

## 국내 게임 동향 분석 및 방향 연구

김상중\*

\*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: go51@ck.ac.kr\*

## A Study on the Korean game industry trends and the direction

Sang-jung Kim\*

\*School of game, College of ChungKang Cultural Industries

### ● 요약 ●

본 논문에서는 급변하는 국내 게임시장 현황을 다각적으로 검토하고자 한다. 현재 두드러지게 변화 된 부분을 살펴보면 플랫폼의 변화로 인한 연령 층, 성별의 변화가 지속적으로 변화 되고 있고, 모바일 시장의 TV광고의 경쟁적 출혈로 인해 빈익빈부익부 형태의 이분화 된 성향이 더 심해지고 있고, 중국시장의 국내 투자로 인한 경기력이 단기적으로는 회복이 되고는 있으나 장기적으로는 결국 중국시장의 경제 논리에 제어 될 수 있는 상황으로 바뀌고 있는 이러한 현황 등을 분석하여 다각적으로 헤쳐 나갈 수 있는 방향을 제시하고자 한다.

**키워드:** 스마트폰 게임(Smart Phone Game), 가상현실 (Virtual Reality), 기능성게임(Serious Game)

### I. 서론

인터넷의 발전으로 인해 생겨난 온라인 게임은 이제 인터넷의 발전할수록 더욱더 발전하고 온라인 게임이 발전하면 인터넷이 또 발전할 수 있는 계기를 마련해 주면서 시너지 효과를 일으키고 있다. 인터넷 사용자들이 증가할수록 온라인 게임은 접할 수 있는 기회가 더욱 많아졌고 한국을 IT 최고의 국가로 활성화시키는데 큰 역할을 하고 있다. (1) 이러한 온라인 시장은 현재 스마트 폰의 대중화와 더불어서 모바일 게임 환경도 크게 변화되기 시작 되었는데 국내 게임 시장 또한 크게 지각 변동이 생기게 되었다.

최근 가장 두드러진 변화는 모바일 게임 시장의 TV 광고 투자이다. 흥행에 막대한 자본이 투입되면 성공할 확률이 커지는 학습을 통해 상상사와 비상장사간의 격차가 더 벌어지는 현상이 나타나는 점이다.

작년의 침체를 벗고 올해부터 게임 시장이 활성화가 된 것은 사실이지만 그 이면에는 중국의 게임 시장 투자가 있었기에 가능하다. 단기적으로 긍정적인 부분이 있는 것은 있지만 거대한 자본력과 기술력의 공격적인 국내 진출은 결국 국내 게임시장을 잠식 시킬 것으로 전망되어진다. 이러한 현황에서 국내 게임 시장의 활성화 방안은 무엇인지 어떻게 개발하고 관리하여야 하는지 살펴볼 필요가 있다.

### II. 본론

국내 게임 동향을 살펴보면 스마트 폰의 대중적인 보급으로 모바일 게임 시장에 큰 변동이 생겼고 현재 전체 게임이용자 중 모바일게임 이용률은 86.2%로 나타났다. 여자가 91.4%로 남자(81.8%)보다 이용률이 높았으며, 연령별로는 30대 이용률이 91.3%로 가장 높았고 다음으로 20대 > 40대 > 10대 > 50대 순으로 높은 이용률을 보였다. (2) 과거 PC 온라인의 10대에서 20대의 남성위주의 게임에서 모바일은 여성 유저가 더 많이 생기고 심지어 연령폭도 10대~50대까지 다양해지는 형태로 바뀌었다. 이는 게임의 경우 남녀노소 간편하게 이용할 수 있는 접근성이 장점이라는 것을 보여주고 있기 때문이다.(3) 모바일 게임의 작은 투자로 큰 효과를 학습한 국내 게임 업계의 불가피한 중심이동은 국내 온라인 게임 강국이 가지고 있던 장점인 화려한 그래픽과 MMORPG의 큰 세계관적 가치를 가진 대작 게임을 많이 만들지 않게 되는 현상을 낳게 되었다.

또한 가장 두드러진 변화는 모바일 게임 시장의 TV 광고 투자이다. 2015년 3분기 TV 광고 투자 누적비용은 약2000억 원이지만 게임 개발 비용으로 사용되는 것이 아니라 TV광고 시장으로 유입되어 개발과 상관없는 출혈을 내고 있다.

