

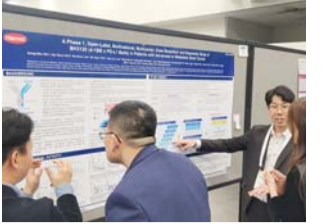


유통업계
밸런타인·새학기
실적개선 기대
니



Life

제약·바이오
글로벌 항암시장
진출 속도
L2



“다양한 역량 필요한 게임 아트... 사랑받는 ‘장수게임’ 목표”



새벽을 여는 사람들

‘플레이하드’ 변 대 영 게임 아티스트

“게임 아티스트는 혼자만의 그림을 그릴 순 없지만, 동료들과 함께 완성한 작품 속에서 사람들에게 오랫동안 사랑받는 그림을 그릴 수 있는 특별한 직업이라고 생각합니다.”

올해로 8년 차에 접어든 변대영 게임아티스트(36)에게 ‘게임 아트’에 관해 문자 이같이 설명했다. 국내 모바일 게임 시장의 역사가 20년이 채 되지 않는 만큼, 그는 업계에서 시니어(고참) 아티스트로 분류된다. 특히 그는 원화나 일러스트 뿐만 아니라 애니메이션·UI·이펙트 등 다양한 업무 역량을 겸비한 ‘제네럴리스트’다.

변 아티스트는 캐주얼 장르 모바일 게임을 개발 및 공급하는 업체인 ‘플레이하드’ 소속이다. 플레이하드는 500만 이상 다운로드를 기록한 ‘우르르용병단’, ‘히어로팩토리’ 등 글로벌 히트작을 여럿 선보인 강소 스튜디오다. 구글, 네이버, 카카오 등 업계 ‘큰손’들로부터 투자 및 지원 유치에도 성공했다.

표현 범위가 한정된 캐주얼 장르에서 아트의 역할은 특히 중요하다. 간소한 캐릭터, 배경, 기물 등이 게임의 작동방식과 매끄럽게 어우러질 수 있도록 시각적 조화를 고려해야 한다. 사용자가 플레이에 피로감을 느끼지 않도록 색감이나 동작을 구성하는 것도 중요하다.

변 아티스트는 “캐주얼 게임에서 아트는 첫인상을 만들어내는 ‘포장지’와 같은 역할”이라며 “앱 스토어에 업로드된 몇 장의 사진, 그리고 게임 아이콘만 보고도 관심이 생기도록 해야 한다. 비슷한 게임 사이에서 사용자를 끌어들이는 건 결국 게임에 관한 호기심”이라고 말했다.

◆ 다재다능 ‘제네럴리스트’

변 아티스트의 어린 시절 꿈은 만화가였다. 고등학교에서는 만화 동아리 활동을 했고, 대학에서는 만화영상애니메이션을 공부했다. 20대에 접어들면서 게임 업계에 관심이 생겼다. 캐릭터를 디자인하고 구현하는 ‘스페셜리스트(특정 분야에 특화된 인력)’가 되고 싶다는 꿈을 가졌다.

그가 게임업계에 첫발을 내디딘 1년은 수월했지만, 그가 교통사고로 일을 쉬는 동안 시장은 급변했다. 업계 전체에 특정 업무에 특화된 스페셜리스트의 공급이 많아졌고, 취업 문은 좁아졌다. 변화한 업계에서 ‘제네럴리스트(다양한 분야에 직업적 역량을 갖춘 인력)’를 요구했다.

그에게 도움을 준 것은 이전 직장에서 만난 선배였다. 그는 다양한 업무 역량을 갖춘 선배의 조언에 따라 UI, 배경, 애니메이션 등에 관한 공부를 시작했다.

변 아티스트는 “여러 분야에 걸쳐 업계에서 요구하는 역량을 두루 갖추는 게 쉽지 않았다”며 “하나를 잘하기 위해서는 하나의 노력이 필요하지만, 모든 것들을 평균 이상으로 하기 위해서는 더 큰 노력을 들이지 않으면 안됐다”고 회고했다.

그러면서 “지금도 업계에서 배우는 게 많다. 다른 전문가들이 일하는 모습을 살펴보면 사소한 일 하나하나에도 의도가 있다. 전문가인 만큼 허투루 하는 부분이 없다. 가설을 세우고, 시장에 유효한지 살피고, 증명과 분석을 통해 발전을 거듭한다. 그런 분들을 계속 따라잡기 위해선 끊임없이 노력해야 한다”고 했다.

◆ 가장 중요한 능력은 ‘소통’

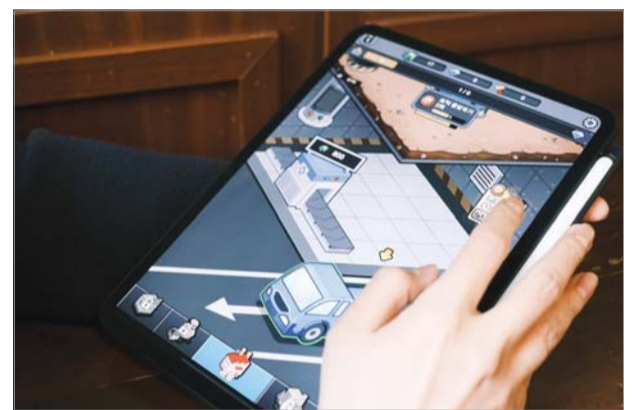
게임아티스트에게 가장 중요한 역량을 묻자 변 아티스트는 ‘타인과의 소통능력’을 꼽았다.



