Raikiri Games의 Founder Reetu Kontio 인터뷰



Founder, Raikiri Games
Reetu Kontio



이미지 출처: Raikiri Games「JUST ONE MAN」| 본 원고에 수록된 모든 이미지는 집필자로부터 제공받은 자료임을 밝힙니다.

핀란드 독립 게임 개발사 Raikiri Games의 창립자이자 게임 개발자·디자이너인 Reetu Kontio는 게임 제작 전반에 AI 기술을 직접 적용해 온 전문가이다. 상용 VR 게임 개발 과정에서 Claude Code를 활용해 AI 보조 코드와 기능을 실제 제품에 적용했으며, Unity와 AI를 연동한 프로토타입 제작, MCP와 Skills를 활용한 개발 워크플로우 통합 등을 실험해 왔다. 또한 XR·VR 콘텐츠 개발과 사용자 경험 설계, 게임 프로토타이핑 경험을 바탕으로 AI 도입에 따른 제작 방식과 개발자 역할 변화를 실무적 관점에서 분석하고 있다.

이번 인터뷰에서는 AI가 프로그래밍과 아트 에셋 제작, 게임 기획 등 개발 업무에 미치는 영향과 소규모 개발팀의 생산성 변화를 살펴봤다. 특히 AI 통합 수준에 따른 개발자 역할과 품질 관리 책임의 변화, 유럽 게임 기업의 AI 도입 방식, 게임 현지화에서 AI와 인간 전문가의 업무 분담을 다뤘다. 아울러 2027년을 앞두고 AI 네이티브 개발의 확산 가능성과 게임 개발자·현지화 전문가에게 요구되는 핵심 역량 및 대응 방향을 짚었다.

Summary

AI는 게임 개발에서 프로그래밍과 아트 에셋 제작을 중심으로 활용되고 있으며, 반복 코딩과 신규 기능 구현, 프로토타입 제작의 효율성을 높이고 있다. 특히 소규모 개발팀은 AI를 통해 부족한 전문 역량을 보완할 수 있지만, 코드 유지보수와 품질 검증, 이용자 반응에 대한 관리가 필요하다. AI의 통합 수준이 높아질수록 개발자는 직접 구현하는 역할에서 설계와 의사결정, 품질을 책임지는 역할로 이동할 수 있다. 현지화에서는 정형적인 번역과 교정의 자동화가 확대되는 반면, 자연스러운 표현과 문화적 맥락을 검증하는 인간의 전문성이 중요하다. 2027년을 앞두고는 AI 네이티브 개발에 필요한 설계·검증 역량과 기술 변화에 대한 지속적인 대응이 요구되며, AI 도구의 실제 활용 가치와 이용자 반응을 함께 고려해야 한다.

해당 원고에 대해 사전 동의 없이 상업 상 또는 다른 목적으로 무단 전재·변경·제3자 배포 등을 금합니다. 또한 본 원고를 인용하시거나 활용하실 경우 출처 표기, 원본 변경 불가 등의 이용 규칙을 지키셔야합니다. 해당 원고의 내용은 집필자 개인의 의견으로 특정 회사 및 한국콘텐츠진흥원의 공식견해가 아님을 밝힙니다.

Q. 현재 게임 개발 현장에서 AI가 가장 크게 변화시키고 있는 업무는 무엇입니까?

A. AI의 영향은 프로그래밍과 아트 에셋에서 가장 크게 나타난다.

게임 개발을 프로그래밍, 아트 에셋, 내러티브, 게임 디자인으로 나누면, 현재 AI의 영향이 가장 큰 분야는 프로그래밍이고 그 다음은 아트 에셋이라고 생각합니다. 제 경험상 AI 보조 코딩은 프로그래밍이 필요한 프로젝트에서 매우 보편화되었습니다. 코드는 플레이어에게 직접 보이지 않아 거부감이 상대적으로 적지만, 결함이 있는 코드는 플레이 경험을 해칠 수 있습니다. 반면 AI로 만든 아트는 품질이 높아져도 아티스트와 플레이어의 반응이 엇갈립니다. 에셋 중에는 텍스트가 가장 만들기 쉽지만 어조가 부자연스러울 수 있고, 그 다음은 배경음이나 효과음 같은 오디오입니다. 2D 아트는 3D보다 만들기 쉽지만 눈에 잘 띄는 이미지는 AI 사용이 드러나 부정적인 반응을 불러올 수 있습니다.

