

나군의 거친 생각

Pokémon GO에 대한 고찰

들어가면서

며칠 전부터 'Pokémon GO(이하, 포켓몬 고)'에 대한 이야기가 들려왔다. 필자는 포켓몬을 좋아하지 않아서 그러려니 했다. 그러다 혹시나 하는 마음에 닌텐도의 주가를 확인하고 나서 일반적인 가십거리가 아님을 깨닫고, 쓰던 원고를 버리고 새로 작성하게 되었다. 포켓몬 고의 어떤 부분이 이러한 흥행을 끌어냈는지 그 이유가 궁금해졌다. 그리고 누가 승자가 될지 궁금해졌다.

포켓몬

'포켓몬'은 게임프리크의 사장인 타지리 사토시가 6년이라는 기나긴 공을 들여 1996년 2월 8bit 게임보이의 한 타이틀로 처음 발매된 게임이다.

혼자서 몰두하는 게임이 아닌 커뮤니케이션을 지향하는 육성게임을 목표로 하며, 수많은(6세대까지 총 721마리) 포켓몬이라 불리는 몬스터를 포획하여 '포켓몬 도감'을 완성하면서, 여러 가지 사건들을 해결하는 게임방식을 채택하고 있다. (다마고치의 육성 시스템에 RPG적 요소를 추가한 것으로 생각하면 이해하기 쉽다) 덕분에 당시 초등학교 4~6학년 아이들 사이에서 선풍적인 흥행을 하게 되었다. 그리고 그러한 흥행을 바탕으로 만화, 애니메이션으로까지 다변화하여 큰 성공을 거둘 수 있었다.



The Pokémon Company의 Pokémon



포켓몬 고

'포켓몬 고'는 위성항법장치(GPS : Global Positioning System)와 증강현실(AR : Augmented Reality) 기술을 접목한 모바일 게임이다. 일본 닌텐도의 포켓몬스터 게임 원작(지식재산권, IPR : Intellectual Property Rights)을 바탕으로 닌텐도와 미국 샌프란시스코에 본사를 둔 나이앤틱랩스(Niantic Labs)가 함께 개발했다.

스마트폰 카메라로 오프라인 공간을 비춰 이동하면서 포켓몬을 찾고 '몬스터 볼(Poke Ball)'을 던져 포켓몬을 포획하거나, 자신이 보유한 포켓몬으로 타인의 포켓몬과 대결을 벌여 수집하는 게임이다.

포켓몬 고는 7월 5일(현지시각)부터 호주와 뉴질랜드를 시작으로 미국, 독일, 영국에서 차례로 출시되었다. 그러자 발매와 동시에 모든 스토어에서 1위를 독점했고, 미국 데이터 조사업체 센서 타워에 따르면 7월 11일 미국의 iOS 버전과 안드로이드 버전의 누적 다운로드 수는 750만 건으로 집계됐을 정도로 폭발적인 인기를 누리고 있다.



Niantic Labs의 로고

이러한 포켓몬 고의 인기는 '킬러콘텐츠'인 포켓몬의 세계관을 위치기반기술과 증강현실기술을 이용해 현실에 적절하게 적용했기 때문으로 풀이된다. 원작인 포켓몬을 즐겼던 사용자들이 항상 꿈꿔왔던 '전 세계를 돌아다니며 각지에 있는 포켓몬을 수집 · 육성, 다른 이용자와 대결을 하고 싶은 욕망'을 현실에서 만날 수 있도록 해주었다는 것이 가장 큰 부분이 아닐까 싶다.



포켓몬 고 게임 화면

장점만 있는 것은 아니다. 포켓몬 포획 시스템은 단순히 스마트폰 화면에서 몬스터 볼을 투척하고서 운에 맡기는 것이 전부일 뿐이다. 그리고 홍보 영상에서는 다대다 전투 시스템이 증강현실로 보이는 것처럼 그려졌는데, 이 대결이라는 부분이 화면 한 곳만 연타하는 것이 전부인 데다, 실제로는 사용자가 아닌 AI와 대결하기 때문이다. 게임성 자체만 본다면 다양성과 깊이 부분에서 실망스럽기 그지없다. 기존 포켓몬 시리즈를 계승하려는 시도를 거의 하지 않은 부분에서 테스트 버전이 아닐까 의심스러울 지경이다.

