

키워드로 보는 2019년 콘텐츠산업

한국콘텐츠진흥원(이하 콘진원)은 지난해 12월에 2019년 콘텐츠산업을 전망하며, 6개 키워드를 선정하고 올해 주요 산업 흐름을 예측했다. 실제 6개 키워드인 ①플랫폼 전쟁—인피니티 워, ②우리의 상상은 현실이 된다, ③환생—다시 태어난 것 같아요, ④게임, 문화인가 질병인가 ⑤블록체인, 성장통을 겪다, ⑥노인을 위한 나라가 온다와 관련해 다양한 이슈가 나타났다. 이번 호에서는 이 중 다음 4개 키워드에 대해 살펴봤다.



리그 오브 레전드 파크의 LCK 아레나에서 LCK 가상현실(VR) 현장 생중계와 JUMP 증강현실(AR) 서비스를 체험하고 있다.



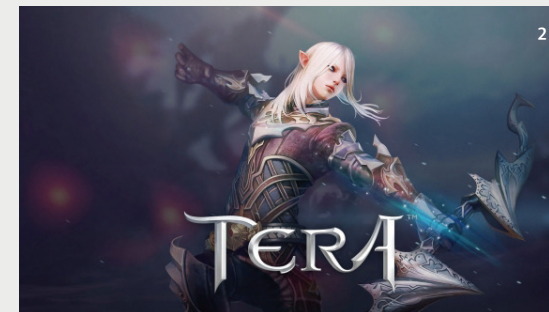
리그 오브 레전드 프로게이머 이상혁 선수가 롤파크에서 LCK VR 현장 생중계와 점프 AR 서비스를 소개하고 있다.

우리의 상상은 현실이 된다

01

올해 4월 5세대 이동통신(5G) 기술이 상용화됨에 따라 최근 여러 기업에서 증강 현실(AR)과 가상현실(VR) 기술을 활용한 콘텐츠를 본격적으로 출시하고 있다. SK텔레콤은 지난 7월 25일 e스포츠를 한층 더 생생히 즐길 수 있는 AR/VR 서비스 3종을 출시했다. SK텔레콤은 올해 3월 '리그 오브 레전드(LoL)'용 5세대 이동통신 AR/VR 서비스 독점 개발권을 확보한 뒤 개발에 들어갔다. 이후 LoL 챔피언스 코리아의 SK텔레콤 T1과 젠지(Gen.G)의 경기를 통해 △점프(Jump) AR △VR 현장 생중계 △VR 리플레이 서비스를 선보였다. 점프 AR은 서울 롤파크의 생생한 현장 분위기를 제공하는 AR 서비스다. 사용자가 롤파크 내부를 살펴보거나 AR 응원 메시지를 남길 수 있다. VR 현장 생중계를 이용하면 사용자가 롤파크 경기장에 설치된 360 VR 카메라를 통해 선수들을 근거리에서 보거나 관람객 응원을 실시간으로 보며 경기를 즐길 수 있다. VR 리플레이 기능은 게임 속 캐릭터의 관점으로 전투 장면과 게임 하이라이트 장면을 보여준다. 아프리카TV가 8월 6일 VR 콘텐츠 전용 플랫폼을 출시했다. 사용자들은 '아프리카TV VR 플레이어(HMD)'를 통해 멀티뷰 모드를 즐길 수 있다. 멀티뷰 모드는 사용자가 아프리카TV의 2D콘텐츠를 VR 공간에서 자유롭게 선택하고 배치할 수 있는 기능을 제공한다. 이를 활용하면 e스포츠 중계 화면을 보면서 선수 개인화면이나 팀 상대 전적 등 경기와 관련된 각종 정보를 옆 공간에 두고 동시에 보며 경기를 즐길 수 있다.