Q. Claude Code를 활용한 게임 개발 경험에서 어떤 작업이 빨라졌으며, 개발자의 전문성이 여전히 필요한 영역은 무엇입니까?

A. AI는 개발 효율을 높이지만, 게임의 재미는 사람이 판단한다.

반복적이거나 정형화된 코드를 작성하는 일은 확실히 빨라졌고, 요구사항을 명확히 설명할 수 있다면 새 기능 개발도 더 빠릅니다. 다만 기존 시스템의 복잡한 문제를 해결하는 속도가 항상 빨라진다고 보기는 어렵습니다. AI가 원인을 쉽게 찾을 때도 있지만 불필요하거나 잘못된 코드를 만들기도 합니다. 무엇보다 AI는 실제로 게임을 플레이했을 때의 감각과 즐거움을 판단하지 못합니다. 그래서 플레이 테스트와 게임 디자인의 결정은 지금도 제가 직접 담당하고 있습니다.

Q. Claude와 Unity 게임 엔진을 활용해 두 개의 프로토타입을 개발한 경험을 통해 확인한 AI 기반 개발 방식의 강점과 한계는 무엇입니까?

A. 빠른 AI 개발에도 반복 검증과 유지보수는 과제다.

두 프로토타입 구현 작업은 가능한 한 AI에 맡기고, 저는 디자인 결정과 플레이 테스트에 집중하는 'AI 우선' 방식으로 개발했습니다. MCP(Model Context Protocol, AI와 외부 도구를 연결하는 프로토콜)를 활용해 Claude Code를 Unity 에디터에 연결하고, 프리팹(재사용 가능한 게임 오브젝트)과 씬 생성, 게임 실행 등의 기능을 사용할 수 있도록 했습니다. 예상보다 효과적이어서 며칠 만에 플레이 가능한 MVP(최소 기능 제품)를 제작할 수 있었습니다. 저는 구현할 기능을 작은 단계로 나누어 지시하고 결과물을 주기적으로 테스트했으며, AI가 설명을 잘못 이해하거나 설계가 의도대로 작동하지 않을 때는 반복적으로 수정했습니다. 다만 모든 설계 결정을 AI에 맡기면 개발자가 코드의 세부 작동 방식을 이해하지 못해 유지보수에 어려움을 겪을 수 있습니다. 추가 도구를 연동하지 않은 상태에서는 AI가 아트 에셋을 자동 제작하지 못해 직접 만들 수 밖에 없었습니다.

Q. 개발 워크플로우 전반에 AI를 통합하면 개발 방식은 어떻게 달라집니까?

A. AI 자율성이 커질수록 개발자의 설계·검증 책임도 커진다.

AI가 한 번에 더 큰 기능을 자율적으로 구현할수록 개발자는 세부 코드를 직접 작성하기보다 프로듀서나 디렉터, 프로덕트 오너와 비슷한 역할을 맡게 됩니다. 시스템 아키텍처와 사용자 경험, 게임 메커니즘, 플레이어의 반복적인 플레이 구조를 설계하는 데 집중하는 것입니다. 동시에 품질보증에 대한 책임은 크게 늘어납니다. AI가 만든 결과물이라도 구현에 대한 책임은 개발자에게 있으므로 의도대로 작동하는지, 잠재적인 문제가 없는지 직접 확인해야 합니다. AI가 복잡한 시스템을 구현할수록 코드 내부에서 어떤 일이 벌어지는지 이해하기는 오히려 어려워질 수 있습니다. 특히 AI는 자신의 실수에 책임질 수 없기 때문에 충분한 검토가 필수적입니다.

