

# 글로벌 게임 산업 동향 및 국내 게임 방향에 관한 연구

김상중<sup>o</sup>

<sup>o</sup>청강문화산업대학교 게임전공

e-mail: go51@ck.ac.kr<sup>o</sup>

## A Study on the global game industry trends and the direction of Korean games

Kim sang-jung<sup>o</sup>

<sup>o</sup>Dept. of Game, College of Chung Kang Cultural industries

### ● 요약 ●

본 논문에서는 글로벌 게임시장에서의 수익창출방안, 기술 변화, 업계 지각 변동 흐름, 콘솔게임의 현황 등 다양한 분석을 통해서 현재 진행 되고 있는 세계의 흐름과 현재 국내 게임 산업의 시장 규모, 수출 현황, 점유율, 이슈 등의 요소들을 분석하여 국내 게임 개발의 전망과 발전 방향을 제시하는데 목적이 있다.

키워드: 글로벌 게임 (Global Game), 게임 시장 (Game Market), 콘솔 게임 (Video Game)

### I. 서론

글로벌 게임시장에는 모바일 게임의 강세에도 불구하고 여전히 콘솔게임시장은 견재하다. 그 이유로는 콘솔게임 산업은 지난 한세대가 지나고 있는 동안 게임 제작과 판매방식은 물론 게임의 개념 자체에서도 큰 변화를 겪으며 진화하기 때문이다. 빅게임(Big games)은 더욱 규모가 커지면서 다양한 요소를 갖추게 되었고, 스케일이 커졌다. 자기 결정권 (Self-determination)<sup>9)</sup>으로 인디 게임(독립게임 개발자)제작자들이 퍼블리셔의 도움 없이 직접 다운로드가 가능하게 만들어져 기회의 장이 되고 있다. 이로써 빅게임(Big game)과 스몰게임(Small game)이 공존하게 될 것이다. 국내 게임 산업은 우리나라콘텐츠의 55.2%를 차지하여(문화체육관광부, 2012 콘텐츠산업 통계조사)콘텐츠 사업 중에서 수출 기여도가 가장 높은 분야이다.

게임 수출은 증가하고 게임 수입은 줄어드는 추세이다. 당분간 이러한 추세로 지속될 것으로 전망 한다. 현재 수출은 온라인 게임을 중심으로 중국시장 집중 되고 있고, 수입은 미국 콘솔게임이 대부분을 차지하고 있다. 앞으로 모바일 게임의 약진이 지속 될 것으로 보고 온라인 게임사들의 역량 확대 및 다양화가 시도 될 것이다. 이렇게 현재 게임 콘텐츠 개발의 세계적인 추이와 국내 게임 개발의 동향을 살펴 봄으로써 앞으로 나아가야 할 방향을 분석 하고자 한다.

9) 사회사업 윤리 중 한 가지로서 클라이언트의 권리와 요구를 인식하고 그들이 스스로 선택하고 결정할 수 있도록 하는 원칙이다. 이 원칙은 사회사업가의 도움이 클라이언트가 활용할 수 있는 자원이 무엇이고, 무엇을 선택할 수 있는지, 그들이 할 수 있는 선택의 범위가 어떤 것인지를 알게 하는 것이다

### II. 본론

#### 1. 글로벌 게임 동향

세계 게임시장을 분야별로 보면 콘솔게임 약249억 달러로 1위였고, 온라인게임 약204억달러 2위, 모바일게임 약70억 달러로 3위 순이고, 지속적인 성장 속도는 2012년 대비 2.0% 성장 했고, 연평균 6.5%로써 2017년에는 7,700만 달러의 시장규모가 예상 된다.

세계 게임시장 분야별 규모 (2008-2017)

(단위: 백만 달러)

	2008	2009	2010	2011	2012p	2013	2014	2015	2016	2017	2012-17 CAGR
게임광고	1,396	1,641	1,850	2,094	2,330	2,583	2,916	3,280	3,670	4,084	11.9%
콘솔게임	29,349	29,198	28,721	27,615	24,927	25,977	27,629	28,898	30,231	31,221	4.6%
온라인게임	11,109	13,235	15,724	18,188	20,407	22,475	24,522	26,439	28,358	30,270	8.2%
PC게임	5,255	5,686	6,218	6,745	7,027	7,147	7,183	7,161	7,098	6,995	-0.1%
모바일게임	5,024	5,660	6,460	7,550	8,757	9,842	11,065	12,156	13,256	14,407	10.5%
합계	52,133	58,420	59,073	62,192	63,438	68,124	73,315	77,934	82,613	86,977	6.5%

표1. 세계 게임시장 분야별 규모

출처: PwC(2013)"Video Games Entertainment outlook", 2008-2017

콘솔게임사업의 경우 조금은 주춤했지만 차세대 기술과 다변화로 인한 성장 될 것으로 본다. 차세대 콘솔 게임기술은 영화산업의 기술을 추월하는 추세로써 고 퀄리티의 게임을 즐길 수 있고, 2013년 11월에 출시된 Xbox One과 플레이스테이션4의 경우 플레이 동영상 저장 및 공유 기능을 앞세워 유저들의 인기를 얻고 있다. 미국 경제인간지 포브스(Forbes)가 2013년 11월27일 기사"4 Reasons Video Games Are Good For Your Health"에서 심리학자 저널을 인용하며 콘솔게임이 인지능력이나 성취욕을 강화하고 정서적으로 안정과 사회적 함양에 긍정적인 영향을 발휘한다고 보도 했다.

