

# 경기 불황 속 게임업계 ‘선택과 집중’... 성적 낮으면 ‘OUT’

인건비·마케팅 등 고정비용 증가  
카카오게임즈, 엘리온 운영 종료  
넷마블, 신작 게임 2종 개발 중단

물가·인건비 상승, 경영위기·불안 등 한과 경제가 지속되자 게임업계도 비상경영에 돌입했다.

5일 업계에 따르면 몇 게임사들은 경기침체로 인건비, 마케팅 등 고정비용이 상승하자 뚜렷한 성과가 나지 않은 게임은 과감히 정리하거나 신작 개발을 중단하는 등의 비상 체제에 돌입했다.

실제 카카오게임즈는 2년간 운영해 오던 엘리온 서비스를 종료한다고 공식 발표했고, 넷마블은 몬스터 길들이기 등 신작게임 2종 개발을 중단했다.

우선 카카오게임즈는 엘리온 서비스 종료를 지난달 30일 엘리온 공지사항을 통해 “지속적인 서비스 제공이 어렵다 판단돼 심사숙고 끝에 2023년 3월 2일 서비스 종료라는 결정을 내리게 됐다”면서 “그동안 보내주신 모험가 여러분



엔씨소프트 판교 R&D 센터 사옥 전경.

/엔씨소프트

애정과 관심에 감사드리며, 죄송하다”고 밝혔다.

엘리온은 지난 2020년 12월 10일 카카오게임즈와 블루홀스튜디오가 함께 시장에 내놓은 PC MMORPG다. 출시 당시 화려한 서비스로 인기를 끌었으나, 매출·이용자 하락등이 이어지며 2년 3개월 만에 서비스 종료를 맞게 됐다.

넷마블은 올해 선보인 신작이 시장 기대치에 미치지 못해 대표 IP 모두의 마블 후속작의 후속작은 내년으로 미뤘다. 또 P2E 요소를 접목하려고 했던 게임 개발도 중단했다.

넷마블은 최근 하이브와 합작 개발 중이던 ‘BTS드림 : 타이탄 하우스’에 이어 하반기 출시 예정작 두 개를 개

발 중단했다.

도기욱 넷마블 공동대표는 지난달 11일 3분기 실적 발표 컨퍼런스 콜에서 “탑라인은 매분기 신작 라인업에 따라 결정되는데, 전체적으로 신작 실적이 내부 기대에 미치지 못했다”며 “시장 환경의 변화에 맞춰 내부 전략을 재정비하고, 신규 프로젝트를 다시 한번 재점검하면서 구조적인 변화를 시도하고 있다”고 밝혔다.

넷마블은 3분기 매출이 증가했지만 급증한 인건비 상승으로 적자를 기록한 것에 대해 인력 효율화를 통해 관리하겠다는 점도 시사했다.

도 공동대표는 “현재 있는 인력을 효율화해서 선택과 집중을 할 수 있는 기조로 가져가겠다는 의미”라고 설명했다.

엔씨소프트는 자회사 ‘클럽’과 운영하는 팬덤 플랫폼 ‘유니버스’를 출시 약 2년 만에 철수하기로 했다.

엔씨소프트는 지난달 29일 자사 팬덤 커뮤니티 플랫폼 ‘유니버스’ 매각을 추진하겠다고 밝혔다. 매각대상은 카카오

엔터테인먼트 산하 스타쉽엔터테인먼트가 논의되고 있는 것으로 알려졌다.

엔씨가 메타버스 시장을 선점하기 위해 출시한 유니버스가 2년도 되지 않아 매각을 추진하게 된 데에는 인건비 등 고정비용 지출이 주 요인으로 분석된다.

홍원준 엔씨소프트 최고재무책임자(CFO)는 지난달 실적발표에서 인건비, 마케팅비를 언급하며 “비용에 대한 체계적이고 합리적인 리부 작업을 진행하고 있다”고 말했다.

