

# 유니티의 가격 정책 변경을 철회해야 해야 하는 이유

게임멀티미디어전공 202310703 이정륜

## 1. 서론

2023년 9월 12일에 유니티는 새로운 가격 정책을 발표했다. 불과 3개월뒤 2024년 1월 1일부터 유니티 1엔진으로 만든 게임의 매출의 일정부분 뿐만 아니라, "유니티로 만든 게임의 다운로드 횟수로도 엔진의 사용료를 내야한다."라고 내용이다. 이는 이미 출시된 게임에도 적용이 되는 부분이라고 한다. 변경된 내용은 다음과 같다.

게임이 20만 설치를 기록하기 전에는 설치당 요금과 구독료를 유니티에게 지불하지 않는다. 이는 가격 정책 변경전과 변화 없다. 새로 변경된 가격 정책의 주요 <sup>2</sup>내용으로는, 유니티로 개발한 게임을 기준으로 총 설치횟수가 20만회 이상인 게임은 "Unity Plus" 요금제를 구독해야 한다. 이 요금제의 가격정책 변경 내용은 게임이 한번 설치될 때마다 0.2달러의 추가 요금을 유니티에게 지불해야 한다. 이때 게임의 설치횟수가 100만이 넘어가는 성공한 게임이 되면, "Unity Pro"또는 "Unity Enterprise" 요금제 둘 중 하나를 구독해야 한다. "Unity Pro"요금제는 구독비용을 "Unity Enterprise"보다 적게 지불한다. 하지만, 설치당 비용이 설치 수에 따라서 "Unity Pro"는 0.02~0.15 달러, "Unity Enterprise"는 0.01~0.125달러를 설치당 유니티에게 지불해야한다. 즉 100만 설치 이상인 대형 게임의 개발사는 비교적 높은 구독료를 내고 설치당 금액을 적게 지불할지, 낮은 구독료를 내고 설치당 금액을 높게 지불할지 선택할 수 있다.

특히 새로운 가격정책은 설치 수 20~100만회 안에 있는 대부분의 <sup>3</sup>인디게임 개발 회사에게 치명적이다. 왜냐하면, 해당 규모의 게임이 구독하는 "Unity Pro" 요금제는 설치당 지불액이 0.2달러

---

<sup>1</sup> 엔진: 게임 개발 엔진 이라고도 불리며, 게임을 개발할 수 있는 환경을 제공하고, 각종 도구와 각종 시스템을 구현해 준다. 게임 개발 엔진 중에 하나가 유니티에서 만든 유니티 엔진이다.

<sup>2</sup> 머니투데이, 배한님 (기자), "이 게임 사라져, 왜?...게임엔진 가격인상,흔들리는 게임업계, 2023-09-17 7:10 업로드, 2023-12-1 22:13 접속, <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2023091515512724853>.

<sup>3</sup> 인디게임: 인디게임은 저비용으로 제작한 비교적 간단한 게임을 통틀어서 말한다. 1인개발, 소규모, 모바일게임, 무료게임(수익모델 광고 등) 등이 여기에 모두 포함된다. 대기업에서 오랜 계획으로 만들어진 게임이 아니면, 모두 인디게임에 속한다고 볼 수 있다. 대표적으로 마인크래프트, 어몽어스, 쿠키런 등이 있다.

로 가장 높다. 또한 인디게임은 간단한 게임을 많이 만들고, 저렴하거나 무료로 많은 대중에게 접근하는 경우가 많아 설치가 늘어나는 경우에는 요금이 부담스럽다.

유니티 엔진을 저렴하다는 장점으로 사용하는 개발자가 늘어나면서, 유니티는 개발 자료 또한 늘어났다. 이러한 장점으로 유니티는 '4유나이트 2022 행사'에서 유니티 엔진으로 만든 게임은 전체 게임시장의 약 50%를 차지하고 있으며, 인디게임, 무료게임이 모여 있는 모바일 업계에서는 72%이상을 차지한다고 발표했다.

이번 유니티의 가격 정책 변동 발표로 게임 "어몽어스", "슬레이 더 스파이어", "컬트 오브 렘" 등을 만든 유명 인디게임 개발사들은 공식적으로 유니티에게 항의를 했다. 그리고 유니티는 이번일로 신뢰도를 잃었으며, 개발자들은 자신의 밥줄인 유니티가 언제 또 가격정책을 바꿀지도 모른다는 입장이다.

## 2. 본론

2-1 유니티의 가격 정책 변경으로 인해 유니티 엔진을 사용하는 게임개발사 뿐만 아니라 타 엔진을 사용하는 개발사, 최종적으로 게임을 플레이하는 소비자까지 피해를 보게 된다.

