

글로벌 게임산업 트렌드

GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



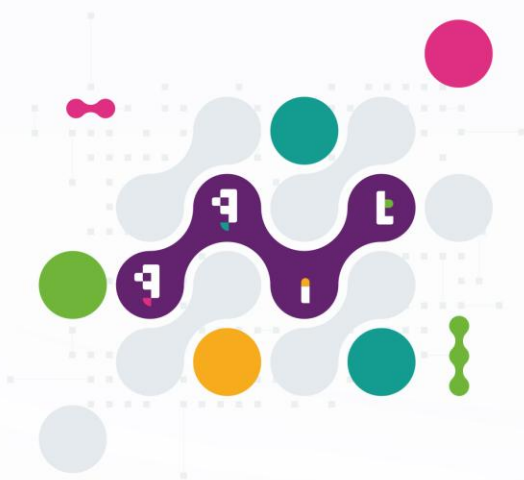
GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



글로벌 게임산업 트렌드



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



발행인 유현식(한국콘텐츠진흥원 원장직무대행)
발행처 한국콘텐츠진흥원 | 전라남도 나주시 교육길 35 | T. 1566.1114
발행일 2025년 10월 17일
기획·구성 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠산업정책연구센터 산업정책팀
편집·인쇄 이씨이십일알앤씨(주)
I S S N 2636-0853 (Print) | 2384-2881 (Online)

- ※ <글로벌 게임산업 트렌드>에 실린 글과 사진 인용 시 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.
- ※ <글로벌 게임산업 트렌드>의 내용은 필자들의 견해이며 본원의 공식 입장과는 다를 수 있습니다.
- ※ <글로벌 게임산업 트렌드>는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<http://kocca.kr>)에서 무료로 다운받을 수 있습니다.
- ※ 본 책자는 교보문고, 리디북스, 리딩락, 모아진, 밀리의서재, 알라딘, 예스24에서 전자책으로 무료 구독하실 수 있습니다.

CONTENTS



01. 글로벌 이슈 포커스

- **[기획 배경]** PC 게임과 최적화, 타이틀 출시 후 품질 관리 방안 9
- **[글로벌 이슈 포커스]** PC 게임과 최적화, 타이틀 출시 후 품질 관리 방안 11
- **[해외 전문가 인터뷰]** PC 게임 최적화 전략, 중소 스튜디오의 브랜드 경쟁력 구축 방안 19

02. 글로벌 게임산업 동향

- **(전략)** 일본 전국시대 배경 AAA 게임 트렌드 급증, 한국 역사 소재 게임 부재 원인은? 27
- **(규제)** AI 활용 데이터 무단 수집 논란, 게임산업 영향과 전망은? 34
- **(정책)** 영국 '게임 성장 패키지' 발표와 글로벌 게임산업 지원 정책 동향 42
- **(전략)** 포켓몬 TCG 포켓 표절 논란과 글로벌 IP 산업의 저작권 관리 51
- **(규제)** 결제사 압박에 따른 성인 콘텐츠 규제 강화와 게임 플랫폼 영향 59
- **(기술)** 차세대 안티 치트 기술, 게임 공정성과 사용자 권리 사이의 딜레마 67

03. 글로벌 이머징 마켓

- 사우디아라비아 게임시장 현황 76



CONTENTS



04. 글로벌 게임 캘린더

· 한눈에 보는 2025년 게임쇼 일정	85
· (리뷰) 2025 게임스컴	87
· (프리뷰) 2025 게임스컴 아시아	95

05. 지역별 주요 단신

· 6개 지역 주요 이슈 단신	104
------------------	-----

06. 부록

· 한국콘텐츠진흥원 게임산업 관련 보고서 목록(2024~2019)	110
--------------------------------------	-----



