

“e스포츠 개최·매칭... ‘레벨업지지’로 한번에”

게임코치 아카데미·GCL 등 운영 e스포츠 플랫폼 레벨업지지 큰 기대 2019년 매출 110억...투자자 관심 세계가 즐기는 e스포츠 공간 목표



“전 세계 3000만 명의 게이머가 만나서 노는 그런 공간으로 만들겠다.”

e스포츠가 신종 코로나바이러스 감염증(코로나19) 여파로 어려움을 겪는 다른 전통 스포츠와 달리 온라인을 중심으로 인기를 끌면서 주목받고 있다. 또 향후 아시아게임 정식 종목 채택과 명문 대학의 e스포츠 학과 개설 등 젊은 세대의 단순 놀이문화에서 벗어나 전통 스포츠와 어깨를 나란히 할 만큼 위상도 높아지고 있다.

세계적인 스포츠 구단들이 프로게임단을 인수해 운영하는 것도 e스포츠의 미래 성장 가능성을 크게 보고 있기 때문이다. 교육 사업부터 대회 플랫폼까지 새로운 사업 영역에서 성과를 내며 e스포츠를 또 한 단계 끌어올릴 준비를 하고 있는 송광준 빅픽처인터랙티브 대표(31)와 박계현 부대표(42)를 만나 e스포츠의 미래에 대해 들어봤다.

●투자자 관심 UP...2025년 기업공개 목표 - 회사에 대해 소개해 달라.

“(송광준 대표) 게이머들이 다른 게이머와 만날 수 있는 플랫폼을 운영하고 있다. 대회를 치를 수도 있고, 게임을 배우는 코칭도 받을 수 있다. 유명 인플루언서와 함께 플레이를 즐길 수도 있다. 게이머와 게임사 등 파트너들과 동반 성장할 수 있는 플랫폼이다. 크게 보면 교육 사업인 ‘게임코치 아카데미’, 게이머 매칭과 대회운영을 지원하는 ‘레벨업지지’, 게임 스토리 등을 영상으로 만드는 유튜브 채널 ‘GCL’이 있다.”

-사업의 시작은 어땠나.
“(송)처음 한 것은 교육 사업이다. 골프나 축구 등 스포츠가 성장하면 학생 교육이 따라오기 마련이다. e스포츠도 이런 명문 대학에 전공이 생길 정도로 위상이 높아졌다. 교육 사업을 하다 보니 자연스럽게 대회와 연결이 됐다. 하지만 막상 대회를 모아놓고 찾을 수 있도록 한 곳이 존재하지 않았다. 레벨업지지는 플랫폼을 만들게 된 배경이다.”

-대회를 어떻게 지원하는가.
“(송)대회를 하려면 모집공고부터 접수는 물론 본선, 결선 등 대진표 작성과 결과 취합까지 다양한 과정이 필요하다. 이런 일련의 과정들이 그대로 온라인에



“게이머들이 다른 게이머를 만나 즐거운 경험을 할 수 있으면 좋겠습니다.” 송광준 빅픽처인터랙티브 대표(오른쪽)와 박계현 부대표는 ‘레벨업지지’가 e스포츠 대회를 할 때면 쉽게 떠올리는 그런 플랫폼이 되길 희망하고 있다. 김명근 기자 marineboy@donga.com

반영됐다고 보면 된다.”
-대회에 대한 수요가 많다.
“(박)계현 부대표)니즈가 다양하다. 근래에는 코로나19 때문에 축제를 하지 못하는 대학들의 문의가 많다. 지역 e스포츠 대회도 있다. 팬들과 소통하며 부가적 수익까지 얻을 수 있는 스트리머들에게도 인기다. 넥슨과 크래프트, 라이엇게임즈 등 게임사들과 함께 진행하는 공식 대회도 있다.”

-수익모델이 궁금하다.
“(박)공식 대회를 만들면서 게임사 등으로부터 얻는 제작 수수료가 있다. 또 코칭을 연결해주고 수수료를 받는 모델도 있다. 그 외 아카데미도 있고, GCL에서도 수익이 난다.”

-최근 중점을 두고 있는 부분은.
“(송)레벨업지지의 성장을 가장 큰 목표로 하고 있다. 이를 위해 라이엇게임즈

와 함께 대학리그를 만들기도 하고, 레벨업 리그마스터즈를 여는 등 플랫폼 유저수를 빠르게 모으는데 포커싱하고 있다.”

-그동안의 성과는.
“(송)2019년 기준 110억 원 정도의 매출을 올렸다. 국내 e스포츠 전문 회사로는 독보적이지 않을까 싶다. 이런 성과 덕분에 투자자들도 관심을 가지는 것 같다.”

