

클래식과 게임의 '꼭 필요했던' 만남 - 혁신기업 '플래직' 진솔 대표

글 방송연 기자(earny00@gmail.com)

'차세대 혁신기업의 창립자', '한국 클래식계의 외연을 확장하는 모험가' ... 여러 수식이 가능하겠지만 직접 만난 그는 무엇보다도 견실한 음악인이자 성실한 '덕후'였다. 게임과 클래식의 매력적 만남을 성사시킨 콘텐츠 기업 ㈜플래직의 진솔 대표와 함께 대중문화산업 IP와 기존 예술형식의 융합이 가져올 미래에 대해 이야기해 봤다.

게임IP와 클래식의 결합이 일군 새로운 산업예술의 첫발

진솔 대표는 음악가 집안에서 태어나 한국예술종합대학을 졸업하고 해외유학을 떠나 독일에서 공부한 뒤 돌아온, 전형적인 '정통 음악인'처럼 보인다. 그런 진 대표가 평범하지 않은 길을 선택하게 된 계기는 무엇일까. "‘테두리’만 보면 저는 전형적인 클래식 음악인이었어요. 하지만 하고 싶은 일은 모두 시도하며 그 테두리 안에서 비교적 자유분방하게 살았던 것 같아요. 덕분에 취미도 많았어요. 게임에 빠진 것도 그런 성향 덕분이었죠."

30대 초반인 진솔 대표의 학창시절, 국내에서는 게임문화의 대대적 확산과 함께 PC방 붐이 일어났다. "그 때는 다 그랬잖아요. <스타크래프트>를 플레이하겠다며 PC방에서 밤새고요. 저도 그랬거든요." 이때부터 이미 게임 마니아였다는 진 대표가 게임을 자신의 전문 분야인 클래식과 결합하기로 마음먹은 것은 대중문화 특유의 강력한 팬덤 현상에서 새로운 가능성을 엿보았기 때문이다. "제가 게임 '덕후'인 만큼 다른 덕후들의 마음을

잘 알거든요. 영화나 드라마 팬들에 비해 게임 팬들은 더욱 오랜 기간 특정 작품에 대한 강한 애정을 유지해요. 이들의 마음을 사로잡을 수만 있다면 플래직도 지속 가능성이 있겠다고 생각했어요."

게임 마니아 관객들을 언제나 만족시키기란 쉬운 일은 아니라고 대표는 털어냈다. "원작 게임을 좋아하는 관객들 특유의 공연 감상 포인트가 있어요. '이건 상점에 들어가면 나오는 음악이야', '이 곡은 로그인 화면에서 나오는 곡이야'라며 각자의 구체적 게임 경험을 토대로 공연에 공감하는 거죠. 이런 관객들은 게임을 직접 플레이하며 원곡을 수백 수천 번씩 들어봤던 분들이기 때문에 조금이라도 원곡과 다르게 연주하면 바로 알아내곤 하세요."

진 대표는 게임에 대한 관객들의 애정 어린 경험을 현실에 공연이라는 형태로 표현하는 일에서 보람을 찾고 있다. "현재 저희는 관객들이 직접 오케스트라 지휘를 체험할 수 있는 '컨덕트 어스' 콘텐츠도 운영하고 있어요. 컨덕트 어스 참가자들은 좋아하는 게임 음악이 자신의 손에서 흘러나오는 체험을 통해 큰 감동을 느끼곤

해요. 이런 모습에서 뿌듯함을 느끼고 있어요.”

진솔 대표는 게임IP와 클래식의 만남이 이처럼 관객에게 큰 즐거움을 선사할 뿐만 아니라 클래식 음악가들에게도 현실적인 도움을 줄 수 있다고 말한다. “다른 업계와 마찬가지로 클래식 음악가들 사이에서도 인력 과잉, 경력 인플레이션으로 인한 일자리 고민은 똑같이 커지고 있어요. 게임IP가 가진 시장 확대의 힘이 이 고착된 상황에 변화를 일으킬 수 있다고 생각했어요.”

