

게임사인데 게임 안하겠다고? AI·VR 등 新시장 눈독

중공세 속 반격 나서는 K게임

NHN엔터테인먼트

2·4분기 게임매출 985억 기록

스마일게이트

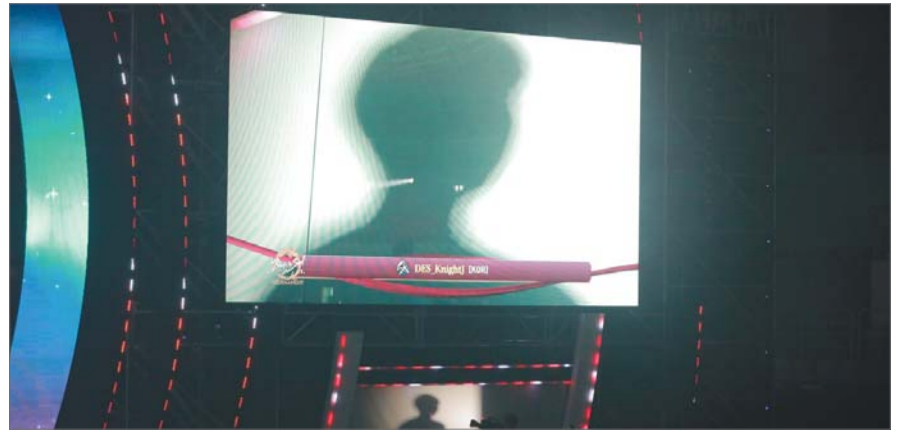
자사 IP '크로스파이어' 영화화

엔씨소프트

챔피언십서 '블소 비무 AI' 선배



비게임 사업 다각화에 나서는 NHN엔터테인먼트 사옥 전경. /NHN엔터테인먼트



'AI vs 프로게이머' 블소 비무 대결 진행 모습. /엔씨소프트

'죽음의 계곡(Valley of Death)'. '고위험 고수' 산업인 게임 산업은 각사가 개발하는 게임이 출시되기까지 변수가 많고 성공확률이 극히 적다. 게임 시장이 불확실성을 감수할 수 있는 대형 게임사 위주로 재편되는 이유 중 하나기도 하다. 낮은 확률로 '히트작'을 내놓으면 그야말로 '대박'이지만, 중소·중견 기업이 그 시간을 감당하기에는 쉽지 않다. 이 때문에 게임사들이 최근 잇따라 내놓고 있는 신사업전략은 사업 다각화와 신기술 확보를 통한 경쟁력 강화다. 인수합병(M&A) 등을 통해 PC·모바일 게임을 넘어 블록체인, 인공지능(AI), 가상현실(VR), 간편 결제와 같이 게임의 경계를 넘어서는 것이다.

◆가속화 되는 탈게임... "안정적인 비게임 사업과 투트랙으로" 4일 게임 업계에 따르면 전 세계적으로 게임 산업에서의 상위 10대 M&A 거래 중 3건은 중국 기업에 의한 것으로 나타났다. 중국이 게임 시장의 '큰 손'으로 떠오르면서 사업 포트폴리오를 확장하고 사업을 다각화해 글로벌 게임 시장에 중국의 영향력을 키우고 있다. 중국의 텐센트는 막강한 자본력을 무

기로 '클래시오브클랜', '클래시로얄' 등 히트작으로 유명한 핀란드의 게임 개발사를 인수하며 자사 영향력을 해외로 넓히고 있다. 국내 게임 기업은 주력 산업인 게임과 동시에 정보기술(IT)로 거듭나려는 시도를 하고 있다. 지난 3월 '빅3' 게임사 중 한 곳인 넷마블은 회사 이름에서 아예 '게임즈'를 떼어냈다.

방준혁 넷마블 의장은 올 초 열린 NTP를 통해 "넷마블은 현재 투자유치 및 상장 등으로 규모의 경쟁력을 확보했지만 선제적인 미래경쟁력 확보가 필요하다"고 언급한 바 있다. 이를 위해 넷마블은 AI 센터를 설립하고 IBM 왓슨연구소 출신 이준영 박사를 영입했다. 올 하반기에는 25.71%의 지분을 보유한 빅히트 엔터테인먼트와 함께 연내 시네마틱 모바일게임 'BTS 월드'를 선보일 계획이다.

사업 다각화에 가장 적극적으로 나서는 사업자는 NHN엔터테인먼트다. NHN엔터테인먼트의 경우 기타 매출이 주력 사업인 게임 매출을 뛰어넘었다. 지난 2·4분기 게임 매출은 985억원을 기록했

지만, 기타 매출은 2267억으로 집계됐다. 불확실성이 강한 게임 사업보다는 장기적으로 성장 가능성이 높은 사업에 투자해 미래 성장동력을 확보하겠다는 계획이다. 특히 간편결제 서비스인 '페이코'를 중점으로 금융 서비스 등을 확장할 계획이다. 최근 NHN엔터는 종합여행사인 '여행박사'의 지분을 확보하며 1대 주주에 오르기도 했다.

