

# 게임산업 변화와 방향

6월 콘텐츠취업특강

지난 25일 화요일 2시, 목동 방송회관에서 게임 분야 콘텐츠취업특강이 열렸다. 1부는 게임기획실무자 <엔조이> 정준규 대표가, 2부에선 인사담당자 <윈디소프트> 유진 이사가 마이크를 잡았다.

콘텐츠 산업 분야별로 매월 열리는 취업특강은 컬처리스트(<http://www.culturist.co.kr>)에서 신청 가능하다.

Game

1부 강의를 맡은 정준규 대표는 먼저 '게임 산업, 변화와 방향'을 주제로 한국 게임 시장의 상황과 미래에 대해 설명했다. 온라인 게임, 게임 언론, 모바일 게임 등 게임업계의 온갖 분야를 거쳐 온 그에게선 산전수전을 다 겪은 현업 종사자의 관록이 묻어났다. 매년 게임 콘텐츠 시장 규모가 약 5천억씩 증가하고 있는 한국, 정 대표는 그 중에서도 가장 뜨는 분야를 모바일 게임으로 꼽았다. 근 2~3년 간 벌어진 스마트폰의 보급, 그리고 모바일 메신저 연동 게임의 등장은 온라인 게임에서 모바일 게임으로의 시대변화를 가져왔다. 특히 메신저 플랫폼 카카오톡과의 연계는 강력한 노출 효과와 집객 효과를 가져왔고 랭킹경쟁 요소의 도입으로 많은 유저를 끌어모을 수 있었다. 적은 제작비, 짧은 제작 기간, 비교적 높은 성공 가능성, 높은 수익 등 모바일 게임이 우월한 성과를 보이자 대부분의 게임회사가 모바일 게임 제작에 뛰어들었다. 정 대표의 <엔조이> 역시 모바일 앱 제작 회사다.

정 대표는 게임업계의 향후 전망을 다음과 같이 예측했다. 우선 카카오톡의 인기는 점차 수그러들겠지만 중국판 카카오톡인 WeChat, 그리고 라인 등 다른 메신저 플랫폼의 영향력이 커질 것이다. 그리고 현재의 랭킹 경쟁, 유저 상호간의 유도 시스템 등은 유저가 분산됨에 따라 자연스럽게 약화될 것이지만 SNG 자체는 유지될 것이다. 또한 이지게임 위주인 지금의 경향은 그대로 유지될 것이며 TCG류의 미들코어 게임이 조금씩 성장할 것이다. 가장 핵심적인 전망은 앞으로 게임은 무료로, 서비스는 부분유료로 출시될 것이라

는 점이다. 일단 게임 참여를 유도한 뒤 선택적으로 돈을 쓰게 만드는 이 방식은 콘텐츠 분야 중에는 게임에서만 가능한 방법이다. 한편 게임업계의 미래에 대한 우울한 전망도 있다. 청소년 수면권의 보장을 위한 청소년보호법 개정안, 즉 게임 설타운제, 콘텐츠 유통에서 발생한 매출액의 최대 5%를 가져가는 법률안과 여가부의 매출 강제 징수 법안. 게임을 술, 마약, 도박과 같은 선상에서 규제하겠다는 '게임 중독 예방 관리 및 치료를 위한 법률안' 발의 등 게임 산업의 미래는 결코 밝지 않다. 하지만 정 대표는 게임 업계의 외부적 환경은 항상 어두웠고, 그런 상황을 이겨내며 게임을 만들어온 것이라며 환경 탓은 금물이라고 덧붙였다.

이어지는 '게임기획자로 살기'에서는 디자인도, 개발도 못 하지만 기획은 잘 할 것 같아서 기획자를 꿈꾸는 예비 게임 기획자들을 현실적으로 꼬집었다. 취업을 해서 게임 개발에 참여하고 출시하는 단계 중 단 하나도 쉽지 않다는 것이다. 그래도 게임기획자가 되고 싶다면? 우선 내가 왜(WHY) 기획자를 하려는 건지 확실히 알아야 한다. 또한 게임은 '상품'이며, 게임 산업은 재미를 판매하여 '남'을 기쁘게 만드는 일





이라는 것을 인식해야 한다. 중요한 것은 무엇을 만들지가 아니라 어떻게(HOW) 만들어낼지 생각하는 문제 해결 능력이다. 회사에서는 새롭고 창의적인 뭔가를 만들어내기보다는 한정된 자본과 시간 속에서 결과물을 잘 만들어 낼 인재를 원한다는 것이다. 이어서 정 대표는 게임 기획자가 되기 위해 준비해야 할 것들을 제시했다. 제대로 된 역기획서를 만들어 볼 것, 늘 시장 동향 체크 등 정보파악과 분석을 할 것, 그래픽이나 개발 공부를 병행할 것, 게임을 직접 만들어 볼 것. 마지막으로 프로로서 갖춰야 할 가장 기본적이고도 중요한 덕목인 '성실'을 강조하면서 강의를 마쳤다.