그가 보기에 게임 음악과 클래식의 만남은 필연적으로 찾아올 흐름이기도 했다. “아직도 국내엔 정통 클래식만 고집하는 오케스트라가 있기도 해요. 그렇지만 해외 클래식계에서 시작한 영화 및 드라마 OST 공연 형태가 결국 국내에서도 보편화되는 것에서 알 수 있듯이, 클래식 음악계에도 끊임없이 변화는 찾아와요. 게임IP와 클래식의 결합 역시 느리게나마 당연히 찾아올 트렌드였고 클래식은 그런 흐름을 조금 빨리 포착한 셈이죠.”

‘최초 답사자’로서 느끼는 고충과 보람

게임과 클래식의 결합이라는 과감한 시도에 대한 주변의 반응은 세대별로 달랐지만 대체로 호의적이었다. 예상 밖의 경직된 태도를 보인 것은 오히려 함께 음악계에 몸담고 있는 비슷한 연령대의 동료들이었다고 대표는 말했다. “어릴 때부터 클래식 교육을 받은 제 또래들은 자기 의견을 쉽게 말하지 않는 습관이 몸에 배었어요. 그래서인지 업계에 찾아온 변화에 대해 쉽게 판단을 내리거나 말하지 못하는 것 같아요. 클래식계는 그만큼 보수적인 세계예요. 실기시험에 짧은 치마를 입었다는 이유로 F를 받은 학생의 사례가 있을 정도니까요.”

진솔 대표는 게임에 대한 애정, 그리고 클래식계에 대한 문제의식을 공유하는 몇몇 지인들과 함께 클래식 사업을 시작했다. 그렇지만 전인미답의 영토를 개척하는 일은 역시 어려웠다. “이전까지는 어떤 사업자도 나서지 않았던 영역이기 때문에, 게임계와 공연계를 막론하고 공연 기획 방안을 구체적으로 세울 수 있는 사람이 없었어요.”

해외로 눈을 돌려도 마땅한 해법이 보이지는 않았다. “외국에 비슷한 유형의 기업들은 존재하지만 그들의 내밀한 속사정은 전혀 공개되지 않아요. 당연히 내부 전략이나 운영방식 등을 참고할 방법도 없죠.” 저작권 계약을 위해 게임 기업들과 접촉했을 때도 혼란은 계속됐다. 기업마다 저작권 관리 체계가 전부 달랐고 음원 및 영상의 취급 부서마저 각각각색이었기 때문이다. 그렇다고 하여 결코 소홀히 할 수 있는 문제도 아니었다. 합법적 사업을 벌이겠다는 양심은 물론이거니와 ‘업계 최초’로서 그릇된 전례를 남겨선 안 된다는 인식이 강했기 때문이라고 대표는 말한다.

“국내 공연 시장은 성공사례를 그대로 답습하려는 경향이 강해요. 문제는 저작권법 위반까지 그대로 따라한다는 점이에요. 규모가 큰 업체들조차 저작권 규

