

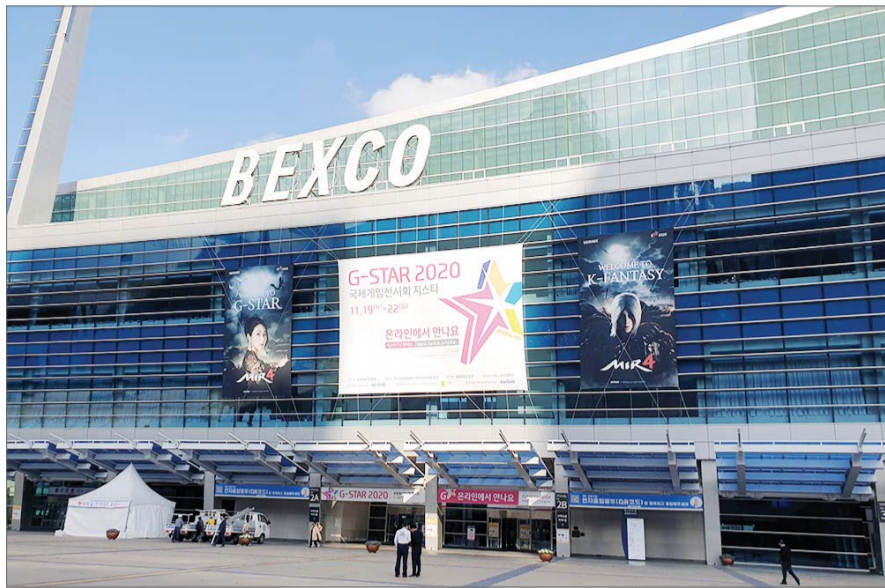
랜선으로 즐기는 지스타, 신작부터 e스포츠 대회까지 다채

'지스타 2020' 개막

코로나 여파, 온·오프라인 병행 트위치, 유튜브, 지스타TV 방송 첫날 '오딘'·'미르4' 등 사전공개 넥슨 '커즈펠' 등 정보 최초 공개도 1550만원 상금 지스타컵 불거리

국내 최대 게임 박람회 '지스타 2020'이 오는 19일부터 22일까지 4일간 부산 벡스코에서 열린다. 올해 지스타는 신종 코로나바이러스감염증(코로나19)이라는 특수한 상황을 맞아 감염병 확산 방지를 위해 사상 첫 온·오프라인 병행 개최를 하는 만큼 트위치, 유튜브 등을 이용한 다양한 비대면 불거리가 쏟아질 예정이다. 이에 따라 지스타 2020의 주요 오프라인 행사는 '지스타 TV' 등 영상 채널을 통해 볼 수 있다.

◆첫 온·오프라인 병행 지스타, 주요 게임사들 참가에 흥행 분위기...신작 공개 19일 게임업계에 따르면 올해 지스타는 첫 온·오프라인 개최인 만큼 국내 게임사들의 참여 저조가 우려되기도 했지만 넥슨, 컴투스, 스마일게이트, 카카오 게임즈 등 다수 국내 게임사가 신작을



'미르4'가 수놓은 부산 벡스코 전경. /위메이드

선보인다. 이 때문에 코로나19에도 게임에 대한 활력이 살아날 것으로 기대된다.

올해 지스타의 메인 스폰서는 위메이드가 확정됐다. 국내 기업이 지스타 메인 스폰서를 맡은 것은 2년 만이다. 2018년, 2019년에는 에픽게임즈, 슈퍼셀 등이 메인 스폰서였다.

위메이드는 부산역, 해운대 등에 '미르4' 옥외 광고를 설치해 지스타 분위기를 띄웠다. 위메이드는 지스타 개막식에 미디어 간담회를 열고 사업 전반에

대해 발표할 예정이다. 아울러 모바일 다중접속역할수행게임(MMORGP) '미르4'를 내세운 행사를 기획하고 있다.

특히 지난해를 제외하고 2005년 첫 개최 때부터 2018년까지 14년 연속 행사에 참가했던 넥슨도 다시 지스타로 돌아오며 힘을 실을 예정이다.

지스타 개막 하루 전인 18일에는 한 해를 빛낸 최고의 국내 게임을 선정하는 '2020 대한민국 게임 대상' 시상식이 열린다. 문화체육관광부가 주최하는 대한민국 게임 대상은 오후 5시 부산 e스



지스타컵 2020 이미지. /지스타조직위원회

포츠 경기장에서 열린다.

올해 모바일 게임 대상 후보로는 넥슨의 'V4'와 '바람의나라:연', 넷마블의 'A3: 스틸얼라이브'·'마구마구 2020'·'BTS유니버스 스토리', 웹젠의 'R2M' 등 총 11종의 주요 게임이 이름을 올렸다.