Q. 소규모·독립 게임 개발팀에서 AI는 업무 범위에 어떤 영향을 미치고 있습니까?

A. AI는 소규모 팀의 부족한 역량과 아이디어 검증을 돕는다.

AI는 특히 한 사람이 다양한 업무를 맡아야 하는 독립 개발자나 1인 스튜디오에 큰 도움이 됩니다. 게임 개발에는 여러 전문 분야가 필요한데, 한 사람이 모두 능숙하게 처리하기는 어렵기 때문입니다. 대형 기업도 혜택을 얻지만 분야별 전담 인력이 이미 있어 소규모 스튜디오만큼 변화가 크지는 않을 수 있습니다. 다만 외주업체를 이용할 필요성을 줄일 수는 있습니다. AI로 방대한 기존 코드를 검색하거나 해당 내용을 문서화하면 오래된 코드베이스를 새 직원이 이해하는 데도 도움이 됩니다. 특히 프로토타입 제작 속도가 빨라진 점이 중요합니다. MVP와 데모, 버티컬 슬라이스(Vertical Slice, 게임의 핵심 기능과 플레이 경험을 일부 구간에 완성도 있게 구현한 시제품)를 빠르게 제작해 시장 반응을 확인하면, 가능성 있는 아이디어를 선별하고 호응을 얻지 못하는 아이디어에 자원을 낭비하지 않을 수 있습니다.

Q. AI를 활용해 작성한 코드나 제작한 에셋을 상용 게임에 적용할 때 품질, 일관성, 유지보수성을 확보하기 위해 어떤 검토와 관리 과정이 필요합니까?

A. AI 코드·에셋은 수동 검증과 QA를 통해 품질·일관성·유지보수성을 관리해야 한다.

AI가 생성한 코드와 에셋을 상용 게임에 사용하려면 결과물을 직접 검토하고 수동으로 테스트를 진행해야 합니다. 특히 장기 프로젝트에서는 개발자가 코드베이스의 세부 구조를 이해하지 못하게 되면 유지보수에 어려움이 생길 수 있기 때문입니다. 또한, AI 서비스 제공업체에 대한 의존도도 고려해야 합니다. 서비스 가격이 오르거나 기능이 축소되면 AI 없이 개발을 지속할 준비가 없는 스튜디오의 생산성이 크게 영향을 받을 수 있습니다. 자체 호스팅 AI 도구는 이러한 위험을 줄이는 방법 중 하나입니다. 또한 AI 사용이 늘어날수록 개발자의 QA(Quality Assurance, 게임의 기능과 품질을 검증하는 품질보증 과정) 업무량도 증가합니다. 일부 검증은 자동화할 수 있지만 실제 게임 플레이의 감각과 즐거움은 사람이 확인해야 하기 때문입니다. AI 아트 역시 이용자 반응을 지속적으로 살펴야 합니다. 일부 게임은 AI 생성 아트를 성급히 도입했다가 평가가 급격히 나빠지기도 했습니다.

Q. 현재 유럽 게임 기업들은 개발 과정에서 AI를 어떻게 활용하고 있으며, 주목할 만한 개발 방식이나 사례는 무엇입니까?

A. 일부 소규모 개발사에서는 초고속 게임 출시 방식이 나타난다.

제가 알고 있는 사례는 소수의 경험에 기반한 것이어서 유럽 게임 시장 전체의 경향으로 일반화하기는 어렵습니다. 앞서 말씀드린 프로그래밍과 아트 에셋 외에 현지화도 AI 덕분에 접근성과 비용 측면에서 개선되고 있는 분야입니다. 다만 어떤 콘텐츠가 AI로 현지화 되었는지는 해당 언어가 모국어가 아니라면 결과물만 보고 판단하기 어렵습니다. 한편 일부 소규모 개발사들은 게임을 매우 빠르게 출시하는 방식을 활용하는 것으로 보입니다. 이러한 현상은 특히 Roblox에서 두드러집니다. 화제가 되거나 성공 가능성이 있어 보이는 게임 아이디어가 관심을 얻으면 며칠 만에 이를 모방한 게임들이 등장하기도 합니다. 다만 이러한 관찰만으로 유럽 게임업계 전반의 AI 활용 방식을 판단할 수는 없습니다.