일러두기

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원에서 발간하는 '글로벌 게임산업 트렌드(GGIT, Global Game Industry Trend)' 입니다.
- 글로벌 게임산업 트렌드는 최신 글로벌 게임산업 동향과 한국 게임업계의 해외 시장 진출을 위한 종합 정보를 제공합니다.
- 글로벌 게임산업 트렌드에서 발행되는 정보는
 - ① 빅데이터 분석(글로벌 게임 뉴스 기사)
 - ② 국내외 전문가 인터뷰
 - ③ 현지 방문 조사 등의 활동을 통해 수집됩니다.
 - 글로벌 이슈 포커스 : 최근 이슈화된 특정 게임 이슈에 대한 국내외 전문가 칼럼 제공
 - 글로벌 게임산업 동향 : 시장, 정책, 기업 등 분야별 게임산업 동향 정보 제공
 - 글로벌 이머징 마켓 : 국내 게임업계 진출이 추천되는 신흥국에 대한 정보 제공
 - 글로벌 게임 캘린더 : 글로벌 게임 전시회 트렌드와 관련 정보 제공
 - 지역별 주요 단신 : 권역별 주요 게임 뉴스 요약 제공
- 이번 보고서는 글로벌 기준 2025년 9월까지 발생한 게임산업 정보 수집 분석 후 학계 및 업계 전문가의 이슈 적절성 검토를 통해 구성되었습니다.

[집필진]

EC21R&C	책임연구원	김형석
EC21R&C	선임연구원	김종우

[자문위원]

코드네임북	대표	신원철
원더포션	대표	유승현
뉴코어 게임즈	대표	이만재
트라이펄 게임즈	대표	정만손

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)를 통해 제공되며, 격월 단위 글로벌 시장에서 발생한 최신 게임산업 정보 기반으로 구성됩니다.

SECTION 01

글로벌 이슈 포커스



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



기획 배경

PC 게임과 최적화, 타이틀 출시 후 품질 관리 방안



집필: EC21R&C 김형석 책임연구원

인디 게임 PC 최적화가 생존의 핵심 요소로 부상한 배경

PC 게임 시장의 성숙과 함께 소비자들의 품질 기준이 급격히 상승하고 있다. 과거 인디 게임이 독창성과 게임성으로 기술적 완성도 부족을 상쇄할 수 있었던 환경과는 달리, 현재는 AAA급 게임과 동일한 안정성 기준으로 평가받는 상황이 되었다. 특히 인디 개발사들은 제한된 자원으로 다양한 PC 환경에 대응해야 하는 현실적 어려움에 직면해 있다. 고사양부터 저사양까지의 폭넓은 하드웨어 스펙트럼, 운영체제 버전 차이, 그래픽 드라이버 호환성 등 복잡한 변수들이 최적화 난이도를 기하급수적으로 증가시키고 있다.

스팀 플랫폼 특성상 출시 초기 리뷰가 장기 성패를 결정하는 구조도 인디 개발사들에게 압박 요소가 되고 있다. 디지털 유통 플랫폼의 알고리즘은 초기 평점과 리뷰 점수를 기반으로 게임의 노출도를 결정하기 때문에, 출시 첫 주 내에 발생하는 기술적 결함은 게임의 생존 가능성 자체를 위협한다. 이러한 환경 변화는 인디 게임 개발에서 창작적 실험보다 기술적 안정성을 우선시해야 하는 패러다임 전환을 가져오고 있다.

스트리밍 시대와 한국 인디 게임산업의 품질 경쟁력 과제

유튜브와 트위치를 통한 즉각적 품질 평가 환경 또한 인디 게임의 발굴 구조를 근본적으로 바꾸고 있다. 과거에는 게임 리뷰 사이트나 전문 매체를 통한 평가가 주를 이뤘지만, 현재는 스트리머나 유튜버의 실시간 플레이 영상이 소비자 구매 결정에 더 큰 영향을 미친다. 특히 기술적 문제로 인한 크래시나 프레임 드랍 현상이 생방송 중 발생할 경우, 해당 장면이 클립으로 확산되며 게임에 대한 부정적 인식을 순식간에 확산시킬 수 있다. 이러한 변화는 인디 개발사들에게 출시 전 품질 검증의 중요성을 더욱 부각시키고 있다.

