

VR人사이트 3

- VR과 게임



게임 시장에서의 VR

게임은 VR이 가장 활약할 것으로 추측되는 시장이다. VR이 제공하는 가상 경험은 이전부터 게임 분야의 핵심 중 하나였기 때문에, 현재 다양한 게임 제작사들이 VR로 게임을 제작하고 있다. 소니, 밸브, 워게이밍 등 메이저 게임 개발사들은 이미 개발에 착수한 상황이며, 대부분의 게임들이 올해 안에 서비스를 목표로 하고 있다. 지난 2015년 E3에서 소니 모피어스용 콘텐츠 15종과 오쿨러스 리프트 CV1 용 콘텐츠 8종이 소개되었으며, GDC 등 다양한 게임 컨퍼런스에서 VR로 제작된 게임이나 관련 기술 및 장비들이 소개될 예정이다. 이런 게임 관련 컨퍼런스를 통해 게임 시장이 차세대 미디어인 VR에 더욱 주목하는 계기가 될 것으로 보인다.

VR 게임이 주목받고 있는 이유는 VR이 가진 핵심가치의 종합적인 연결성 때문이다. 좋은 VR 콘텐츠의 여건은 **몰입감, 연동성, 공간감**의 **초월**이 3가지 핵심가치를 잘 살릴 수 있어야 하는데, 게임이야말로 여기에 가장 적합한 콘텐츠이다. VR 게임은 다양한 가상의 경험을 무궁무진하게 제공할 수 있으며, 게이머는 VR 환경과 상호작용하며 기존의 게임보다 더 높은 몰입감을 받을 수 있다. 게임을 제작하고 판매하는 입장에서는 새로운 돌파구를 찾는 셈이며, 이는 곧 새로운 시도와 새로운 시장을 의미한다. 게이머들 입장에서는 전혀 새로운 차원의 게임을 즐길 수 있다는 것 자체만으로도 충분히 열광할만한 일이다. 시장적인 측면에서도 게임의 경쟁력은 매우 뛰어나다. 다양한 조건을 고려해볼 때, 다가오는 VR 시장에서 게임만큼 수익을 창출하기 유리한 문화 콘텐츠는 별로 없기 때문이다. 또한 게임은 VR 체험에서 중요한 상호작용이 가능한 유일한 포맷이며, 원래부터 '재미'라는 요소가 극대화되는 장르이다. 때문에 콘텐츠를 VR화 시켰을 때 기대효과도 큰 것이다. 거기에 게임은 제한이 없다. 어떤 경험도 게임화할 수 있으며, 어떤 게임이든 새로이 나타날 수 있다.

인기 있는 VR 게임들



그림 1. Summer lesson(위)과 EVE : Valkyrie(아래)의 VR 게임 화면

게이머들의 경우 어떤 HMD 장비를 구입할 것인지도 고민의 대상이다. 최근 오쿨러스는 오쿨러스 리프트의 런치 타이틀 33종을 공개했으며, 소니는 플레이스테이션 VR을 출시했고, 밸브 코퍼레이션에서는 HTC 바이브를 통해 다양한 게임들을 개발하고 있으며, 거기에 필요한 다양한 제반적 서비스도 공개하고 있는 상황이다. 저자의 의견은 현재 소니-바이브-오쿨러스 순으로 게임에서는 활용도가 높다고 본다. VR 관련 게임 시장의 열기가 뜨거운 가운데, 기존에 VR로 개발되지 않은 많은 게임들도 VR로 서비스하기 위해 재개발하는 과정을 거치고 있는 것으로 알려졌다. FPS) 게임 불후의 명작으로 손꼽히는 “하프 라이프 2”나 “포탈”, “퀘이크”가 그 대표적인 예이다. 또한 직접 트랙 운전사가 되어 트랙을 모는, SCS 소프트웨어의 “유로 트랙 시뮬레이터 2”나, 2차 세계대전의 항공기 전투를 재현한 워게이밍의 “워썬더” 등의 시뮬레이션류 게임들 역시 VR로 서비스를 준비하고 있다.