하지만 평가절하만 할 수는 없다. 우선 몬스터 볼, 향료, 행운의 알, 유혹모듈 등을 자체 상점에서 구매할 수 있는데, 아이템 대부분이 게임을 진행하면서 어렵지 않게 획득할 수 있고, 또한 반

드시 필요한 것은 아니라는 점에서 사용자의 과금을 강제하지 않는 매우 사용자 친화적인 수익정책을 채택하고 있다. 특히 포켓 스타에 사용하여 30분간 포켓몬을 모이도록 유도하는 유혹모듈은 한 사용자가 사용하면 다수의 사용자가 효과를 공유하기 때문에 포켓 스타에 사용자도 모이는 효과를 발휘하게 된다. 진정한 의미의 소셜 게임이 탄생한 것이 아닐까?

그리고 또 다른 인상적인 부분은 닌텐도가 제작한 단말기에서만 닌텐도 게임을 할 수 있다는 지금까지의 닌텐도의 전용 디바이스 정책을 버린 점이다. 이로 말미암아 놀라운 성과를 얻을 수 있었고, 향후 슈퍼마리오, 유희왕, 닌텐독스와 같은 닌텐도의 다양한 캐릭터를 굳이 닌텐도 게임기를 사지 않고도 즐길 수 있다는 기대가 생겨났다는 점이다.

이러한 사용자들의 호응에 힘입어, 출시 4일 만에 무려 1,400만 달러를 벌었다. (참고로 나이앤티캡스의 전작인 잉그레스(Ingress)가 3년 동안 100만 달러 정도 벌었다고 한다) 게다가 이 수치는 호주, 뉴질랜드, 미국에서만 출시하고 거둔 성과치고는 믿기 힘들 정도로 대단하다.

이와 같은 포켓몬 고의 활약에 힘입어 7월 5일 종가기준 14,490엔이었던 닌텐도 주가는 7월 15일 종가기준 27,780엔으로 10일 만에 약 91.7%가 상승하는 기염을 토했다. (난데없이 한국의 게임, AR, VR 관련 업체의 주가도 동반 상승 중이란다) 한때 세계 게임업체 가운데 시가총액 1위였던 닌텐도가 변화에 적응하지 못하고 폭락한 뒤 이뤄낸 성과이기에 의미가 남다르다. 닌텐도의 성과를 더욱 자세히 이해하려면 나이앤티캡스와 닌텐도와의 관계에 관심을 기울여야 한다.



승자는 닌텐도? ※ 2016년 7월 16일 환율을 기준으로 작성하였습니다.

포켓몬 고는 닌텐도, 포켓몬스터 브랜드를 관리하는 닌텐도 자회사 포켓몬 컴퍼니와 미국의 증강현실 소프트웨어 개발사 나이앤티캡스의 협업으로 탄생했다. 이 중에서 개발을 주도한 건 나이앤티캡스이다.

포켓몬 고는 구글과도 밀접한 관계가 있다. 애초 나이앤티캡스는 2010년 구글 사내벤처로 시작했고 2014년 위치기반 땅따먹기 게임 잉그레스를 개발했다. 이 회사는 2015년 8월 구글이 알파벳(Alphabet)이라는 모회사를 설립하고 스스로는 자회사로 변경하는, 지주 회사 체제로 개편할 당시 독립 법인으로 분사됐다. 현재 나이앤티캡스의 주요 주주는 구글의 지주사인 알파벳과 닌텐도의 자회사인 포켓몬 컴퍼니로 알려져 있다.

‘씨넷’ 등 IT 전문 매체 보도를 종합해보면, 포켓몬 컴퍼니가 나이앤티캡스와 함께 포켓몬 고를 개발하고 있다는 사실을 공식적으로 알린 건 2015년 9월이다. 그리고 그로부터 한 달 뒤, 포켓몬 컴퍼니, 구글, 닌텐도는 나이앤티캡스에 기본 2,000만 달러를, 목표 성과

를 달성할 경우 1,000만 달러를 추가로 지원한다고 했기에 3,000만 달러(약 340억 원)를 투자했을 것으로 여겨진다.