한국 인디 게임의 글로벌 스팀 시장 진출 과정에서도 품질 관리 역량 격차가 주요 장벽으로 작용하고 있다. 해외 인디 개발사들이 체계적인 베타 테스트와 커뮤니티 피드백 시스템을 활용하는 것과 달리, 국내 인디 개발사들은 상대적으로 QA 프로세스와 사후 관리 체계가 미흡한 상황이다. 또한 언어적 장벽으로 인해 글로벌 유저 커뮤니티와의 소통이 원활하지 않아, 출시 후 발생하는 기술적 이슈에 대한 신속한 대응이 어려운 경우가 많다. 이는 한국 인디 게임이 우수한 게임성에도 불구하고 시장에서 제대로 평가받지 못하는 주요 원인 중 하나가 되고 있다.



기획 배경

PC 게임과 최적화, 타이틀 출시 후 품질 관리 방안

PC 게임 최적화 실패와 인디 게임 생태계의 품질 기준 변화

PC 게임 최적화 문제는 더 이상 대형 개발사만의 고민이 아니다. <사이버펑크 2077>, <몬스터헌터 와일즈> 등 AAA급 게임들의 연이은 최적화 실패는 게임산업 전반의 품질 신뢰도를 저하시켰다. 특히 <몬스터헌터 와일즈>는 출시 첫 달 1,000만 장에서 3개월 후 50만 장 미만으로 매출이 급락하며 최적화 실패가 상업적 성과에 직접적 타격을 줄 수 있음을 보여주었다. Circana 분석가는 "AAA 게임들이 실망스러운 출시를 반복하면서 플레이어들의 관용도가 현저히 떨어졌다"고 분석했다. 이제 소비자들은 게임 규모에 관계없이 동일한 품질 기준을 적용하고 있으며, 인디 게임 역시 AAA급과 동일한 안정성 기준으로 평가받는 상황이 되었다.

스트리밍 시대는 이러한 압박을 더욱 가중시키고 있다. 유명 스트리머나 유튜브의 실시간 플레이 영상에서 기술적 결함이 노출될 경우, 해당 장면이 클립으로 확산되며 게임 전체에 대한 부정적 인식을 순식간에 형성할 수 있다. 특히 스팀 플랫폼의 알고리즘은 초기 평점과 리뷰 점수를 기반으로 게임의 노출도를 결정하기 때문에, 출시 첫 주 내에 발생하는 기술적 결함은 게임의 생존 가능성 자체를 위협한다. 한국 인디 게임의 경우 언어적 장벽으로 인해 글로벌 유저 커뮤니티와의 소통이 원활하지 않아, 출시 후 발생하는 기술적 이슈에 대한 신속한 대응이 더욱 어려운 상황이다.

금번 호 이슈 포커스에서는 PC 게임 최적화의 구조적 문제와 주요 실패 사례를 살펴보고, 성공적인 품질 관리를 실현한 해외 인디 게임 사례 및 국내 사례를 분석해보고자 하였다. 또한 스팀 플랫폼의 특성과 한국 인디 게임이 글로벌 시장에서 생존하기 위한 어떠한 전략이 필요한지 탐구해보고자 한다. 특히 제한된 자원으로 최대 효과를 낼 수 있는 QA 자동화 방안과 커뮤니티 신뢰 구축 전략, 그리고 한국 인디 게임산업 전반의 품질 관리 인프라 구축 방향에 대해 검토하고자 하였다.

글로벌 이슈 포커스

PC 게임과 최적화, 타이틀 출시 후 품질 관리 방안

1. PC 게임 최적화의 구조적 문제

PC 플랫폼의 극도로 분산된 환경과 테스트 한계

PC 게임 개발에서 최적화는 하드웨어 구성의 다양성과 소프트웨어 환경의 복잡성 때문에 매우 어려운 과제다. QA 가이드에 따르면 PC는 최고급 하드웨어인 RTX 4090 등 고성능 GPU부터 내장 그래픽 기반의 구형 저사양 PC까지 폭넓은 테스트가 필수이며, 해상도는 1080p, 1440p, 4K와 주사율 60Hz부터 240Hz, 화면비 16:9부터 32:9까지 고려해야 한다. 예를 들어 <사이버펑크 2077>은 저사양 PC에서 극심한 프레임 드랍을 겪었는데, 이는 목표 하드웨어별 맞춤 최적화가 충분치 못했기 때문이다.