차량이나 항공기를 조종하는 시뮬레이션류 게임의 경우 몸을 직접 움직이는 다른 1인칭 게임들에 비해 훨씬 더 생생한 몰입감을 제공할 것으로 보인다.

1) First Person Suter: 카운터 스트라이크, 서든어택과 같은 1인칭 슈팅 게임 장면을 일컫는 말.

무엇보다 게이머들의 이목을 끄는 소식은 VR 전용으로 개발되는 콘텐츠들의 소식이다. 기존에 없던 새로운 경험이 창조되는 순간이기 때문이다. 주요 게임사들이 VR 게임 제작에 돌입한 가운데, 이미 많은 성과를 내기도 했다. 현재 VR 게임 중 가장 기대 받는 작품은 반다이남코의 “섬머 레슨”이라고 할 수 있겠다. 섬머 레슨은 연애시뮬레이션 게임으로, 플레이스테이션 VR의 타이틀로 제작되고 있다. 2014년 9월 SCE 컨퍼런스(소니의 게임쇼)에서 최초로 공개되었으며, 게임에는 두 명의 연애 가능한 캐릭터가 등장한다. 각각 동양적, 서양적인 외모를 가지고 있으며, 게임의 주요 내용은 게임 이름처럼 과외 선생님이 되어 동양인 여고생에게 영어를 가르치고, 외국인에게는 일본어를 가르치며 연애를 하는 것이다. 현재까지 공개된 내용에 따르면 고개를 흔들어 O, X식으로 선택지를 따라 진행하는 컨셉이며, VR 경험을 제공하기 위한 다양한 요소들이 잘 섞인 게임으로 등장인물이 마치 실제 존재하는 인물인 것처럼 느낄 수 있는 매력적인 콘텐츠라고 한다. “철권” 시리즈로 유명한 ‘하라다 가츠히로’가 프로듀서로 프로젝트를 담당하고 있으며, 2014년 최초로 공개된 이후 지금까지 VR 이용자들이 가장 열렬히 기대하고 있는 게임 중 하나이다.

비행 슈터 게임인 “이브 : 발키리(EVE : Valkyrie)”에 대한 기대 역시 아주 뜨겁다. 이브 : 발키리는 “이브 온라인(EVE Online)”으로 유명한, 아이슬란드의 게임 개발사인 ‘CCP Games’에서 제작하였으며 자사의 기존 게임인 이브 온라인과 세계관을 공유한다. 기존의 이브 온라인이 함대를 이끌며 우주를 탐험하는 MMORPG 게임이었다면, 이번 작품은 1인칭 비행 슈터 게임으로, 전투기에 해당하는 함선 간의 도그파이트를 메인 콘텐츠로 삼고 있다. 스타워즈에서 타이 파이터와 x-wing 스타 파이터가 싸우는 장면을 떠올리면 이해하기 쉽다. 이브 : 발키리의 경우 VR 게임 최고 기대작 중 하나이며, 오쿨러스와 플레이스테이션 VR을 지원한다. 지금까지 공개된 홍보용 플레이 영상에 따르면, 게임은 HMD를 통해 조작을 간편화함과 동시에 실제 전투기와 유사한 경험을 제공하며, 아주 미려한 그래픽으로 플레이어에게 실제로 우주 공간에서 함선을 타고 전투를 하는 듯한 경험을 제공한다. 근래에 공개될 게임 중에서는 가장 강력한 VR 경험을 제공할 것으로 보인다. CCP 게임즈는 거기에 그치지 않고 기어 VR 기반의 콕핏 슈터

게임인 “이브 : 건잭(EVE : GUNJACK)” 또한 개발하고 있다. 이브 : 건잭 역시 이브 온라인의 세계관을 공유하며, 유저는 터렛 오퍼레이터의 역할을 맡아 기지를 방어하는 방식으로 게임을 하게 된다.

