

국내 게임 산업의 트렌드 및 발전 방향에 관한 연구

김상중^o

^o청강문화산업대학교 콘텐츠스쿨 게임전공

e-mail: go51@paran.com

A Study on the Korean game industry trends and the direction of development

Sang-jung Kim^o

^oSchool of Creative Contents (Game), College of Chung Kang Cultural Industries

● 요약 ●

본 논문에서는 현재 급변하는 국내 게임 산업의 변화를 살펴보면 소수의 인원으로 짧은 시간에 개발이 가능하고 휴대가 간편하며 리스크가 적은 스마트폰 게임 시장의 확장이 두드러지고 있다. 반면에 온라인 게임시장은 무분별한 규제 및 메이저급 게임 회사의 중, 소 게임 회사 인수합병으로 인해서 게임 업계는 위축되는 현상으로 가고 있다. 하드웨어, 소프트웨어 및 플랫폼 환경의 빠른 변화로 인해서 게임 개발에 또 다른 영향을 주고 있는데 클라우드 서비스로 인해서 이동형 게임을 더욱 가속화 시킬 수 있게 되었고, On-Live같은 미들웨어 기술의 성장 속도를 보면 고 하이 퀄리티 게임을 이제는 무선 인터넷망을 통해서 손쉽게 즐길 수 있는 방향으로 진화하고 있다고 본다. 이러한 변화에 발맞춰서 게임 개발 환경 및 구축 형태도 진화 시켜야 한다고 보는데 기술적으로는 클라우드 서비스와 미들웨어 쪽에 맞춰서 개발해야 하고, 역기능 부분의 개선책으로 순기능 부분의 기능성 게임은 앞으로 개발 가능성이 매우 높으며 그 중 실버세대와 교육용 게임 시장이 대세로 될 것이다. 즉 이러한 트렌드 분석을 통해서 국내 게임의 발전 방향에 대해서 단점을 극복하고 장점을 부각시켜야 한다.

키워드: 스마트폰 게임(Smart Phone Game), 클라우드 서비스(Cloud Service), 미들웨어(middleware)

I. 서론

지금 현재 게임 시장은 하루가 다르게 급변하고 있다. 하드웨어, 소프트웨어, 미들웨어, 클라우드 서비스, 기능성 게임 등등으로 인해서 게임의 플랫폼, 장르 등 게임 개발에 있어서 많은 영향을 받고 있다.

한국게임 시장을 보면 아직까지는 온라인게임이 대세를 이루고 있다. 거대해진 온라인게임 업계에서 소위 말하는 큰 기업 위주의 온라인 게임 회사들의 작은 기업에 속하는 게임 회사들을 지속적으로 인수합병이 이루어나가서 독자적인 체제를 구축해 나가는 방향으로 진행되고 있다. 이렇게 작은 기업들이 소멸되어지면서 큰 기업만 살아남게 되는 구조는 온라인게임 시장을 크게 위축 시킬 것이라고 전망되고, 무분별한 정부의 규제와 그 규제를 피하고자 하는 부작용으로 온라인 게임 시장을 더욱 위축 시키는 요인으로 작용 할 것으로 본다.

온라인게임은 개발 기간이 길고 많은 인원을 필요로 하면서 유저 확보를 위한 홍보 등 많은 비용이 지출 되는 반면에 소수의 인원으로 짧은 시간에 개발이 가능하고 휴대가 간편하며 리스크가 적은 스마트폰 게임 시장의 확장이 두드러지고 있다. 이는 기존의 PSP나 NDS류의 이동형 게임과 다른 형태의 새로운 이동형 게임의 방향을 제시할 것으로 바라본다. 이러한 변화에 발맞춰서 게임

개발 환경 및 구축 형태도 같이 진화하여 변화해야 한다고 본다. 앞으로의 방향에 맞추어서 더욱 집중하고 선택하여 국내 게임의 올바른 방향을 제시하고자 한다.

II. 본론

1. 국내 게임 산업의 동향

온라인게임은 MMORPG 등 대항화 방향으로 가고 있고 소규모 게임 업체들은 인수 합병을 당하든지, 파산을 하든지 하는 수난을 당하고 있다. 거기에 게임 규제라는 철퇴를 맞음으로 해서 더욱 힘들어질 것으로 예상된다.

선택적 셋 다운제라는 명목 하에 비정상적인 아이템거래를 금지하고 보호하겠다는 좋은 정책을 내놓았지만 결국 모든 게임을 성인물로 만들고자 하는 게임 업계의 부작용으로 인해서 건전한 게임이나 어린이들에 대한 게임을 만들지 않게 되는 결과를 초래하게 되었고, 미성년자들이 더욱 불법적으로 성인 인증을 사용하게 되는 부작용 또한 낳게 되었다. 이는 온라인게임시장의 위축을 하게 된다고 본다.

