



개최도시 샌프란시스코만큼이나 활기 넘친 게임개발자컨퍼런스

전세계 게임 개발자들을 위한 행사인 게임개발자컨퍼런스(Game Developers Conference, 이하 GDC) 2005가 지난달 7~8일 이틀간 미국 샌프란시스코에서 개최됐다. 새로운 개최 도시인 샌프란시스코만큼이나 다양하고 활기가 넘쳤던 이번 컨퍼런스에서는 게임산업의 미래를 엿볼 수 있는 발표가 많이 있었다.

글 김정공 한국소프트웨어진흥원 책임

GDC2005는 새로운 개최 도시인 샌프란시스코만큼이나 다양하고 활기가 넘쳤다. 참가자들은 다소 지루한 도시인 산조세보다 훨씬 다양한 엔터테인먼트와 참가자들끼리 다양한 방식으로 어울릴 수 있는 기회를 제공하는 이 도시를 좋아했다. 흥미롭게도 게임 산업의 미래도 이와 결코 무관하지 않다는 것을 발견할 수 있었다.

이번 컨퍼런스의 주요 발표자들과 강사진들은 향후 게임산업의 미래에 대해 몇 가지 공통적인 견해를 피력했다. 유비쿼터스 환경에 따라서 연결성이 게임 서비스의 중요한 성공 요소로 떠올랐으며, 게임산업은 디지털 엔터테인먼트 산업을 주도할 수 있는 좋은 기회를 맞이하고 있다고 지적했다. 게임이 강력한 멀티미디어 기능을 통해 더욱 대작화하고 이에 따라 비용이 증가함에 따라 게임개발사들은 다양한 리소스를 효과적으로 관리해야하는 과제를 안게 됐다. 한마디로 이제 사람들은 언제 어디서나 다양한 방식으로 더욱 실제 상황과 같은(혹은 그 이상의) 흥미진진한 게임을 즐기고 싶어하고 게임산업 종사자들은 이들의 욕구를 충분히 채워줘야 한다는 것이다.

PC·콘솔간 온라인게임 플랫폼 경쟁 본격화 전망

마이크로소프트(MS)의 X박스 담당 부사장인 J 앨러드는 Keynote Speech를 통해 향후 엔터테인먼트 시장의 미래를 'HD시대'로 규정하고, "이러한 환경에서 게임이 HD엔터테인먼트를 주도할 것"이라고 단언했다. 그는 "게임시장의 환경이 3D에서 HD로 변하면서 온라인과 고객맞춤(Customization)은 이제 필수적인 요소가 됐으며, 향후 게임은 Mass 엔터테인먼트에서 Personal 엔터테인먼트로, 멀티플레이어에서 멀티플랫폼으로 진화할 것"이라고 말했다.

그는 "온라인 서비스는 게이머들이 자신들의 개성을 표현하는 채널이므로 게이머간 또는 게이머와 개발사간의 커뮤니케이션과 아이템 거

레 등의 다양한 활동을 활성화할 것"이라고 말했다. 예를 들어 X박스는 온라인 서비스에서 'Gamer's card'라는 창을 통해 게이머는 개인의 신상과 레이싱게임에서 운전 중인 차의 제원을 밝히고 차를 업그레이드 하기 위한 각종 아이템을 거래하기 위한 서비스를 X박스가 직접 제공할 것이라고 밝혔다. 나아가 그는 이 카드에 게이머가 즐기는 다른 타이틀을 명시해 레이싱게임을 즐기다가 자신이 보유한 액션 타이틀을 보유한 친구를 발견하고 그 타이틀로 옮겨가며 온라인 상에서 X박스 타이틀을 지속적으로 즐기도록 유도하는 고객유지(retain) 전략을 구사하겠다고 밝혔다.

한편 그는 다가오는 HD시대에 게임이 HD엔터테인먼트의 주요 부문이 될 것이라고 주장하며 멀티미디어의 중요성과 다른 엔터테인먼트 분야와의 긴밀한 협력을 강조했다. 알라드의 발표 중에 할리우드의 유명한 영화 제작자이자 감독인 제임스 카메룬은 화상을 통해 엔터테인먼트 산업에서의 게임의 역할을 강조하며 "앞으로 제작할 영화 개봉과 함께 게임을 출시해 상호작용을 촉진할 것"이라고 말했다.

