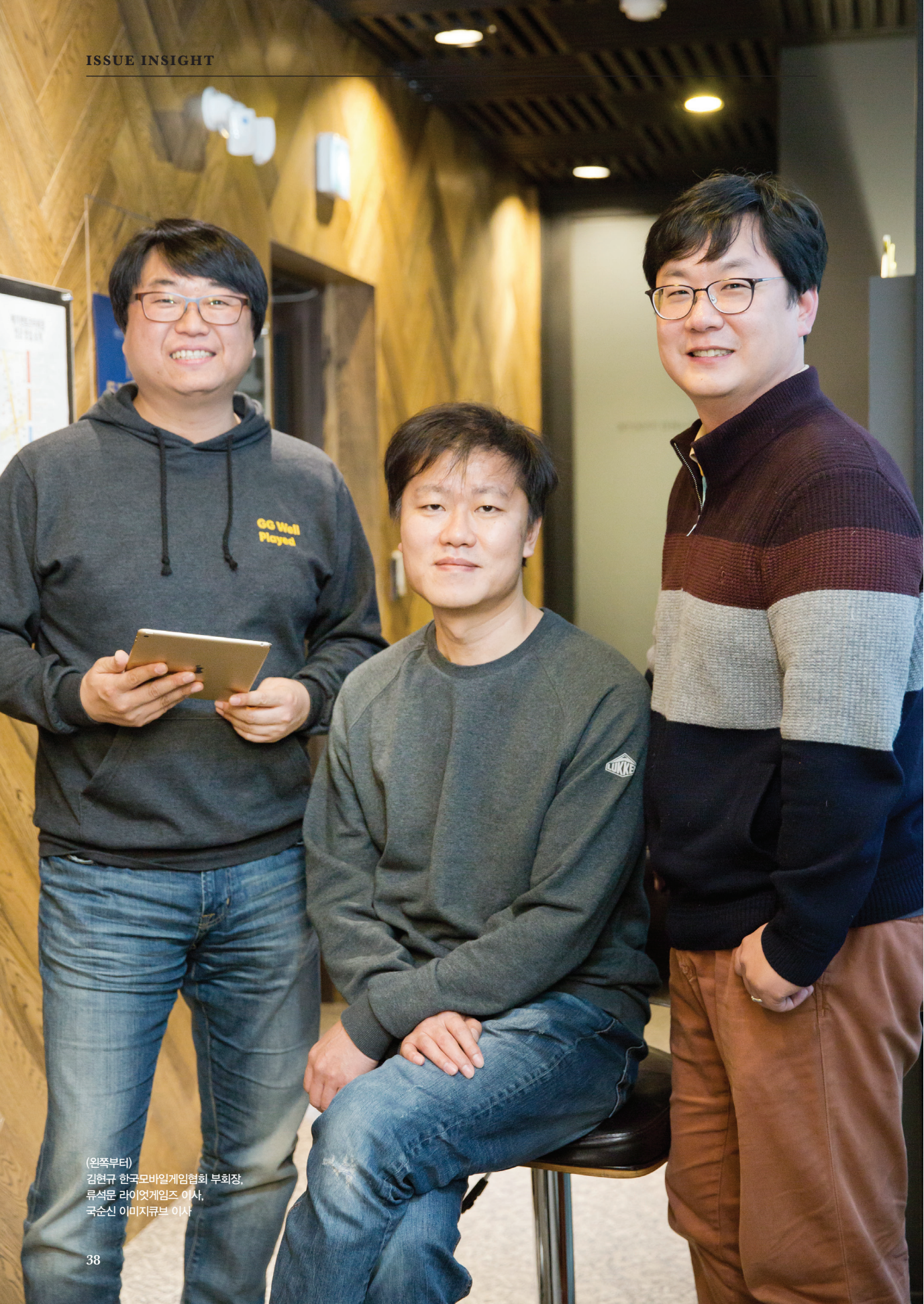




(왼쪽부터)
김현규 한국모바일게임협회 부회장,
류석문 라이엇게임즈 이사,
국순신 이미지큐브 이사

“게임은 종합 엔터테인먼트 콘텐츠... 가치 무한대”