미국게임등급위원회 의장 패트리샤 반스는 미국은 온라인 게임

이용 시간에 대한 심의는 따로 하지 않고, 어떻게 해야 게임을 건강하게 즐길 수 있는지에 대해 학부모들에게 조언을 하며 게임을 못하게 강제적으로 막는 일은 불필요하다는 입장을 밝혔는데 이에 깊이 동감한다.

이승렬 삼성전자 수석은 인터넷 보편화, 데이터양 급증, 스마트 기기 확대, IT자원 효율화 등의 흐름에 맞춰 클라우드 컴퓨팅이 부각되고 있다. 이미 구글과 아마존 등 글로벌 업체들이 클라우드 주도권 확보를 위해 경쟁하고 있으며, 우리나라도 세계 최대 IT인프라 및 콘텐츠 보유 역량을 기반으로 서비스 사업이 확대되고 있다고 설명했다. “클라우드는 서비스와 장비, 사용자 경험 측면에서 변화와 혁신을 주도할 것”이라며 “클라우드 보급과 활성화에 따라 다양한 비즈니스 영역으로 서비스 확산되고 있다”고 말했다. 특히 교육 분야에 주목해 자기 주도적으로 흥미롭게 ‘스마트교육’을 구현할 수 있다고 강조했다.

최완 ETRI 부장은 앞으로 2014년에는 국내 클라우드 시장은 최대 2조5천억원에 이를 것으로 전망된다. 언제 어디서나 스마트 기기에서 동일한 환경을 제공하는 데스크톱 가상화(VDI)는 관리성, 보안성과 비용절감이 뛰어나서 이로 인해 스마트폰 앱 게임시장에 큰 영향을 미칠 것으로 예상 된다.

세계적인 추세로 볼 때 On-Live와 같은 미들웨어의 강세로 그래픽카드 사양과 상관없이 고품질의 게임을 서로 즐기는 시대가 곧 올 것으로 바라본다.

III. 결론

이상 국내 게임 산업의 급변하는 모습을 찾아 볼 수 가 있었는데, 그렇다면 국내 게임의 발전 방향을 위해서는 무엇을 집중하고 발전 시켜야 한다는 말인가?

첫째, 온라인 게임의 제도적 개선 및 도덕적 개발 환경을 구축해야 할 것으로 본다. 둘째, 역기능적인 게임 부작용을 극복하는 순기능적인 니즈에 의해서 기능성 게임 개발에 집중해야 한다. 셋째, 클라우드 서비스 사양에 맞는 게임 개발 환경을 구축하고, 넷째, 미들웨어 시장에 맞춰서 고품질의 게임을 DB화 할 수 있는 시스템 구축과 유, 무선 전송 기술을 이용한 게임 개발이 이루어

져야 할 것으로 본다. 물론 이러한 플랫폼의 변화에서도 게임의 본질인 재미에 대해서 가장 많이 연구하여야하고 세계적인 시장에 맞게 직관적이고 정확한 메시지를 전달하는 콘텐츠 개발이 핵심이라고 본다. 또한 소비자 중심의 기준을 철저히 분석하여 개발하고 지속적인 서비스로 불륜감을 키워 나가서 완성도를 높이고 참여도를 높이는 전략을 써야 할 것이다. 물론 확실한 차별화 요소와 높은 질적 게임을 개발 하는 것을 보장해야 국내 게임이 세계적인 게임으로 자리 맏을 수 있을 것으로 전망 한다.

참고문헌

- [1] Korea Creative Contents Agency. Ministry of Culture, Sports & Tourism “2010, 2011 White Paper on Korean Games”
- [2] Korea Creative Contents Agency “An Analysis of Content Industry Trend 2011”
- [3] Kwon, Soonbok, “An Evaluation on Receptivity of Robot Game Machine for Senior “KyoungHee University, Graduate School of Technology and Management, No. 43, 2011.
- [4] Benjamin B Pennell, Effectiveness of Text Representations in the Automatic Classification of Regional Game Design Trends in Video Game Reviews, School of Information and Library Science
- [5] Teweles, Richard Jack, Jones, Frank Joseph, Warwick, Ben, The futures game : who wins? who loses? and why?, New York : McGraw-Hill, c1999
- [6] unknown, The name game Trend for cool job titles is proving a headache for HR, PERSONNEL TODAY - SUTTON-, Vol.4 No.9 [2002]
- [7] Ji-Hun Lee, Jong-Youl Kim, A Study on Futures-Oriented Serious Game Trend by Changing of Game Industry, The Korea Entertainment Industry Association Vol.5 No.4 [2011]