이같은 분위기에 게임업계 종사자는 “게임산업은 코로나 이후 급 성장했지만 그에 따른 리스크도 있다. 내실을 키우기 위한 마케팅, 인건비도 상생했기 때문. 그에 따른 대응책으로 신작을 대거 개발 및 출시하고 나섰지만 성과는 미비했다”며 “이에 내년에는 게임사 대부분이 보수적으로 움직이면서 상황에 맞는 전략을 새롭게 짤 것으로 보여진다”고 말했다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr

## LGU+, 스마트항만 기술력 전세계에 소개

국제 스마트항만 컨퍼런스 참가  
디지털 트윈 등 기술·상품 전시

LG유플러스가 국내 조선해양기자재 및 ICT·SW 관련 국제 전시회인 ‘2022 조선·해운·항만 디지털전환 국제 컨퍼런스’에 참가해 자사의 항만 디지털 트윈 및 스마트팩토리 솔루션을 소개한다고 5일 밝혔다.

LG유플러스는 이번 행사의 공동주관사인 ‘울산항만공사’의 초청을 계기로 참여, 자사의 B2B 솔루션과 기술력을 선보이게 됐다. 양측은 지난 7월 국내 최대 액체물류 허브 항만인 울산항을 ‘에코 스마트항만’으로 조성하기 위한 업무협약을 체결한 바 있으며, LG유플러스는 5G 전용망과 MEC 플랫폼, 5G RTK·디지털 트윈 기반 통합관제 플랫폼 구축을 추진하고 있다.

2022 조선·해운·항만 디지털전환 국제 컨퍼런스는 울산광역시와 울산정보산업진흥원,



▶2022 조선·해운·항만 디지털전환 국제 컨퍼런스 LG유플러스 부스 조감도

한국조선해양플랜트협회 등 3개 기관이 공동 주관하는 행사로, 스마트·자율 운항 및 스마트항만을 선도하는 국내 기술력을 글로벌로 소개하기 위해 마련된 행사다. 행사는 오는 6~7일 양일간 울산전시컨벤션센터 3층 컨벤션홀에서 진행된다.

이번 부스 운영을 통해 LG유플러스는 스마트항만, 스마트팩토리, 환경·안

전 솔루션, 기업전용망 등 4개 분야의 상품과 기술을 전시한다. 먼저 항만의 실제 모습을 그대로 재현해 3차원 가상 세계를 만드는 ‘항만 디지털트윈’의 경우, 최근 구축이 완료된 부산신항의 사례를 영상으로 제작, 운영장비 및 차량을 실시간 관제하는 시뮬레이션을 선보일 예정이다.

/채윤정 기자 echo@

## 볼보차, 국내 누적판매 10만대 ‘돌파’

10년 연속 두자릿수 성장세

볼보자동차가 국내 누적판매 10만대를 돌파하며 ‘스웨디시 럭셔리’를 성공적으로 국내 시장에 뿌리내렸다.

볼보차는 한국수입자동차협회(KAIDA) 조사 결과 11월 기준으로 누적 10만 1079대 판매를 달성했다고 5일 밝혔다.

볼보차는 1987년 700시리즈로 처음 한국시장에 돌파, 35년만에 이같은 성과를 달성했다. 2012년부터 10년간은 연간 판매량 성장률이 두자릿수를 지속하며 볼보차그룹에서 뿐 아니라 국내 수입차 시장에서도 유일한 기록을 세웠다.

볼보차는 한국시장에 적극적인 투자로 성장을 이어왔다. 2016년 이후 매년 신모형을 투입했으며, 최근에는 국내 소비자만을 위해 300억원을 투자한 통

합형 인포테인먼트 시스템을 전면 탑재하기도 했다. 앞으로도 5년간 수천억원 투자를 계획하는 등 성장을 위한 노력을 이어간다는 계획이다.

다양한 브랜드 강화 활동과 함께 아시아 최초로 ‘서비스 바이 볼보’를 론칭하는 등 질적인 성장도 지속했다. 컨슈머인사이트 ‘2022 자동차 기획조사’에서 상품성 만족도 전체 1위와 AS서비스만족도 전체 1위를 차지하기도 했다.

이윤모 대표는 “한국 시장을 위한 볼보자동차의 차별화된 전략이 10만 대 판매라는 결실로 이어졌다”며, “고객께서 스웨디시 럭셔리가 선사하는 스마트한 첨단 안전과 인간 중심의 가치를 경험하실 수 있도록 다방면에서 노력을 이어가겠다”라고 말했다.

/김재용 기자 juk@

## 한타, BMW i4와 튜닝 문화 구축나서

한국타이어앤테크놀로지 안전한 튜닝 문화 조성에 힘을 보탤다.