“전 세계에서 흥행한 뮤지컬 ‘캣츠’는 지난 18년 간 30개국에서 공연해 6000억 원의 수익을 얻었다. 반면 국내 게임사 컴투스가 개발한 ‘서머너즈워’는 150개 국가에 수출해 단 3년 만에 누적매출 1조 원을 달성했다(김현규 한국모바일게임협회 부회장).” 게임이 디지털 시대 새로운 종합 예술로 각광받고 있다. 프로그래밍 단계서부터 플레이어의 몰입감을 높이기 위해 이야기를 세세히 다룬다. 영화촬영 기법이 들어가는가 하면, 오케스트라 연주가 배경음악으로 깔리기도 한다. 일방적으로 스토리를 받아들이는 것이 아니라 플레이어가 직접 참여하고, 새로운 이야기를 만들어 나갈 수 있다. 가상현실(VR) 기술이 본격화될 경우 지금까지와는 차원이 다른 경험을 제공할 수 있다. ‘엔 콘텐츠’는 게임 산업의 2017년 이슈를 되짚고, 앞으로의 가능성을 점쳐보기 위해 국순신 이미지큐브 이사의 사회로 류석문 라이엇게임즈 이사, 김현규 한국모바일게임협회 부회장과 좌담회를 개최했다.

날짜 2017년 12월 27일

좌담 김현규 한국모바일게임협회 부회장, 류석문 라이엇게임즈 이사, 국순신 이미지큐브 이사

정리 김태환 객원기자 사진 송은지

배틀그라운드 · 게임IP 흥행 돌풍

국순신 이미지큐브 이사(이하 국) __ 2017년 게임업계를 되짚어 봤을 때 인상적으로 기억에 남는 사건은 어떤 게 있나.

류석문 라이엇게임즈 이사(이하 류) __ 크게 보면 두 가지로 정리될 수 있다. 하나는 배틀그라운드(이하 배그)와 스팀(Steam)이라는 온라인 게임 유통 플랫폼이다. 기존에는 국내에서 성공한 게임이 해외로 뻗어나갔지만 배틀그라운드는 스팀을 통해 해외에서 먼저 인정받고, 나중에 한국에서 퍼블리싱(Publishing) 됐다. 두 번째는 리니지와 테라 같은 PC게임이 플랫폼을 모바일로 바꿔 성공했다는 것이다. 국내뿐만 아니라 중국의 성장이 두드러진 점도 꼽을 수 있겠다.

김현규 한국모바일게임협회 부회장(이하 김) __ 배그는 전 세계적인 센세이션을 일으켰다. PC방에서 부동의 1위를 차지하던 게임 리그오브레전드(LOL, 이하 롤)에서 배그로 왕좌가 넘어가는 시점이라고 판

단된다. 기존 롤과 같은 AOS(실시간전략시뮬레이션)과 롤플레이게임이 결합된 장르나 FPS(1인칭 슈팅 게임)는 게이머의 컨트롤 능력이 좋거나, 실력이 있어야 했다. 하지만 배그는 플레이할 때 컨트롤 외에도 운과 전략, 해프닝 덕분에 살아남기도 한다. 그러다보니 상대적으로 진입장벽이 낮고, 여성과 초보도 배그를 쉽게 접할 수 있었다.

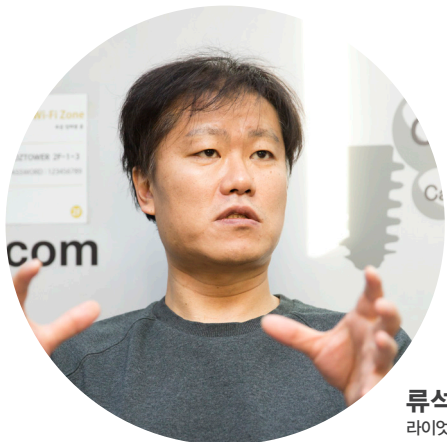
국 __ 게임 외적인 시각으로 배그를 바라봤을 때 어떤 특징이 있나?