포켓몬 고 개발과 관련된 회사 간 수익 배분이 어떻게 이뤄질지에 대해서는 정확히 알려진 바 없다. 다만 추정은 가능한데, 나이앤틱랩스가 포켓몬 컴퍼니, 구글, 닌텐도로부터 최대 3,000만 달러, 벤처캐피털로부터 500만 달러를 담보부 투자받았다는 부분에 집중해보자.

우선, 포켓몬 컴퍼니 주식의 33%는 닌텐도이다. 그리고 나이앤틱랩스는 포켓몬 컴퍼니, 구글, 닌텐도, 벤처캐피털로부터 투자를 받았다. 그리고 포켓몬 고의 매출 중 구글과 애플이 각 30%씩 배분되지만 세분해보면 통신사나 카드사에 주는 부분도 있어서 이를 고려했다.

※ 구글 플레이와 애플 앱스토어의 매출 배분은 한국의 자료를 참고했으므로, 나라별로 다를 수 있다.



일본 닌텐도 주가

구글 플레이 매출 배분

100% = 구글 30% + 포켓몬 컴퍼니 30% + 나이앤틱랩스 30% + 닌텐도 10%
 = (구글 15% + 통신사 15%) + (닌텐도 10% + 기타 주주 20%) + (구글 α% + 닌텐도 β% + 기타 주주 30-α-β%) + 닌텐도 10%
 = 닌텐도 20+β% + 구글 15+α% + 통신사 15% + 기타 주주 50-α-β%
 ex) 만일 α가 12이고 β가 4이라면, 닌텐도 24% + 구글 27% + 통신사 15% + 기타 주주 34% 가 도출된다.

애플 앱스토어 매출 배분

100% = 애플 30% + 포켓몬 컴퍼니 30% + 나이앤틱랩스 30% + 닌텐도 10%
 = (애플 14% + 카드사 16%) + (닌텐도 10% + 기타 주주 20%) + (구글 α% + 닌텐도 β% + 기타 주주 30-α-β%) + 닌텐도 10%
 = 닌텐도 20+β% + 구글 α% + 애플 14% + 카드사 16% + 기타 주주 50-α-β%
 ex) 만일 α가 12이고 β가 4라면, 닌텐도 24% + 구글 12% + 애플 14% + 카드사 16% + 기타 주주 34% 가 도출된다.

이 경우 닌텐도는 포켓몬 고 매출의 최소 20%의 지분을 가지게 된다. 포켓몬 고가 4일 만에 1,400만 달러를 벌어들인 수익성이 1년간 지속된다고 가정하면, 하루당 닌텐도가 거둔 이익은 7,420만 엔이 되고, 1년간 271억 엔 가량이 된다. 3월에 공식된 자료에 의하면 닌텐도의 2015년 영업이익은 329억 엔인데 이것만 가지고도 연간 수익의 82%에 달한다. 고작 3개국에서 게다가 출시한지 단 4일 만에 거둔 수익이 닌텐도 입장에서 얼마나 대단한지 알려주는 수치이다.

한편, 지난 13일 미국 데이터 조사업체 센서 타워의 조사 결과에 따르면 포켓몬 고의 사용자 당 평균 이용 시간이 페이스 북을 추월했고, 일일 사용자 수 또한 트위터를 넘어섰다고 밝힌 상황에서 포켓몬 고가 향후 전 세계를 대상으로 서비스하게 될 때의 포켓몬 고 단일 플랫폼에서 발생하는 수익이 얼마나 늘어나게 될지는 짐작이 가지 않는다.

이에 더하여, 포켓몬은 지난 20여 년간 이미 만화영화나 캐릭터 사업 등 다양한 플랫폼으로 시장성을 확인받았바, 포켓몬 고로 인하여 지적 재산권 사업성은 급격히 좋아질 것으로 예상된다. 더군다나 포켓몬 고는 증강현실에 기반을 둔 모바일 게임이므로 광고 플랫폼까지 겸하게 될 가능성이 높는데 이게 현실이 된다면 이로 인한 추가적인 수익이 어느 정도일지 짐작조차 가지 않는다.

미국 CNBC에서 “포켓몬 고 덕분에 앞으로 닌텐도가 하루 390만~490만 달러(약 4억1,342만~5억1,943만 엔)를 추가로 벌어들일 것”이라며 “향후 일본·한국 등 아시아 시장이나 유럽을 비롯한 전 세계에서 발매된다면 매출은 더욱 증가할 것”이라고 추정한 결과를 적용한다면, 닌텐도의 연간 수익은 1,509억~1,896억 엔에 이르게 된다.