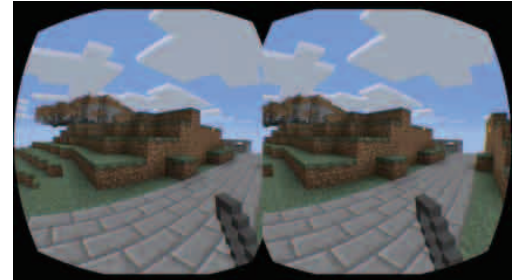


그림 2. 마인크래프트 VR

“마인크래프트(Minecraft)”의 경우 오쿨러스가 페이스북에 인수되기 전까지는 VR 버전을 만들려는 움직임이 뚜렷해 보였으나, 오쿨러스가 페이스북에 인수된 이후 마인크래프트의 제작자인 “마르쿠스 노트치(Markus Notch)”가 오쿨러스에 관련 지원을 끊어버리면서 한동안 별다른 소식이 없었다. 오쿨러스의 CTO인 존 카맥은 마인크래프트가 메타버스의 구성요소라고 할 수 있는 것들을 이미 상당 부분 구체화시켰고, 때문에 마인크래프트를 반드시 VR로 구현해야 한다는 식의 발언을 한 적이 있다. 존 카맥이 스스로 마인크래프트를 VR로 구현하고 싶어 했고, 기어 VR로 구동되는 프로토타입을 직접 만드는 등 각고의 노력을 기울인 끝에 마이크로소프트²⁾와 마인크래프트를 VR 버전으로 제작하기로 하게 되었다. 이후 오쿨러스는 각각 오쿨러스 리프트와 기어 VR 버전의 마인크래프트를 GDC 2016에서 발표했다. 한빛소프트는 스코넥 엔터테인먼트와 함께 “오디션 VR”, “헬게이트 VR” 등 다양한 프로젝트를 진행하고 있는 것으로 알려져 있다. 또한 “프로젝트 K : 쿠키 오디션”의 경우 종래에 없던 요리를 주제로 하는 게임으로, 컨트롤러를 이용해 직접 요리하는 과정을 체험할 수 있도록 구성할 예정이라고 한다.

2) 현실세계와 같은 사회적·경제적 활동이 통용되는 3차원 가상공간

3) 2014년 마인크래프트의 제작사인 모장은 마이크로소프트에 인수되었다.

다양한 회사들이 뛰어드는 VR 게임 콘텐츠 시장

스마트폰 게임 개발 역량이 있는 다양한 회사들은 꽤 가시적인 성과를 내고 있다. 그 외에도 넥슨의 ‘메이플스토리’, 엔씨소프트의 ‘블레이드 앤 소울’의 경우 게임 내 콘텐츠를 VR로 즐길 수 있는 시도를 하는 등 VR을 게임에 접목시키는 다양한 시도가 이어지고 있다. 또한 리로드 스튜디오에서 제작 중인 “월드 워 톤즈(World War Toons)” 역시 VR 플랫폼을 목표로 개발 중이다. 리로드 스튜디오는 “콜 오브

듀티: 모던워페어3”의 리드 디자이너였던 오테훈 CEO가 설립한 회사로, 과거 인피니티 워드에서 같이 “콜 오브 듀티” 시리즈를 개발하던 멤버들과 디즈니 출신 멤버들이 모여 만든 회사이다. 월드 워 툰즈는 일종의 캐주얼 FPS 게임으로, VR 기기 특유의 멀미 문제를 해결하기 위해 인터페이스와 시스템에 큰 공을 기울였다고 한다. 현재는 오쿨러스 리프트용으로 개발 중이며 추후 플랫폼을 확장해나갈 것이라고 한다. 또한 기존에 FPS 게임인 “스페셜포스” 시리즈로 유명한 드래곤 플라이 역시 VR로 FPS 게임을 개발 중이라고 한다. 아직 공개된 자료는 없지만, 국내 FPS 시장을 한 때 선도했던 제작사로서, VR 분야에서도 같은 저력을 발휘한다면 좋은 게임이 제작될 것으로 보인다.