-현재까지 투자 규모는.
“(송)처음 회사를 시작한 게 2015년 4월이었는데, 그해 7월쯤 DEV라는 해외투자사에서 첫 투자가 들어왔다. 이후 2016년과 2018년, 2019년 투자를 받았는데 누적 금액이 약 150억 원 가량 된다. 미래에셋과 하나벤처스, 스마일게이트 등의 투자를 받았다. 내달 한 차례 더 투자를 받을 예정이다. 기업공개(IPO)는 2025년을 목표로 하고 있다.

●글로벌기업 인수 후 해외 진출이 빅픽처-창업에 하게 된 배경은 어떤 것이었나.
“(송)뭔가 세상에 가치 있는 일을 하고 싶었다. 코트라 프로그램을 통해 미국 실리콘밸리에서 1개월 정도 창업교육을 받을 기회가 있었는데 그때 창업에 대한 꿈을 꾸게 됐다.”

-e스포츠 사업을 택한 이유는.
“(송)미국에서 창업 교육을 받으면서 ‘잘하는 것’이나 ‘좋아하는 것’ 둘 중에 하나를 선택해 사업을 하라고 배웠다. 딱히 잘하는 것은 없는데 좋아하는 것이 게임이다 보니 게임 쪽을 고민하게 됐다. 다른 스포츠와 달리 프로게이머들은 은퇴하면 할 일이 많지 않았고, 이 시장이 앞으로 발전할 거 같았다.”

-회사가 갖고 있는 빅픽처는 어떤 것인가.
“(송)2023년 글로벌 회사를 인수해 해외 시장에 나가려는 계획을 세우고 있다. 이를 통해 2025년쯤 전 세계 3000만 명의 이용자를 모으는 게 장기적 목표다. 궁극적으로는 게임을 하기 전이나 게임이 끝난 후에도 계속 켜는 그런 플랫폼이 되면 좋겠다.”

“(박)먼 미래 얘기지만 엔터테인먼트 등 인접 사업도 불어나갈 계획이다. 대회라는 형태의 것들은 여기에 다 담겼으면 한다. 채팅을 하고 싶으면 카카오톡을 쓰고, 배달을 시키려면 배달의 민족을 이용하는 것처럼, 대회를 하고 재미있는 콘텐츠를 만들어보려고 한다면 우리 플랫폼이 생각나서 썼으면 좋겠다.”

-e스포츠 산업 미래는 어떻게 보는가.
“(송)언젠가는 전통 스포츠를 e스포츠가 상당 부분 대체할 거라고 본다. 영화 ‘레디 플레이어 원’을 보면 가상세계 안에서 여러 가지를 하는데 결국 이것이 다 e스포츠로 볼 수 있다.”

-인재 영입은 어떻게 하고 있나.
“(송)우리 회사는 항상 가보지 않은 길을 간다. 게임 교육이나 e스포츠 대회 플랫폼을 한다고 했을 때 누구냐 의아해 했지만 성공적으로 해냈다. 이런 꿈들을 같이 이뤄나갈 좋은 사람들이 많이 왔으면 좋겠다. 게임을 좋아하고 새 시장들을 만들어가고 싶은 사람이라면 언제든지 환영한다. 개발이나 기획, 디자인 등 IT 인재들을 상시 채용하고 있으니 많은 관심 가져달라.” 김명근 기자 dionys@donga.com

송광준 대표 ▲1990년 10월 25일 출생 ▲서울외국어 고등학교 일본어과 ▲연세대학교 미래캠퍼스 경영학과 ▲2015년 1월~빅픽처인터랙티브 대표 ▲2018년 11월 교육부장관상 수상



2019년 열린 국내 게임업계 최대 컨퍼런스 ‘NDC’의 기조연설 현장. 사진제공 | 넥슨

NDC, 9일부터 나흘간 개최 국내 게임 미래 머리 맞댄다

데이터분석 분야 신설...다양한 사례 소개 넥슨·엔씨 등 개발 노하우와 시스템 공유

국내 게임업계 최대 지식 컨퍼런스 ‘NDC(Nexon Developers Conference)’가 9일부터 11일까지 온라인으로 열린다. 올해는 4차 산업혁명 시대에서 게임이 나아가야 할 방향과 한 단계 더 진보한 게임을 만들기 위한 노력과 시도들을 집중 소개한다.

올해 새롭게 신설된 데이터분석 분야에선 게임 개발 단계에서부터 서비스, 운영, 마케팅에 이르기까지 데이터를 활용하는 다양한 사례를 소개하는 강연들이 준비됐다. 넥슨 인텔리전스랩스는 유저 대상 테스트인 FGT에서 테스트를 진행하며 참가자의 얼굴에 드러나는 감정 변화, 화면 응시 여부 등을 체크해 분석하는 프레임워크 개발 경험을 소개한다. 엔씨소프트 지식 AI랩은 ‘페이지’ 프로야구 서비스에 추천 알고리즘을 적용한 실 사례를 발표한다.

