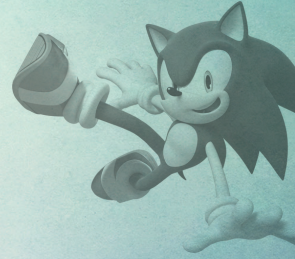


Beyond the WORK

THE MAGAZINE OF FUTURE WORKS

ISSUE 09. / 2022. 12



게임

GAME



게임산업의 진화는 계속된다

넥슨게임즈 기획자 × 정승우

원더피플 × 기현우

5민랩 게임 아트디렉터 × 이주영

NPC 캐릭터, 주인공이 되다 <프리 가이>

게임도 하고 돈도 버는 직업이 있다



지금
일자리 너머,
미래 직업을 만나다

게임

Beyond the WORK은 한국고용정보원 미래직업연구팀에서
발행하는 미래 직업세계 주제의 웹진입니다.

04 INTRO 게임산업의 진화는 계속된다

12 BEYOND THE 人 넥슨게임즈 기획자 × 정승우 부실장

18 INTERVIEW PLUS 원더피플 × 기현우 프로그래머

24 INTERVIEW + CLIPS 5민랩 게임 아트디렉터 × 이주영

26 JOB IN MOVIE NPC 캐릭터, 주인공이 되다 <프리 가이>

28 알/쓸/신/잡 게임도 하고 돈도 버는 직업이 있다



게임산업의 진화는 계속된다

동네 전자오락실의 ‘갤러그’와 ‘테트리스’는 호랑이 담배 피우던 시절의 추억이다.
현대의 게임은 모바일 기기와 콘솔 게임기로 이식되어 때와 장소를 가리지 않고 즐길 수 있는 놀이가 되었다. 우리 주변, 열 명 중 일곱 명이 즐기는 게임산업은 어떻게 성장했을까?

호모 루덴스, 놀이하는 인간은 언제부터 (컴퓨터) 게임을 즐겼을까? 인류가 본격적으로 게임을 즐기게 시작한 지는 50년 정도밖에 되지 않았다. 초기의 게임은 컴퓨터의 개발과 궤를 같이한다. 초창기 컴퓨터 게임은 조악한 그래픽과 단순한 룰에도 불구하고 컴퓨터의 보급과 함께 빠른 속도로 퍼져나갔다.

국내에서는 1987년 첫 게임 개발이 시작된 것으로 기록된다. 일본 게임 ‘마리오 브라더스’를 모방한 ‘형제의 모험’이 등장했고, 비슷한 시기에 고등학생이 개발한 ‘신검의 전설’이라는 카피 게임이 개발되었다. 그리고 2022년, 대한민국에선 전 국민의 70% 이상이 다양한 장르의 게임을 즐기고, 게임산업의 규모는 약 20조원에 육박하는 것으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원 통계).

어떤 게임을 좋아해?

일상의 친숙한 놀이문화로 자리 잡은 게임은 플레이 방식에 따라 다양한 장르로 분화되었다. 슈팅 게임, 액션 게임, 어드벤처 게임, 시뮬레이션 게임, 롤 플레이 게임, 스포츠 게임, FPS 게임 등으로 나뉜다.

초기 게임은 주로 슈팅 게임이었다. 플레이어가 순발력을 이용해 총기를 쏘거나 상대를 ‘클리어’ 하는 게임으로, ‘스페이스 인베더(Space Invader)’, ‘갤러그(Galaga)’ 등이 대표적이다. 이후 동네 골목마다 ‘전자오락실’이 등장하며 인기를 끈 게임은 액션 게임이다. 플레이어의 신속한 조작으로 승부를 펼치는 ‘철권’, ‘슈퍼마리오’ 등이 있다.

개인용 컴퓨터가 보급되고 컴퓨터 사양이 높아지며 등장한 게임은 어드벤처 게임이다. 플레이어가 게임의 주인공이 되어 각종 아이템과 스킬로 모험을 펼치는 게임으로, ‘페르시아의 왕자’, ‘툼레이더’ 등이 인기를 얻었다.

새로운 세기에 접어들며 게임의 세계는 더욱 확장되었다. 현실을 기반으로 전쟁, 도시 건설 등의 시뮬레이션 게임이 등장하며 게임 유니버스를 재편했다.

게임 폐인을 양산한 블리자드(Blizzard)의 ‘스타크래프트(StarCraft)’, ‘심시티(Simcity)’ 등이 대표적이다. 롤 플레이 게임은 플레이어가 게임의 주인공이 되어 역할을 수행하며 성장하는 게임이다. ‘디아블로(Diablo)’, ‘파이널 판타지(Final Fantasy)’ 시리즈 등이 대중적 성공을 거뒀다. 롤 플레이 게임이 한층 업그레이드된 다중접속 역할수행 게임(MMORPG)인 ‘바람의 나라’, ‘리니지(Lineage)’, ‘월드 오브 워크래프트(World of Warcraft Online)’ 등도 크게는 롤 플레이 게임의 범주에 속하는 작품들이다. 스포츠 게임은 스포츠를 소재로 한 게임으로, 향상된 그래픽을 바탕으로 현실감 넘치는 플레이를 즐길 수 있는 ‘FIFA 축구’, ‘NBA 농구’ 등이 있고,

FPS 게임은 플레이어의 1인칭 시점 슈팅 게임으로 ‘둠(Doom)’, ‘서든 어택(Sudden Attack)’ 등이 대표적이다. 플레이 방식에 따른 장르 분화 외에도, 게임은 사용하는 기기에 따라서도 모바일 게임, PC 게임, 아케이드 게임, 콘솔 게임, VR 게임 등으로 나눌 수 있다.

현대인들이 흔히 즐기는 모바일 게임이 휴대폰을 통해 플레이하는 게임이라면, 콘솔 게임은 전용 게임기를 TV 등에 연결해 즐기는 게임을 일컫는다. 대중적으로는 마이크로소프트의 엑스박스, 소니의 플레이스테이션, 닌텐도 위가 대표적이다.

게임산업은 어떻게 공룡이 되었나?

우리나라에서 게임이 산업으로 자리 잡기 시작한 것은 1990년대 이후다. 컴퓨터와 인터넷 보급률이 높아지면서 게임은 새로운 여가, 젊은 세대를 중심으로 한 놀이문화로