- 1 네이버 인기 웹툰 '고수'가 팡스카이의 손을 거쳐 올 가을에 모바일 게임으로 탄생할 예정이다. ©팡스카이
- 2 게임 제작 회사 크래프톤이 7월 2일 인기 게임 테라를 콘솔 버전으로 출시했다. 앞으로 크래프톤은 테라의 지식재산권을 활용해 다수의 모바일 게임 출시를 계획하고 있다. ©크래프톤
- 3 카트라이더의 역주행 열풍은 중국에서도 불고 있다. 올해 7월 중국 앱스토어 매출 부문에서 카트라이더 모바일은 1위를 기록했다. ©넥슨



환생, 다시 태어난 것 같아요

02

올해 하반기에도 게임과 IP(지식재산권)를 활용한 콘텐츠들이 다양한 플랫폼 변화에 나서고 있다. 게임 업계는 플랫폼 다변화를 통해 새로운 성장 동력을 찾겠다는 의도다. 기존에 PC에서만 실행 가능했던 게임이 모바일 등 새로운 플랫폼을 통해 재탄생함과 동시에 재도약하고 있다. 카트라이더 모바일은 카트라이더의 인기를 반등시키는 데 성공했다. 또 올해 7월 중국 앱스토어 매출 부문에서도 1위를 기록하며 다시금 인기 게임으로 자리 잡았다. 크래프톤은 지난 7월 2일 인기 게임 '테라'를 콘솔 버전으로 출시했다. 이번 콘솔 버전은 우리나라를 비롯해 홍콩과 대만, 싱가포르, 말레이시아, 인도네시아, 베트남, 태국 등의 아시아 지역에 서비스됐다. 이로써 테라는 기본 실행 플랫폼을 PC에서 콘솔까지 확장시켰다. 앞으로 크래프톤은 테라의 지식재산권(IP)을 활용해 '테라M', '테라 오리진', '테라 프론티어', '테라 클래식' 등 다수의 모바일 게임을 출시할 예정이다. 더불어 웹툰이 게임으로 만들어지며 IP의 활용 범위가 계속 넓어지고 있다. 네이버 인기 웹툰 '고수'가 모바일 게임으로 탄생한다. 팡스카이는 지난 7월 3일 네이버 웹툰 '고수'의 IP를 활용한 '고수 모바일'을 올 가을 출시할 예정이라고 발표했다. 류기운과 문정후 작가의 '용비불패'의 후속작인 웹툰 고수는 특유의 작화와 연출력으로 문화체육관광부가 주최한 '오늘의 우리 만화상'을 수상한 인기 높은 무협 만화다.



올해 5월 29일 서울 여의도 국회 의원회관에서 게임질병코드 도입 반대를 위한 공동대책 위원회 출범식이 열렸다.



게임중독이 질병인가 아닌가는 WHO의 의결 이후에도 여전히 논란의 중심에 있다.

게임, 문화인가 질병인가

03

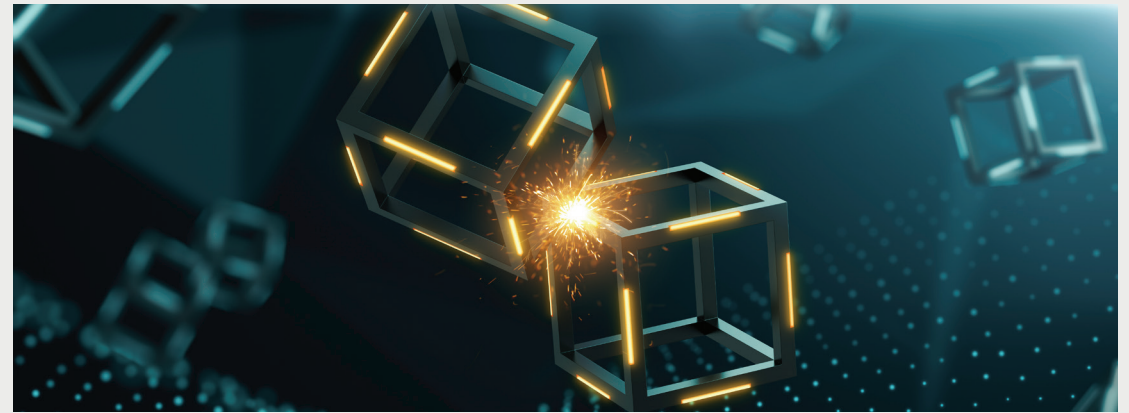
올해 5월 25일(현지시간) 세계보건기구(WHO)가 게임이용장애를 질병으로 분류하는 'ICD-11(국제질병분류 11차 개정안)'을 만장일치로 의결했다. 세계 각국의 질병분류에 가이드 역할을 하는 ICD-11은 2022년 1월 발효될 예정이다. 따라서 WHO 회원국인 우리나라도 이를 반영해야 한다. 한국표준질병·사인분류(KCD) 개정은 이르면 2025년부터 이뤄지고, 다음해인 2026년 시행돼 게임중독을 질병으로서 공식 관리할 것으로 전망된다.

