

제76회 KISTEP 수요포럼

주 제 : 글로벌 게임 산업 트렌드와 우리의 대응

담당자 : 전유정 부연구위원(T. 02-589-5241)

포럼 종합 요약

2017. 11. 22

1. 개요

- 일 시 : 2017년 11월 22일(수) 10:00~12:00
- 장 소 : 한국과학기술기획평가원 12층 국제회의실
- 발표자 : 조영기 책임연구원(한국콘텐츠진흥원 정책개발팀)
- 주 제 : 글로벌 게임 산업 트렌드와 우리의 대응
- 토론자 : 윤준희((사)한국게임개발자협회 회장, 크레타게임즈 대표),
김태규(광운대 교수), 이요훈(IT 칼럼리스트)

시 간	내 용	비 고
9:30~10:00	인터뷰	YTN 인터뷰(발표자)
10:00~10:05	개회사	임기철 한국과학기술기획평가원 원장
10:05~10:10	발표자 소개	(사회) 이길우 한국과학기술기획평가원 본부장
10:10~10:50 (40분)	주제 발표	조영기 한국콘텐츠진흥원 정책개발팀 책임연구원
10:50~11:30 (40분)	패널소개 및 지정 토론	(좌장) 이길우 한국과학기술기획평가원 본부장 (패널) 윤준희 (사)한국게임개발자협회 회장, 크레타게임즈 대표 김태규 광운대 교수, 이요훈 IT 칼럼리스트
11:30~12:00 (30분)	자유 토론	참석자 전원
12:00	폐회	(사회) 이길우 한국과학기술기획평가원 본부장

2. 발표 주요 내용

□ 게임 산업을 둘러싼 환경 변화

- 블록체인 기반 가상화폐 'GAME'을 주요 통화로 하는 모바일 게임 스토어가 출시되면서 전 세계 어디서나 투명하고 빠르게 거래가 가능해짐
- 유료 콘솔게임에 결제기능이 추가되어 게임사의 수익은 높아졌으나 랜덤 박스 아이템 판매에 따른 사행성 문제가 우려됨
- 콘솔게임의 실시간 스트리밍을 통해 신규 게이머 확보가 가능해지고, 기존 게이머들의 경우 지속적으로 게임을 이용
- 닌텐도의 하이브리드 콘솔인 '스위치'는 최고 매출을 기록한 모바일 게임 '왕자영요'와 협력하여 모바일 게임을 콘솔로 즐길 수 있게 시장이 변화함

□ 해외 모바일 게임 시장 트렌드

- (일본) 닌텐도, 소니와 같은 콘솔 게임 업체들이 모바일 게임 시장으로 진출하는 추세로 인기 만화 IP 기반 게임에 치중하고 있음
 - 일본 게이머들은 게임에 시간과 돈을 투자하고, 자국 게임을 선호하는 경향이 있음
 - 일본에서는 자국 게임을 선호하는 경향이 있어 일본 현지화*를 피할 때 성공 확률이 높음
 - * 예: 일본인력(성우) 활용, 일본 풍의 콘텐츠 기획)
- (중국) 텐센트, 넷이즈 등과 같은 대기업이 게임 시장을 점유하고 있으며, 이종업계와의 협력이 증가하게 됨에 따라 중소기업은 위축되고 있음
 - 중국 내 여성 게이머의 비중이 증가함에 따라 여성향 게임(예: 캐주얼 게임)으로 성장의 돌파구를 찾는 추세
 - 게임 IP를 활용한 콘텐츠, 굿즈 시장이 성장함에 따라 관련 콘텐츠 산업 성장이 기대됨

□ 가상현실(VR) 게임 산업 트렌드

- 가상현실 기술의 발전 및 관련 시장의 성장이 기대되는 가운데 가까운 미래에 사람과 사람 사이의 커뮤니케이션 방법이 변화하고 비즈니스도 변해갈 것으로 예상됨
- 가상현실(VR) 콘텐츠가 의료, 교육 등 다양한 분야에 활용됨에 따라 향후 사용자가 편안한 고품질 VR HMD가 출시될 것으로 기대되며, 이를 게임 산업에도 활용할 것으로 기대됨

□ e-Sports 게임 산업 트렌드

- 2022년 중국 항저우 아시안 게임에 e-Sports가 정식 종목 추가 검토 중으로, 2018년 자카르타 팔렘방 아시안 게임에서 시범 종목으로 선보일 예정임 (게임 종목 미정)
- e-Sports 분야 올해 연매출 추정치는 6억 9300만 달러이며, 향후 2020년까지 15억 달러 규모로 성장할 전망이다
- 대형 게임사 및 미디어가 e-Sports 시장에 진출하고 있으며, e-Sports가 전문적 단계로 성장해나감에 따라 많은 기업들이 다양한 사업화 기회를 찾고 있음
- 스타크래프트, 리그오브레전드, 오버워치 등을 통해 한국 e-Sports시장이 성장하였고, 직접 게임을 즐기는 것 외에도 프로게이머들의 플레이를 시청하는 문화가 빠르게 확산됨
- 유럽의 이동통신사들은 젊은 소비자층 공략을 위해 e-Sports산업에 투자 중