거기에 중국 시장은 거대한 자본과 기술력을 앞세워 공격적인 투자를 하고 있다. 단적인 예로 세계적 게임회사 텐센트는 CJ넷마블에 만 5,300억원 투자하고 다음 카카오에 2012년에 720억원 투자해서 3년 만에 10배 가까이 수익을 냈다. 이러한 황소 개구기 같은 전략에 (사)한국모바일 게임협회 (KMGA) 황성익 회장은 “ 정부 차원의

중국 전담 지원팀을 운영해야 한다. 시장 양극화를 넘어 개발자가 게임에 더 집중 할 수 있도록 지원해야한다.” 고 말했다.(4)

그리고 국내 게임들이 글로벌한 기업으로 성장 하기위해서는 한국 게임시장의 약점을 공유하여 다 같이 개선하려는 노력이 있어야 한다. 상장사들의 제외한 대부분의 게임사들의 가장 큰 약점은 조직능력의 취약점이다. 마케팅과 기획, 전략 등과 조직 매니지먼트 능력이 크게 결여되어 있다. 이러 약점은 산업이 지나게 급성장해 조직능력을 축적 할 시간여유가 없었다는 점, 게임사의 주요 주체들이 기업에 훈련된 경험이 많지 않아 조직 운영의 노하우가 부족하다는 점을 들 수 있다. 게임 콘텐츠로 사용할 원천인 소스가 부족하다는 것도 약점이다. (5)

### III. 결론

지금까지 여러 현황들을 보았다. 국내 게임 시장을 세계적 시장에서 경쟁력을 갖추려면 몇 가지 요인들을 갖출 필요가 있다. 첫째, 모바일 특성에 맞고 다양한 타겟층에 맞는 캐주얼 한 게임을 더욱 많이 개발해야 한다. 모바일 기기의 발전으로 인한 모바일용 증강현실(AR), 가상현실(VR)게임 개발을 통해 글로벌한 시장을 공략해야 발전 할 수 있다고 본다.

둘째, 게임의 다양한 광고 형태에 대한 건전한 인식변화와 정부의 규제가 있어서 개발 비율에 맞는 광고를 투자해야 게임의 질적 양적 성장을 이룰 수 있을 것으로 본다. 반면 현재 개발에 저해 하는 규제 등은 최대한 빨리 완화하고 적극적으로 지원 하는 핀란드식 정부의 지원 방식 도입이 시급하다고 본다. 늦으면 늦을수록 글로벌 경쟁력은 잃고 국내 게임시장은 빨리 도태 되어질 것이다.

셋째, 새로운 플랫폼의 적용과 개발 그리고 차세대 기술력 준비가 경쟁력을 되살릴 것으로 본다. 예를 들어 AI (인공지능)에 대한 끝없는 투자와 개발로 인해 더욱 지능화된 상호작용을 할 수 있는 게임을 개발 하고, 위치기반 (LBS) 이나 구글 안경을 이용한 체험형 게임 등등 최신 기술력을 가출 수 있는 연구 환경 조성이 시급하다고 생각이 든다. 또한 인디게임 같은 창의력을 갖춘 게임에 적극적으로 지원 하고, 투자 하는 환경 조성이 매우 시급하다고 생각하며, 순기능을 갖춘 기능성 게임에 대한 지원과 투자를 강화 하여야 한다.

넷째, 중국 게임 시장 진출의 성공적 요인 등을 철저히 분석하여야 하고, 글로벌 전략으로 중국에 공동 제작 및 수출을 할 수 있도록 개발사의 노력과 정부의 적극적 지원이 있어야 한다고 생각한다. 국내 게임사의 중국 진출의 성공적 요인으로는 1)우수한 서버운영기술 과 안정성, 2)끊임없는 연구개발과 투자,3) 현지 업체와의 제휴로 효과인 마케팅 수행, 4) 다양한 고객주의 서비스 차별화된 마케팅 전략,5) 국내 시장 석권을 통한 검증된 진출 발판 마련 등이다.(6)

다섯째, 국내 게임 간의 노하우와 글로벌 성공 요인 분석을 정부차원에서 적극적 분석 및 연구 지원 그리고 공유 시스템 구축이 필요하다.

마지막으로 게임에 대한 인식의 변화를 정부와 개발사 그리고 방송사 등에서의 적극적인 노력이 필요하다고 본다. 현재와 같이 게임을 하급 문화로 생각하는 잘못된 인식을 변화하고자 하는 노력이 없는 한 절대로 경쟁력 있는 글로벌 게임의 강국이 될 수 없을 것이다.

### References

- [1] Jin-Hee Jeon, "An Analysis of On-line Games and their trends of Development", Master's Program in Computer & Telecommunications Graduate School of Engineering Kon-Kuk University, pp.84, July, 2002.
- [2] hun-woo, Lee, KOCCA, "Statistics Briefing" Vol. 15, No. 12, (106) pp. 4,Oct, 2015
- [3] hun-woo, Lee, KOCCA, "Statistics Briefing" Vol. 15, No. 12, (106) pp. 7,Oct, 2015
- [4] [http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20151019001214&md=20151020003001\\_BL](http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20151019001214&md=20151020003001_BL)
- [5] Zhang YuXiang "The Study on the Alternative of Development of Game Industry In Korea and China"Department of Broadcasting & Digital Media The Information Industrial Graduate School Chungwoon University pp47, Dec, 2012
- [6] LIU JUN "Development Strategy of Korean Game Company in China", Major of Management Graduate School of Business Administration Daebul University, pp.71, Aug, 2011