Parker and Cox S and Thompson P, "How technological change affects power relations in global markets: Remote developers in the console and mobile games industry", *Environment and Planning*, Vol. A, No. 46, pp. 168 - 185, 2014
- [20] Boltanski, L. and Chiapello, E, "The New Spirit of Capitalism", Verso, 2005
- [21] Dyer-Witthford, N. and de Peuter, G, "Games of Empire. The Global Capitalism and Video Games", University of Minnesota Press: Minnesota. 2 0 0 9
- [22] Gill, R. Pratt, A. "In the Social Factory? Immaterial Labour, Precariousness and Cultural Work." *Theory, Cultrure & Society*. 25(7-8): 1-30

- [23] Neilson, B. and Rossiter, N, “Precarity as a political concept, or Fordism as exception”, *Theory, Culture & Society*, Vol. 25, No. 7-8, pp. 51-72, 2008
- [24] Neilson, B. and Rossiter, N, “Multitudes, creative organisation and the precarious condition of new media labour”, *Fibreculture Journal: Internet Theory criticism research*, 2005
- [25] Hesmondhalgh D, Baker S, “Creative work and emotional labour in the television industry”, *Theory, Culture and Society*, Vol. 25, No.7 - 8, pp. 97 - 118, 2008
- [26] Fenton, N, “New Media Old News”, Sage, 2010
- [27] Korea Creative Content Agency, “2016 White Paper on Korean Games”, 2016
- [28] Jin, Y., “Conceptual Blending of Familiar/ Game Worlds in Everyday ‘Gaming’ Experience”, *Journal of Korea Society for Computer Games*, 31(2). pp.131-142, 2018
- [29] Aoyama, Y. and Izushi, H, “Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry”, *Research policy*, 2003
- [30] Adorno, T. & Horkheimer, M., *The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception*. In T. 1944
- [31] 정승혜, “An Exploratory Study of ‘Creative’ Discourse and Creators’ Identity : Focusing on Creative Industry-Based Issues”, *Korean Association for Broadcasting & Telecommunication Studies*, 96. pp. 104-135, 2016
- [32] Webster, J. and Randle, K, “Positioning Virtual Workers Within Space, Time, and Social Dynamics”, In Webster, J. and Randle, K. (eds.), *Virtual Workers and the Global Labour Market*, pp. 3-34, Palgrave Macmillan, 2016
- [33] Bulut, E. “Glamor Above, Precarity Below: Immaterial Labor in the Video Game Industry”, *Critical Studies in Media Communication*, 32:3, 193-207, 2015
- [34] Kim, Y. , “Digital Creative Labour - A Perspective of the Ethics of Labour and Subjectivity of the Younger Generation in Korea”. *Korean Association For Communication And Information Studies*, 69. pp. 71-110, 2015
- [35] Lessard, B. and Baldwin, S, “Net slaves 2.0”,

Allworth Press, 2003



진예원 (Jin, Yae Won)

약력 : 2008 뉴욕대학교 Film&TV Production 전공 (학사)
2013 연세대학교 영상커뮤니케이션 전공 (석사)
2015 엔씨소프트 콘텐츠분석팀장/경험분석팀장
/플랫폼사업팀장
2019- 연세대학교 미디어문화연구 전공 박사과정

관심분야 : 게임 (수용자) 경험, 게임 생산, 게임 분석