류 __ PC의 사양이 굉장히 높아야 제대로 즐길 수 있다. 이는 결국 컴퓨터 구매를 유발하고 PC방 신규장비 투자로 이어진다. 게임을 즐기는 진입 장벽도 상당히 낮다. 롤의 경우 플레이어가 재밌게 하기 위해선 최소 200시간을 투자해야 한다. 하지만 배그는 수십 명이 함께 플레이하고 음성채팅이 지원된다. 또래끼리 이야기하며 즐길 수 있는 콘텐츠가 풍부하다. 기

존 게임은 자신의 실력만으로 잘해야 했지만, 배그는 더욱 즐기면서 플레이하게 된다.

국 __ 얼마 전 인도를 방문했는데, 현지인들이 먼저 배그에 대해 물어왔다. 터키 이스탄불 PC방에 가니 배그 팝업이 세워져 있었다.

류 __ 라이엇게임즈 본사가 있는 산타모니카 사무실에는 PC방이 있다. 직원들이 늘 롤을 플레이했



류석문
라이엇게임즈 이사

는데 어느 날 가보니 배그만 하고 있었다. 스캇 갤브 CTO(최고기술책임자)는 만나자마자 30분간 배그 이야기만 했다. 게임에 등장하는 청바지 숏팬츠를 샀다는 얘기도 했다. 라이엇 직원들은 수천 시간 게임하는 사람들인데도 배그를 엄청 즐기는 모습을 확인할 수 있었다.

김 __ 배그를 통해 e스포츠가 부각될 것이다. 지금까지 게임사들이 간과했던 게, 게임 실적이 부진할 때 e스포츠로 부활시키려는 시도를 했다. 이는 잘못된 판단이다. 게임이 성공해야 e스포츠를 생각할 수 있다. 선 게임 흥행 후 e스포츠 흥행의 방식이 되어야 한다. 거꾸로 e스포츠를 통해 재미없는 게임을 살린다는 생각은 위험한 발상이다.

류 __ 재미없는 콘텐츠로 마케팅 투자를 많이 하

면 단기적인 효과는 보이지만 추세적으로 하락한다. 실제 대규모 대회를 개최하면 반짝 효과는 나타난다. 그럼에도 업체들이 단기적 성과에 연연하다보니 아주 큰 이벤트나 마케팅을 하려 한다. 거기에 많은 비용을 쓰고 게임 자체에는 투자를 하지 못하는 문제가 나타난다. 이를 경계해야 한다.

국 __ 2017년에는 특히 지식재산권(IP) 활용 게임이 성공했다. 여기에 대한 의견도 궁금하다.

류 __ 콘텐츠의 힘이라고 생각한다. 게임 구동을 모바일로 하느냐 PC로 하느냐는 사용자 경험을 어떻게 제공할지의 차이일 뿐이다. 꼭 하나에서만 국한되진 않는다. 좋은 콘텐츠를 만들어놓으면 플랫폼에 최적화시켜 제공하면 된다. 콘텐츠가 좋으면 어떤 플랫폼이든 진출이 가능하다는 것을 보여준 사례가 리니지와 테라다. 반대로 모바일 게임을 PC로 이식해 성공하는 사례도 충분히 나타날 수 있다. 실제 중국에서는 라이엇게임즈 IP를 가져가 최고의 모바일 성공 사례를 만들었다. 각자 개발사들이 게임을 하나 만들고 거기서 수익이 나면 완전히 다른 형태의 게임을 만드는 게 아니라 연계성을 가지고 콘텐츠 영향력을 넓혀 나가야 한다. 즉, 콘텐츠 자체에 대한 투자를 많이 해야 한다. 라이엇의 경우 콘텐츠 세계관을 만드는데 엄청난 투자를 한다. 기존 세계관을 바탕으로 계속 재정립 해나간다. 플레이를 넘어서 콘텐츠 생산업체라는 가치관을 가져야 한다.