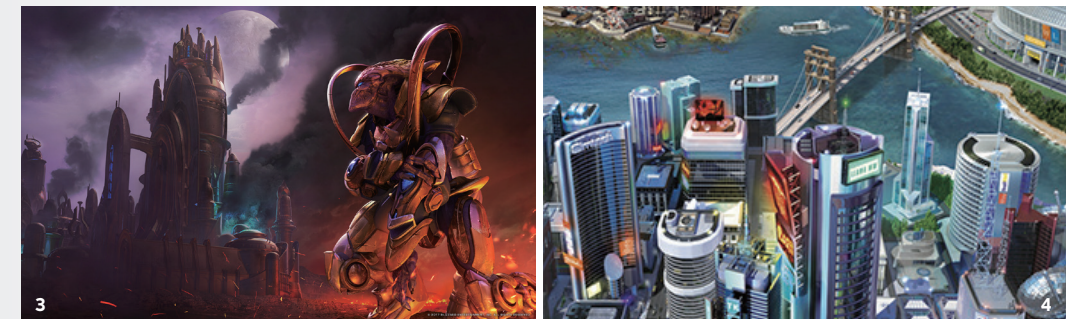
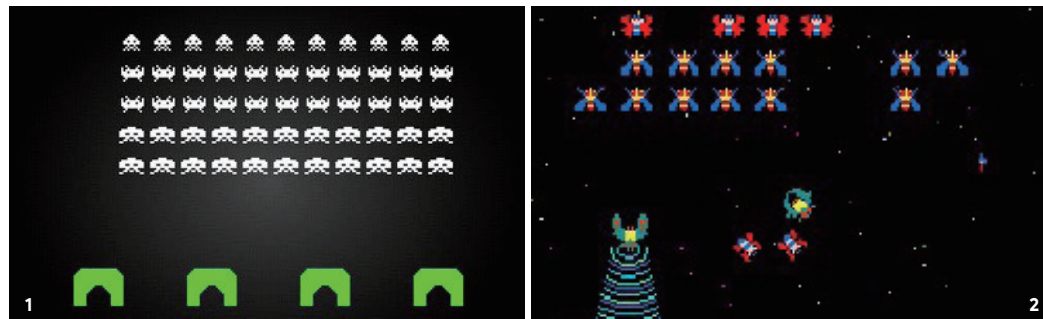
부상했다. 하지만 초기 게임산업의 전망은 암울했다. 아직 뿌리내리지 못한 저작권 문화로 인해 불법 복제와 불법 다운로드가 시장의 성장을 가로막고 있었다. 당시만 해도 대중에게 컴퓨터 소프트웨어는 정당한 비용을 지불하지 않아도 되는 공짜 콘텐츠로 인식되었다.

게임 유료화의 성공을 가져온 것은 온라인 게임이 등장하면서부터다. 넥슨의 ‘바람의 나라’와 엔씨소프트의 ‘리니지’는 새로운 시장을 열었다. 게임 회사들이 오랜 시간과 비용을 투자한 게임으로 수익을 낼 수 있게 된 계기는 정액제 요금제의 등장이다.

게임 개발사들은 온라인 게임에 고정 금액을 부과했다. 이 비용은 당시 전국적으로 확대되기 시작한 PC방이 회선당 월정액을 게임사에 부담하고, 실제 게임 유저인 PC방 이용자는 PC방 이용료를 내는 방식으로 지불되었다.

유료 게임의 성공은 게임이라는 새로운 산업군의 성장에 중요한 계기가 되었다. 그러나 또 한 번의 난관이 게임업계를 기다리고 있었다. PC방 업주들과 게임 플레이어들은 매년 새롭게 등장하는 신규

1 스페이스 인베더 2 갤러그 3 스타크래프트 리마스터 4 심시티





게임에 얼마만큼의 비용을 지불할 수 있을까? 아직 재미와 가치를 가늠할 수 없는 새로운 게임이 더 많은 플레이어를 만나기 위해선 새로운 유료화 모델이 필요해졌다.

그래서 등장한 것이, 게임은 무료로 즐기는 대신 게임 아이템을 판매하는 부분 유료화 방식이다. 저렴하고도 간단한 아이템을 구매한 플레이어들이 자신의 게임 캐릭터에 개성과 힘을 더하기 시작했다.

초기 유료 아이템은 일종의 확률형 아이템이었다. 같은 비용을 결제해도 얼마만큼의 가치가 있는 아이템이 뿔칠지는 알 수 없었다. 당연히 사용자들은 승부의 확률을 높여줄 수 있는 아이템을 얻기 위해 더 많은 비용을 들이기 시작했다. 게임은 사행성을 조장한다는

비판에 직면했다. 승률을 높일 수 있는 아이템들은 게임 밖 세상에서 현금처럼 거래되기 시작했다. 최근 게임업계를 지배하고 있는 이슈는 부분 유료화 모델에서 더 나아가 대체불가토큰(NFT)을 이용한 P2E(Play to Earn) 모델이다. NFT를 통해 게임 이용자가 구매한 아이템의 일부 권리를 소유하는 방식이다. 게임은 놀이에서 더 나아가 수익을 창출할 수 있는 방법이 되었다. 국내에서는 아직 NFT 거래와 가상화폐의 현금화라는 숙제가 남아있는 상황이다.

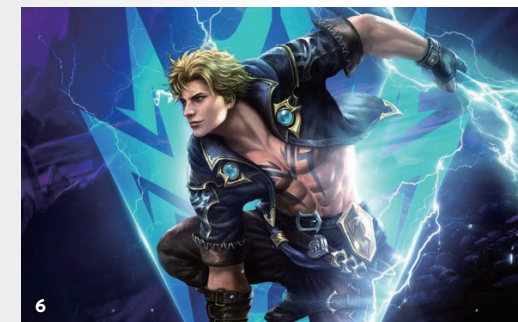
미래는 더욱 창대할 것

1990년대 후반, 컴퓨터의 빠른 보급과 함께 국내 게임산업은 온라인 게임의 전성시대를 열었다. 산업을 견인한 대표적

게임은 ‘스타크래프트’와 ‘리니지’였다. 특히 엔씨소프트의 ‘리니지’는 넥슨의 ‘메이플스토리’ 등과 함께 2000년대 국내 온라인 게임 시장을 비약적으로 성장시켰다. 2000년 약 4,621억 원 규모였던 온라인 게임은 연평균 31.6%씩 성장하며 2010년 4조 7,793억 원 규모로 시장을 키웠다.(유진투자증권 자료) 게임산업의 판도가 또 한 번 바뀐 것은 2009년 애플의 아이폰이 등장하면서부터다. 스마트폰의 보급이 빨라지면서 본격적인 모바일 게임의 시대가 도래했다. 초기 대표적인 모바일 게임은 ‘애니팡’, ‘쿠키런’ 같은 캐주얼 게임이 주를 이뤘다.

이후 스마트폰의 사양이 좋아지면서 PC에서만 가능했던 MMORPG 게임들이 모바일 게임을 점령하기 시작했다. 모바일 게임은 2017년부터 PC게임을 추월해 전체 게임시장의 맹주가 되었다.

5 던전앤파이터 6 리니지M 7 FIFA 23



가파른 속도로 성장하는 국내 게임산업의 규모는 2020년 들어 18조 8,855억 원(국내)에 이른다. 세계 게임 시장의 규모는 더 어마어마하다. 2018년 1,776억 달러(약 215조 원)였던 시장은 코로나19를 겪으며 더욱 빠르게 성장해 2023년 2,624억 달러(약 318조 원)에 이를 것으로 보고 있다(한국콘텐츠진흥원 통계). 게임통계 조사업체 뉴주에 따르면, 세계 게임 인구 역시 2018년 24억 9,000만 명에서 2020년 28억 1,000만 명으로 꾸준한 증가세를 보여주고 있다.