VR 콘텐츠로 유명한, 토종 기업인 스코넥 엔터테인먼트의 경우 벌써 VR 게임을 상용화했다. 기어 VR 전용으로 개발되었으며, 제목은 “모탈블리츠VR”이다. 북미 기준 2015년 11월 19일에 오쿨러스 VR 스토어에 공개되었다. 기어 VR의 런칭 타이틀이기도 한 모탈블리츠는 1인칭 슈터게임으로, HMD의 특징을 잘 살려 쉽게 즐길 수 있는 직관적인 조작법을 채택했다. 목표물을 바라보면 조준이 되고, 터치패드를 누르면 사격이나 사용 등 상호작용이 가능하다. 블루투스 게임패드 역시 지원하기 때문에 원한다면 별도의 컨트롤러를 사용할 수도 있다. 또한 스코넥 엔터테인먼트의 발표에 따르면 다양한 시스템을 통해 게임 내적으로 VR 멀미를 최소화했다고 한다. 간단히 정리하자면 이용자의 시선과 동선을 일치시키고, 많은 움직임 없이도 다양한 액션을 할 수 있도록 구성하는 방식을 이용한 것이다.



그림 3. 월드 워 툰즈(위) 모탈블리츠VR(아래)

전으로 개발 중이라고 한다. 플레이스테이션 VR을 플랫폼으로 개발 중으로, VR과 조합이 좋은 공포 장르이며, 스마트폰 버전의 성공으로 말미암아 볼 때 상당한 인기를 끌 것으로 예상된다. 거기에 기존 작에서도 살짝 맛볼 수 있었던 로맨스 요소를 강화해 여타 공포게임과 차별점을 두었다고도 한다. 여러모로 게임 시장에 다양한 파장을 몰고 왔던 타이틀이기 때문에, 앞으로의 소식이 기대된다.

인지도 높은 메이저 개발사들의 개발 소식 이외에도, 다양한 제작사에서 다양한 장르의 게임을 개발하고 있다. 국내 VR 커뮤니티 “Fulldiver”의 자료에 따르면 현재 약 80여 개의 이상의 게임이 VR로 개발 중이며, 이외에도 다양한 인디 개발자들이 게임을 개발하려고 노력하고 있다. 특히 각광받고 있는 분야는 호러 분야로, VR이 제공하는 가상경험은, 스릴을 주는 분야에서 특히 강점을 보일 것으로 예측된다. 오쿨러스 개발자 킷이 공개된 이후 초기에 많은 개발자들이 이를 이용해 공포 게임을 제작하였으며, 다양한 인디 게임들부터 유명 제작사는 자사의 타이틀을 VR로 서비스를 하는 등 개발 열기 역시 가장 뜨거웠던 분야이기도 하다. 대표적으로는 “슬렌더맨(Slender man) 시리즈”, “아웃라스트 VR”, “에일리언 아이솔레이션(Alien Isolation)” 등의 게임이 있으며, 이외에도 개발 중인 게임으로는 캡콤의 “키친”, 앞서 언급했던 국산 공포게임 “화이트데이” 등이 있다. 기존 플랫폼에서도 공포 게임들은 콘텐츠만으로도 유저들에게 몰입감을 상당히 주었는데, VR과의 시너지는 상상을 초월할 것으로 보인다.



그림 4. 앵그리버드 VR(위)과 뱅가드 V(아래)

국산 공포게임 화이트데이의 경우 스마트폰 버전과는 별도로 VR 버

그 외에도 VR 게임들의 개발 소식이나 출시 소식은 굉장히 많다. 먼저 모바일 게임부터 언급하자면, “앵그리버드” 시리즈 역시 게임 시장의 흐름에 따라 VR로 차기작을 개발하고 있다. 아직 많은 정보가 공개되진 않았으나, 브라질 게임 쇼에서 공개된 내용에 따르면 기어 VR을 중심으로 개발되고 있으며, 기존 작품들과 달리 날아가는 새의 시점과 다양한 상호작용을 경험할 수 있을 것으로 보인다.

“뱅가드 V(Vanguard V)”는 헤드 트래킹을 이용한 슈터 게임으로, iOS에서도 플레이 할 수 있는, 몇 안 되는 게임 중 하나이다. 기존 스마트폰 플랫폼에서도 큰 인기를 끌었던 “템플런” 시리즈 역시 VR로 개발 중이며, 공격적인 마케팅과 참신한 게임성으로 호평을 받았던 “하얀 고양이 프로젝트” 역시 VR 버전이 나왔다. 일본의 기어 VR 론칭 타이틀일 뿐만 아니라, 개발사인 코로프라에서 오쿨러스 버전으로도 제작하고 있다. 또한 개발사인 코로프라는 VR 컨트롤러까지 제작 중인 것으로 알려져 있다.