이러한 X박스의 온라인 서비스 전략에 따라 PC 온라인게임 중심의 우리나라의 게임산업은 주요 시장에서 기회와 위기를 동시에 맞이하는 중대한 국면에 진입할 것으로 보인다.

이번 컨퍼런스를 통해 발표된 MS의 전략은 우리나라 PC 온라인게임 기업들의 비즈니스 모델이 결국 옳다는 것을 확인해 준 셈이다. 그러므로 우리나라 PC 온라인게임 기업들은 다양한 온라인 서비스 경험을 바탕으로 시장을 주도할 수 있는 기회를 맞이했다. 예를 들어 MS의 주도로 앞으로 선진국의 게이머들도 아이템을 구입하는 데 돈을 지불하게 될 것이고, 우리나라 기업들이 이에 발빠르게 대처한다면 반사이익을 기대할 수 있다.

동시에 PC와 콘솔간 온라인게임의 플랫폼 경쟁이 본격적으로 시작

될 전망이다. 현재의 PC 온라인게임의 선지불방식은 콘솔게임과의 경쟁에서 불리하게 작용할 수 있다. X박스라이브 사용자들은 단돈 23달러에 자신이 보유한 타이틀을 번갈아가며 다양한 장르의 온라인게임을 즐길 수 있게 된다. 콘솔게임 유저들이 10개 이상의 타이틀을 보유한다는 것을 감안하면 현재의 PC 온라인게임 유저들이 이 정도의 서비스를 즐기기 위해서는 무려 100달러 이상을 지불해야 한다. 게다가 다른 클라이언트 프로그램을 구동해야하는 불편함을 감수해야 한다.

이를 극복하기 위해서는 글로벌 퍼블리셔의 역할이 중요할 것이다. 퍼블리셔는 자사가 보유한 다양한 PC 온라인게임에 대한 패키지 방식의 가격제도를 도입하고 허브 사이트를 통해서 서비스하는 것도 경쟁하는 것이 대안이 될 수 있다. 또는 포털사업자가 그 역할을 수행할 수도 있을 것이다. 우리나라 개발사들은 이들과 협력해 콘솔게임의 온라인 서비스와의 경쟁에서 승리할 수 있는 기반을 닦아야 한다. 이러한 상황에서 국내에 역량있는 글로벌 퍼블리셔가 없는 상황은 안타까운 일이다.

또한 우리나라 개발사들은 멀티미디어를 한층 강화하는 국제적인 경쟁에 뒤쳐져 있으며 이를 하루 빨리 강화해야 한다. X박스 온라인 서비스가 본 궤도에 진입하기까지 앞으로 2~3년 정도의 시간이 남아 있다. 이 기간이 우리나라의 PC 온라인게임 기업들에게는 선진국 시장에서 정착할 수 있는 마지막 기회가 될 지도 모른다.

국내기업 발표에는 소극적 ... 게임산업 리더십 아쉬워

삼성전자는 이번 GDC에서 MS의 Keynote Speech를 통해 효과적 인 마케팅을 수행했다. 발표자는 HD시대의 도래를 발표 내내 강조하며 삼성전자를 이 새로운 시대를 열어갈 중요한 파트너로 소개했다. 발표 후반부에 삼성전자는 1,100달러에 이르는 HD 모니터 1,000여개를 참가자들에게 무료로 나눠주는 이벤트를 연출하며 깊은 인상을 남겼다. 그러나 우리나라의 게임산업은 주요 시장에서 아직도 주변부로 머물르고 있다는 아쉬움을 지울 수 없었다.

주최측은 이번 GDC에서 모바일 분야에 상당한 공을 들였으며 앞으로도 이 트랙을 지속적으로 업그레이드할 예정이라고 밝혔다.