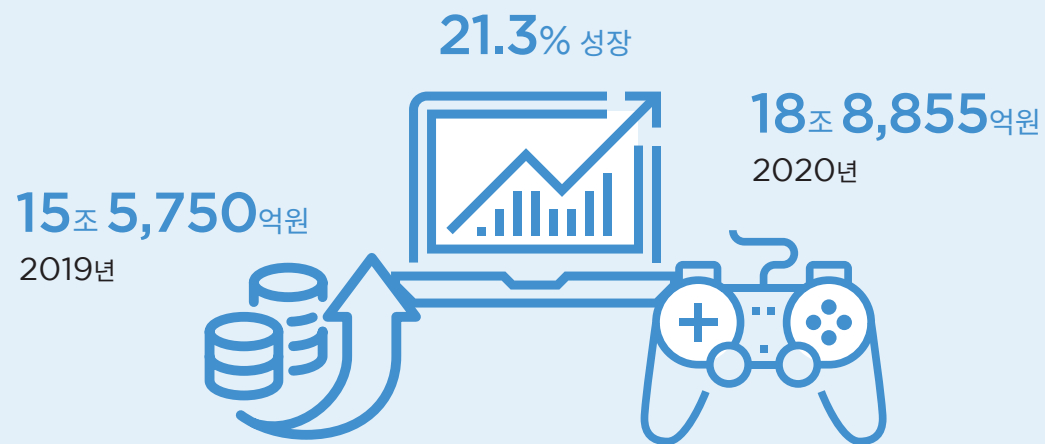
세계 시장에서 국내 게임산업의 비중은 아직 미미한 편이다. 세계 시장의 7% 정도를 점유하고 있는 실정이다. 그러나 게임산업, K게임의 잠재력은 크다.

메타버스와 가상현실, 대체불가토큰의 시대에 게임은 가장 경쟁력 있는 콘텐츠이자 오락거리이기 때문이다. 최근 세계 시가총액 2위 기업인 MS가 ‘스타크래프트’와 ‘워크래프트’, ‘오버워치’ 등의 IP를 가진 미국의 대형 게임사 블리자드를 687억 달러(약 81조 9,000억 원)에 인수한 일은 역대 IT업계에서 이뤄진 인수합병 금액 중 최고액이다. 게임산업의 달라진 위상을 보여준 인수합병 사례라 할 만하다.⑩

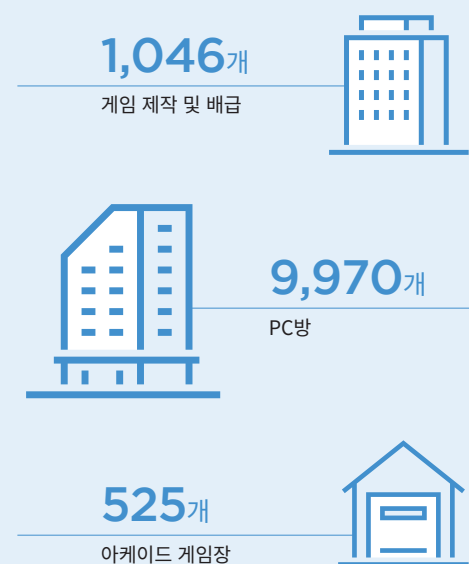


한눈에 보는 게임 산업

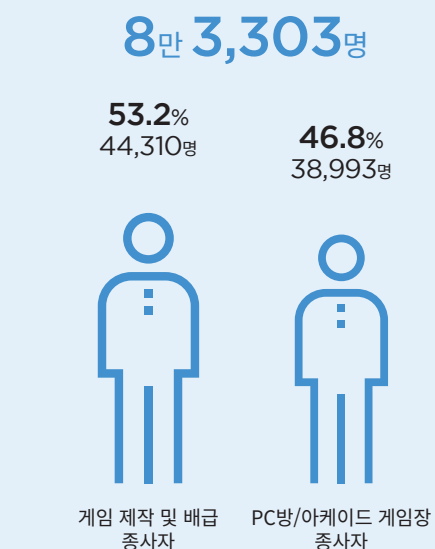
국내 게임산업 총 매출액



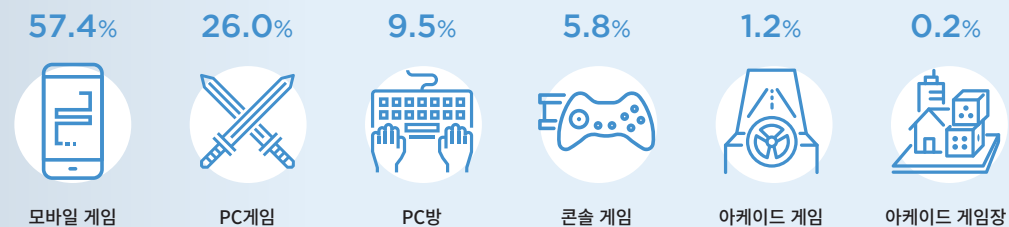
국내 게임산업 사업체 수 *2020년 기준



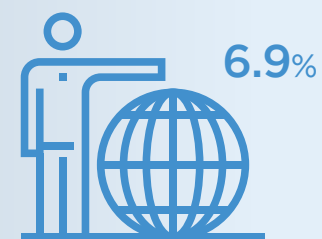
국내 게임산업 종사자 수 *2020년 기준



국내 게임시장 분야별 비중 *2020년 기준



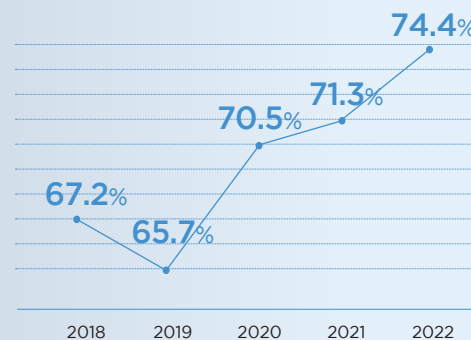
한국 게임 세계 시장 점유율 *2020년 기준



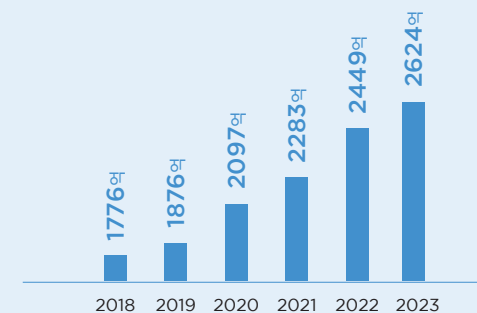
한국 게임 수출액 *2020년 기준



게임 이용자 실태조사



세계 게임 시장 규모 추이 *2021-2023년은 예상치
단위: 달러



자료 한국콘텐츠진흥원

*PC게임, 모바일 게임, 콘솔 게임, 아케이드 게임, VR 게임 등이 포함되며, 사행성(카지노, 경마 등) 오락은 게임에 해당되지 않음

게임월드의 세부 설계자

넥슨게임즈 기획자 정승우 부실장

넥슨게임즈 매그넘 스튜디오에서 ‘퍼스트 디센던트’를 기획했다. 국내 최초의 루트 슈터 장르 게임을 개발해 이전에 볼 수 없었던 독창적인 재미를 추구했다. 게임의 A부터 Z까지를 관장하는 기획자의 눈으로 게임월드를 바라본다.

반갑습니다. 본인 소개를 부탁드립니다.

현재 넥슨게임즈 매그넘 스튜디오에서 게임 디자인실 부실장을 맡고 있는 정승우입니다. 참고로 저희 매그넘 스튜디오는 최근 스팀에서 글로벌 테스트를 마친 루트슈터 게임 '퍼스트 디센던트'를 개발하고 있습니다. ‘퍼스트 디센던트’는 PC와 플레이스테이션, 엑스박스 등 콘솔 플랫폼으로도 론칭될 예정입니다.

게임 기획자는 어떤 일을 하는지 소개해주세요.