19일에는 12시 30분 개막식을 시작으로 지스타의 막이 오른다. 첫날에는 카카오게임즈의 '오딘: 발할라 라이징'과 위메이드의 '미르4'가 사전 공개된다. 미르4는 지난 9월 사전예약을 이후 참가자 250만명을 달성했다.

이와 함께 넥슨은 지스타TV를 통해 신작 '커즈펠'과 '코노스바 모바일'에 대한 게임 정보를 최초 공개한다. 스마일게이트 또한 미공개 신작 '티타이니아 온라인', '마술양품점'을 소개하며 지스타 현장에서 각종 신작이 베일을 벗을

예정이다.

◆e스포츠·코스프레 등 불거리 풍성

이번 지스타에서 눈여겨 볼 만한 행사는 부대행사로 열리는 '지스타컵 2020'이다. 지스타컵 2020은 지스타조직위원회가 첫 번째로 주최 및 주관하는 e스포츠 대회다. 부산 서면에 있는 '부산 e스포츠 경기장'에서 20일부터 21일까지 양일간 열린다.

총 상금 1550만원의 지스타컵 2020 대회 종목으로는 넥슨 '카트라이더 러쉬플러스', 2K 'NBA 2K21', KT 게임박스 '더 킹 오브 파이터즈 98'이 선정됐다. 초청 방식의 이벤트 매치로 열리는 트위치 지스타TV의 e스포츠 채널을 통해 방송된다.

국내의 유명 개발자들이 참여하는 지스타 주요 컨퍼런스인 'G-CON' 또한 지스타TV 채널을 통해 무료로 제공될 예정이다. 특히 이번 G-CON은 게임 컨퍼런스의 가치를 공유하기 위해 무료로 전환했다.

코스튬 플레이어들의 행사인 '코스프레 어워드'도 불거리다. 올해 행사는 예선은 온라인 비대면으로 열리고, 결선은 22일 부산 벡스코 지스타 특설무대에서 열릴 예정이다.

/김나인기자 silkni@metroseoul.co.kr

박정호 “거점 오피스로 근무환경 혁신”

(SK텔레콤 사장)

SKT '워크 애니웨어' 추진

을지로 등 5개 지역에 거점 오피스 출퇴근 비효율 줄이고, ESG 기여

“우리가 쌓은 데이터, 비대면 기술을 바탕으로 언제 어디서나 자유롭게 일하는 방식을 시도하겠다.”

박정호 SK텔레콤 사장이 새로운 시대에 맞게 일하는 방식을 바꿔겠다고 선언했다. 이를 위해 집, 회사, 거점 오피스 등 공간의 구애받지 않고 자유롭게 일할 수 있는 '워크 애니웨어(Work Anywhere)'를 추진한다.

박정호 사장은 17일 오후 서울 을지로 본사 수팩스홀에서 열린 온·오프라인 타운홀에서 “예전으로 100% 돌아갈 수 없기에 우리 근무, 소통 방식을 어떻게 발전시킬지 연구가 필요하다”며 이 같이 말했다.

이어 박 사장은 “공간적 제약을 벗어나는 시도 중 하나로 거점오피스를 본격적으로 확대할 것”이라며 “이를 통해 새로운 조직 문화와 새로운 공간 활용 역량을 키우겠다”고 밝혔다.

SKT는 올해 출퇴근 시간 10~20분 내에 '거점 오피스'를 을지로, 종로, 서대문, 분당, 판교 등 5개 지역에 마련했다. '거점 오피스'는 재택 근무의 단점을 해소하고, 출퇴근 시간도 줄여 구성원들에게 인기를 끌고 있다는 회사 측의 설명이다. 거점 오피스는 하루 100~200명이 이용하고 있다. SKT는 구성원 거주지 등을 분석해 거점오피스를 점차 확대할 계획이다.

박 사장은 “워크 애니웨어로 부산에서도 서울 본사팀에 소속돼 일할 수 있



박정호 SKT 사장이 17일 오후 SKT 본사 수팩스홀에서 열린 '온오프라인 타운홀'에서 일하는 방향 혁신에 대해 토론하고 있다. /SK텔레콤

다”며, “가족과 해외에 체류해야 하는 직원이나 해외에서 선발된 인재가 반드시 우리나라에 오지 않아도 같이 일할 수 있도록 할 것”이라고 밝혔다.