Q. 대형 게임 기업과 소규모·독립 스튜디오는 AI 도입 동기와 활용 방식에서 어떤 차이를 보입니까?

A. 대기업은 AI에 개방적이고 독립 스튜디오는 신중하다.

제 눈에는 대기업이 AI 도구 활용에 더 개방적인 반면, 독립 스튜디오는 특히 아트 에셋에서 수작업 중심의 제작 방식을 지키려는 경향이 있다는 점에서 활용 방식이 다소 모순적으로 보입니다. 생산성 향상의 혜택은 오히려 자원이 부족한 소규모 독립 스튜디오가 비례적으로 더 크게 얻을 수 있다고 생각하기 때문입니다. 대형 스튜디오는 이미 다양한 전문 인력과 제작 자원을 갖추고 있어 AI 없이도 높은 품질의 콘텐츠를 만들 수 있습니다. 물론 직원이 많은 대기업에서 AI를 활용하면 전체 비용 절감 규모가 더 클 수 있다는 주장도 가능합니다. 하지만 실제로 그런지는 추가 검증이 필요합니다. 저는 이런 차이가 AI에 대한 이용자 반응과 창작자의 일자리 문제, 대기업 의사결정층과 이용자 사이의 거리에서 비롯된다고 봅니다.

Q. AI가 게임 개발에 더욱 폭넓게 통합되면 프로그래머와 디자이너, 아티스트의 역할 및 팀 내 협업 방식은 어떻게 변화할 것으로 예상합니까?

A. AI 도입은 팀 내 QA 수요와 개인의 업무 부담을 높일 수 있다.

AI가 세부 구현을 더 많이 담당하면서 프로그래머와 디자이너, 아티스트는 설계와 품질보증, 최종 결과물에 대한 책임을 더욱 많이 맡게 될 것입니다. 다만 저는 이러한 변화가 팀 내부의 협업 방식을 근본적으로 바꿀 것이라고 생각하지 않습니다. 오히려 핵심적인 변화는 개별 개발자가 담당하는 업무의 성격에서 나타날 가능성이 높습니다. 물론 AI가 개발 과정에 얼마나 깊이 통합되는지에 따라 팀 차원의 추가적인 QA가 필요할 수 있습니다. 또한 인력 구성에도 변화가 생길 수 있습니다. AI 도구를 활용하는 개발자나 디자이너, 아티스트 한 명이 이전에는 여러 사람이 담당했던 작업을 수행할 수 있게 될 가능성이 있기 때문입니다. 그 결과 관련 직무에서는 전체 인원이 줄어들 수 있습니다. 그러나 업무가 한 사람에게 집중되면 개인의 스트레스가 커지고 장기적으로는 업무 성과가 오히려 나빠질 수 있다는 점도 고려해야 합니다.

Q. 게임 현지화에서 AI가 효과적으로 수행할 수 있는 작업은 무엇이며, 여전히 인간의 전문성이 필요한 영역은 어디입니까?

A. 정형 번역은 AI가, 문화적 맥락 판단은 사람이 맡아야 한다.

AI는 정형적인 번역에 효과적입니다. 특히 게임 메뉴와 튜토리얼처럼 화자의 개성이나 문화적 맥락이 크게 드러나지 않는 텍스트에 적합하며, 비슷한 조건에서는 음성 번역에도 활용할 수 있습니다. 문법 오류를 찾거나 문장을 교정하는 데도 도움이 됩니다. 여전히 사람의 전문성이 가장 필요한 일은 텍스트나 음성이 실제 사람이 말하는 것처럼 자연스럽고 개성 있게 느껴지도록 만드는 것입니다. 플레이어는 AI가 만든 표현을 알아차리고 부정적으로 반응하기도 합니다. 문화적 의미를 제대로 옮기는 일은 더욱 어렵습니다. 특정 표현이 그 문화에 맞는지는 해당 언어와 문화를 아는 원어민이 판단해야 합니다. 언어 사이에 직접 번역할 수 없는 요소도 많습니다. 이는 사람에게도 쉽지 않은 작업이기 때문에 현지화는 여전히 인간의 감독이 필요하다고 생각합니다.