또한 PC 플랫폼은 운영체제 버전, 그래픽 드라이버, 각종 API 설정 등이 복잡하게 얽혀 있어 특정 조합에서만 발생하는 문제나 충돌을 찾아내기 어렵다. QA 단계에서는 다양한 OS·GPU·CPU 조합에 대한 호환성 테스트를 실시하며, 성능 테스트를 통해 FPS 안정성, 메모리 사용량, 로딩 시간, 발열 문제 등을 종합적으로 검증해야 한다. 이처럼 PC 플랫폼의 극도로 분산된 환경과 높은 그래픽 옵션 요구는 게임 최적화를 복잡하게 하며, 작은 성능 저하라도 다양한 시스템에서 큰 차이로 나타날 수 있다.

현대 PC 게임에서 가장 빈번하게 발생하는 최적화 문제는 CPU 병목현상과 메모리 누수다. <몬스터헌터 와일즈>의 경우 초고사양 PC에서도 CPU 병목 현상으로 60fps 유지가 어려웠는데, 캐릭터와 몬스터의 물리 연산에 많은 CPU 자원을 할당하고 있음이 확인되었다. 특히 실시간 셰이더 컴파일로 인한 높은 CPU 부하가 문제가 되었으며, 개발사는 이를 런처 실행 시 일괄 처리하도록 수정했다. 그러나 패치 이후에도 유저들은 여전히 비정상적인 프레임 변동과 GPU 과부하를 보고하고 있다.

텍스처 스트리밍 오류도 주요한 기술적 문제 중 하나다. 첫 번째 베타에서 몬스터의 텍스처가 누락되어 종이인형처럼 보이는 '오리가미 몬스터' 현상이 보고되었고, 정식 출시 후에도 무거운 무기 사용 시 프레임이 극단적으로 떨어지거나 텍스처가 늦게 로드되는 현상이 지속되었다. 이러한 문제들은 단순히 그래픽 옵션뿐 아니라 근본적인 엔진 설계와 프로파일링의 한계가 결합되어 고사양 PC에서조차 성능 문제를 발생시키는 복합적 요인으로 작용한다.



다양한 규모의 게임에서 나타나는 최적화 실패 패턴과 공통 원인

〈몬스터헌터 와일즈〉 PC 버전은 출시 전 베타 테스트 때부터 심각한 최적화 결함이 드러난 대표적 사례다. 외신 평론가 오스틴 우드(Austin Wood)는 “와일즈 PC판은 최적화의 모범 사례가 아니다”라며 PC판이 다수의 PC에서 ‘끔찍하게’ 실행된다고 지적했다. 특히 캡콤의 RE 엔진은 레이저 트레이싱 효과 등 최신 기술에 강점이 있지만, 이번 사례에서는 오픈월드 게임에 최적화가 미흡하다는 비판을 받았다. 결과적으로 게임 매출은 출시 첫 달 1,000만 장에서 3개월 후 50만 장 미만으로 급락했으며, 캡콤 주가에도 타격을 주었다.

인디 게임에서도 유사한 패턴이 반복되고 있다. 유니티 엔진 기반 인디 게임에서는 메모리 누수 문제가 자주 발생하며, 장시간 플레이 시 성능 저하나 크래시가 일어나는 경우가 많다. 언리얼 엔진을 사용하는 인디 게임들도 저 사양 최적화에서 어려움을 겪는다. 특히 모바일 플랫폼에서 PC로 포팅하는 과정에서 텍스처 해상도나 이펙트 스케일링을 제대로 조정하지 못해 고사양 PC에서도 만족스러운 성능을 내지 못하는 사례들이 빈발하고 있다. 이러한 문제들은 개발 단계에서의 성능 프로파일링 부족과 다양한 하드웨어 환경에서의 테스트 부족에서 기인한다.