모바일 게임 외에도 게임 소식은 다양하다. VR “크라이시스(Crysis)” 시리즈를 개발한 크라이텍은 자사의 크라이엔진을 통해 수려한 그래픽을 가진 암벽 등반 게임 “클라임”을 개발했다. 우주 공간을 배경으로 하는 “폴른(P.O.L.L.E.N)”은 달기지에서 일어나는 미스터리한 사건을 소재로 하고 있다.

국내 게임업체들의 VR 게임 콘텐츠 개발

국내 게임업체들 역시 다양한 VR 게임들을 개발하고 있다. 앞에서 언급한 스코넥 엔터테인먼트 이외에도, 조이시티에서 “건쉽배틀2 VR”이라는 게임을 제작하고 있다. 이전에 조이시티에서 개발했던 “건쉽배틀”의 후속작으로, 플레이어가 마치 실제로 헬기를 조종하는 듯한 경험을 제공하는 방향으로 개발되고 있다고 한다.

모바일 야구게임 제작사로 유명한 앱노리의 경우, “내일은 야구왕(Baseball Kings) VR”을 제작 중이다. 기존의 작품과 유사한, 타격 중심의 ‘홈런 더비’를 즐기는 게임으로, 멀미 등을 이유로 긴 야구 게임을 즐기기 어렵기 때문에, 기존작과 마찬가지로 게임 구성을 단순화한 것으로 보인다. 국내 게임 제작사 ‘포켓메모리’의 경우 VR 추리게임을 개발했고, 플레이어가 프로파일러가 되어 다양한 증거를 수집하고 최종적으로 범 죄자를 찾아내는 것이 게임의 메커니즘이다.

한국의 경우 “볼레 크리에이티브”에서 ‘볼레 프로젝트’라는 이름으로 연애 시뮬레이션 게임을 개발하고 있다. ‘볼레 프로젝트’의 경우 VR 환경 속에서 인공지능과 대화를 나누는 방식의 게임이다. 두 게임은 VR 기반의 연애 시뮬레이션이라는 점에서 비슷한 점이 많지만 볼레 프로젝트의 경우 인공지능을 통해 정서적 교감을 나눌 수 있는 가상의 존

재를 구현하는 것이 목표이기 때문에 선형적 서사 구조를 지닌 ‘섬머 레슨’과는 사실 크게 다른 게임이다. 특히 볼레 프로젝트가 기존의 연애 게임들과 차별을 두는 부분은 성적 판타지를 충족시키는데 목표를 두고 있는 것이 아니라, 정보를 수집하는 데에 목표를 두고 있다는 점이다. 게임 속 등장인물과 연애를 하며, 서로 알아가며 대화하는 과정에서 다양한 유저의 데이터를 습득하는 것이 최종 목표라고 한다. 게임의 제작에 있어 영화 “그녀(Her)”에서 많은 영감을 얻었다고 한다.



그림 5. 내일은 야구왕 VR 화면



그림 6. 볼레 크리에이티브 게임+VR+AI 융합사례

육성 시뮬레이션 게임으로 유명한 “프린세스 메이커”를 주목할 필요가 있다. “프린세스 메이커 for Kakao”를 개발한 엠게임에서 현재 “프린세스 메이커 VR”이라는 가칭으로 개발 중이다. 내년 하반기를 목표로 PC 플랫폼에 오쿨러스를 기반으로 개발하고 있는데 “인터뷰” 자료에 따르면 프린세스 메이커 역시 볼레 프로젝트처럼 ‘머신 러닝’과 연관 또한 염두에 두고 있는 것으로 보이나, 목표가 정보 수집이었던 볼레 크리에이티브와 달리 부차적인 목표로 삼고 있는 것으로 보인다. 또한 소셜 게임들 역시 VR을 기반으로 제작되고 있다. 현재 VR 장비를 통해 이용 가능한 소셜 게임에는 “알트스페이스 VR(Altspace VR)”, “오쿨러스 소셜(Oculus Social)”, “브이타임(vTime)” 등이 있으며, 세부적인 특징은 다음과 같다.