## 2. 국내 게임 동향

국내의 경우 2008년부터 2013년까지 게임 산업의 수출은 꾸준히 증가하고 있다.

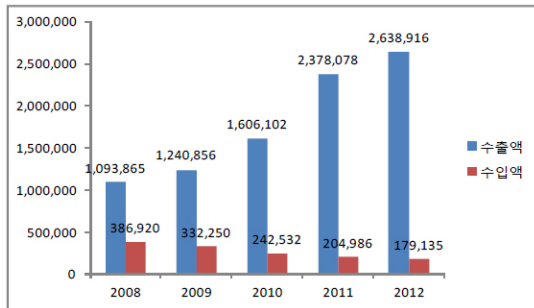


그림1. 2008~2012년 국내 게임 산업의 수출입 추이(단위:천달러)  
출처: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 대한민국 게임백서(2011~2013)재구성

온라인 게임의 경우 중국(38%), 일본(27%), 대만(10%) 순이고, 모바일 게임의 경우 미국(58%), 일본(25.1%) 유럽(9.9%) 순으로 수출을 하고 있다.

모바일게임 시장으로 변화하면서 대규모 제작이 아닌 소규모 제작 형태로 바뀌면서 국내 게임 산업의 수익은 증가하지만 고용은 줄고 있는 상황이다. 고용 규모는 9만3,837명에서 상장사 고용 비중은 10.6%에서 13년2분기는 전년도 대비 9.8%로 감소 함(1.3% 하락). 여전히 국내는 온라인 게임의 수익이 대세를 이루고 있고 그 뒤를 아직 차이는 많이 나지만 모바일 게임이 쫓아가고 있는 현실이다. 현재 국내 게임은 카카오톡과 같은 SNS 플랫폼이 변화했고, 모바일 관련 산업의 대기업화로 되었고, 규제 및 법률로 인해 중견기업은 감소하게 되었고 독창적이고 참신한 신작을 시도하는 업체가 현저하게 약화 되었다.

## III. 결 론

이상 글로벌 및 국내 게임의 동향에 대해서 살펴보았다. 이를 바탕으로 국내 게임에 대한 방향을 설정 제시해 본다면, 첫째, 모바일 게임의 경우 카카오톡에만 국한된 국내 플랫폼에서 탈피하여 다양한 플랫폼의 변화를 시도해야 하고, 둘째, 정부는 중소기업에 대한 적극적인 재정적 지원을 아끼지 말아야 하고, 셋째, 게임의

대중적 인식 변화를 위한 지속적인 노력해야 한다. 넷째, 합리적 게임 규제 방법 개발하여 국내 게임 시장의 침식을 막아야 하고, 다섯째, 개인들의 인디게임 활성화하여 복잡한 플랫폼 없이 개인적으로 대중에 접근 할 수 있는 시스템을 만들어야 한다. 여섯째, 게임 개발업체와 대중 그리고 e스포츠 업계의 동시 만족을 주는 e-sport 활성화가 실행되어야 한다. 일곱째, 수출 국가에 대한 확대 등 전반적인 개선과 다각적인 시도만이 국내 게임이 발전 할 수 있을 것으로 전망한다. 여덟째, 미국과 일본이 독식하고 있는 콘솔게임시장에 차세대 콘솔 시장의 기술력을 확보하여야 하는데 이를 위해서는 정부의 적극적 지원과 제작사들의 꾸준한 노력을 하여 세계에서 가장 큰 게임 시장을 공략하는 방법론을 찾아야 한다고 생각한다. 아홉째, 스마트폰게임 및 기능성게임 등 성장 잠재력이 높은 분야를 중심으로 성장 시켜야 한다. 마지막으로 게임의 유익한 부분을 증명 할 수 있는 많은 연구 논문이 발표되어야 한다고 생각한다. 이러한 업계, 정부, 학계의 체계적인 구성과 꾸준한 노력은 국내 게임 산업이 글로벌 게임 산업을 주도할 뿐 아니라 한국 콘텐츠산업의 성장에 큰 역할을 할 것으로 기대한다.

## 참고문헌

- [1] Christian Nutt, "Game developers reflect on a changed console landscape" GAMASUTRA 2013.11
- [2] Lee hun woo, "KOCCA Statistics Briefing" 2013. 11.15
- [3] PwC(2013), "Video Games Entertainment outlook, 2008-2017"
- [4] Korea Creative Content Agency, "Global Game Industry Trend" 2013.12 Vol.2
- [5] White Paper on Koreana Games 2013
- [6] Yun-kyung Kim, "A Study on the Current Status and Forecast on Social Game in Korea"2011
- [7] Choi eun-suk, "Analysis and outlook in korea-japan game industry"
- [8] Lee kang huck, "As the story continues: the future of game stroytelling" 2010
- [9] Hong Park, Sung Dae Hong,jin Wan Park, "The study on trend analysis and improvement analysis from tycoon type mobile game"2007