변대영 게임아티스트.



플레이하드에서 개발 및 운영하는 ‘히어로팩토리’의 플레이 화면.



변대영 게임 아티스트가 시연 중인 ‘고철상팩토리’ 플레이 화면.



만화가 꿈꾸던 8년차 게임아티스트
UI, 애니메이션 등 다양한 역량 갖춰
여러 분야 배우며 ‘제네럴리스트’로

가장 중요한 역량은 타인과 소통능력
피드백 주고받으며 좋은 작품 만들어
AI 활용도 커져... 응용력도 역량으로

공격적 과금유도 보다 지속적 수익 통해
오랫동안 사랑받는 게임 만들고 싶어

그는 “새롭게 업계에 들어오는 사람이 어려워하거나 간과하는 부분은 팀원과의 소통”이라면서 “타인의 피드백을 나의 작품에 대한 비난이 아니라 함께 작품을 만들어어나가는 과정으로 받아들일 수 있어야 한다”고 말했다.

이어 “자신이 할 수 있는 것과 할 수 없는 것을 확실하게 하고, 팀원을 충분히 이해시킬 수 있어야 한다”면서 “구성원 각자가 자신의 영역을 담당하는 전문가인 만큼, 적극적인 소통 없이는 좋은 작품을 만들 수 없다”고 강조했다.

그는 또 “게임 아트가 상업 미술인 이상, 자신이 그리고 싶은 것만 그릴 수는 없다”라면서 “아무리 좋은 요소를 만들더라도, 그 요소가 게임 플레이 경험을 방해해선 안된다”고 덧붙였다.

변 아티스트는 최근 미술 업계의 화두인 AI(인공지능)의 활용에도 관심을 보였다. 인공지능이 작가를 대체할 수는 없더라도, 활용성 높은 도구로 받아들여야 한다는 것.

그는 “최근 AI를 활용해 나무, 꽃, 책상 등 간단한 기물을 다양하게 양산해 작업 시간을 단축하거나, 그래픽 아이디어를 고민할 때 활용하는 등 보조적인 역할로 사용해보고 있다”고 했다.

그러면서 “전체 게임 시장, 특히 서브컬처 게임에서는 AI의 활용이 빠르게 늘고 있고, 실제 시장에 출품되는 작품들을 보면 AI를 활용한 부분이 자주 눈에 띈다”라면서 “이미 상용 단계에 접어든 만큼 AI라는 도구에 적응하고, 응용하는 능력도 개인의 역량이 될 수밖에 없다”고 덧붙였다.

◆ ‘팬아트’ 쏟아지는 날 기대

변 아티스트는 만들고 싶은 게임이 있느냐는 질문에 “게임 역시 상품인 만큼, 돈을 잘 버는 게임을 만들고 싶다”며 “단순히 매출이 많은 게임이 아니라 사용자에게 사랑받으면서도, 선뜻 받아들일 수 있는 수익모델(BM)을 통해 오랫동안 지속되는 게임을 만들고 싶다”고 했다.

회사에도 이익이 되지만, 유저에게도 오랫동안 사랑받는 ‘장수 게임’을 만들고 싶다는 것.

게임 역시 일종의 상품인 만큼, 생산에는 비용이 발생한다. 게임을 개발하는 데는 짧게는 반년, 길게는 몇 년의 시간이 소요된다. 뿐만 아니라 출시 이후에도 사용자를 위해 새로운 콘텐츠를 개발하고, 서비스를 유지하는 데에 지출이 발생한다. 지속적인 서비스를 위해 이익이 필수적이다.

시장 포화로 경쟁이 심한 만큼, 업계에서는 유료 서비스 구매 없이는 다른 사용자에게 뒤처지게 되거나 정상적인 플레이가 어려운 ‘공격적인’ BM을 채택하는 게임이 늘고 있다. 하지만 비용부담 피로감이 큰 만큼 사용자 이탈도 빨라진다.

반면 공격적인 BM을 포기하면 게임사는 사용자의 흥미를 오랫동안 유지해야 한다. 지속적인 서비스를 위해 개발 역량과 비용을 계속 투자해야 한다. 그렇게 ‘오랫동안 사랑받는 게임’이 탄생한다.

변 아티스트는 게임이 사랑받는다라는 증거로 ‘팬아트(2차 창작물)’를 꼽았다.

그는 “캐주얼 게임이라는 장르는 서브컬처 게임과는 달리 팬아트를 받기가 쉽지 않다”라면서 “그런데도 팬아트 가 나온다는 건 우리가 만든 게임이, 내가 만든 캐릭터가 정말로 사랑받는다라는 의미다. 언젠가 우리 게임의 팬아트가 쏟아지는 날이 오면 좋겠다”고 말했다.

/안승진 기자 asj1231@metroseoul.co.kr

메트로 한줄뉴스



▲축구협회, ‘정몽규 회장 징계 요구’ 취소 소송 제기
▲쇼트트랙 대표팀, 결전지 하얼빈으로... “중국 텃세 넘고 금빛 질주 펼친다” /사진 뉴스스

▲양민혁, QPR서 성공적 데뷔전 치러... “강렬한 유효슈팅 한 방!”
▲투타겸업 준비하는 오타니...다저스 감독 “5월 마운드 복귀가 적절”

▲드라마 ‘중증외상센터’ 넷플릭스 15개국 1위·전세계 3위
▲국립발레단 조연재, 입단 7년 만 수석무용수 승급