먼저 알트스페이스는 높은 자유도와 다양한 서비스를 갖추고 있으며,

많은 유저들이 한 곳에서 모여 소셜 활동을 할 수 있다는 점이 특징이다. “립 모션(Leap Motion)”⁴⁾, 마우스, 키보드 등 다양한 입력장치도 사용할 수 있다. 브이타임의 경우 경치를 즐기며 소셜 활동을 하는 것이 컨셉으로, 알트스페이스에 비해 한 곳에 4~5명 정도의 적은 사람 밖에 모일 수 없다는 단점이 있다. 한편 브이타임은 주변 경치를 미려하게 표현하는 뛰어난 그래픽을 가지고 있으며, 최근 구글 카드보드도 지원하기 시작했다.

오쿨러스 소셜의 경우 게임을 포함한 플랫폼적인 접근이 이루어지고 있다. 알파 서비스 당시에는 ‘소셜 시애틀’에서 이용자들이 모여 트위터나 비메오의 동영상을 함께 즐기는 서비스와 탁구나 간단한 미니 게임들을 함께 즐길 수 있는 ‘토이박스’ 서비스를 제공했다. 이외에도 다양한 소셜 게임들이 오쿨러스 스토어에 등장하고 있으며, 오쿨러스 자체적으로도 소셜 네트워크 서비스를 시작했다.

4) 손의 움직임을 인식하는 모션 트래킹 장비.



그림 7. 프린세스 메이커 VR

VR 게임 엔진

한편 VR 게임을 제작하는 게임 엔진에 대한 관심 또한 높아지고 있다. 현재 게임 엔진의 경우 “언리얼(Unreal)” 엔진과 “유니티(Unity)” 엔진이 일종의 양강구도를 형성하고 있는 상황이다. 두 엔진 모두 VR 게임에 필요한 요소들을 모두 지원하고 있으며, 이를 바탕으로 다양한 게임들이 개발되고 있는 상황이다. 언리얼 엔진의 경우 2016 GDC에서 조금 더 VR 친화적인 행보를 보여주었다. 제작사인 에픽 게임즈에서 언리얼 엔진 기반 VR 편집기를 2016 GDC에서 공개했다.



에픽 게임즈의 VR 편집기는 오쿨러스 리프트와 모션 컨트롤러, 그리고 언리얼 엔진을 통해 이용할 수 있다. 직접 VR 환경에서 객체와 상호작용하며 환경 자체를 제작할 수 있다는 특징을 가지고 있다. VR 시대에 걸맞은 VR 게임 콘텐츠 편집 패러다임이 제시되었다고 볼 수 있겠다. 또한 에픽 게임즈는 삼성과의 협업을 통해 “불칸 API(Vulkan)”를 공개하며 모바일 VR 시장에 적합한 기술을 선보인 바 있다. 이를 통해 모바일 환경에서도 언리얼 엔진을 통해 뛰어난 VR 게임 콘텐츠를 즐길 수 있게 되었다. 특히 유니티의 등장과 유니티가 뛰어난 모바일 게임 시장의 성장으로 유니티와 경쟁 구도에 놓였던 언리얼 엔진이 이제 모바일 분야에서도 뛰어난 경쟁력을 갖추는 기회가 되었다.

현재 많은 게임 엔진들이 VR 지원을 선언한 가운데, 높은 접근성 및 다양한 장점들로 높은 점유율을 가지고 있는 게임 엔진은 바로 유니티이다. 유니티 3D는 3D 비디오 게임이나 건축 시각화, 실시간 3D 애니메이션 같은 기타 인터랙티브 콘텐츠를 제작하기 위한 통합 엔진이다. 유니티 역시 최근 VR 관련 행사와 기술 개발을 통해 언리얼 엔진과 정면에서 대결하고 있는 상황이다.