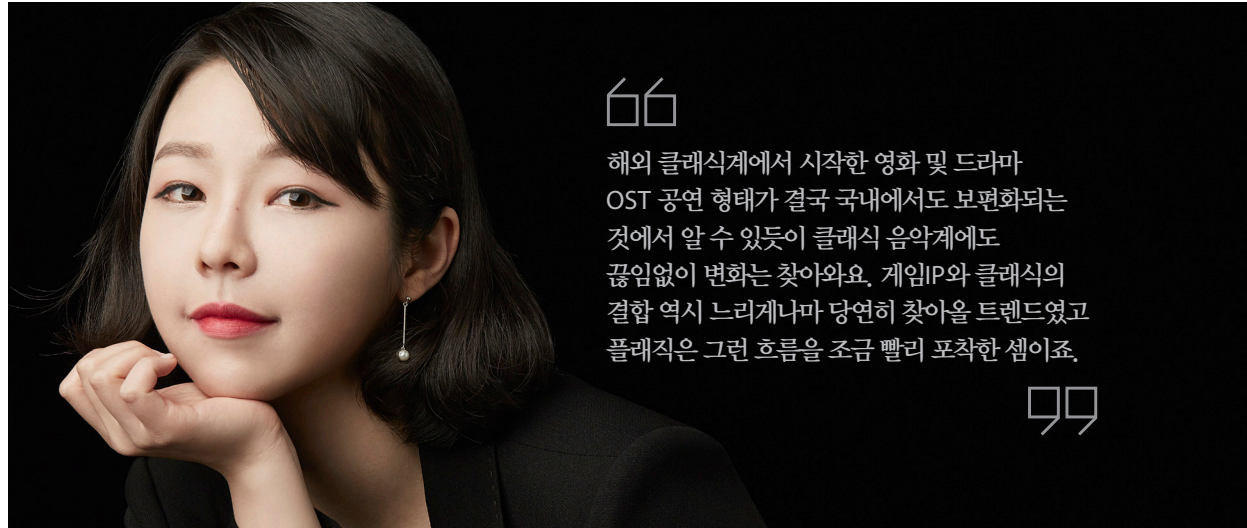


정을 정확히 모른 채 그저 성공을 거둔 공연의 외적 형태만 벤치마킹하는 데 여념이 없을 때도 있고요.”

진솔 대표는 음악계와 콘텐츠 업계의 IP융복합 시너지가 온전히 발휘되기 위해서는 저작권 보호가 우선적으로 강화돼야 한다고 힘주어 말한다. “이미 드라마, 영화 OST 공연 쪽에서는 저작권이 무시되는 사례가 많아

요. 게임 공연에서만은 저작권을 분명히 지키는 관행을 만들기 위해 게임 기업들과 협조해 관련법을 정확히 지키는 데 힘쓰고 있습니다.”

한편 ‘업계 최초’이기에 겪어야 했던 어려움은 또 있었다. 시장가격이 존재하지 않는 까닭에 계약을 체결할 때 비용 협상에 매번 난항을 겪어야만 했던 것이다. 심



〇〇

해외 클래식계에서 시작한 영화 및 드라마 OST 공연 형태가 결국 국내에서도 보편화되는 것에서 알 수 있듯이 클래식 음악계에도 끊임없이 변화는 찾아와요. 게임IP와 클래식의 결합 역시 느끼게나마 당연히 찾아올 트렌드였고 클래식은 그런 흐름을 조금 빨리 포착한 셈이죠.

〇〇

지어 무료 공연을 요청하는 업체도 있었다. 아직 뚜렷한 이력이 없는 기업이었고 전례가 없는 시장이었으니 탈 할 일도 아니었다. “결국 제가 지휘자로서 경력을 쌓을 때와 마찬가지로 클래식도 꾸준히 무대에 올라 인지도를 올리는 것 외엔 달리 방법이 없었어요.” 크고 작은 공연을 가리지 않고 꾸준히 기업 레퍼런스를 쌓은 진 대표의 노력은 빛을 발했고 클래식은 출범 이후로 꾸준한 성장곡선을 그리고 있다. “여러 활동으로 언론에 노출되고 천천히 기업들의 눈에 띄기 시작한 이후로 성남시, 불리자드 코리아 등 국내외 기관 및 기업과 연계해 많은 공연을 펼치고 있어요. 사업 초반에는 워낙 수익 창출이 어려웠던 탓도 있지만 성장률로만 보면 1년 새 약 1000%를 기록할 정도로 빠른 성장이 이뤄지고 있습니다.”

객석이 무대를 위로하다

꾸준한 관객 감소는 클래식계의 오랜 고민이다. 그런 차원에서 대중문화인 게임을 클래식에 결합한 클래식의 사업은 클래식 관객 유치를 위한 바람직한 대안처럼 보인다. 게임계의 넓은 소비자층을 클래식 관객으로 만드는 좋은 계기가 될 수 있기 때문이다. 그러나 진솔 대표에

따르면 게임과 클래식의 결합이 가지는 의미는 그 이상이다.

