'생존'은 게임의 명제

두 명의 거의 벗은 여자들이 미군용 장갑차량 보닛위에서 멍청한 십대들의 열기를 북돋어 보려는 심산으로 사진 포즈를 취하고 있다.

이러한 장면은 9월초에 런던의 ExCel 컨퍼런스 센터에서 열렸던 컴퓨터게임 전시회였던 Gamestars 행사장 이곳저곳에서 펼쳐졌다. 참가한 각 회사들이 그들의 제품을 팬들에게 각인시키기 위해서 노력하는 판촉행사들이었다.

그러나 이러한 게임들의 과장된 허세 뒤편을 들여다보면, 잘 되어 가고 있는 것 같지는 않다. 게임산업의 개발자들과(developer) 발매자들(publisher)은 업계의 인수/합병이 거의 일주일을 단위로 빈번하게 지각변동을 겪고 있다고 느끼고 있다.

Gamestars 행사장고 인접해서 보다 진지하게 꾸며진 홀에서는 European Games Network 행사가 열리고 있었다. 여기에는 게임을 만드는 개발자들과 게임을 제조해서 프로모션하고 분배까지 하는 발매자들, 그리고 소매상들까지 모두 비즈니스를 하기 위해서 모여 있었다.

전 세계적으로 182억 달러(102억 파운드)의 규모에 이르는 컴퓨터 게임 시장이 엄청난 자금력과 유명한 게임들로 무장한 몇몇의 거대 발매사(社)들에 의해서 지배당하고 있는 실정이다.

영국의 게임산업은 지난해 수입을 능가하는 수풀에 힘입어서 2억 파운드라는 교역 성과표를 낼 수 있었다. 영국의 게임시장이 지난 6년간 20억 파운드가 넘는 더블 성장세가 이어져왔고 2001년에는 8개, 2002년에는 14개이던 게임 발매사가 작년에는 23개사에 이르렀지만 그럼에도 불구하고 작년에는 벽면을 향해 치닫는 형태였다.

영국에서 가장 큰 규모를 자랑하는 Eidos는 몇몇의 실망스러운 재정적 결과들 이후에 기업사냥의 대상이 되었었고, 200여명의 직원들을 영국에서 채용하고 있는 미국의 큰 발매사인 Acclaim도 부도 직전까지 간 적이 있었다. 여타의 군소 발매사들은 일본과 미국의 라이벌 기업들에게 인수/합병 당했다.

소프트웨어와 콘솔 소매전문점인 Game Group의 대표이사인 Martin Long은 영국내의 많

은 발매사들이 사라지고 있지만 큰 문제로 보지는 않는다고 말했다. 그는 게임 박람회에서 전에는 80여개의 업체들이 참가했었지만, 지금은 50여개에 그친다고 말했다. “하지만 여전히 많은 재능 있는 회사들이 있습니다.”

그러나 게임산업이 전 세계적으로 볼 때 가장 빠르게 성장하는 산업임에도 불구하고 왜 많은 영국 기업들이 살아남으려고 기를 써야만 하는 것일까?

첫째로, 게임이라는 것 자체가 만들어내기에 매우 비용이 많이 들어간다는 것이다. 한 플랫폼에 맞게 게임을 디자인 해 내는데 5백만 파운드 가까이 든다. 이것은 원본게임을 만드는 것까지 합산하면 리스크는 더 증가한다는 것을 의미한다. 그리고 게임을 만들어내는 데에는 개발사들이 현금을 사용해야하기 때문에 어떠한 보장도 있을 수 없다. 그래서 발매사들은 그 비용을 나중에 소비자들에게 전가하게 된다.

독립적인 게임 분석가이자 곧 출간 될 State of the Industry라는 보고서의 저자인 Nick Gibson은 다음과 같이 말했다. “영국내의 게임 개발시장은 매우 강력합니다. 그들은 지난 5년간 베스트셀러 게임들을 생산 해 냈습니다. 그러나 이곳 역시 과도한 공급으로 어려움을 겪고 있는 실정입니다. 특히 지난 2년간은 몇몇 회사들이 침체되는 어려움을 겪었습니다.”

그는 내년 말에 소니의 Playstation2와 마이크로소프트의 XBox를 대체할 차세대 콘솔의 등장을 앞에 두고 게임 개발사들의 어려움이 가중 될 것이라고 덧붙였다.

“기술적인 위험성이 심각합니다. 새로운 콘솔들은 몇몇의 개발자들이 체득하기 어려운 기술들을 요구하게 될 것입니다. 현재 영국 내에 160여개의 개발사들이 있지만, 새로운 기술력에 대한 문제가 발생하게 되면 그 수는 심각하게 줄어 들 것으로 예상됩니다.”