세계 최대의 게임 플랫폼인 스팀을 운영하고 있는 밸브 코퍼레이션은 최근 개발자용 킷인 “스팀 VR”을 공개했다. 게임 시장의 추세와 HTC 바이브의 출시를 앞두고 다양한 개발자들의 개발 열기를 북돋아주는 소식이다. 개발사는 이 SDK를 이용해 바이브와 이를 착용한 사람의 움직임을 추적하는 라이트하우스 등 밸브가 공개한 VR기기과 기술을 사용할 수 있다.

이 개발킷은 오픈소스로 개발돼 무료로 제공되며 개발사가 자신의 편의에 맞춰 수정해 사용할 수도 있다. 또한 에픽게임즈의 언리얼 엔진과 유니티의 유니티 엔진도 이를 지원해 다양한 활용이 가능할 것으로 기대된다.

인사이트

게임분야의 경우 다양한 게임 개발 지원을 통해 경쟁력을 갖추는 것이 급선무이다. 대한민국의 게임 시장을 보면 좋은 인적 자원을 가지고 있으나, 새로운 시도에 소극적이고 정부 기관의 규제 등으로 인해 경쟁력이 상당히 떨어지는 상황이다. 특히 모바일 게임 시장의 전례가 있기 때문에 더욱 주의해야 한다. 국내에 VR 게임 시장이 형성된 이후에 건전한 소비 구조가 정착되지 않는다면, 지금의 모바일 게임 시장의 문제점을 그대로 답습하게 될 것이다.

이런 상황에서 우리는 인디 게임 제작사들에게 주목해야 할 필요가 있다. 다양성과 참신함이야말로 VR 게임 시장 형성에 크게 기여를 할

것이며, 새로운 도전을 통해 다양성과 참신함을 보여주기에선 인디 게임 제작사들이 더 적합하기 때문이다. 이를 위해 먼저 정부나 관련 기관들의 게임 제작 지원이 있어야 할 것이다. 자유롭게 경쟁할 수 있는 퍼블리싱 플랫폼 제공, 퍼블리셔 매칭이나 각종 공모전 등 지원 확대를 통해 다양한 시도들이 이루어질 수 있도록 장려해야 한다.

특히 다양한 게임 제작사들이 스스로 만든 게임을 대중들에게 소개할 수 있고, 다양한 피드백을 받을 수 있는 환경이 필요할 것이다. 이런 지원을 바탕으로 다양한 게임 제작사들이 성장한다면, 국내 대형 게임 퍼블리셔들이 VR 분야에 관심을 가지고 게임 개발팀에 대해 적극적으로 M&A 등 투자에 나설 것이다. 이렇게 아래에서부터 접근해, 소규모로 시작해 투자와 성장을 거쳐 종래에는 대작을 만드는 메이저 게임 제작사가 되는 선순환 구조를 만들 수 있도록 노력해야 한다. 이런 선순환 구조가 갖춰진다면, 자연스럽게 다양한 인디 게임 제작사에 투자가 이루어질 것이다. 더불어 기존의 메이저 게임 개발팀의 경우 VR의 등장과 함께 각성하지 않는다면 메이저의 자리를 유지하기는 어려울 것이다. 이런 구조가 잡히지 않는다면 국내에서는 기존과 같이, VR 시장에 필요한, 적극적이고 새로운 시도가 이루어지지 않을 것이다. 한편 VR이 무궁무진한 경험을 게이머에게 생생하게 제공할 수 있기 때문에, 새로운 경험을 제공하는 게임이 경쟁력을 가지게 될 것이다.

VR에서는 모두가 출발점이 같다. 누구나 경쟁력을 가지기 위해서는 끊임없이 새로운 도전을 할 필요가 있다. 또한 이렇게 게임 개발에 도전하는 다양한 업체들은 VR에 대해 면밀히 이해하고 공부할 필요가 있으며, 게임에 VR을 접목시키는 것이 단순히 HMD에 게임을 출력하는 것이 아니라는 점을 인지해야 한다.