게임의 시작부터 끝까지를 관장하는 포지션입니다. 처음에 어떤 게임을 만들겠다는 큰 그림을 그리는 단계부터가 기획자의 영역이죠. 실제로 전체 프로젝트의 방향성 같은 건 기획자보다는 프로듀서나 디렉터처럼 좀더 상위 직군의 영역입니다. 기획자는 그 그림을 바탕으로 실제로 게임에서 어떤 식으로 개발이 될지, 어떤 모습으로 보여질지 등을 설계하는 일이 첫 업무라고 할 수 있겠습니다. 세부 설계의 출발은 게임 기획서 작성에서 시작되고, 이것을 바탕으로 다른 부서들과 리뷰를 하게 됩니다. 이후 실제 게임

콘텐츠는 프로그래머들이 코딩을 하고 아티스트들이 3D 결과물을 만들게 되는데 이 과정을 저희 내부에서는 조립이라는 공정으로 부르고 있습니다. 그렇게 만들어진 각각의 리소스들을 실제 게임에 적용할 수 있는 형태로 조립하는 것도 게임 기획자의 일이고요. 그렇게 조립된 결과물을 유저들에게 공개할 수 있는 완성도로 튜닝을 하거나 밸런스를 조절하는 것까지도 기획자의 업무에 포함됩니다. 정리해보면, 게임에 들어가는 다양한 피쳐들을 처음부터 끝까지 설계하고 그것이 잘 돌아가도록 운영하고 관리하는 업무가 게임 기획자가 하는 일입니다.

최근 베타 테스트를 선보인 ‘퍼스트 디센던트’ 게임에 대해서도 소개해주세요.

‘퍼스트 디센던트’는 지난 10월에 스팀 플랫폼을 통해 글로벌 유저들을 대상으로 PC



버전 베타 테스트를 마쳤습니다. 최근 지스타에 참가해 콘솔 버전 시연도 진행했는데요, 유저들의 피드백을 적극적으로 반영해 더 큰 재미를 안겨드리기 위해 개발에 박차를 가하고 있습니다. 이 게임의 특징을 설명하면, RPG게임에 FPS 게임이 섞인 루트슈터라는 장르입니다. 우리나라에서는 익숙하지 않은 장르인데 퍼스트 디센던트가 앞서 개발하고 있는 상황이고요. 또한 제가 알기로는 가장 최신 엔진인 언리얼 엔진5로 만든 국내 최초의 게임이기도 합니다. 그래서 그래픽이 다른 게임에 비교해 굉장히 뛰어나다고 자부할 수 있습니다. 또한 루트 슈터라는 장르가 총싸움을 하면서 아이템을 얻고 내 캐릭터가 강해진다는 개념을 갖고 있어서 슈팅 게임과 RPG 게임의 재미를 함께 즐길 수 있습니다. 현재 퍼스트 디센던트는 열 명의 캐릭터를 바탕으로 각각의 캐릭터가 개성 있는 스킬을 갖고 게임을 진행하는 재미가 있는데, 향후에는 더 다양한 캐릭터를 준비해 캐릭터를 교체하고 완성해나가는 재미를 더할 예정입니다.

퍼스트 디센던트를 기획하면서 가장 중점을 둔 것은 무엇일까요? 새로운 장르라 어려운 도전이었을 것 같아요.

루트슈터라는 장르가 국내에서는 자주 시도되지 않은 장르입니다. 해외에서는 몇몇 게임이 자리를 잡았지만 다른 장르에 비해 대표 게임이 많지 않은 상황이죠. 그래서 개발 초기에는 고민이 많았어요. 대중에게 익숙하지 않지만 독특한 재미를 주는 장르여서 방향성을 잡는 일이 어려웠습니다.

문제는 차별화와 독창성이었죠. 유저들이 생각하는 재미와 우리가 추구하는 재미가 어느 정도 일치하는지를 비교 검증하는 게 얼마 전 진행했던 베타 테스트였습니다. 베타 테스트를 통해 다양한 피드백을 받았고, 그걸 바탕으로 론칭을 준비하고 있습니다.

게임을 개발하는 과정에서 기획자로서 갖는 어려움을 무엇인가요?

저뿐만 아니라 모든 기획자가 고민하는 부분일 텐데, 기획자라는 역할이 게임의 새로운 재미를 어떤 식으로 유저들에게 전달할지에 대해 고민합니다. 고민과 설득의 과정을 거쳐 개발이 완성되죠.

여기에는 유저를 설득해야 하는 일도 있고, 내부적으로는 함께 일하는 팀원들과 다른 부서의 팀원들을 설득하는 일도 포함됩니다. 게임이 유저들에게 잘 전달될 수 있을지에 대한 기준점을 정하는 일이라 쉽지 않습니다. 매번 이 과정이 가장 어렵습니다.

넥슨게임즈 이전에는 어떤 게임들을 개발했나요?

넥슨게임즈 전에는 EA코리아에서 축구 게임 ‘피파 온라인3’와 ‘피파 온라인4’, ‘니드 포 스피드 온라인’, ‘니드 포 스피드 엡지’ 등의 프로젝트에 참여했습니다. ‘피파 온라인’은 워낙 유명한 축구 게임인데 유저들이 좀더 재밌게 즐길 수 있도록 리뉴얼을 담당하기도 했습니다. EA코리아 이전에는 넥슨에서 일했습니다. 넥슨에서는 ‘마비노기 영웅전’이라는 게임을 초기 개발부터 런칭, 라이브 서비스까지 담당했었습니다.

어떻게 게임 기획자가 되셨는지 궁금해요.

저뿐만 아니라 많은 게임 기획자들이 공통적으로 하는 이야기가 있어요. 처음엔 유저로서 게임을 즐기다 ‘내가 만들면 이것보다는 더 재밌을 것 같은데?’라고 생각하게 됩니다. 저 역시 그런 사람 중 한 명이었어요. 저는 초등학교 때부터 게임을 굉장히 좋아했는데 이 일이 굉장히 재밌어 보였고 해보고 싶었어요.

게임 기획자로 본격적으로 일하기 전에는 게임 잡지사에서 게임을 분석하고 리뷰하는 일을 취미로 했었어요. 이때 썼던 리뷰와 공략글을 바탕으로 기자가 되었고, 결국엔 더 재밌는 게임을 만들고 싶어 게임 기획자가 되었습니다.

먼저 이 일을 해본 경험자로서, 게임 기획자에게 필요한 자질이 있다면 무엇일까요?

기본적으로 게임 기획자가 하는 업무의 시작은 ‘내가 만드는 게임이 왜 재미있을까’에 대해서 분석하고 정리해서 이걸 바탕으로 ‘그렇기 때문에 우리 게임은 이래야 합니다’라는 것을 쓰는 과정이에요. 그래서 첫 번째로 필요한 게 논리적으로 분석하고 명확하게 정리할 수 있는 능력입니다. 이게 어느 정도 갖춰져 있어야만 내가 생각하는 재미를 타인들에게도 논리적으로 설득할 수 있는 기반이 됩니다. 이러한 생각을 문서화하는 게 게임 기획자의





중요한 능력 중 하나거든요. 그래서 단순히 글을 잘 쓰는 것도 중요하지만 체계적으로 잘 이해할 수 있도록 쓰는 게 굉장히 중요한 능력인 것 같습니다.

실제로 게임 기획자가 하는 일은 굉장히 다양합니다. 새로운 캐릭터를 만들어야 할 경우도 있고, 서비스된 게임의 업데이트 계획을 세울 때도 있죠. 이런 다양한 경우에 자신만의 데이터베이스를 갖고 논리적 결과물을 이끌어낼 수 있는 통계학 능력도 필요합니다.