한국타이어는 2023년 ‘튠 잇! 세이프!’ 캠페인 차량 BMW i4에 타이어를 장착했다고 5일 밝혔다.

튠 잇! 세이프!는 안전한 자동차 튜닝 문화를 위해 독일 연방 교통·디지털 인프라부와 독일자동차튜너협회(VDAT)가 주도하는 캠페인이다. 내년 차량 한대를 선정해 경찰차 콘셉트로 튜닝, ‘에센 모터쇼’에 소개하는 방식으로 진행된다.

한국타이어도 2005년부터 18년 연속 공식 후원 기업으로 활동하며 브라부스 로켓 경찰차를 비롯해 850i xDrive 쿠페와 i8 쿠페, 아우디 슈퍼 왜건 RS4아반트 등 튜닝에 참여해왔다.

올해에도 대상 차량인 BMW i4에 벤투스 S1 에보3를 장착했다. 이번 차량

은 튜닝 전문업체 AC 슈니처가 제작했으며, 최대 400kW에 544마력을 낸다.

벤투스 S1 에보3는 타이어 골격에 고강도 첨단섬유인 아라미드(Aramid) 소재의 보강벨트를 적용해 안정된 접지력을 발휘한다. 또한 신소재인 ‘고순도 합성실리카 컴파운드(HSSC: Highly Enriched Synthetic Silica Compound)’를 적용해 고속주행 및 급격한 방향 전환 시에도 안정적인 핸들링 및 제동 성능을 제공하며, 타이어 마모리지까지 향상시킨 것이 특징이다.

벤투스 S1 에보3는 유명 유럽 자동차 전문지에서 여러 차례 1위를 수상하며 우수한 성능을 전세계적으로 입증해오고 있다. 지난해 영국 최대 자동차 전문지 ‘오토 익스프레스(Auto Express)’의 2021 여름용 타이어 성능 테스트에서 1위를 차지했다.

/김재용 기자

## “AI로 시각장애인 웹툰 감상 지원한다”

네이버웹툰 ‘배리어프리 웹툰’ 첫발

글로벌 1위 스토리테크 플랫폼 네이버웹툰이 시각장애인의 웹툰 감상을 돕는 AI(인공지능) 기술을 공개했다. 지금까지 웹툰은 시각장애인이 이용하기 매우 어려운 콘텐츠에 속했지만 네이버웹툰의 의미 있는 도전으로 인해 향후 이미지형 콘텐츠 전반의 감상 문턱이 낮아질 것으로 기대된다.

네이버웹툰은 5일 열린 정보 접근성 기술 및 노하우 공유 행사 ‘제10회 2022 널리세미나: 현재를 넘어, 새로운 세상으로의 접근’ 웨비나에서 AI 기술을 활

용한 웹툰 대체 텍스트 제공 기술을 처음 공개했다.

네이버웹툰이 업계 최초로 ‘배리어프리(Barrier Free) 웹툰’ 서비스를 시작하면 무장애 콘텐츠 확산에도 큰 기여를 할 것으로 보인다. 네이버웹툰은 완결 및 연재 중 회차 약 18만 개에 웹툰 대체 텍스트를 적용해 내년 1월 배리어프리 웹툰 베타 서비스를 시작하고 이용자의 의견을 반영해 서비스를 보완해 나갈 예정이다. 배리어프리 웹툰 베타 서비스는 우선 한국어에만 적용되며 향후 서비스 언어를 점차 확대할 계획이다.

시각장애인에게 웹툰 정보를 전달하기 위해서는 웹툰의 이미지 정보를 텍스트 정보로 변환시키고 이를 다시 청각 정보로 변환시키는 과정이 필요하다. 네이버웹툰은 수천 개에 달하는 완결된 작품들과 매주 새롭게 추가되는 수백 개 회차의 이미지 정보를 빠르게 텍스트 정보로 변환시킬 수 있는 방법을 찾는 것에 집중했고, 1년여의 연구 끝에 ‘AI를 활용한 웹툰 대체 텍스트 자동 제공’ 기술을 개발했다. 텍스트 정보를 청각 정보로 변환시키는 과정은 스마트폰 운영체제(OS)에서 기본으로 제공하는 ‘보이스오버(VoiceOver)’나 ‘톡백(TalkBack)’ 기능으로 실현 가능하다.

/채윤정 기자