VR의 경우 새로운 매체이기 때문에, VR의 특징점을 잘 살린 게임이 초기 게임 시장을 선점할 것이다. 본질적인 측면에서 보자면, 기본적으로 VR의 핵심가치가 잘 반영된 게임이 VR 게임 시장에서 경쟁력을 가질 수 있을 것이며, “VR로 이런 경험도 할 수 있구나.”, 혹은 “게임에서 이런 경험도 할 수 있구나.”라는 반응을 이끌어 낼 고민이 담긴 게임이 성공할 것이라는 이야기이다. 핵심가치를 반영하는 접근은 어떤 분야에서도 가장 기본이 되는 접근이다. 이는 다시 말해 VR이 가지는 장르적 특성을 이해하고, 게임을 제작하는 데에 충분히 반영할 수 있도록 해야 한다는 것이다. 그 밖에도 소위 ‘킬러 타이틀’이 기존 게이머들을 VR 시장에 끌어들이고 동시에 시장을 형성하는데 큰 도움이 될 것으로 보이기에, 다양한 부분에서 콘텐츠 역량을 강화할 필요가 있다.

유니티나 아마존, 언리얼 등의 행보를 볼 때, 향후 VR 게임 개발을 위한 다양한 엔진이 무료나 저렴한 가격으로 사용할 수 있게 될 것이다. 언리얼과 유니티가 구축한 헤게모니를 무너뜨리기 어려울 것으로 보이지만, VR 시대는 곧 다양성을 의미하기에 다양한 게임 엔진들이 등장할 가능성이 있다. 이런 환경에서 3D 모델 등 이펙트 다양한 게임 속 리소스를 거래하는 ‘에셋스토어’가 활성화 될 것으로 전망되며, 게임 엔진 회사들은 여기의 수수료를 통해 점유율과 수익을 동시에 노릴 수도 있을 것이다.



게임분야의 경우 체험형 게임, 그 중에서도 기존 게임이 제공하지 못했던 경험을 제공할 수 있는 게임들이 각광받을 것이다. 기존에 플레이스테이션으로 발매되었던 “저니” 같이 체험 중심의 게임들은 VR

을 통해 더욱더 매력적인 경험을 제공할 수 있을 것이며, “풋볼 매니저” 같은 시뮬레이션 게임의 경우 VR을 접목해 더욱 사실적인 경험을 제공할 수 있을 것이다.

또한 마인크래프트와 존 카맥, 그리고 소설 게임 등의 사례를 볼 때, ‘메타버스’의 구현과 관련된 접근도 중요하다. VR로 인해 게임은 현실과 크게 구분되지 않는 경험을 제공하게 되었고, 나아가서는 현실과 동일한 역할을 하는, 일종의 공간으로 작용하게 될 것이다. 게임은 이런 메타버스의 구현에 있어서 가장 적합한 장르이다. VR 게임 중에서 메타버스적 요소들을 적극적으로 구현하는 게임은 게이머에게 특별한 경험을 제공해줄 수 있을 것이며, 이를 통해 경쟁력을 가질 수 있을 것이다.

한편 VR 게임이 주는 생생한 경험이 이용자에게 나쁜 영향을 끼칠 수도 있다는 것 역시 고려해야 한다. 게임과 개인의 폭력성에 대한 상관관계는 대체로 관련이 없는 것으로 밝혀졌지만, VR로 하는 게임의 몰입감은 기존의 게임과 차원을 달리하기 때문이다. 다시 말해 VR이 가지는 몰입감과 그에 따른 영향력에 대한 연구가 충분하지 않기 때문에, 주의할 필요가 있다는 것이다. 또한 이러한 VR 게임이 개인에게 미칠 수 있는 긍정적, 부정적 영향에 대한 연구가 꾸준히 필요할 것이다. 매년 열리는 G스타에 참여하여 새로운 영감을 받아보는 것도 권장한다. 특히 방송 산업 종사자들은 자기 분야만 고려할 것이 아니라, 심리학, 인지과학 같은 인접 학문 및 다른 산업군 종사자들의 인사이트를 포함해야 4차 산업혁명 시대에서도 생존이 가능할 것이다. 