2부에서는 유진 이사가 '게임업계가 원하는 인재'라는 주제로 강단에 섰다. <갯앰프드>로 유명한 게임회사 윈디소프트의 인사담당자인 그는 업계에 들어서기 전 금융산업, S산업, 증권회사 등 다양한 분야를 거쳤다. 온갖 사람들을 만나 보아서 누구든 첫인상 3초에 파악이 가능하다는 유 이사, 그의 이야기를 들어보자.

유 이사는 먼저 게임 산업의 포지셔닝에 대해 이야기했다. 문화 산업이자 IT산업인 게임 산업, 소프트웨어와 하드웨어의 교집합인 게임에 대한 설명이 차례로 이어졌다. 게임 산업에 접근할 때 인류의 특징인 놀이문화와 놀람도록 발전한 IT기술 환경을 함께 고려해야 하며, 또 게임에 대해서 공부할 때도 소프트웨어와 하드웨어를 같이 익혀야 한다는 내용이었다. 어느 한 분야에서만 바라볼 것이 아니라 관련된 분야 전체를 아울러 살펴볼 수 있어야 한다는 것이 유 이사의 일관된 생각이었다.

'게임산업 FORECASTING'에서는 게임업계의 향후 모습을 예측해 보았는데, 콘텐츠 수출의 침병인 한국 게임 산업이 필연적으로 글로벌 시장으로 전환될 것이라는 예상이 그 첫 번째였다. 기존의 북미·일본·중국 뿐 아니라 동남아와 러시아 시장이 성장하는 지금 단순히 해외에 대해 아는 것을 넘어선 글로벌 마인드를 갖춰야 한다고 유 이사는 당부했다. 그는 또 한 공간과 크기의 제약만 있을 뿐 앞으로는 콘솔·모바일·온라인·아케이드 게임 전부가 하나가 될 것이라고 예측했다.

다. 따라서 특정 플랫폼의 게임만이 아니라 모든 플랫폼에 대한 전반적인 지식을 갖추어야 한다는 것이 그의 주장이다. 마지막으로 미래의 게임 산업이 집중화, 전문화, 자본화, 거대화라는 네 가지 키워드를 통해 발전할 나날 것이라고 설명했다.

그 다음으로는 인사담당자로서 '인재'에 대한 강의가 이어졌다. 인재를 人災, 人材, 人材 세 가지 유형으로 나눠 설명했는데, 회사에서 원하는 것은 사고몽치 人災도, 천재적인 人才도 아니므로 보편타당하고 일할 자세가 된 人材만 되어서 오면 된다고 조언했다. 또한 취업의 필수 조건에 대한 설명에서 유 이사는 대인관계와 커뮤니케이션의 중요성에 대해 역설했다. 단순히 사람들과 문제없이 지내는 것이 아니라 상대방이 말하는 것을 잘 듣고, 내가 할 말을 잘 정리해서 말할 줄 아는 양방향 네트워크가 가능한 인재가 되어야 한다는 지적이었다. 또한 게임은 결국 나 자신의 지식과의 싸움이기 때문에 지적인 지구력을 기르기 위한 장편 독서를 추천했다. <로마인 이야기> <삼국지> 등의 작품을 '끝까지' 읽어본 사람이라면 채용을 고려해볼 만하다는 것이 유 이사의 의견이었다. 마지막으로 그는 모든 분야의 취업 준비생에게 적용될 수 있는 네 가지 취업 준비 기술에 대해 조언했다. 장점 강화, 단점 극복, 역량 집중, 정보 공유의 네 가지가 바로 그것이다. 그 중에서도 특히 게임업계에서는 네 번째 기술인 정보공유가 정말로 중요하다고 강조했다. 인맥으로 인사가 빈번히 이루어지곤 하는 게임 분야에서는 구직 정보의 파악이 때때로 취업에 결정적인 역할을 하기 때문이라고 한다.

강의 막바지의 질의응답 시간, 한 학생이 '취직에 있어서 게임 쪽에서는 28세라는 나이를 극복할 수 있나요?'라고 질문했다. 유진 이사는 "서비스 운영 팀이나 콜센터가 아닌 이상 게임 업계에는 나이 제한, 스펙이 크게 관계없다"고 답변하며 결국 가장 중요한 것은 개인의 역량이니 역량 강화에 힘쓰라는 조언을 남겼다.

| 임재빈 (KOCCA 대학생 기자) |