스트리밍 환경에서 최적화 실패의 파급 효과와 브랜드 타격

스트리밍 시대에는 게임의 기술적 결함이 순식간에 전 세계로 확산될 수 있다. Circana 분석가에 따르면 “유명한 스트리머나 유튜버가 스크린샷 하나만 보여줘도 게임에 대한 인식에 큰 영향을 미칠 수 있다”며, 특히 성능 문제로 인한 부정적 클립이 바이럴되면서 게임 인식이 악화될 수 있다고 지적했다. 〈몬스터헌터 와일즈〉의 경우도 주요 스트리머들이 베타 테스트 중 성능 문제를 지적하는 영상이 확산되면서 출시 전부터 부정적 여론이 형성되었다.

AAA급 게임의 위기 상황은 인디 게임에게 더욱 치명적이다. “AAA 게임들이 실망스러운 출시를 반복하면서 플레이어들의 관용도가 현저히 떨어졌다”는 분석처럼, 소비자들은 이제 게임 규모에 관계없이 동일한 품질 기준을 적용하고 있다. 특히 스팀 리뷰 시스템에서는 기술적 문제가 발생한 게임에 대해 비추천 리뷰가 집중되며, 이는 알고리즘에 의한 노출도 감소로 이어져 장기적인 매출 타격을 가져온다. 결과적으로 최적화 실패는 단순한 기술적 문제를 넘어 브랜드 신뢰도와 향후 프로젝트 성공 가능성까지 위협하는 요소가 되고 있다.

2. 인디 게임 최적화 성공 사례와 QA 전략

체계적 QA로 성공한 인디 게임

〈하데스(Hades)〉 개발팀은 ‘리빙 게임(Living Game)’ 모델을 도입해 각 플레이어가 테스트할 파트를 할당하고 주간 커뮤니티 테스팅 세션을 열어 2만 건이 넘는 피드백을 수집했다. 그 결과 모든 플랫폼에서 매끄럽게 동작하는 완성도를 얻을 수 있었다. 특히 디스코드에 전용 버그 채널과 봇을 두고 버그 바운티(현상금) 프로그램을 운영했는데, 게임 내 포인트 보상과 크레딧 기재 등의 인센티브를 통해 커뮤니티 참여를 극대화했다. 실제로 한 인디 스튜디오는 커뮤니티에 ‘버그 헌터’ 이벤트를 열어 출시 전 1,000건 이상의 버그를 찾아내기도 했다.

〈스피릿페어러(Spiritfarer)〉 팀은 감성 테스트를 통해 기술적 완성도와 정서적 만족도를 동시에 충족시켰다. 이들은 다중 플랫폼 최적화에 특별히 신경 써서 닌텐도 스위치부터 고사양 PC까지 일관된 경험을 제공했다. 게임의 감성적 몰입도를 측정하기 위해 실제 플레이어들의 감정 반응을 분석하고, 이를 바탕으로 UI/UX와 성능 최적화를 동시에 진행했다. 또한 각 플랫폼별 하드웨어 특성을 고려한 맞춤형 최적화를 통해 동일한 게임성을 유지하면서도 각 플랫폼에 적합한 성능을 구현했다.

국내 게임사의 AI 기반 QA 혁신 사례

한국 위메이드 플레이는 인기 모바일 게임 〈애니팡〉 시리즈의 새 타이틀 결제 테스트에 OpenAI 기반 모델을 적용해 기존 일 300분 소요 테스트를 5분으로 단축시켰다. AI가 화면을 분석해 에러를 찾아내게 함으로써 인력 부담을 크게 줄일 수 있었다. 퍼즐 게임 〈피그말리온〉 개발진은 강화학습 AI를 이용해 스테이지 밸런스를 검증했다. AI가 수백만 번 플레이하여 의도보다 5회 적은 이동으로 클리어 가능한 스테이지를 찾아냈고, 이를 통해 개발진은 게임 디자인 감각을 정량적으로 확인할 수 있었다.