5월 26일(이하 한국시간) 콘진원의 '게임 과몰입 정책변화에 따른 게임산업의 경제적 효과 추정' 보고서에 따르면 게임장애 질병코드화 이후 게임시장 위축 규모가 2023~2025년 3년간 최대 10조 원에 달할 것으로 추정된다. 또 WHO가 규제를 추가하면, 한국 게임 산업의 손실금액이 2025년 최대 5조2004억 원에 이를 것으로 추정했다.

이어 8월 2일 콘진원은 '2019년 게임이용자 실태조사'를 발표했다. 전국 만10~65세 남녀 3037명을 대상으로 실시한 이번 조사는 게임이용자의 비율을 △연령별 △성별로 구분했다. 조사기간은 지난 5월 중순에서부터 6월 초까지 진행됐다.

'2019년 게임이용자 실태조사'에 따르면 조사 대상인 전국의 만10~65세 남녀(3037명) 중 65.7%가 최근 1년 내 게임을 즐긴 경험이 있다고 응답했다. 게임이용자 비율이 2017년 70.3%에서 2018년 67.2%, 2019년 65.7%로 2년 사이 4.6% 포인트 줄었다. 올해 조사 기간은 WHO가 게임 이용 장애를 질병으로 분류한 시기인 5월과 맞물려 있어 WHO의 결정이 영향을 미친 것으로 해석된다.

보건복지부는 게임 이용 장애에 대응하기 위해 R&D(연구개발)사업 기획연구를 추진하고 있다. 보건복지부 산하 국립정신건강센터가 이번 연구를 담당한다. 문화체육관광부(이하 문체부)도 게임과몰입 방지를 위한 TF를 구성했다. 문체부는 7월 콘진원과 함께 '게임 과몰입 방지대책 TF' 1차 회의를 진행했다. 앞으로 문체부와 콘진원은 건전한 게임 생태계 조성방안, 게임 리터러시와 산업 인식 재고 등을 논의할 예정이다.



블록체인, 성장통을 겪다

04

2019년 들어 블록체인 기술을 사기업뿐 아니라 공공기관에서도 적극 활용하는 사례가 늘고 있다.

가장 눈에 띄는 기관은 방위사업청(이하 방사청)이다. 방사청은 지난 7월 29일 블록체인 기술을 이용해 방위력 개선사업 전반을 관리하는 체계 구축에 나섰다. 방사청은 이를 위해 국방과학연구소, 국방기술품질원, 한국방위산업진흥회와 공동으로 '방위사업 지원을 위한 블록체인 플랫폼 구축사업'에 관한 업무협약을 체결했다. 협약기관들은 방위사업에 위한 블록체인 플랫폼 개발을 위해 업무와 기술적 검증, 사업 확대 방안 등에 대해서 지속해서 협력할 계획이다.

방사청은 제안서 접수부터 평가 결과까지 방위력 개선사업의 전반적인 이력 관리를 위해 블록체인 기술을 사용한다. 또한 군수품 인증과 납품을 위한 검사와 납품조서 관리, 방산물자 수출입 승인, 기술 판정 등 신규 업무에도 확대 적용할 계획이다. 과학기술정보통신부는 올해 방사청의 블록체인 구축 사업을 블록체인 공공선도 시범사업으로 선정했다.

또 국가기록원은 표준전자문서의 기록물 관리 기관 간의 실시간 정보 공유에 블록체인 기술을 활용한다. 서울의료원은 블록체인 기술로 전자처방전과 제증명서를 공유하며, 의료 정보의 무결성을 보장하고, 개인맞춤형 건강관리 정보를 제공할 계획이다.

식품의약품안전처는 블록체인 기술을 활용해 식품안전관리인증(HACCP) 서비스 플랫폼을 구축한다. 우정사업본부는 전자우편 수발신 종추적 정보 통합 관리에 블록체인 기술을 활용해 우편물 전달 정확도를 높이려고 한다. 환경부는 블록체인 기술을 기반으로 개개인이 탄소배출권을 거래할 수 있는 시스템을 구축할 예정이다. 한국남부발전은 블록체인 기반 신재생 에너지 공급 인증서(REC) 거래 서비스 개발을 추진한다.