김 __ 라이엇의 롤 외에도 많은 사례가 있다. 블리자드엔터테인먼트의 '워크래프트' 게임과 유비소프트의 '어쌔신크리드'는 영화화됐다. IP는 문화산업의 근간이다. 특히 하나의 장르에 국한되지 않고 문화산업 전반과 교류하며 성장해 나갈 수 있다. '음양사'라는 게임은 일본 IP를 가지고 중국에서 개발하고 한국에서 서비스됐다. 앞으로 이런 케이스가 충분히 나올 것이다. 이를 정부가 인지하고 민간업체와 협력해야 한다. 네이버는 웹툰을 게임화하고 있다. 유명 웹툰 마음의 소리, 덴마, 외모지상주의, 복학왕 등을 보는

웹툰 유저를 게임 쪽으로 끌어들이고 있다. 이런 것들을 좀 더 적극적으로 장려해 나가야 한다.

국 __ 이전 모바일 게임 광고 트렌드를 보면 유명 배우가 게임홍보를 했다. 하지만 리니지나 테라는 마치 "나야, 내가 왔어"라고 자신감 있게 말하는 느낌이 었다. 모델에 기대는 것이 아니라 게임 자체의 귀환인 셈이다. IP의 힘이 있으니 제품이 부각되고 메시지를 전달하는 흐름이 바뀐다는 걸 느꼈다. 실제로 과거에는 모바일게임 회원가입이 30만 명 수준만 돼도 대박이라고 생각했다. 하지만 최근에는 프로모션 론칭 자체가 달라져 100만 명 단위가 돼야 흥행했다는 평가를 받는다. 게임이 마이너리티 집단이 취미삼아 즐기던 구조에서 남녀노소 가리지 않고 참여할 수 있는 환경과 문화가 조성된 것 같다. 시장 자체의 파이는 확실히 커졌다.

국 __ 2018년에도 PC방에서 게임을 즐기는 게이머들이 늘어날 것이라고 보는지?

류 __ 배그 상승세를 봤을 때 당연히 지속적으로 늘어날 것이다. 이는 경쟁사 입장에서 긍정적이다. 단순히 시장에서 1위를 계속하는 것보다 전체 시장규모가 커져 예전 1등 때보다 더 많은 것들을 가져올 수 있게 된다. 실제 블리자드엔터테인먼트가 '오버워치'를 내놔서 때 당시 1위였던 롤 점유율이 떨어지



김현규
한국모바일게임협회 부회장

국순신
이미지큐브 이사



는 게 아닌가 걱정을 많이 했다. 하지만 내부 자료를 검토해 보니 전반적인 게이머들의 PC방 방문 규모가 커졌다. 점유율이 내려가도 수익이 그전과 별 차이 없었다. 오버워치 10만 하다 질리면 롤 한판 할 수도 있는 거다. 긍정적이다.

김 __ 역시 가장 중요한 건 재미다. 게임이 재밌다면 시장이 커지게 된다. 롤이나 오버워치, 배그 외에도 다양한 PC 온라인 게임들이 있다. 프로젝트TL(더 리니지)도 출시를 기다리고 있다. 배그를 포함해 PC방 문화로 더 좋은 전망이 나타나지 않을까 생각된다.

국 __ 여담이지만, 배그 개발사 블루홀이 한때 매각설이 나올 정도로 어려웠다. 그리고 배그는 사내에서 주목받지 못한 팀에서 만든 게임이다. 근데 대박이 났다.

김 __ 오버워치도 블리자드에서 버린 게임이었다. 블리자드 내에서 신경 안 쓰는 '팀포트리스'에서 만들었다. 오히려 회사 입장에서 신경 많이 쓴 작품은 게임쇼에 나가서 성과가 저조했다.

류 __ 네이버 라인서비스가 일본에서 대박이 났다. 성공 요인 중 하나로 한국에서의 간섭이 없었다는 것이다. 배그가 딱 그 모양이다. 제일 중요한 건, 정말 게임 좋아하는 사람들끼리 주도권을 갖고 의사결정을 빨리 해서 만들어야 재밌는 게임이 나온다는 것이다.

중국 사드 문제로 중소형개발사 '위기'

국 __ 중국 사드 문제로 모바일 게임을 개발사들의 손실이 큰데 제대로 된 지원을 못 받는 것 같다.