유니티는 2023년 9월 12일, "2024년 1월 1일 부터 가격정책을 변경하겠다" 라고 발표하였다. 이때 변경된 가격 정책 중에 가장 중요한 내용은, 최종소비자가 게임을 다운로드 할 때마다 0.2달러를 유니티에게 게임 개발사가 지불해야 한다는 내용이다. 유니티 엔진을 제공한 유니티의 입장에서는, 회사의 최근 지속적인 적자를 탈출하기 위해서 어쩔 수 없는 선택이라고 말한다. 하지만, 이는 게임 개발 업계를 전혀 고려하지 않은 선택이다. 게임 개발은 기획, 개발, 테스트 과정을 2~7년에 걸쳐 출시할 준비를 한다. 또한 게임 엔진은 게임 개발의 캔버스 역할을 하기 때문에 개발이 진행 될수록 게임 엔진을 바꾸지 못한다. 따라서 가격정책을 3개월 만에 바꾼다는

---

<sup>4</sup> 유나이트 2022 행사: 유나이트 행사는 유니티의 최신 기술 및 프로젝트를 공개하는 행사이다. 유니티의 개발자들이 나와 기술에 대한 인터뷰나, 신규 기술 사용법과 원리 등을 소개하는 컨퍼런스이다.

매일경제, 반진욱 (기자), 전 세계 게임 절반은 '이 회사' 엔진으로 만든다는데..., 2022-11-13 20:43 입력(수정), 2023-12-1 23:33 접속, <https://www.mk.co.kr/news/business/10528363>.

<sup>5</sup> 트위터, 어몽어스 개발팀, 유니티 가격 정책 변경에 대한 항의, 2023-9-13 7:55 업로드(수정 안함), 244.8만 조회수, 2023-12-1 23:45 <https://twitter.com/InnerslothDevs/status/1701731398498013575>.

것은 게임 업계를 전혀 고려하지 않은 가격 정책 변경이다.

새로운 가격정책인 설치 횟수 당 요금 지불은 이전에 출시된 게임에도 적용된다. 개발 중인 게임은 엔진 비용을 감당할 수 없다고 판단되면, 손해를 감수하고 개발을 중단하거나 엔진을 바꿀 수 있다. 하지만, 이미 출시한 게임은 설치당 요금 때문에 손해가 생겨도 최종소비자를 위해 게임을 운영할 수 밖에 없다. 게임을 유지하기 위해 인해 개발사는 최종소비자에게 더욱 많은 과금 유도과 수익모델의 강화가 불가피 해진다. 또한, 업계 1, 2위 자리를 지키고 있는 유니티 엔진의 가격 인상으로, 눈치를 보고있던 타 엔진들도 가격을 쉽게 올리게 된다. 따라서 유니티의 가격 정책이 변동되면, 타 엔진을 사용하는 개발사, 마지막으로 최종소비자까지 피해를 입는 건 시간 문제이다.

## 2-2 유니티의 가격 정책 변동은 합리적이지 않다.

유니티는 개발자가 유니티 엔진을 사용하기 전에 매우 긴 6계약을 읽어야 한다. 계약서의 내용 중 "요금제의 가격변동 및 인상이 있을 수 있다" 라고 명시 되어있다. 하지만, 이 계약을 읽고 동의하지 않더라도 무조건적으로 "동의합니다" 버튼을 눌러야만 유니티 엔진을 사용할 수 있다. 유니티 엔진을 사용하기 위해서는 위 계약 내용을 동의하도록 강제한다. 따라서 해당 계약은 비합리적이다.

이번 유니티의 가격 정책 변경은 유니티 입장에서조차 합리적이지 않은 선택이다. 유니티는 지금까지 무리한 가격인상 없이 게임 개발사를 안심시켜왔으며, 타 엔진보다 저렴한 요금제라는 장점이 있다. 이러한 장점으로 유니티 엔진을 사용하는 인디게임 개발사가 늘어나면서, 유니티 엔진에 대한 개발 자료 또한 늘어났고, 엔진의 입문 난이도가 줄어서 개발자가 늘어나는 선순환 구조가 형성되었다. 따라서 가성비로 개발하는 대부분의 인디게임 개발사는 유니티 엔진을 적극적으로 선택하여 게임을 개발해 왔다. 하지만, 이번 유니티의 가격 정책 변경으로 인해

---

<sup>6</sup> 유니티 공식 유니티 서비스 약관, 2019-6-26 수정, 2023-12-2 1:19 접속, <https://unitysquare.co.kr/etc/policy/using>. (유니티 설치파일에서 나오는 라이선스 약관과 웹사이트의 약관에 차이가 있을 수 있음)

인디게임을 개발사는 게임을 판매할 수록 적자가 되는 말도 안되는 상황이 만들어 진다. 특히 무료게임, 저렴하고 간단한 게임이 많은 대신 설치 수를 노리는 인디게임 개발사에게 이번 가격 정책 변동이 실제로 일어난다면 매우 치명적이다. 만약 이번 가격정책 변동이 설치당 0.2달러가 아닌 더 낮은 가격으로 혹은 가격정책 변동을 취소한다 하더라도, <sup>7</sup>“유니티가 언제 또 가격정책을 변동할 지 모른다.” 라고 게임 업계는 말한다. 즉 이번 발표로 유니티는 지금까지 쌓은 신뢰도를 잃게 되었다. 게임 개발은 하나의 프로젝트가 오래 걸리는 만큼 개발자가 엔진 선택할 때 신뢰도가 많은 비중을 차지한다. 유니티는 가격 정책 변경의 발표로 인해 황금알을 낳는 거위의 배를 갈랐다.