Q. AI 번역 기술의 발전에 따라 현지화 기업과 전문가의 역할은 어떻게 변화하며, 어떤 전문성이 더욱 중요해질 것으로 예상합니까?

A. 현지화 경쟁력은 단순 번역보다는 문화적 맥락과 검증에 있다.

AI가 기본적인 번역은 이미 충분히 해낼 수 있는 만큼, 현지화 업체가 제공하는 서비스도 달라져야 합니다. 개발자가 자신이 모르는 언어를 AI로 번역할 경우, 그 결과가 정확한지 스스로 확인할 수 있는 확실한 방법이 없습니다. 결국 AI의 번역을 그대로 믿거나, 해당 언어에 대한 전문성을 갖춘 사람에게 검토를 요청해야 합니다. 후자의 경우에는 여전히 현지화 전문가가 필요합니다. 따라서 현지화 업체는 더 이상 단순 번역만을 제공해서는 안 됩니다. 계속 발전하는 AI 모델과 차별화하려면 문화와 맥락에 대한 이해, 자연스러운 표현, 원어민의 언어적 지식과 같은 전문성을 제공해야 합니다. 저는 이러한 고차원적인 차원의 문화적·맥락적 판단이 앞으로 더욱 중요해질 것이라고 생각합니다.

Q. 여러 해외 시장에 게임을 출시하려는 소규모 스튜디오는 AI와 인간의 전문성을 어떻게 결합해야 현지화 효율성과 품질을 함께 확보할 수 있습니까?

A. 현지화의 AI·인간 투입 비중은 콘텐츠 성격에 달려 있다.

AI와 사람을 어느 정도 비율로 투입할지는 현지화 하려는 콘텐츠에 따라 달라집니다. 예를 들어 게임 메뉴의 버튼은 대부분 AI로 자동 번역할 수 있을 것입니다. 하지만 내러티브 게임에서 복잡한 인물 관계를 다룬다면 잘못된 단어 하나나 어울리지 않는 말투 때문에 의미와 분위기가 손상될 수 있습니다. 이런 부분에는 사람의 검토와 직접적인 참여가 필수적입니다. 특히 소규모 독립 스튜디오는 예산이 부족해 전문 현지화 서비스를 이용하지 못할 수도 있습니다. 이때 AI는 비교적 낮은 비용으로 사실상 제한 없이 많은 언어의 현지화를 제공하는 유용한 대안입니다. 스토리나 대사의 품질을 확신하기 어렵다면 적어도 메뉴와 튜토리얼처럼 접근성을 높이는 부분부터 AI를 활용할 수 있습니다.

Q. 향후 게임 개발과 현지화에서 어떤 업무가 자동화되고, 인간 전문가에게는 어떤 책임이 더욱 중요해질 것으로 예상합니까?

A. 정형 업무 자동화와 함께 인간의 검증·보안 책임이 커진다.

복잡한 맥락을 이해할 필요가 없는 현지화 작업은 앞으로 AI를 통해 더욱 자동화될 것이라고 생각합니다. 인간의 역할은 문화적·상황적 적절성과 자연스러운 표현을 검증하는 방향으로 옮겨갈 것입니다. 물론 AI가 문화와 맥락을 반영한 번역을 더 성공적으로 생성할 가능성도 있지만, 이를 정확하게 평가하려면 여전히 해당 언어 전문가가 필요합니다. 특히 중요한 또 다른 영역은 보안입니다. AI 안전에 대한 우려가 커지는 만큼 기술 활용에 따른 책임을 사람이 명확히 져야 합니다. 개발자들은 잠재적인 위협과 예방 방법을 이해해야 합니다. 여기에는 AI가 개발한 제품 내부의 보안 문제뿐 아니라, AI에 접근 권한을 부여하면서 기업의 시스템과 인프라가 직면할 수 있는 위험도 포함됩니다.

Q. 'AI 네이티브(AI-native)' 개발은 무엇을 의미하며, 일반적인 AI 도구 사용자와 구별되는 핵심 역량은 무엇입니까?

A. AI 네이티브 개발은 설계·검증·효율적 활용이 핵심이다.

제가 생각하는 'AI 네이티브' 개발은 AI를 필요할 때만 사용하는 것이 아니라 개발의 기본 수단으로 삼고, 사람의 개입이 필요한 부분에만 직접 참여하는 방식입니다. AI 도구를 가끔 활용하는 것은 'AI 보조 개발'이라고 구분할 수 있습니다. 이런 환경에서는 개발자에게 더 높은 수준의 아키텍처 설계와 디자인 사고가 요구됩니다. 구현을 계획할 때 AI가 이해할 수 있도록 요구사항을 명확하게 설명해야 하고, AI가 만든 결과를 비판적으로 분석해 제대로 작동하는지 확인할 수 있어야 합니다. 도구의 사용 방식을 최적화하는 능력도 중요합니다. AI 서비스는 대개 사용량에 따라 비용을 청구하므로 사용을 효율화하면 회사의 AI 크레딧 지출을 상당히 줄일 수 있습니다. 물론 이런 비용 관리 역량의 중요성은 개발 과정에 AI가 얼마나 깊이 통합되어 있는지에 따라 달라집니다.