**기획자로서 언제 가장 보람을 느끼나요?
게임 기획자로서 꼭 만들어보고 싶은 게임이 있나요?**

제가 기획한 게임을 유저들이 플레이하고, 제가 의도했던 부분에서 좋은 피드백이 있을 때죠. 성공했다고 느껴지는 순간입니다. 꼭 만들어보고 싶은 게임은 새로운 장르의 게임이에요. 리듬게임과 액션게임을 접목해 비트에 맞춰 버튼을 누르면 그게 콤보가 돼서 적들을 효과적으로 퇴치하고 미션을 완수하는 식의 기존에 없던 새로운 장르의 게임, 아마도 저뿐만 아니라 모든 기획자들의 꿈일 거예요.

게임회사에서 일하는 장점, 넥슨게임즈 자랑을 해주세요.

장점이라면 자유로운 분위기에서 일할 수 있다는 점입니다. 유연근무제도 그렇고, 조직 내에서 서로 자유롭게 코칭하고 편하게 피드백을 주고받을 수 있는 문화를 갖고 있습니다. 상하관계가 경직돼 있지 않은 점도 좋죠. 또 게임을 좋아하는 사람들이 모여 있어서 공감대가 형성되는 것도 장점입니다.

넥슨게임즈의 장점을 꼽자면, 많은 게임회사에서 개발 중인 프로젝트가 중단되거나 출시까지 이어지지 못하는 경우가 많은데 저희 회사는 개발중인 게임을 중간에 포기하지 않고 언제나 출시까지 한다는 점이에요. 또 게임 관련 노하우가 집약된 회사이자 대형 프로젝트를 여러 개발 중인 회사이기도 하고요. 제가 속한 퍼스트 디센던트 팀도 상당히 많은 개발자들이 모여 게임을 개발하고 더 발전시키고 있습니다. 이런 팀이 회사 내에 여러 존재하고, 따라서 다양한 장르의 게임 개발에 참여할 수 있다는 점도 매력적입니다.

게임업계에서 일하고 싶어하는 후배들을 위한 조언을 해주세요. 기획자님은 어떤 동료들과 함께 일하고 싶으세요?

자신만의 색깔이 확실한 사람이 좋지 않을까요? 게임은 구성원들의 시너지를 통해 완성된다고 생각해요. 그래서 좀더 완성도 있고 재미있는 결과물을 만들기 위해서는 각자 구성원들이 갖고 있는 개성이나 능력이 잘 발휘되는 게 중요합니다.

따라서 마냥 둥글둥글한 구성원도 좋지만, 보다 개성이 강한 인재가 더 큰 시너지를 낼 수도 있습니다. 자신만의 강점을 가진 인재들이 게임회사에 지원한다면, 능력을 인정받으면서 회사생활도 재밌게 할 수 있을 겁니다.🎮



최적화 기술로 게임을 리드하다

원더피플
기현우 프로그래머

최근 ‘슈퍼피플’이라는 배틀로열 게임을 선보였다. 수십 명의 유저들이 동시에 더 재밌게 게임 월드를 누리는 일, 리드 엔진 프로그래머이자 테크니컬 아트 디렉터인 기현우의 목표다. 사람으로 치면 심장이라 할 수 있는 게임 엔진을 만들어내는 프로그래밍의 세계를 듣는다.

반갑습니다. 소개를 부탁드립니다.

원더피플의 리드 엔진 프로그래머 기현우입니다. 게임을 만들 때 필요한 게임 엔진의 기술을 개발하고, 총괄도 하고 있어요. 더불어 테크니컬 아트 디렉터의 역할도 맡고 있습니다. 게임이란 사운드, 아트, 기획, 프로그래밍 등 여러 미디어들이 섞여 있는데 이것들을 최신 게임 트렌드에 맞게 기술적으로 접목해야 해요. 기술 지원과 방향성 제시 등에 도움을 주며 총괄하는 일이에요.

어떻게 게임 프로그래머가 되었는지 히스토리를 들려주세요.

요즘은 좀 다를 수 있는데 제가 게임업계에서 처음 들어섰을 땐 어릴 때부터 게임을 좋아해 직접 게임을 만들기 위해 일을 시작하는 사람들이 많았어요. 저도 그랬죠. 대학도 게임 개발을 배울 수 있는 미디어공학과를 전공했고, 대학원에 진학하면서 게임 제작에 필수인 그래픽스를 리서치하는 연구실에서 석사를 하면서 자연스럽게 게임회사에 들어가게 됐습니다.

어떤 게임들을 개발했나요?

요즘 모바일 게임들은 몇 개월 만에 만들어 오픈하기도 하는데 저는 PC게임을 계속 만들어서인지 개발에 짧게는 3년, 길게는 5년 이상씩 걸렸어요. 넥슨에서 ‘마비노기 영웅전’이라는 게임을 런칭할 때 합류했는데 아직까지 서비스 중인 게임이에요. 그 뒤 ‘어센던트 원’이라는 프로젝트에 스타팅 멤버로 참여해 개발에 참여했어요. 이후 엔씨소프트로 옮겨 게임을 개발했는데, 엔씨소프트에서는 출시까지는 못하고 개발 중 원더피플로 옮기게 되었습니다. 이번에 원더피플에서 오픈한 ‘슈퍼피플’ 개발에도 참여했습니다.

최근 개발한 ‘슈퍼피플’을 자랑해주세요.

요즘 유행하고 있는 배틀로열 장르의 게임이에요. 60~80명의 게이머들이 한 장소에 모여 총을 갖고 서로 싸우고, 마지막까지 남은 1인이나 팀이 나올 때까지 교전하는 게임이에요. ‘슈퍼피플’의 특징은 단순히 총싸움만 하는 게 아니라 각 게임 캐릭터들의 개성이 뚜렷하다는 점이에요.

고유의 스킬이나 궁극기 같은 걸 활용해 액션성을 높인 게임입니다. 약 5년의 개발기간 중 저는 3년간 참여했는데, 첫 1년간은 기획과 방향을 잡고, 이후 프로토타이핑을 하면서 프리 프로덕션이 진행되고, 이 단계에서 확신이 서면 개발과 참여 인원을 늘려 본격적인 프로덕션이 진행됩니다. 그렇게 프로덕션이 완성되면 게임 서비스를 위한 보안이나 운영, 마케팅 등의 마지막 단계를 거쳐 출시하게 돼요.

새 게임 ‘슈퍼피플’에 대한 게이머들의 반응은 어떤가요?

얼리 액세스 시작한 지 일주일 정도 되었는데 현재까지 최고 동시접속이 약 4만 명 이상 나오고 있어요. 글로벌 서비스를 하는 스팀의 순위는 202위 정도 하고 있고요. 오픈 후 습 판매 순위도 짧은 시간이지만 1위를 기록하는 등 반응이 좋은 편이에요. 마케팅을 하면서 더 많은 유저를 모으고, 그 유저들이 떠나지 않도록 업데이트를 잘 하는 게 중요할 것 같습니다.



하나의 게임이 완성되기까지, 프로그래머는 어떤 일을 하는지 알려주세요.

저는 현재 엔진 프로그래머이지만 넓은 의미의 프로그래머에 대해 설명해볼게요.

게임의 궁극적인 목표는 재미입니다. 게임의 핵심적인 재미 요소를 기획해 그것을 컴퓨터 상으로 표현해야겠죠. 재미라고 생각했던 로직들이 컴퓨터에서 원활히 작동되고, 그것이 화면에 이미지, 애니메이션으로 표현되어야 해요. 그 위에 소리도 재생되어야 하고요.