“게임개발사들이 개발에만 집중하기 어려운 환경이다. 해보지 않았던 서비스 제공과 유저 모객, 마케팅 분석 등 모든 걸 다해야 하는데 그걸 할 수 있는 인원이 없다. 이런 부분에서 개발사가 온전히 개발에만 집중할 수 있도록 플랫폼을 만드는 것이 필요하다.”

김 __ 영화의 경우 영화산업발전기금 1%를 떼서 400억 원가량 재원이 모인다. 이를 지원해 숨통이 트인다. 하지만 게임의 경우 게임산업진흥자금이 없다. 때문에 정부에서 사드와 관련한 게임업체들의 피해를 인지하고 있음에도 도와줄 방법이 없다. 문화체육관광부가 게임산업을 담당하지만 기업간접운영자금 지원은 또 중소벤처기업부에서 나온다. 본격지원을 결정하려면 기획재정부, 산업통상자원부 등과 모두 협의해야 하는데 이게 어렵다.

국 __ **사드로 인해 타격을 입은 게 케이팝, 영화 등 문화산업 전반이 해당된다. 그럼에도 게임업체들 피해가 유독 큰 이유가 있는가.**

류 __ 중국 시장은 중국정부가 허가하지 않으면 퍼블리싱 자체가 원천 차단된다. 콘텐츠를 판매하기 위해 투자된 비용을 게임 출시한 뒤 현금화해야 하는데 판호가 나오지 않아 무산된다. 이렇게 되면 투자 비용을 한 푼도 못 건진다. 그렇다고 판호를 재신청해 받을 수 있다는 보장도 없다. 모바일 게임의 경우 주기가 빨라 몇 달만 지나도 비용회수가 안 된다. 결국 프로젝트 자체가 취소되고, 회사가 통째로 사라져버릴 수밖에 없다.

김 __ 중국시장에 진출하려면 현지 대형퍼블리셔와 계약해야 한다. 하지만 좋게 끝난 스토리가 거의 없었다. 특히 계약을 체결해놓고 파산한 경우가 많다. 개발자들을 뽑고 개발을 마감한 뒤 서비스를 제공하는데 운영자금을 못 받는다. 정부사업도 아니니 구제를 받을 수도 없다. 긴급자금을 지원해도 콘텐츠를 개발하는 동안은 매출이 없다. 결국 자기자본잠식에 들어가게 된다. 한국모바일게임협회 법률자문을 맡은 로펌에서 2017년만큼 게임사 파산신청이 많이 들어온 적도 없다는 얘기를 했다. 암살이 아니라 현실이다.

국 __ **2017년 대형 게임 등장으로 희망적이라는 이야기와 사드 문제로 중소기업사들이 힘들다는 상반된 얘기가 나왔다. 사드 외에 게임사들이 힘들었던 점들이 무엇이 있나.**

김 __ 게임업계 전체 매출 중 80% 정도가 대형사 3N(엔씨소프트, 넥슨, 넷마블)이 차지하고 있다. 잘되는 회사가 더욱 잘되는 구조로 정착됐다. 양극화가 심하다. 이렇게 되니 실질적인 고용창출을 유발하는 중소기업은 더욱 어렵다. 직원이 수십 명이나 되는데 분기 매출이 1억 원도 안 나오는 사례도 많다.

류 __ 시장의 규모 자체는 커졌다. 일반인들은 “스마트폰에서 이렇게 간단하게 하는데 만들 때 얼마 안 들어가야”라고 생각한다. 하지만 개발 비용은 상상 이상이다. 개발만 하면 모르겠는데 마케팅 퍼블리셔 비용이 너무 커졌다. 예를 들어, 모바일 게임을 론칭해 2주 내 개발비를 회수 못하면 그 회사는 어려워지게 된다. 그 이상 가면 투자비용이 수익을 넘어선다. 경쟁구도 자체가 자본 많고 투자자력이 되는 회사는 투자해서 계속 가져올 수 있는 구조로 바뀌었다. 새로운 업체가 진입하려면 진입장벽이 높아 들어갈 수가 없다. 시장 자체가 너무 기울어져 있다.