프로그래밍 부문 강연에선 다양한 개발기술에 대한 심도 깊은 논의 및 공유가 이뤄진다. 데브캣에선 글로벌 원월드 시장 환경을 바탕으로 클라이언트 대응 및 로컬 라이징을 위한 개발환경 구축, 국가별 대응 사례를 소개한다.

넥스코리아는 1996년 출시된 온라인게임 ‘바람의나라’ 서버를 오브젝티브C에서 C++로 변환하는 과정과 어려움, 노하우를 공유한다. 엔씨소프트는 ‘리니지M’과 ‘리니지2M’에 적용한 모바일게임 자동테스트 시스템의 구조와 개발 히스토리 등을 소개한다.

게임 외 기업들도 참여한다. 엠에너는 2020년 게임 시장 규모와 흐름, 주요 현황을 발표하고 향후 주목할 만한 트렌드를 선보인다. SK텔레콤은 혼합현실(MR)과 메타버스 시대에 적합한 블루메트릭 비디오 콘텐츠 제작 과정을 발표한다. 법무법인 율촌에선 ‘경찰의 불법 사설서버 수사에 대한 기업의 대응’을 주제로 강연할 예정이다. 김명근 기자 dionys@donga.com

편집 | 김대건 기자 bong82@donga.com

뇌가 색시해지는 하루 두뇌게임

강주현의 퍼즐월드

WWW.경품광고퀴즈.kr WWW.매직스도쿠.kr

위 정사각형 안에는 1~9까지의 숫자가 나열되어 있습니다. 이 숫자들을 사용해 가로, 세로, 대각선 방향은 물론 작은 정사각형 안에도 1~9까지의 숫자가 골고루 들어가도록 해 보세요.

■ 스토쿠문제

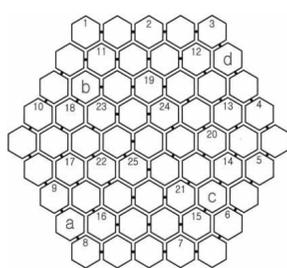
6	9					5	1
4			5	6			7
				8	1		
		7	3				4
	5	3	8		4	6	1
	8			1		5	
			3	4			
3				9	6		5
8	1					3	4

	8	9				1	
		3		6	5		7
4					1		2
	5	1		4			9
	3		7		6		1
8				9		7	5
	1		5				6
5			6	1		2	
		4			9		8

■ 스토쿠정답

9	8	6	7	5	2	9	1	8
8	7	9	6	1	2	7	8	5
2	9	1	8	7	6	5	4	3
6	5	2	1	9	7	8	6	4
6	1	9	7	2	8	5	3	2
8	7	2	9	5	6	1	9	7
9	6	5	1	8	7	9	2	7
7	2	8	6	9	5	1	8	7
1	5	7	6	2	3	4	8	9

■ 낱말문제



■ 열쇠

- 자식에 대한 본능적인 아버지의 사랑.
- 좋아하여 가까이 두고 기르는 개.
- 어떠한 실물을 보게 되면 그것을 가지고 싶은 욕심이 생긴.
- 문제나 상황이 매우 중대하고 긴

- 성장하는 동안.
- 미리 지어 놓고 파는 구두.
- 화학·생물학·방사능 무기를 사용하여 벌이는 전쟁.
- 기차나 자동차 따위의 앞에만 등.
- 야간 공습에 대비해 일정 지역에 등불을 끄게 하는 일.
- “화○제”
- 춘추 전국 시대의 여러 학파.
- 세금을 가혹하게 거두어들이고 재물을 빼앗음.
- 본선이 조난한 경우에 인명을 구조하기 위하여 쓰는 작은 배.
- 쌀 짙는 일을 전문적으로 하는 곳.
- 잠자기 세차게 쏟아지다가 곧 그치는 비.
- 누구에게나 기회를 고루 주는 일.
- 소홀하게 보아 넘김.
- “○한○”
- 눈으로 보는 감각과 귀로 듣는 감각을 아울러 이르는 말.
- 전군의 병사 개개인을 대상으로

- 하는 점검.
- “○개○호”
- 아비는 법인데 새끼는 개라는 뜻.
- 스스로 그런 자기의 초상화.
- 뽕나무 밑에 벌여 푸른 바다가 된다는 뜻.
- 바닷물에서 해염을 치거나 즐기며 놀.
- 토할 듯 메스꺼운 느낌.
- 거의 죽을 뻔하다가 도로 살아남.
- 손가락 끝에 종기가 나서 굵는 병.

■ 낱말정답

단어 이어가기: 낱말을 모두 풀 다음 a~d 칸을 이어놓으면 꽃 이름이 됩니다.