“클래식에 대한 대중의 인식과 평판은 이미 충분히 긍정적이예요. 그런 대중의 유입을 막는 것은 오히려 클래식 음악가들의 태도예요. 클래식계는 아직 관객에게 경직된 형태의 ‘예절’과 ‘수준’을 요구하고 있어요. 접근성이 떨어지니 관객이 줄어들 수밖에요. 클래식의 전통적 가치를 바닥에 내려놓지 않는 선에서 게임IP의 도입으로 관객의 입맛에 맞는 공연을 내놓아야 한다고 생각해요.”

진솔 대표는 게임IP와 클래식의 결합이 관객뿐 아니라 연주자의 경험까지 풍부하게 해주는 효과를 지닌다고 설명했다. 진 대표는 “게임 음악 공연을 하면 연주자들은 처음엔 ‘내가 이런 걸 해도 되나?’하고 생각하다가도 가득 찬 객석을 보며 이내 기쁨을 느끼고는 해요. 객석이 무대를 위로하는 거예요. 이런 긍정적 경험이 클래식계의 ‘새로운 시도’에 대한 음악가들의 마음을 열어주는 것 같아요.”라고 말한다.

진솔 대표는 이런 점진적 변화가 클래식 시장에서 IP융합을 통한 새로운 성장의 모델이 될 것으로 기대하

고 있다. 그는 “그런 효과를 더 많이 얻기 위해서라도 앞으로도 좋은 음악 IP를 지닌 회사들과 더 많은 공연을 벌일 예정”이라는 포부를 밝혔다.

그렇다면 진솔 대표 개인이 성취하길 바라는 ‘꿈의 공연’은 무엇일까. “몇가지 희망사항이 있어요. 하나는 저와 동료들의 음악적 욕심을 최대한 만족시킬 수 있는 공연을 하고 싶다는 것이고, 다른 하나는 전 세대가 공감할 수 있는 가족 공연을 해보고 싶다는 마음이에요.”

두 가지 꿈을 이루기 위해 진솔 대표가 마음에 품고 있는 게임 IP는 각각 일본 ‘스퀘어 에닉스’사의 ‘파이널 판타지’와 ‘닌텐도’사의 여러 작품들이다.

대표는 “파이널 판타지는 워낙 멋진 음악을 가지고 있어서 한 사람의 지휘자로서 늘 공연해보고 싶었어요. 최근 들어서는 닌텐도의 음악에 관심이 가요. 대표적인 프랜차이즈인 ‘마리오’만 해도 좋은 음악이 많아요. 게다가 마리오 OST에는 성인들도 추억을 가지고 있죠. 마리오와 함께 포켓몬스터 같은 현세대 작품의 음악도 함께 연주한다면 전 가족이 함께 즐길 수 있는 진정한 의미의 가족음악회가 될 것 같아요. 저희 공연으로 세대 간 소통이 이뤄진다면 관객은 물론 연주자들도 행복할 것 같습니다.”라고 말했다.

더불어 클래식은 동양의 정취를 담은 대규모 게임 음악 공연에 대한 희망도 가지고 있다. 진 대표는 “국산 MMORPG 게임 ‘바람의 나라’의 음악을 언젠가 공연하고 싶어요. 아직까지는 ‘바람의 나라’ 삽입곡들처럼 동양 색채를 가진 게임음악을 큰 규모로 공연한 사례가 없다고 알고 있어요. 국악 음악가 분들과 함께 멋스러운 무대를 만들 수 있다면 ‘우리 것’을 해외에 각인시키는 계기가 될 것 같습니다. 특히 동양인 지휘자가 직접 공연한다는 점에서 해외 시장에서 더 큰 의의를 지니는 공연이 될 거예요.”라며 아직 해외에 진가를 보이지 못한 우리 콘텐츠의 맛을 알고 싶다는 희망을 전했다.

①

〇〇

클래식의 전통적 가치를 바닥에 내려놓지 않는 선에서 게임IP의 도입으로 관객의 입맛에 맞는 공연을 내놓아야 한다고 생각해요. (...) 이런 긍정적 경험이 클래식계의 ‘새로운 시도’에 대한 음악가들의 마음을 열어주는 것 같아요.

〇〇