Q. 2027년을 앞두고 게임 개발자와 독립 크리에이터, 게임 기업은 AI를 실질적인 경쟁우위로 활용하기 위해 무엇을 준비해야 합니까?

A. AI 도구의 실제 가치와 플레이어 반응을 함께 살펴야 한다.

가장 중요한 것은 AI의 최신 발전을 꾸준히 파악하는 것입니다. 개발자들은 새로운 제품과 도구를 직접 시험하면서 자신의 개발 과정에 실제로 도움이 되는지 살펴봐야 합니다. 이용자들의 반응을 살피는 일도 중요합니다. AI를 통해 스튜디오의 생산성이 높아지더라도 기존 플레이어들이 등을 돌린다면 장기적으로는 잘못된 선택이 될 수 있습니다. 따라서 생산성 향상만으로 도입 효과를 평가해서는 안 됩니다. 다만 AI 기술은 지금도 매우 빠르게 발전하고 있어 제가 오늘 말하거나 믿고 있는 내용조차 올해 말에는 낡은 판단이 될 수 있습니다. 결국 새로운 기술을 지속적으로 확인하고 실제 프로젝트와 이용자 반응에 맞춰 선택을 재평가하는 자세가 필요하다고 생각합니다.

○ 한국 콘텐츠 기업을 위한 시사점 및 제언

01. AI 활용에 따른 게임 제작 효율성과 검증 체계 확보

- AI는 반복 코딩과 신규 기능 구현, 프로토타입 제작을 중심으로 게임 개발의 속도와 효율성 개선
- AI 생성 코드의 결함과 유지보수 문제, 아트 에셋에 대한 플레이어의 부정적 반응 등 위험 요인 존재
- AI 활용 범위에 따라 코드 검토와 플레이 테스트, 결과물 품질 관리 체계를 함께 강화

02. AI 통합에 따른 개발자 역할과 업무 구조 변화

- AI의 구현 자율성이 높아질수록 개발자는 세부 작업보다 시스템 설계와 의사결정, 결과 검증에 집중
- 개발자 한 명이 여러 업무를 담당할 가능성이 커지지만, QA 책임과 개인의 업무 부담도 증가 우려
- 개발자의 아키텍처 설계와 요구사항 정의, AI 결과물 검증 역량을 중심으로 업무 방식 재검토 필요

03. 소규모 게임 스튜디오의 AI 기반 개발 역량 확대

- 독립 개발사는 AI를 활용해 부족한 전문 역량을 보완하고 외부 제작 인력에 대한 의존도 완화 가능
- MVP·데모·버티컬 슬라이스의 빠른 제작으로 아이디어의 시장 반응을 조기에 검증할 수 있는 기회 확대
- 제한된 제작 자원을 고려해 실제 효율 개선 효과가 있는 도구를 선별하고 단계적으로 활용

04. AI 자동화에 대응한 게임 현지화 전문성 재편

- 게임 메뉴·튜토리얼 등 정형적인 번역과 문법 교정은 AI를 통한 자동화 가능성 확대
- 캐릭터의 말투와 인물 관계, 문화적 맥락 등은 원어민의 검토와 전문적인 판단이 필요한 영역
- 현지화 기업은 단순 번역을 넘어 문화적 적절성과 자연스러운 표현을 검증하는 전문성 강화 필요

05. 2027년 AI 네이티브 개발 환경에 대한 대응

- AI를 기본 개발 수단으로 활용하는 AI 네이티브 방식에서는 상위 수준의 설계·검증 역량 중요성 확대
- AI 도구의 사용량과 비용 최적화, 외부 서비스 의존 및 기업 인프라의 보안 위험 관리 필요
- 빠르게 변화하는 AI 기술을 지속적으로 점검하고, 프로젝트 활용 가치와 플레이어 반응을 함께 고려