NHN엔터 관계자는 "이번 여행박사의 인수는 페이코와의 시너지를 위해 진행됐다"며 "페이코 사업 다각화를 위한 추후 계획은 아직 구체적으로 밝히기는 어렵다"고 말했다.

스마일게이트는 자사의 인기 지식재산권(IP)인 '크로스파이어'를 영화로 만들기 위한 작업을 진행하고 있다.

게임업계 관계자는 "게임은 흥행 산업이라 성공 여부에 따라 매출 변동이 잦기 때문에 안정적인 고수준의 수익 창출에 용이한 비게임 사업을 투트랙으로 함께 진행하는 경우가 많아진 것으로 보인다"고 말했다.

◆게임 고도화해볼까?...신기술 투자 올인 이와 함께 주력 사업인 게임을 고도화

할 수 있는 원천 기술 개발도 적극적으로 이뤄지고 있다.

엔씨소프트는 2011년부터 AI 연구개발을 첫 발을 내딛은 후 회사 내 자체적인 AI 연구개발 조직으로 2개의 센터와 산하 5개 랩(Lab)을 운영하고 있다. 2015년 AI랩 산하 NLP팀을 신설한 후 지난해 AI센터와 NLP센터로 확장한 것이다. 현재 AI 전문 연구인력 100여명을 보유하고 있다.

지난달 '인텔 블레이드&소울(블소) 토너먼트 2018 월드 챔피언십' 결선에서 선보인 '블소 비무 AI'가 그 결과물 중 하나다.

엔씨 관계자는 "프로게이머도 충분히 상대할 뿐 아니라 보는 재미를 줄 수 있는 AI를 만들고자 했다"며 "학습방법에 변화를 줘 공격형, 방어형, 공수 균형 등 개성을 부여한 것이 특징"이라고 말했다.

넥슨도 지난해 '인텔리전스랩스' 설립을 계기로 본격적인 AI 연구를 시작한 데 이어 지난 3월 넷마블도 '넷마블인공지능 레블루션센터(NARC)'를 설립해 이용자 수준에 맞춰 진행되는 지능형 게임을 개발하고 있다.

또 다른 업계 관계자는 "새로운 수익원과 더불어 신기술 확보를 통한 경쟁력 강화를 위해 IP 발굴이나 AI, 가상화폐 등 게임과 결합할 수 있는 새로운 분야로의 진출은 더 활발해질 것"이라고 말했다.

일각에서는 게임 산업이 법과 제도에 직접적으로 타격을 받을 수 없는 구조이기 때문에 정부의 게임에 대한 인식 개선과 진흥 제도가 필요하다는 지적도 나온다. 섣달의제 도입이나 국제적으로 진행되는 '국제질병분류(ICD)' 개정 작업이 그 예다. 지난해 세계보건기구(WHO)는 게임 중독을 '게임장애'란 정신질환으로 분류한다고 발표한 바 있다. 정부가 게임 업체들이 게임 본업에 집중할 수 있는 환경을 조성해야 한다는 주장이다.

업계 관계자는 "최근 규제 완화의 움직임을 보이고 있지만 아직까지 게임 업계가 요구하는 수준으로 결과가 나타나지 않아 정부에서 의욕이 없는 것이 아니냐는 얘기도 나오고 있다"며 "게임에 대한 부정적인 인식이 잔존하면 게임 출시에 대한 리스크는 커질 수밖에 없어 게임 산업이 위축될 것"이라고 말했다.

/김나인 기자 silkni@metroseoul.co.kr

중진공, 이란 수출피해기업 용자연장 지원

중소기업진흥공단(이하 중진공)이 이란 수출 피해기업에 대한 정책자금 상환 부담을 줄여주기 시작했다.

중진공은 미국의 '이란 핵합의(JCPO A, 포괄적 공동행동계획)' 탈퇴에 따라 이란에 대한 제재 복원으로 피해가 발생한 수출 중소기업에 대해 4일부터 정책자금 용자 만기연장을 지원한다고 밝혔다.

미국은 지난 5월 이란의 핵합의 탈퇴시 제재를 공식화하는 행정명령을 발표하면

서 제재가 복원된 바 있다.

정부는 미국의 대 이란 제재 복원 발표에 따라 그동안 수출 중소기업의 피해를 최소화하기 위한 다각적 지원방안을 추진해왔다. 이번 정책자금 용자 만기연장 지원 조치도 이란 수출 중소기업의 유동성 확보를 위해 추가적으로 마련한 것이다.

중진공에 따르면 현재 공단의 대출금을 보유중인 이란 수출 중소기업은 388개사로 집계됐다. /김승호 기자 bada@

LG하우시스 지인 벽지 디자인 'IDEA 디자인상' 수상

LG하우시스가 입체적인 디자인과 친환경성을 갖춘 '지인(Z:IN)벽지 디자인(DIAMANT)'(사진)으로 '2018 IDEA 디자인상'을 받았다.