### 3. 반론/ 재반론

독자는 위 주장(2-2)에 대하여 “계약서를 동의할 수 없다면, 유니티에서 제공하는 서비스를 사용하지 않으면 된다. 또한 유니티의 게임 엔진을 사용하면서 유니티의 조건을 받아드리지 않으면, 그것이 더욱 비합리적이다.” 라고 반론할 수 있을 것이다. 하지만, 인디게임 중 하나인 모바일 게임의 72%나 유니티로 만들어져 있으며, 우송대학교, 청강문화산업대학교, 배대대학교 등 여러 게임관련 학과는 대부분의 수업이 유니티 엔진을 이용한 개발을 중심으로 교육을 받는다. 즉 게임 개발 업계에서 유니티 엔진이 사실상 독점을 하고 있다. 독점을 하고 있는 회사의 서비스를 이용하기 위해 계약에 강제적인 동의를 해야만 한다. 유니티는 자신이 게임 엔진 업계를 독점하고 있다는 사실을 ‘유나이트 2022 행사’에서 발표했듯이 알고 있다. 따라서 해당 계약은 비합리적이다.

### 4. 결론

유니티의 가격 정책 변경은 합당하지 않다. 이를 주장하는 근거로는 크게 2가지를 제시한다. 첫번째는 유니티의 가격 정책 변경으로 인해 유니티 엔진을 사용하는 게임 개발 회사에서 엔진에

---

<sup>7</sup> Techm, 이성우 (기사), ‘다운로드 건당 과금’ 선언한 유니티...”고객 90% 영향 받지 않는다” 해명 불구 업계 분노, 2023-09-14 20:27 업로드, 2023-12-2 00:28 접속, <https://www.techm.kr/news/articleView.html?idxno=114531>.

대한 큰 지출이 생긴다. 이는 유니티를 사용하는 회사에서 끝나지 않고, 타 엔진을 사용하는 회사와 최종적으로는 게임을 플레이하는 소비자까지 손해를 본다. 두번째는 유니티가 가격 정책을 변경함에 있어 합리적이지 않다. 유니티는 엔진 시장의 독점을 무기삼아 함께 공생해야 하는 게임 개발사 특히 인디게임 개발사와의 신뢰도를 떨어뜨렸다.

따라서 유니티는 이번 가격 정책 변경을 철회해야 한다. 공식적으로 이러한 급진적인 가격정책 변화는 다시는 없을 것이라고 약속하고 다시 신뢰도를 쌓아야 한다. 만약 가격 정책 구조의 변화가 불가피 하다면, 게임 개발사와 최종소비자가 이해할 수 있는 정책으로 변경하여야 한다.

유니티는 이번 가격 정책 변화 발표로 인해 신뢰도에 타격을 입었더라도, 합리적인 운영을 한다면 신뢰도는 금방 회복할 것이다. 유니티 엔진은 타 엔진에 비해 많은 양의 인터넷 자료, 엔진의 안전성, 대중성 등 확실한 장점이 있고, 오랜 기간 게임 개발 역사와 함께해 근본이 있다. 따라서 게임 개발사는 유니티를 떠나기 힘들다.

## 기타 참고

(유튜브는 수정이 불가능해, 업로드와 수정시간이 같습니다.)

유튜브, 지존조세(구독자 26.1 만), 유니티 가격정책에 개발자들이 빠진 이유, 조회수: 28.6 만회, 2023-9-17 일 업로드, 2023-12-1 21:56 접속, <https://www.youtube.com/watch?v=4yXJqhXlzK8&t=283s>.

유튜브, 흑열전구 (구독자 11.5 만), 해외에서 난리난 '유니티 가격 대란'의 진짜 이유, 조회수: 3.3 만회, 2023-9-21 업로드, 2023-12-1 22:25 접속, <https://www.youtube.com/watch?v=KJWKYpEKvIA&t=7s>.

유튜브, 김성희의 G 식백과(구독자 82.9 만), [게임엔진 유니티 사태] 인디개발자들의 피맺힌 절규 생녹, 조회수: 56.1 만회, 2023-9-23 업로드, 2023-12-2 00:08 접속, <https://www.youtube.com/watch?v=xN8mvNi3a6M>.

유니티 공식 요금제 판매 주소, 2023-12-2 1:03, <https://unity.com/kr/pricing#plans-individualsand-teams>.

유니티 공식 유니티 엔진 사용자 매뉴얼, 2023-12-2 1:16, <https://docs.unity3d.com/kr/2021.3/Manual/UnityManual.html>.

(유니티 공식 홈페이지에 올라온 가격 정책 변경 내용은 현재 지워진 상태이다.)