하지만 저 수익이 실현된다 하더라도 닌텐도의 전성기였던 2007~2008년(전년 4월~동년 3월)의 영업이익 3,940억 엔, 5,013억 엔과 비교하면 한참 못 미친다. 오히려 최근 주가가 지나치게 고평가된 듯하다. 이 글을 보고 닌텐도에 직접투자를 결정할 사람이 있을까 해서 첨언한다. (참고로 일본 증권시장은 매매수량단위가 100주 이상이므로 3,000만 원 이상이 있어야 투자라도 시작할 수 있다.)

※ 참고로 구글의 수익을 언급하지 않은 것은, 구글이 게임 제작에 관여하긴 했지만, 수치상으로도 닌텐도와 구글의 배분이 비등한 데다, 게임 유통사도 겸하기 때문이다.

구글을 코카콜라도 팔고 펄시콜라도 팔고 PB 콜라도 파는 대형 마트에 비유하자면, 물론 PB 콜라를 팔면 수익이 더 발생하겠지만 다른 콜라를 팔아도 여전히 수익은 발생하는 구조여서 수익이 커지긴 하기에 수익률을 비교하면 닌텐도만큼 급격한 증가를 나타내지는 않을 거라는 판단에서다.



구글 지도 그리고 속초

포켓몬 고는 구글 지도를 사용하는데, 한국은 법적인 문제로 인해 지도 데이터를 국외로 반출할 수가 없으므로 대부분의 구글 지도 부가 서비스가 제대로 작동하지 않는 문제가 발생했다. (현재 구글 지도의 한국 지역은 SK플래닛의 지도를 받아 서비스하고 있다) 2016년 6월 구글이 자사 지도 서비스 자료를 확보하기 위해 한국 지도의 반출을 다시 신청했다. 그러나 정부가 지도 반출의 조건으로 내건 안보시설의 삭제를 구글이 받아들이지 않고 있어 한국 지도의 반출이 허용되기는 쉽지 않을 전망이다.



Ingress Cell 기획

이에 따라 포켓몬 고를 한국에서 할 수 없는 원인이 구글의 한국 지도 반출 실패와 깊은 연관이 있을 것이라는 의심이 널리 퍼졌다. 그러나 7월 14일 국토교통부 국토지리정보원은 최근 선풍적인 인기를 끌고 있는 포켓몬 고와 관련, “구글에서 요청한 지도 반출과 관계가 없다.”고 밝힌 바 있다.

구글이 중국과 러시아에서는 현지 서버를 두고 길 찾기 등 각종 지도 서비스를 제공하는 것처럼 한국에도 서버를 두는 방법이 최선이겠지만, 구글은 이 방법을 한국에 대해서는 고려하지 않고 있는 것 같다. 속된 말로 “한국을 글로벌 호구로 생각하는 것은 아닐까”하는 합리적인 의문마저 든다. 이러한 걸림돌 덕분에 한국에서 포켓몬 고를 정식으로 접할 수 있는 미래는 쉽게 오지 않을 전망이다.

한편 나이앤틱랩스는 전작인 인그레스에서 한국을 비롯한 전 세계의 지도를 마름모꼴의 ‘Cell(셀)’로 구획했는데 공공롭게도 고성, 속초, 양양, 울릉도 부근은 한국의 지도 구획에 포함되어 있지 않아, 게임 미출시 지역으로 분류되지 않았기 때문에 게임이 가능했다. 그리고 포켓몬 고는 인그레스 구획을 그대로 이용하여 서비스를 시작했다.

덕분에 이 부근으로 가는 버스는 평소보다 일찍 매진되었고, 숙박시설과 유명 식당에 대한 예약이 조기 마감되는 등 포켓몬 고의 수혜를 톡톡히 누리고 있다.

때마침 속초시는 “포켓몬 고 게임을 하기 위해 찾아오는 관광객에 대한 안전 서비스를 확충하고 무료 와이파이 존을 확대해 게임을 쉽게 즐길 수 있도록 인프라를 구축할 것”이라고 14일 밝히기까지 했다. (덕분에 이병선 시장은 전국적으로 이름을 알리게 되었다.)

