

김학훈 변호사



‘포켓몬 고’ 열풍을 바라보며

최 근 ‘포켓몬 고’의 열풍이 거세다. 한때 몰락한 경영실패의 표본이었던 닌텐도의 주가는 2배 이상으로 뛰었고 국내에서 유일하게 포켓몬 고를 잡을 수 있는 속초 등 동해안 소재 지역에 관광객이 늘고 있다고 한다. 매년 기상이변 등으로 인하여 큰 낙담을 했던 위 지역 주민들에게 좋은 소식이다.

이 게임이 성공하게 된 요인에 대하여 전문가들의 여러 분석이 있는데 크게 2가지로 요약할 수 있는 것 같다. 첫째는 포켓몬이라는 캐릭터이다. 포켓몬은 1996년에 게임으로 처음 나온 포켓몬스터를 기반으로 한다. 이후 만화, 영화, 뮤지컬 등으로 재탄생하면서 세계시장 규모가 53조원(포켓몬 컴퍼니 발표, 2016년 5월)으로 커졌다. 이러한 캐릭터를 바탕으로 최근 트렌드인 증강현실

(Augmented Reality)의 기술적 장치를 덧입혀 7일만에 백만달러 이상을 벌어들이고 750만회 이상의 다운로드를 기록했다.

7일만에 750만회 다운로드

두 번째로는 게임을 만들어낸 나이엔틱 랩스이다. 나이엔틱 랩스는 구글에서 구글 어스를 만들어낸 존 한케가 사내 스타트업을 통해 만들어낸 회사이다. 게임, 지도, 그래픽 처리 기술을 기반으로 2010년부터 게임 개발을 해서 ‘잉그레스’란 ‘포켓몬 고’의 모태가 된 게임을 만들어냈다.

한국 게임은 우리나라 문화콘텐츠 규모에 있어서 약 10% 이상을 차지하고 있으면서도 항상 규제의 대상이었다. 케치케치가 나왔을 때 한국에서는 위 게임이 향후 게임산업

분야에서 가지게 될 미래가치 등에 대한 논의보다는 게임이 청소년에게 유해하다는 확고한 견해(?) 아래 섯다운제 등 규제의 논의가 활발했다. 결국 2012년 청소년보호법에 일명 섯다운제(16세 미만 청소년에게 심야시간대 인터넷 게임 제공을 제한하는 내용)가 도입되어 시행되었고, 게임은 청소년유해물이라는 사회적 인식이 공고화되었다.

정부의 규제와 해외 게임사의 러시, 특히 중국 게임사들의 진출로 한국 게임의 현 위치는 위태롭다. 실상 한국 게임의 강세는 온라인 게임에서 시작되었다. 일본의 게임기 패키지 게임이나 미국 등의 대작 게임에 맞서 한국 게임은 온라인 게임에서의 강세가 시장을 주도하였다.

온라인 게임으로 성공

한국의 게임은 ‘바람의 나라’라는 그래픽 역할 수행 온라인 게임(MMORPG)을 시작으로 리니지, 뮤, 마비노기, 메이플 스토리 등의 온라인 게임이 성공하고, 해외로 수출하면서 중국, 대만 등 여러 나라에서 큰

“ 정부 규제, 해외 게임사 러시
한국 게임 현 위치 위태로와 ”

성과를 이루어냈다. 이루 2010년까지 10여년간 양적 · 질적인 발전을 거듭하며 온라인 게임 분야에서 세계에서 가장 큰 성과를 냈다.

일본과 미국이 패키지를 주로 판매하는 구조였다면 국내 온라인 게임은 정액제 유료화나 게임 내 샵을 통한 수익 등을 만들어내며 상업적으로 성공적인 모델을 만들어내었다. 그러나 현재는 과거의 영화로 비춰지고 있고 게임업체가 다시 위와 같은 부흥기를 되찾을 수 있을지 회의적으로 보는 시각도 다수 있는 것으로 보인다.

한국 게임산업의 부진에 여러 이유가 있을 수 있지만, 게임을 즐기는 행위를 부정적으로 바라보는 사회 분위기와 이를 기술 발전에 따른 문화적인 측면에서 접근하지 않고 규제적 시각으로 접근한 정책도 한 몫했다고 본다.

큰 개발비 부담 없이 캐시카우 역할을 하는 보드게임(고스톱, 포커)

등에 매달리는 등 국내 게임사들의 매너리즘도 일조를 했겠지만, 규제적 시각만 강하고 산업발전을 위한 지원이 전무한 분위기에서 어느 사업가가 혁신적이고 창의적인 도전을 할 수 있었을까?

해외 투자자 관심 고조

최근 모바일 게임 시장의 폭발적인 성장과 함께 전문 개발인력 및 기술을 보유한 국내 개발회사에 대한 해외 투자자(특히 중국)들의 관심이 고조되고 투자가 활발해지고 있다. 외국인투자 유치라는 점에서 긍정적이다. 하지만 위 투자의 목적이 자국 모바일 게임시장에서의 입지강화를 위하여 국내 개발업체의 콘텐츠 및 기술을 미리 확보하고자 하는 차원에서 이루어진다는 면을 고려할 때 국내 게임개발 회사들에게 과연 바람직한 것인가 하는 의문이 든다.

최근 여가문화와 창의산업의 한 축으로 게임의 가치를 재발견함으로

써 선순환의 게임문화 생태계 조성을 위한 차원에서 섰다운제를 제한적으로 해제하기로 했다는 소식이 전해져 그나마 다행스럽다. 게임은 예전 세대에 없던 문화로, 지금 세대에게는 생활이며 문화로 자리 잡았다. 만시지탄의 느낌이 없지 않지만, 새로운 산업분야의 출현에 대한 사회적 수용 과정에 보다 중점을 둔 정책이라는 점에서 그 이전과 질적으로 차별되는 조치로 규제 완화라는 목적에 보다 실질적으로 부합하는 것으로 보인다.

섰다운제 제한적 해제

최근 기업활력 제고를 위한 여러 입법적, 정책적 조치가 발표, 시행되고 있다. 다양한 이해관계자들의 견해를 경청하여 기업들이 예측 가능하게 활동할 수 있는 생태계를 조성할 수 있는 정책(규제가 아닌)이 입안되길 기대해 본다. **LI**

김학훈 변호사(법무법인 광장)

한국의 로펌, 로펌변호사에 관한 최신 가이드북

한국 로펌의 미래를 알고 싶다면 이 책을 읽어라!

리걸타임즈 본사에서도 구입할 수 있습니다.
구입문의는 02-3476-2015