3. 주요 토론 내용

□ 글로벌 게임 산업 및 주요 이슈

- 게임 시장은 모바일, 아케이드, PC, 콘솔(비디오), 온라인 분야로 분류되며, 스마트폰의 영향으로 모바일 게임이 과거 매출 1위였던 콘솔 게임을 위협하는 추세
- 글로벌 게임 주요기업 중 하나인 중국의 텐센트(Tencent)는 PC게임 '리그 오브 레전드'를 개발한 라이엇 게임즈와 모바일 게임 매출 1위인 '클래시 오브 클랜'을 개발한 핀란드 기업 슈퍼셀을 인수하여 현재 게임기업 중 매출 1위를 기록

□ 게임 리터러시

- 게임개발자들은 AI, 빅데이터, 가상현실의 많은 노하우를 축적
- IT 분야 주요 CEO들의 첫 직장은 게임 회사로 게임으로부터 지식과 정보를 획득함
 - ※ (예) 스티브잡스의 첫 직장은 게임회사 아타리, 딥마인드 CEO 데미스 허사비스의 첫 직장은 게임회사 볼프로그 등
- 독일과 미국은 게임 박물관을 설립하여 아카이브 구축하고 있으며, 미국은 백악관에서 게임잼(게임 만들기 대회)을 개최함

□ 국내 게임 산업의 변화

- 한국 게임은 전체 콘텐츠 수출액의 55%를 차지하는 수출 효자 품목임
- 그렇지만 변화가 빠른 온라인 게임 시장에만 편중하였고, 최근 모바일 게임 시장의 매출이 높아지자 온라인 게임 기업들은 자체 기술을 이용해 모바일 게임 시장에 진출하고 있음
- 시장 변화에 대응하지 못한 중소 게임 기업의 매출은 점차 감소하고 있으며, 최근 국내 게임 시장은 모바일 시장에서 가상증강현실(VR/AR) 시장으로 개발사들이 이동하는 추세
- 국내 게임 기업에서 게임 개발 시 사용하는 그래픽 툴(포토샵, 3D 맥스,

지브러쉬 등), 3D 엔진, 패쓰 사운드, 영상 압축, 애니메이션, UI 미들웨어, 플랫폼 등은 주로 해외 기술을 도입

□ 국내 게임 교육의 발전방안

- 최근 게임 시장은 소셜 네트워크 게임, 모바일 게임의 성장 추세로 개발자와 게이머 모두를 만족시키기 위한 게임 개발 교육 및 콘텐츠 제작기법에 관심을 가질 필요가 있음
- 게임 개발 교육 시 실제 게임개발 경험자의 교육 참여 유도, 실무 위주의 실습지도, 게임 결과물 완성을 통한 교육의 질 향상 등이 필요함
- 게임 관련 학과에서는 현장교육을 위한 산학연계 프로젝트 방식의 학과 커리큘럼 강화 및 특성화 사업을 통한 재정확보 등을 통해 교육과 학생들의 취업 문제를 함께 고민할 필요가 있음

□ 110조원 세계 시장 규모에 맞는 산/학/연 생태계 조성 필요

- 국내 게임시장 규모는 11조원(세계 4위, 영화는 2조 2천억 원)에 달하며 산업계에서는 기술, 문화, 정책 분야를 함께 고민할 타분야 전문가가 함께 필요함

KISTEP InI (간행물) 제22호 새로운 연구개발 체계로 도약해야 할 시점

박석주(국가과학기술연구회 전문위원)

<비전은'고품격 R&D시스템',약속과 수행이 반복되는'점진적 구체화','롤링 웨이브 플래닝'...>

※ VR UI 컨트롤과 템플릿, 딥러닝 적용한 폴리곤 감소 미들웨어, BGM과 이펙트 사운드 플랫폼 등 작더라도 꼭 필요한 하나가 중요

□ 게임 산업에서 가장 중요한 것은 게이머로 게이머를 무시한 게임은 살아남기 어려움

- 플랫폼 다변화 시대에 게이머와의 관계 재설정이 필요하며, 개발사 수익과 기존 제공되던 게이머 편의 간 균형이 중요함
- 배틀 그라운드, 중국 퍼블리셔 게임들은 한국 및 일본 등에서 큰 성공을 이룬 반면, 리니지M, 서든 어택2 등은 그렇지 못하였음