LG하우시스는 4일 미국 산업디자인협회(IDSA)가 주관하는 '2018 IDEA 디자인상'에서 지인벽지 디자인이 '홈(Home) 부문' 수상작으로 선정됐다고 밝혔다.

'IDEA 디자인상'은 'iF 디자인상', '레드닷 디자인상'과 함께 세계 3대 디자인상으로 꼽히는 국제 디자인 공모전 중 하나로 디자인 혁신성, 사회적 책임, 사용자 경험 등을 기준으로 수상작을 선정한다. '디자인'은 기존 벽지 대비 제품 표면의 엠보싱 깊이가 두 배 더 깊어 섬세하면



서도 입체적인 패턴 구현이 가능한 것은 물론 무게도 가벼워 시공 편의성을 높인 점이 디자인 혁신성 측면에서 높은 평가를 받았다. /김승호 기자

기술력 갖춘 중소기업, 공공기관서 시범 구매

공공조달 납품실적 5억 이하 기업

기술개발제품·특허청 우수발명품 등

기술력은 있지만 공공기관 등에 납품 실적이 없는 중소기업들에 대한 공공기관로 개척길이 추가로 열렸다.

중소벤처기업부는 창업기업과 공공조달시장 첫걸음기업이 개발한 기술개발제품의 원활한 판로 개척을 지원하기 위해 '기술개발제품 시범구매 소액과제 지원계획'을 공고하고 5일부터 참여 중소기업을 모집한다고 4일 밝혔다.

'첫걸음기업'이란 공공조달 시장에 납품 실적이 5억원 이하인 중소기업을 말한다.

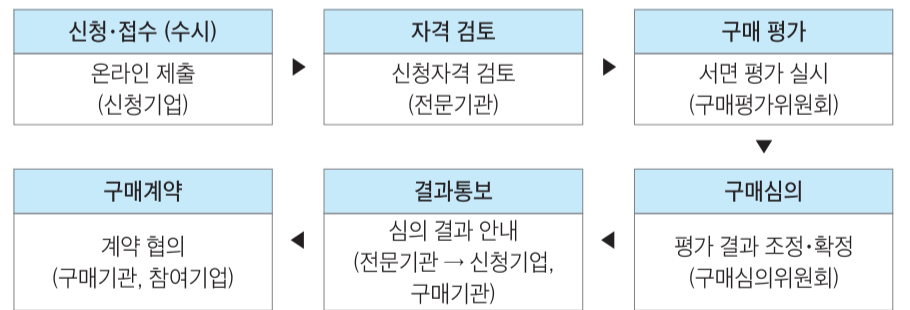
소액과제란 공공기관이 2000만원 이하의 기술개발제품을 시범 구매하는 과정을 의미한다.

기술개발제품 시범구매제도는 기업이 기술개발제품을 납품하는 과정에서 구매자인 공공기관의 감사 부담을 없애 기업이 중소기업의 기술개발제품을 부담없이 살 수 있도록 하는 것이 핵심이다.

중소기업이 시범구매를 신청하면 전문가로 구성된 심의위원회가 구매여부를 판단하고, 실제 구매는 공공기관이 하도록 해 감사에 걸릴 것을 우려해 기술제품 구매를 꺼리는 것을 막기 위해서다.

중기부 이병권 성장지원정책관은 "특

<지원 절차>



<소액과제 신청자격>

구분	신청자격
기업	'중소기업기본법' 제2조의 중소기업으로, 아래 요건 중 어느 하나에 해당하는 기업 ① 설립 7년 이하 창업 기업 ② 기업의 공공기관 납품실적이 5억원 이하 첫걸음 기업
제품	아래 요건 중 어느 하나에 해당하는 기술개발 제품 ① 판로지원법 시행령 제13조 기술개발 제품 ② 벤처창업혁신조달상품 (벤처나라) ③ 발명진흥법 제39조 우수발명품

히 이번에 도입된 소액과제는 신청가능 제품의 종류를 확대하고 상시 접수 방식을 도입하는 등 창업기업이나 소공인과 같은 소규모 기업들이 쉽게 참여할 수 있도록 참여 문턱을 크게 낮췄다"고 설명했다.

기존의 수익계약 가능 기술개발제품 11종 외에도 추가된 기술개발제품 5종, 조달청 벤처나라 제품, 특허청 우수발명품이 소액과제 참여대상에 포함된다.

구매지원 방식도 기존 1회성 지원에서

지원대상 선정 후 1년간 장기 지원하는 방식으로 개선해 신청기업이 시범구매를 위해 매년 신청과 평가를 받는 번거로움도 없었다. 이런 가운데 이번 소액과제 지원계획 공고에서 지방자치단체인 대전시가 1호로 시범구매에 참여하기로 했다.

또 중기부를 비롯해 중소기업진흥공단, 기술보증기금, 중소기업유통센터, 공영홈쇼핑 등 중기부 산하의 유관기관도 시범구매에 두루 참여할 예정이다.

/김승호 기자