사족을 덧붙이자면 대마도 대부분은 한국으로 분류된 AS16-ROMEO-04에 속하여 인그레스 셀의 구획을 변경하지 않는 이상 7월 말로 예상되는 일본 출시 때 서비스가 불가능할 가능성이 있다. 만약 구획의 형태를 변경하지 않고(즉, 마름모꼴을 변경하지 않고) AS16-ROMEO-04 구획을 일본 영역으로 변경하여 서비스를 한다면, 부산지역에서 포켓몬 고가 되는 상황이 벌어지게 된다. 포켓몬 고 이용자에게 부산이 새로운 성지로 부상하는 모습을 볼 수 있을까? (마침 휴가가 절정인 시기일 텐데...)



마무리

이 모든 상황의 원인을 증강현실기술에서 찾는 사람이 혹여나 있을까 봐 친절하게 다시 설명하려고 한다. 물론 포켓몬 고가 위치기반기술과 증강현실기술에 기반을 둔 모바일 게임이긴 하지만 닌텐도가 20년에 걸쳐 이룩한 지적 재산권(캐릭터, 스토리, 세계관 등)의 파급력을 과소평가해서는 안 된다. 20~30대에게 포켓몬이란 지적 재산권이 익숙하고 친숙하게 다가왔기에 증강현실이란 장르에 대한 생소함과 거부감을 줄여주었고, 이를 통해서 지금의 성공을 끌어냈다는 점에서 포켓몬 고 열풍 배경은 지적 재산권에서 찾는 것이 합당하다는 게 필자의 결론이다.

대다수 한국 사람은 게임을 하는 사람을 호의적으로 바라보지 않는 데다가, 어른 · 아이 가릴 것 없이 게임을 하기에는 너무 바쁘다. 그래서인지 지난 수십 년 동안 혼자서 진득하게 음미해가며 하는 수많은 PC 패키지 게임과 비디오 게임이 실패해왔고, 결국 온라인 게임과 모바일 게임만 살아남았다. 깊이가 생겨날 문화적 토양이 부족했다는 말이다. 이러한 현실에서 조만간 한국기업이 만든 포켓몬 고 아류 게임을 접하게 되겠지만, 전 세계적으로 흥행하리라는 기대는 하지 않는다. 문화적 다양성과 깊이를 배양할 수 있는 환경의 구축이 시급한 시점이 아닐까? 📖



닌텐도의 캐릭터

참조

포켓몬 <https://namu.wiki/w/%ED%8F%AC%EC%BC%93%EB%AA%AC%EC%8A%A4%ED%84%B0>, <https://namu.wiki/w/%ED%8F%AC%EC%BC%93%EB%AA%AC%EC%8A%A4%ED%84%B0/%EB%AA%A9%EB%A1%9D>

포켓몬 고 <https://namu.wiki/w/%ED%8F%AC%EC%BC%93%EB%AA%AC%20GO>, <http://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=4649370&memberNo=11982345&mainMenu=GAMEAPP>, <http://www.hani.co.kr/arti/economy/it/752262.html>, <http://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=4638693&memberNo=12478036&mainMenu=GAMEAPP>

승자는 닌텐도? http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?article_id=20160713151647, <http://outstanding.kr/nianticlabs20160713/>, https://en.wikipedia.org/wiki/The_Pok%C3%A9mon_Company, https://en.wikipedia.org/wiki/Niantic_Inc_, <http://news1.kr/articles/?2718324>, <http://news.joins.com/article/20293126>, <http://news.joins.com/article/20305096>, <http://news.joins.com/article/5787129>, <http://www.bloter.net/archives/177703>, <http://www.gamedevforever.com/78>, <http://www.hani.co.kr/arti/economy/stock/655277.html>

구글지도 그리고 속초 http://www.huffingtonpost.kr/2016/06/04/story_n_10293658.html, <http://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=4640692&memberNo=29481007>, http://www.huffingtonpost.kr/2016/07/15/story_n_11008000.html, <http://ingress-cells.appspot.com/>

마무리

<http://m.news.naver.com/memoRankingRead.nhn?oid=006&aid=0000081874&sid1=105&date=20160715&ntype=MEMORANKING>