이 모든 요소들이 컴퓨터 상에서 구현될 수 있도록 프로그래밍하는 것이 게임 프로그래머의 역할입니다. 핵심은 상상을 컴퓨터의 세계로 옮기는 역할이죠. 이것은 다른 모든 IT 장르의 프로그래머도 마찬가지예요. 요즘 카카오나 쿠팡 같은 곳도 결국에는 어떤 비즈니스 모델을 컴퓨터 상으로 옮겨놓는 거잖아요. 게임 프로그래머는 게임에서 그 역할을 하는 것이 차이죠.

좀더 구체적으로 게임 개발과정을 예로 설명해주신다면요?

게임 기획 단계의 출발은 재미예요. 이걸 하면 뭐가 재미있을까? 생각해보죠. 이것을 기획 단계에선 머릿속으로 시뮬레이션 해보겠죠. 시뮬레이션 해본 것을 컴퓨터 상에서 가능한 것인지 리소스로 표현을 해봐요. 막상 해보면 재미가 없을 수도 있으니까요. 그 리소스를 프로그래밍 해서 행동을 하게 만들어 반복적인 테스트를 해봐요. 테스트 후 정말 재미있다고 판단하면 더 볼륨을 키워나가게 되고요. 만약 재미가 없다면 그 부분을 찾아서 새롭게 보완하고, 다시 반복적인 테스트를 해보죠. 그렇게 확신이 서면 그래픽을 더 예쁘게 한다든지, 월드를 키운다든지, 플랫폼을 PC, 모바일, 콘솔 등으로 확장하는 선택을 하게 됩니다.

그렇다면 게임 프로그래머들은 어떤 엔진이나 툴을 이용해 작업하나요?

게임 프로그래머도 기본적으로는 일반 프로그래머와 비슷해요. 교육과정도 일반 프로그래머가 배워야 할 것과 같고요. 실제로 현업에서 일을 할 때도 일반 프로그래머들이 사용하는 도구와 언어를 사용해 게임을 개발하고 있습니다. 게임마다 플랫폼이나 기반이 되는 서드 파티 기술들이

조금씩 달라질 수는 있지만 기본적으로는 거의 동일한 비주얼 스튜디오라는 프로그래밍 도구를 사용해요. 프로그래밍 언어도 C라는 흔히 쓰는 언어를 사용하고요.

게임 프로그래밍에서 가장 공을 들여 작업하는 부분은 무엇일까요?

저도 예전에는 새로운 캐릭터나 몬스터도 만들었어요. 하지만 최근에는 엔진 쪽에 좀더 집중하고 있습니다.

게임이 PC에서 더 쾌적하게 작동될 수 있도록 하는 최적화 기술, 더 좋은 그래픽을 화면에 보여줄 수 있도록 품질을 높이는 작업에 관심을 갖고 있어요. 그래야 더 많은 유저들이 게임을 즐길 수 있거든요. 그래서 대부분의 게임 개발의 중요한 이슈가 최적화이기도 합니다. 똑같은 품질이라도 개발에 따라 더 낮은 사양의 PC에서도 잘 돌아갈 수 있게 만드는 기술적 차이가 분명히 있거든요.

과거 게임 개발자의 근무 여건은 매우 혹독했다고 알려져 있습니다. 현재의 게임업계는 어떤가요?

제가 대학원을 마치고 병역 특례로 있었던 곳이 IT회사였는데 오히려 그때 근무 강도가 더 높았던 것 같아요. 그런데 제가 느끼기에는 IT나 어떤 제품을 만드는 회사든 마감이라는 게 있잖아요. 마감 약속을 지키기 위해 업무 막판에 근무 강도가 높아지는 건 피할 수 없는 상황 같아요. 고객과의 약속을 지켜야 하니까요.

근무 여건은 사회적 변화의 영향을 많이 받는다고 생각해요. 과거에는 사회적 분위기가 강도 높은 근무 환경에 대해 문제의식을 느끼지 못했다면, 요즘엔 회사나 일하는 사람 모두 더 좋은 환경을 만들기 위해 노력하고 있어요. 좋은 근무 환경이 회사끼리의 경쟁

요소가 되기도 해요. 그런 사회적 분위기에 따라 게임 개발 환경도 점차 좋아지는 추세라고 생각합니다.

게임회사는 어떤 구조로 이루어져 있나요?

일반적으로는 게임을 개발하는 조직과 개발한 게임을 팔아 수익을 내는 사업조직, 그리고 IT 엔지니어들이 운영하고 플랫폼을 관리하는 조직이 있겠죠. 개발팀 안에는 기획, 프로그래밍, 아트 리소스를 만드는 아트 조직 등으로 세분화되어 있어요. 아트 쪽은 캐릭터만 만드는 팀, 배경 월드를 만드는 팀, UI팀 식으로 나뉘어 있고요. 프로그래밍 조직이 작을 경우 한 팀에서 게임 개발에 필요한 모든 일을 다 하는 경우들이 있고요.

조직의 규모가 커질 수록 클라이언트와 서버 팀을 나누기도 해요. 여기서 클라이언트는 유저가 직접 게임을 하는 환경을 뜻해요. 저희 원더피플에선 클라이언트, 엔진, 서버 팀으로 나뉘어 있어요.

어떤 동료들과 함께 일하고 싶은가요?

개발자 등을 채용할 때 어떤 기준을 갖고 선발하나요?

제가 예전에 넥슨에서 신입사원들 교육도 해보고 산학연계 프로그램에 따라 서울대학교 학생들과 모교 후배들에게 강의도 해봤어요. 그때 느낀 게 학교에서 배우는 것과 현업의 괴리가 좀 크다는 거였어요. 요즘 학교에서는 유니티 엔진이나 언리얼 엔진 같은 상용 엔진을 사용해 모바일 게임이나 인디 게임 수준의 작은 게임을 만들어봐요. 수업 과정에 이런 프로그램이 있거든요. 그런데 사실 저희 같은 현업의 프로그래머 입장에서 원하는 인재상은 좀 달라요. 제가 넥슨에서 신입사원 공채 면접을 보면서도 느낀 건데,

저희가 원하는 프로그래머는 상용 엔진으로 모바일 게임을 만들기보다 실제 프로그래밍을 할 줄 아는 사람이에요. 그래서 컴퓨터공학이라는 오래된 학문 분야가 있고, 그 학문을 배우면서 자료구조, 알고리즘 운영체제, 프로그램 운영 기준 같은 필수 커리큘럼을 잘 배웠으면 좋겠어요.

게임 프로그래머뿐 아니라 일반적인 프로그래머로서의 기초 교육을 잘 받은 인재를 가장 선호합니다. 어느 회사든 프로젝트에 따라 주어지는 일은 매번 다를 수 있고, 그때마다 그 모든 걸 다 해봤을 리가 없거든요. 그럴 때 항상 유용한 것은 기본기인 것 같아요.

컴퓨터공학에 대한 기본기가 탄탄하면 어떤 새로운 미션이 주어져도 잘 풀 수 있다고 생각해요. 실제로 채용 면접을 볼 때도 만들어진 결과물을 보는 게 아니라 그것을 만들기 위한 프로그래밍 지식과 기술이 얼마나 있고, 얼마나 프로그래밍을 해봤는지를 물어요. 그것을 잘 대답하고 많이 해본 사람들이 입사해서도 일을 잘해요. 포트폴리오보다는 직접 엔진을 만들어본다든지 렌더링을 해본 친구들에게 더 높은 점수를 주죠. 반면, 아트 쪽은 포트폴리오를 좀더 중요하게 봅니다.