거점오피스 아이디어가 탄생한 배경도 설명했다. 박 사장은 “처음에는 통근 버스로 효율적 출퇴근을 돕는 방안을 고민하다가, 출퇴근에 발생하는 비효율을 줄이면 어떻게 생각이 확대됐다”고 말했다.

이어 “워크 애니웨어가 사회 전반에 확산되면 전체 이동시간이 줄고, 차량의 탄소 배출을 저감하는 등 ESG(환경·사회·지배구조)에도 기여할 수 있다”고 강조했다.

이날 박정호 사장은 거점오피스 사업을 이끌어 나갈 챔피언(프로젝트 리더)도 소개했다. 챔피언을 맡은 30대 윤태하 PL은 입사 3년차다. 윤 PL은 지난

10월 경영진에게 향후 사업 계획을 발표하는 공모 절차를 거쳐 사내 경쟁을 뚫고 선발됐다. 이번 발탁에는 젊은 직원들에게 의사 결정을 맡기고 혁신을 앞당기겠다는 경영진의 의지가 반영됐다.

박정호 사장은 지난 5일 '모빌리티 사업' 주제의 타운홀에 이어 2주 만에 다시 구성원소통 자리를 만들었다. 포스트 코로나 시대에 맞게 구성원에게 경영 정보와 화두를 자주 전달하고, 아이디어를 공개 토론하면서 공간 제약을 뛰어넘자는 취지다.

박 사장은 “거점오피스도 지난 6월 비대면 타운홀을 통해 논의한 이후 구체화됐다”며 “앞으로 이메일로 직접 의견을 주고 받거나 수시로 타운홀을 통해 공개 토론할 수 있는 문화를 정착하겠다”고 말했다. /김나인 기자

대한항공-아시아나 합병 카드업계 마일리지 어찌나

1:1 비율로 전환 어려워 절차따라 서비스 재조정

대한항공의 아시아나항공 인수 추진으로 카드업계에 미칠 파장에 관심이 쏠리고 있다. 두 항공사의 합병으로 각사가 보유한 마일리지 적립카드에 변화가 생길 가능성이 커졌기 때문이다.

두 회사는 합병 과정에서 각자 운영해온 마일리지 시스템을 하나로 통합해 운영할 계획이다. 지난 16일 합병안 공개 당시 아시아나항공의 채권은행인 산업은행은 ‘사용가치 등을 검토한 뒤 마일리지를 통합한다’는 수준의 원론적 입장만 밝힌 상황이다.

합병이 이뤄지더라도 단기적으로 카드업계에 미치는 영향은 크지 않을 것으로 보인다. 그러나 문제는 두 항공사가 각자 마일리지 체계를 구축해온 만큼 통합을 위한 재협상 과정이 필요하다는 점이다.

아시아나 마일리지를 1대 1 비율로 대한항공 마일리지로 전환하기는 쉽지 않을 것이라 분석된다. 카드별로, 상품별로 마일리지 적립 정도에 차이가 있었지만 대한항공 마일리지 가치를 대체적으로 높게 평가해 왔다. 통상적으로 마일리지 적립 신용카드의 경우 아시아나 마일리지는 1000원당 1마일리지, 대한항공 마일리지는 1500원당 1마일리지를 제공해왔기 때문이다.

카드업계에서는 향후 양사 간 합병 절차에 따라 세부 사항이 도출된 이후 항공사 관련 서비스를 재조정한다는 입



인천국제공항 계류장에 대한항공과 아시아나항공 항공기들이 서 있는 모습. /연합뉴스

장이다. 한 카드업계 관계자는 “항공사 마일리지 제도는 카드사를 통해 적립해왔지만 운영주체가 항공사 서비스다”라며 “추후 항공사 결정에 따라 수정방안을 결정할 예정”이라고 설명했다.

이 밖에도 카드업계에서는 대한항공이 항공시장 내 독점적 지위를 취함으로써 얻게 될 협상력 증가에 대한 우려를 표하고 있다.

그동안 국적항공사를 두 개로 유지해왔음에도 카드사 입장에서는 대형가맹점인 항공사를 상대하기가 쉽지 않았다는 설명이다. 그 일례로 카드사들은 항공사 마일리지 적립과 동시에 비용을 지불해왔다. 카드사 입장에서는 마일리지 소멸 등의 변수가 존재하기 때문에 활용하는 시점에서 비용 지불을 요구해왔다.

한 금융업계 관계자는 “우월적 지위를 유지한 항공사가 하나로 합쳐진다면 독점적 지위를 얻게 될 것”이라며 “체류카드뿐 아니라 오는 2021년 예정된 가맹점 수수료율 협상도 마찬가지로 쉽지 않을 가능성이 높다”고 전했다.

/이영석 기자 ysl@