원본 게임에 대한 개발비가 상승함에 따라, 규모가 큰 발매사들은 프랜차이즈 형식이나 영화와의 연계가능성을 노력하고 테스트하고 있는 실정이다. 따라서 소매상의 진열대에 등장하는 게임의 수가 감소되는 결과를 낳았다.

게임 순위 차트에서 상위를 차지하는 대부분의 게임들이 연속 시리즈물인 것을 보면 쉽게 알 수 있다. 올해에 가장 인기를 끌고 기다려졌던 게임들은 Half Life 2, Doom 3, Halo 2, The Sims 2, Championship Manager 5 그리고 Everquest 2와 같은 연작물이었다.

Criterion은 미들웨어(middleware)분야에 특화된 영국 회사이다. 미들웨어는 게임 개발사들이 다양한 종류의 플랫폼에 맞는 게임들을 좀더 싸고 쉽게 만들 수 있도록 도와주는 기술이다. 이러한 회사들의 출현으로 인해서 중소 개발 업체들에게는 조금이나마 희망이 생겼다. 그러나 세계에서 가장 큰 규모를 자랑하는 발매사인 미국의 Electronic Arts는 이 회사를 냉큼 사버렸다.

“그 인수는 수많은 발매사들과 개발사들에게는 벼락같은 뉴스였습니다.”라고 Gibson씨는 말했다.

영국의 상황에 비추어 보았을 때 발매사들의 소멸은 바로 개발업계에 영향을 끼치게 되어있다. 독립 게임 개발자 협회(TIGA : the Independent Games Developers Association)의 협회장인 Fred Hasson씨는 다음과 같이 말했다. “발매사들을 가지고 있다는 것은 우리들에게 커다란 이득입니다. 지리적 근접성은 어떻게든 유리한 영향을 가지고 올 수 있습니다.”

여전히 Codemasters나 SCI와 같이 완성하게 활동 중인 영국계 발매사들이 남아있기는 하다. 하지만 이러한 회사들은 예외로 치부된다. 어떤 회사들도 소니나 마이크로소프트와 같은 회사들에 저항해서 그들의 제품만을 이용 해 줄 충성도 있는 고객들을 확보하고 있지 못하고 있기 때문이다.

영국의 개발사들이 겪는 또 하나의 위협은 바로 아웃소싱에 있다. 점점 더 많은 프로그래밍들이 동유럽이나 베트남과 같은 외국으로부터 값싸게 수행되고 있는 실정인 것이다.

점점 더 복잡한 문제들이 게임 개발 분야에 출현하게 되고, 영국에는 일거리가 그 만큼 줄어들게 되는 상황이다.

그러나 영국 내에서의 기업간 합병들이 게임 발매사와 개발사들 간에 많은 고통들을 발생하기는 하지만 기대하지 않았던 보너스들을 안겨 주기도 한다. 많은 개발사들이 콘솔게임을 위한 개발로 위험을 감수하기 보다는 모바일 폰을 위한 게임 개발로 방향을 선회하고 있다.

영국은 세계에서 모바일 폰 게임 시장이 가장 빠르게 성장하고 있는 나라 중에 하나이다. Dunfermline에 위치하고 있는 Digital Bridges라는 회사는 Electronic Arts와 돈이 될만한 계약을 방금 체결했다. 이로 인해 이 회사는 세계에서 큰 규모를 자랑하는 모바일 게임 발매사가 되었다.

또 다른 희망적인 점은 Electronic Arts나 마이크로소프트의 유럽 지사들이 모두 영국에 위치하고 있다는 점이다. 그리고 그들은 여기에 큰 규모의 발매 팀들을 상주시키고 있다.

Gibson씨는 다음과 같이 말했다. “시장상황에 대한 독립적인 관찰자의 입잔에서 볼 때, 기업간 합병은 좋은 것입니다. 높은 수준을 갖춘 기업들이 영국을 좀 더 잘 대표 할 수 있게 될 것입니다.”

그러나 비록 이러한 영국의 개발사들이 능력을 갖추고 있더라도, 그러한 창조적인 능력을 소유하고 있는 손들이 몇몇의 거대 국제기업들에게 좌우 될 수도 있음을 항상 명심해야 한다.

자료출처 : http://www.telegraph.co.uk, 2004년 9월 5일
번역 및 정리 : 엄승모 / 게임산업저널 영국통신원