개발자를 꿈꾸는 이들에게 어떤 이야기를 해주고 싶으세요? 게임산업, 젊은이들이 도전해볼 만한 일인가요?

제 경우엔 게임을 워낙 좋아해서 게임을 만들게 된 경우예요. 좋아하는 일을 하면서 돈도 벌고 성취의 기쁨도 느낄 수 있는 일이라고 생각해요. 다만 코로나19 이후 다른 분야처럼 게임업계도 좀 힘들어졌지만 개발 환경이나 근무 여건 등은 많이 좋아졌어요. 즐겁게 도전해볼 만한 일이에요.🐼





비주얼 리소스를 디자인해요

5민랩 게임 아트디렉터
이주영

‘스매시 레전드’부터 ‘빌리언 빌더스’까지, 모바일 게임, VR 게임, 하이퍼 캐주얼 게임 등 다양한 장르의 게임을 개발하고 있는 5민랩의 이주영 아트디렉터를 만났다. 게임 디자이너를 꿈꾸는 이들에게 전하는 게임 아트팀 진입을 위한 힌트.

자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 5Minlab 스매시 레전드 아트디렉터 이주영입니다.

게임 분야에서 일을 시작하게 된 계기는 무엇인가요?

어린 시절부터 콘솔 게임을 주로 하면서 게임이 관심이 많았는데요. 대학교를 졸업하면서 나도 이런 게임 한번 만들어보고 싶다는 생각을 하게 되면서 게임 분야 직업을 알아보게 됐습니다.

게임 아트디렉터의 역할은 무엇인가요?

그래픽 리소스 제작에 대한 방향성을 제시하고 그 결과물을 책임지는 역할을 하고 있고요. 개발하면서 팀 내 파트와 협의가

필요한 경우가 많은데, 최적의 결과물을 내도록 그 중간에서 조율하는 역할을 하기도 합니다.

아트디렉터로서의 철학은 무엇인가요?

모든 그래픽 요소가 유저들이 봤을 때 자연스럽게 느껴져야 하고, 각 디자인의 요소들이 의도를 가지고 있는데 그 의도가 명확하게 전달되도록 만들어져야 합니다.

캐릭터는 디자인에서 행동을 예상할 수 있는 다양성이 느껴져야 하고 애니메이션 같은 행동에서 그 캐릭터의 성격이 꼭 드러나야 합니다. 배경에서는 캐릭터가 환경에 더 잘 어우러지면서 시각적으로 구분이 될 수 있어야 합니다.

아트팀 구성원들과 역할을 소개해주세요.

캐릭터와 배경 쪽에 모두 원화가 분들이 계시는데요, 디자인에 대한 구조와 그에 대한 설명을 그림으로 표현할 수 있는 분들입니다. 모델러도 동일하게 캐릭터 모델링, 배경 모델링을 하는데, 앞서 제작된 원화를 바탕으로 3D 모델링으로 구현해줍니다. 애니메이터는 모델링을 기반으로 기획에 맞게 캐릭터의 성격과 동작이 드러나도록 애니메이션을 제작하고, VFX 디자이너는 캐릭터 움직임에 필요한 이펙트를 제작하고 여러 연출에서 사용되는 이펙트를 제작합니다.

힘들 때와 보람 있을 때는 언제인가요?

원인을 알 수 없는 버그가 있을 때가 가장 괴롭고요. 결국에는 잡히겠지만 원인을 모르는 동안 굉장히 괴롭습니다. 같이

노력하는 동료들과 함께 콘텐츠를 제작하면서 쌓아가고 그걸 하나씩 오픈하면서 유저들이 즐기는 모습을 확인할 때 제일 기분 좋습니다.

게임 아트디렉터에게 필요한 자질은 무엇인가요?

아트팀은 리소스를 제작하는 팀이기 때문에 생산되는 리소스들이 게임 화면 안에서 어떻게 구현돼 보이게 할지 파악할 수 있어야 하고요.

리소스 제작 전반에 대해서 이해하고 있어야 하고 개발 일정 대비 퀄리티 산정을 예상할 수 있어야 합니다. 그리고 게임 개발 프로세스에 대한 큰 흐름을 이해할 수 있어야 협업하는 데 중요한 역할을 할 수 있습니다.

게임 분야에 취업하고자 하는 구직자들에게 현황을 알려주세요.

최근에는 기업이 원하는 인재상도 많은 변화가 있는데요. 대규모 팀보다 소규모로 팀을 구성해서 개발하는 경우가 많기 때문에 예전 같았으면 I형으로 자기 자신의 한 분야만 일을 할 수 있는 스페셜리스트가 많이 필요했다면, 요즘엔 팀이 소규모가 되다 보니까 제너럴하게 여러 가지를 다 할 수 있으면서 스페셜한 포인트가 있는 T자형 인재상으로 많이 바뀌었습니다. 그래서 게임 개발 전반에 대해서 두루 관심을 가지고 취업 준비를 하길 추천합니다. ㉠



NPC 캐릭터, 주인공이 되다

<프리 가이>

20세기에 <트루먼 쇼>가 있었다면 21세기엔 <프리 가이>가 있다. TV쇼의 트루먼은 비디오 게임 ‘프리스티’의 가이로 대체되었다. 트루먼은 TV쇼 스튜디오의 벽을 열고 세상 밖으로 나섰고, 프리스티의 가이는 사라질 위기의 게임 월드를 지켜낸다.



사진제공: 워너비즈

‘병풍’은 사랑하겠어

주인공 ‘가이Guy’는 이름 따위는 없는 그냥 ‘가이’다. 매일 아침 블루 셔츠를 차려입고 은행으로 출근한다. 늘상 같은 커피숍에서 같은 커피를 주문하고 “좋은 날 대신 최고의 날이 되세요”라는 멘트를 날리며 짐짓 행복한 듯한 미소를 날린다. 그가 일하는 직장엔 하루에도 수십 번 은행강도가 들이닥치지만 그는 그저 ‘절친’ 버디와 함께 은행 바닥에 납작 엎드려 수다나 떨 뿐이다.

보통 사람의 뻔한 하루라고 단정하기엔 뭔가 이상하다. 도시엔 강도와 폭력배들이 들끓지만 가이의 일상은 왜 어제 같이 평온한 오늘이 펼쳐지는 것일까? 이유는 가이의 세상이 비디오 게임 ‘프리스티’이기 때문이다. 현실의 세상이 아닌 게임 개발자들이 만든 게임 속 세상 프리스티. 가이는 그곳에 속해 있다.

더 정확하게 표현하면, 가이는 인공지능 NPC Non-Player Character 이다. 플레이가 불가능한 게임 속 캐릭터이자 플레이어들의 충질에 나가떨어지는 게임 속 ‘병풍’이다. 존재하지만 중요하지 않은 인물, 그러나 게임 플레이어들의 재미를 위해선 꼭 있어야 할 캐릭터이다.

영화 <프리 가이>는 NPC 가이가 사랑에 빠지고, 그것을 계기로 병풍에서 주인공이 되는, 학습을 통해 진화하는 인공지능 캐릭터로서의 여정을 보여준다.