이러한 AI 기반 QA 시스템은 AI가 실제 유저처럼 반복 플레이하며 맵 충돌, 프레임 드랍 등을 자동 탐지하는 단계로 발전하고 있다. 특히 인디 개발사들에게는 제한된 자원으로 대규모 테스트와 유사한 효과를 얻을 수 있는 게임체인저가 될 수 있다. 유니티 테스트 러너(Test Runner)나 언리얼의 자동화 테스트 프레임워크와 결합하면 기본 기능 검증을 스크립트로 자동화할 수 있으며, 깃허브 액션(GitHub Actions) 같은 CI 도구를 활용하여 반복 테스트를 자동화함으로써 개발자는 새로운 기능과 치밀한 버그 수정을 동시에 진행할 수 있다.



<그림> 스마일게이트 <피그말리온>, 슈퍼자이언트 게임즈 <하데스>



출처: 스팀 페이지

스팀 리뷰 시스템 특성과 인디 게임 생존 전략

스팀 플랫폼의 알고리즘은 초기 평점과 리뷰 점수를 기반으로 게임의 노출도를 결정하기 때문에, 출시 첫 주 내에 발생하는 기술적 결함은 게임의 생존 가능성 자체를 위협한다. 특히 스팀마켓에서는 부정적 리뷰가 판매전환율을 크게 떨어뜨리는 것으로 알려져 있으며, '압도적으로 부정적' 평가를 받은 게임들은 알고리즘에 의해 추천 목록에서 제외되는 경우가 많다. 실제로 개발사들은 흔한 불만인 불안정성, 용량, 로딩 등에 대해 우선순위를 정해 패치하고, 진행 상황을 커뮤니티에 공유하는 식으로 신뢰를 회복하려 노력한다.

스팀의 Error Reporting 기능을 도입하면 같은 예외가 연속 발생할 때 자동으로 미니 덤프를 업로드해준다. 관리자는 Steamworks 콘솔의 예러 리포트 페이지에서 크래시 발생 통계를 조회하여 우선순위 높은 버그를 파악할 수 있다. 또한 스팀 통계를 활용하여 평균 세션 길이, 동시접속자 추이 등을 분석하고, 특정 구간에서 반복 이탈이 발생하면 해당 콘텐츠를 집중 보완하는 전략적 접근이 가능하다. 이러한 데이터 기반 접근을 통해 유저 이탈의 주요 원인을 파악하고 선제적으로 대응할 수 있다.

투명한 소통과 커뮤니티 신뢰 구축을 통한 평점 회복 전략

개발사는 커뮤니티의 신뢰를 얻기 위해 항상 개방적이어야 한다. 부정적 리뷰나 이슈가 발생했을 때는 방어적으로 대응하지 말고, “우리는 이를 알고 있으며 곧 수정하겠다”는 태도로 응답해야 한다. 예를 들어 버그가 보고되면 패치 작업 중이라고 공지하고, 약속한 내용은 반드시 지켜야 한다. 이 과정을 통해 약속을 지키는 개발자라는 이미지를 만들고, 이후 재평가를 유도할 수 있다. <노 맨즈 스카이>처럼 개발 과정을 지속적으로 공유하고 정기 업데이트로 게임성 개선 의지를 보여준 사례도 신뢰 회복에 긍정적이었다.

주요 이슈를 해결한 뒤에는 로드맵 공유 글을 올려 앞으로의 개선 계획을 제시하면 커뮤니티가 재접근할 동기를 얻게 된다. 디스코드, 트위터, 스팀 커뮤니티 허브를 통해 정기적으로 소통하며 이용자 이벤트를 기획하는 것도 중요하다. 예를 들어 스트리머 협업이나 UGC 콘테스트를 통해 긍정적인 콘텐츠 확산을 도모할 수 있다. 특히 긍정적인 피드백에는 감사, 비판에는 개선 의사를 보여주면 장기적으로 충성도 높은 팬층을 확보할 수 있다.