주요 발표자들에 따르면 모바일게임 개발사들 또한 더욱 완성도 높은 모바일게임을 요구하는 소비자의 요구에 따라 ▲개발비용 증가 ▲더욱 커지는 개발팀을 효과적으로 관리 ▲게임을 적절한 시기에 개발해야 하는 도전을 받고 있다. 게다가 다양한 기종의 휴대폰과 언어로 공급하기 위한 포팅과 번역은 대부분의 개발사의 주요 관심사로 떠올랐다. 또한 소니의 PSP나 닌텐도의 DS 등 포켓용 디바이스(Handheld device)가 시장의 돌파구가 될 것이라는 의견이 나오고 있으나 당분간 이들과 공존하며 시장을 더욱 확대할 것이라고 전망했다. 모바일 퍼블리셔들이 인수를 통해 자체 개발역량을 보유하려는 경향은 앞으로도 지속될 것이라고 지적했다.

한편 이번 GDC에는 20여명의 발표자를 포함한 많은 일본의 게임 관계자들이 참여해 눈길을 끌었다. 닌텐도의 CEO인 사토루 이와타는 Keynote Speech를 통해 게임기업의 CEO이자 게임개발자이며 동시에 게이머로서의 자신의 생각을 솔직하게 밝히면서도 닌텐도의 전략을 매우 명확하게 설명하며 여러 차례 뜨거운 갈채를 받았다.

그는 지난 30년간 게임산업에 몸담는 동안 이 분야에서 변하지 않는 공통점 세 가지를 제시했다. 첫째, 게임은 게이머가 다양한 감정을(특히

성취감) 느낄 수 있게 해야 하며, 둘째, 어려운 게임일수록 이에 상응하는 보상이 있어야 하며, 마지막으로 개발사는 반짝이는 아이디어로 게이머에게 새로운 경험을 제공해야 한다는 것이다.

그는 닌텐도의 전략에 대해 설명하기 시작하면서는 기존에 캐주얼게임 중심이라는 시선을 의식한 듯 코어게임에 대한 강한 의지를 보였다. 그리고 자사의 소프트웨어의 표준을 ▲혁신적인가 ▲실제 상황과 같이 느껴지는가 ▲나도 동참해 즐기고 싶은가 ▲인터페이스가 훌륭한가라고 설명했다. 그리고 DS가 이 모든 것을 구현할 수 있는 하드웨어라고 언급하며 단 16주만에 일본과 미국에서 400만대가 팔려나갔다고 강조했다.



닌텐도는 Wi-Fi 방식을 채택해 근거리에는 최대 8명의 게이머가 함께 즐길 수 있다는 점을 직접 시연하며 게임산업의 연결성 경향을 확인했다. 게다가 할리우드와의 협력해 멀티미디어를 강화하겠다는 의지를 보인 점도 MS의 전략과 같은 맥락으로 해석할 수 있다.

그는 준비된 원고를 천천히 읽어가면서도 적절한 제스처와 유머를 섞어가며 시중 청중을 압도했다. 특히 연설의 시작 부분과 마지막 부분에서 스스로 아직도 개발자이자 게이머라는 생각을 가지고 있다고 강조하는 대목에서는 청중들의 깊은 존경을 이끌어내기에 부족함이 없었고 청중들도 감동의 박수를 잊지 않았다.

캡콤의 설립자이자 CEO이며 동경게임쇼를 주최하는 CESA 회장을 맡고 있는 겐조 후지모토는 일본 게임산업의 과거, 현재, 미래에 관한 주제로 강연을 펼쳐 많은 관심을 받았다. 주최측은 이번 GDC에서 일본의 발표자와 참가자들을 위해 동시통역을 제공하는 등 특별한 배려를 아끼지 않았다. 동시에 한국의 많은 게임 관련기업 관계자들이 참여하기 바란다고 덧붙였다.

한국이 PC 온라인게임 분야에서 이룬 업적은 실로 대단하지만 국제 컨퍼런스에서 비춰지는 모습은 실로 초라하기 짝이 없다. 많은 한국인 참석자들이 온라인게임에 관한 강의수준이 떨어진다는 반응을 보이면서도 발표자로 나서는 데는 소극적이다. 전세계 주요 관계자들이 모이는 무대에서 당당히 우리의 경험을 소개하고 글로벌 게임시장에서 우리나라의 리더십을 보여주는 것이야말로 어떠한 글로벌 마케팅 전략보다 효과적인 수도 있지 않을까하는 생각이 들었다. ●