또 다른 세상, 게임 월드

어쩌다 가이는 배경 캐릭터에서 게임 월드의 주인공이 되었을까? 이유는 ‘프리스티’라는 게임에 비밀이 있다. MIT 출신 천재 게임 개발자인 키스는 밀리와 함께 게임 캐릭터의 성장을 관찰하는 ‘라이프 잇셀프’를 개발했다. 그러나 이 게임은 세상의 빛을 보기도 전에 유명 게임 유통사 수나미에 팔린다. 수나미는 라이프 잇셀프를 출시하는 대신, 이 게임의 AI 엔진을 훔쳐

‘프리스티’라는 게임으로 출시해 성공한다. 그렇다면 프리스티와 수나미는 키스와 밀리에게 정당한 저작권료를 지불했을까? 천만에. 게임 속 세상 어딘가에 엔진을 숨겨 놓고 자신들만 돈을 벌고 있었다. 그러나 세상에 완벽한 비밀은 없고, 정의로운 밀리는 프리스티 속 라이프 잇셀프 엔진을 찾기로 한다. 이 과정에서 학습을 통해 쑥쑥 성장하는 NPC 캐릭터 가이가 밀리의 조력자가 되고, 심지어 둘은 게임 월드에서 키스를 나누기까지 한다.

스스로 학습하는 인공지능 능력을 갖춘 가이는 NPC들의 희망이다. 비록 관찰게임의 대상으로 존재하며 게임 속 세상에 머물지만, 그는 성장하고 나아간다. 그래픽으로 가려진 게임 월드를 박차고 나아가 숨겨진 라이프 잇셀프 게임으로 뛰어들고, NPC 동료들의 각성과 성장을 돕는다. 그에겐 스스로 찾은 세상, 라이프 잇셀프 게임 월드가 있다.

위기를 극복했지만 역시나 게임 속 세상에 머무는 가이. 이 지점이 <프리 가이>가 과거의 영화 <트루먼 쇼>와 다른 점이다. 미디어가 만들어낸 가짜 세상에 갇혀 쇼의 주인공이 되어야 했던 트루먼은 자신이 본래 속했어야 할 인간들의 세상으로 탈출한다. 그러나 <프리 가이>의 가이는 애초부터 자신의 세상이었던 게임 월드에 머문다. 인간과 게임 캐릭터, 진짜 세상과 게임 세상의 거리는 지구상 랜선의 길이만큼이나 멀지만, 그럼에도 불구하고 그곳이 가이의 진짜 세상이다.🎮



프리 가이 Free Guy(2021)

감독 손 레비
출연 라이언 레이놀즈, 조디 코머, 타이카 와이티티, 조 키어리

<프리 가이>의 ‘빌런’은 게임사 수나미의 수장 엔트완이다. 엔트완을 연기한 배우 타이카 와이티티는 감독으로 더 유명한 인물. 마블의 <토르:라그나로크>, <토르:러브 앤 썬더> 등을 연출했다.



알고 보면 쓸데 있는
JOB 이야기

게임도 하고 돈도 버는 직업이 있다

게임업계의 일자리는 크게 개발 직군과
비개발 직군으로 나뉘어요. 게임과 컴퓨터
언어에 대한 전문성이 필요한 개발 직군부터
비전공자라도 도전해볼 수 있는 일까지,
미래엔 더욱 수요가 커질 게임산업 직업군을
알아봐요.



기획부터 배급까지 게임 기획자

다양한 장르의 게임 제작에 관련한 실제 업무를
총괄해요. 시장조사, 타겟 설정, 스토리와
캐릭터 결정, 시스템 사양까지 게임에 관련한
기획을 만들고, 세부 담당자들과 협업해 제품을
제작하는 일을 합니다. 상품화가 결정된 게임에
대해서는 홍보의 방향과 배급까지도 관여하는
게임 전문가예요. 세부적으로는 밸런스,
레벨, 유료화, 시스템, 콘텐츠 기획자 등으로
나뉘어요.



게임의 재미를 배가시키는 게임 캐스터

스포츠 캐스터가 스포츠 중계를 하듯, 게임
캐스터는 프로게이머들의 경기를 중계하고
해설해요. 최근 유튜브, 인터넷 방송 등 다양한
플랫폼에서 인기를 얻고 있는 직군이죠.
게임에 대한 전문적인 지식을 갖추고
프로게이머와 게임 마니아들 사이에서 경기의
재미를 배가시키는 중요한 역할을 합니다.
1세대 게임 캐스터들의 대부분은 게이머나
게임 유저로 출발했어요.



시각화의 주인공 게임 디자이너

게임 기획자, 시나리오 작가가 구상한 내용을
토대로 캐릭터, 배경화면, 메뉴 아이콘,
대화창, 아이템 등 게임 월드를 시각적으로
구현해요. 세부적으로는 2D와 3D로 나뉘
도트 디자이너, 인터페이스 디자이너, 맵퍼,
애니메이터, 이펙트 디자이너 등 업무별 전문
직군으로 나뉘기도 해요. 기본적인 스케치,
디자인 능력을 갖춰야 하며 게임에 대한 이해가
 필요해요.



캐릭터와 서사를 짓는 게임 시나리오 작가

기획자와 함께 세부적인 게임 시나리오를
구성하고 개발해요. 모든 게임엔 스토리가
존재해요. 개성 있는 캐릭터를 바탕으로
플레이어들이 즐길 수 있는 이야기를 만드는
일을 하죠. 단, 완결성이 중요한 영화나
드라마의 시나리오와 달리 게임의 레벨에
맞춘 스토리 편집 능력이 중요해요. 이야기를
쓰는 능력 외에도 문학, 역사, 신화 등 다양한
방면의 지식을 갖추면 도움이 돼요.



구조의 설계자 게임 프로그래머

게임의 실제 구조를 설계하고 사운드와
그래픽 데이터를 통합해 프로그램을 완성해요.
프로그래밍에 대한 전문적인 지식이 필요해
특성화고등학교, 대학의 관련 학과를
전공하거나 아카데미 등의 전문 교육기관에서
프로그래밍 언어를 배우면 취업에 도움을 받을
수 있어요. 게임 관련 직군 중 가장 전문직에
속하며, 게임 엔진 구동과 유니티, 언리얼 등을
다룰 수 있으면 귀한 인재로 성장할 수 있어요.



취미가 직업이 될 수도? 프로게이머

게임을 직업으로 삼아 각종 대회에 출전해
승률을 올려요. 국내에서는 대기업의 프로
게임단에 소속되어 활동할 수도 있어요.
게임단의 감독, 팀원들과 함께 기술과 전략을
익히는 연습을 하고, 각종 e-스포츠 대회에
참가해요. 프로게이머가 되기 위해선 공인된
게임 대회에서 입상해야 자격이 주어져요.



유저들의 마음을 꿰뚫는 게임 마케터

게임업계의 대표적인 비개발 직군이예요.
게임산업과 이용자들을 조사해 홍보전략을
짜고 실행해요. 방송, 광고, 이벤트 등을
통해 게임을 알리고, 게임 배급사와 함께
판매전략을 수립하기도 해요. 국내의 시장을
대상으로 마케팅 활동을 펼칠 수도 있어요.
기본적으로는 광고·홍보 직군에 속하지만 게임
마케터만큼 게임에 대한 이해와 통찰이
 필요해요.



한국고용정보원 미래직업연구팀 웹진 **Beyond the WORK** ISSUE 09.

발행처 한국고용정보원 발행인 나영돈 발행부서 미래직업연구팀 팀장 박가열 발행총괄 이 랑
기획 김말주 편집 김경실 고성진 디자인 전윤신 @thepage_works 일러스트 및 이미지 셔터스톡코리아
주소 충북 음성군 맹동면 태정로6 전화 1577-7114 발행일 2022년 12월 31일 홈페이지 www.work.go.kr