국 __ **이런 상황에서 게임 개발사에게 도움 되는 제도나 개선책을 듣다면 어떤 것이 있나.**

류 __ 개발자 입장에서 생각했을 때, 특히 장비 비용이 만만치 않다. 예를 들어 렌더링(3차원 화상 구현) 전용장비 같은 경우 작은 개발사가 감당하기 어렵다. 하긴 해야 하는데, 100% 성공을 장담하지 못하니 투자가 어렵다. 클라우드 서버 사용 비용도 결코 싸지 않다. 만일 게임이 성공해 이용자 규모가 커지기 시작하면 비용 부담이 힘들다. 이런 부분에서 실질적 도움이 필요하다. 공짜까진 아니더라도 지금보다



엔콘텐츠는 게임 산업의 2017년 이슈를 되짚고, 앞으로의 가능성을 점쳐보기 위해 류석문 라이엇게임즈 이사, 국순신 이미지큐브 이사, 김현규 한국모바일게임협회 부회장과 좌담회를 개최했다(왼쪽부터).

저렴하게 플랫폼을 이용하도록 해줘도 중소기업체들의 리스크가 감소할 것이다. 마케팅에서도 일정부분 조정이 필요하다. 미국 메이저리그의 경우 부자구단이 비싼 선수 모두 다 데려가지 못하도록 제약을 둔다. 이처럼 일정부분 배타적인 요소를 도입해 과도한 경쟁이 일어나지 않도록 조정해야 한다.

김 __ 모바일 고정플랫폼에 드는 비용도 만만치 않다. 등록을 한 뒤 일정 수수료를 지불해야 한다. 무엇보다도 개발사들이 개발에만 집중하기 어려운 환경이 된 것이 가장 큰 문제다. 해보지 않았던 서비스 제공과 유저 모객, 마케팅 분석 등 모든 걸 다 해야 하는데 그걸 할 수 있는 인원이 없다. 이런 부분에서 개발사가 온전히 개발에만 집중할 수 있도록 플랫폼을 만드는 것이 필요하다. 이르기 위해서는 정부와 더불어 민간기업, 학계, 콘텐츠 플랫폼 등이 협력을 통해 전략을 수립해 나가야 한다.

국 __ **2018년 생존방식을 찾아야 할 것 같다. 어떤 전략을 가져야 게임업계가 생존할 수 있을까.**

김 __ 북미와 중국, 일본, 유럽 등 메이저 시장이 있고, 터키나 인도, 동남아 지역과 같은 그 외 지역이 있다. 하지만 최근 비 메이저 시장이 메이저급으로 뜨

고 있다. 중소기업사들 입장에선 여길 뚫어야 한다. 다만 해외지역에서는 페이먼트(지불) 수단이 중요하다. 우리나라처럼 결제 시스템이 잘 갖춰져 있지 않다. 이와 함께 유저인터페이스(UI), 테스트검수(QA) 등에 대한 문제도 나타난다. 현지화가 필요하다.

류 __ 실패사례를 살펴보면 대기업만 감당할 수 있는 마케팅 비용을 중소형사가 같이 경쟁하는 게 문제다. 확률이 낮을 수밖에 없다. 성공사례가 소개되는 경우를 보면 거대시장을 공략했을 때다. 그 모델을 따라가다 보니 실패할 확률이 더 높아진다. 현실에 맞게 체제를 키울 수 있는 진출 전략이 필요하다. 개별시장은 작아도 합치면 큰 시장이 되는 곳에 집중 투자하고, 여기에 정부가 지원해야 한다.

김 __ 아울러 VR콘텐츠 활성화를 통한 미래 먹거리 발굴도 필요하다. 얼마 전 인천 송도에 있는 VR 체험장 ‘몬스터VR’을 가봤다. 중국과 협업을 통해 다양한 VR테마파크를 만들 수 있겠다는 생각이 들었다. 특히 중국은 어트랙션 장비나 스마트폰을 잘 만든다. 우리나라는 VR게임 관련 콘텐츠를 만들고, 중국은 장비와 부지를 지원해 VR테마파크를 만들어 나간다면 또 하나의 문화산업 교류의 물꼬를 틀 수 있지 않을까 싶다. ❶