제한된 자원으로 최대 효과를 내는 QA 자동화

수동 테스트만으로는 한계가 있다. 실제 성공한 인디 팀들은 유니티 테스트 러너, 맞춤 테스트 스크립트, 깃허브 액션과 같은 CI 도구를 활용하여 반복 테스트를 자동화했다. 이렇게 하면 사람 손이 많이 가는 부분을 기계에게 맡겨 개발자는 새로운 기능과 치밀한 버그 수정을 동시에 진행할 수 있다. 자동화된 스모크 테스트(Smoke Test)¹⁾와 소크 테스트(Soak Test)²⁾를 주기적으로 돌려 메모리 누수나 성능 병목을 조기에 발견하는 것이 핵심이다. 개발 단계부터 실시간 프로파일링 도구를 사용하여 메모리, CPU, GPU 사용량을 모니터링해야 한다.

<표> 주요 자동화 품질 관리 도구별 특징 및 효과

도구 유형	대표 도구	주요 기능	도입 비용
충돌 보고 시스템	Steamworks Error Reporting	자동 미니 덤프 업로드, 실시간 크래시 통계, 우선순위별 분류	무료 (스팀 기본 제공)
테스트 자동화	Unity Test Runner, 맞춤 테스트 스크립트	기본 기능 스크립트 검증, 반복 테스트 자동 실행, 회귀 테스트 지원	낮음 (기본 제공)
CI/CD 파이프라인	GitHub Actions, Jenkins	자동 빌드-배포, 변경사항 검증, 베타 브랜치 관리	중간 (월 10~50달러)
성능 모니터링	실시간 프로파일링 도구, 스모크·소크 테스트	메모리·CPU·GPU 사용량 추적, 장시간 안정성 검증	중간 (도구별 상이)
버전 관리	Steam 빌드, SteamPipe 도구	패치 관리, 베타 브랜치 테스트, 롤백 지원	무료 (스팀 기본 제공)

출처: Team Name Spot, Polydin, Steamworks Documentation

1) 스모크 테스트(Smoke Test): 빌드 후 게임의 핵심 기능이 정상 작동하는지 빠르게 검증하는 기초 테스트. 게임 실행, 메인 메뉴 접근, 레벨 로딩 등 필수 기능을 확인하여 치명적 오류 여부를 초기에 판별함

2) 소크 테스트(Soak Test): 게임을 장시간(수 시간~수일) 연속 실행하여 메모리 누수, 점진적 성능 저하, 리소스 고갈 등 시간 경과에 따라 나타나는 문제를 발견하는 내구성 테스트



버그 발견 시 즉각 패치할 수 있는 체계 또한 필수다. 복잡한 수동 배포 절차는 오류를 부르고 시간을 지연시킨다. 자동화된 워크플로 빌드·배포 시스템을 갖춰야 하며, CI/CD³⁾를 통해 변경사항을 검증 후 곧바로 스템에 올릴 수 있어야 한다. 이렇게 하면 치명적 버그가 발견되자마자 빠르게 핫픽스를 적용해 안정성을 복구할 수 있다. 런처나 게임 내에서 비정상 종료를 감지하고 로그/덤프를 자동 전송하도록 하는 것도 중요하다. 예를 들어 assert⁴⁾나 예외처리 구간에 로그 전송 코드를 삽입하고, 문제가 생긴 사용자의 리포트를 실시간 서버나 메일로 전송한다.

온라인 기능이 있으면 서비스 중에도 예기치 못한 충돌이나 악용에 대비해야 한다. 이런 경우 즉시 서버를 내리기보다는 사전 공지 후 유지보수 모드로 전환한다. 즉 “○○시부터 점검이 예정되어 있음”을 알린 뒤 작업에 들어가면 유저들은 다운타임에 상대적으로 관대해진다. 다운 시에는 새 게임 생성 금지와 접속 알림 등의 조치를 취해 사용자 불만을 최소화한다. 가능한 경우 별도 스테이징 서버를 두어 실서버 무중단 패치를 적용하는 방안도 검토할 수 있다.

3. 한국 인디 게임의 스템 품질 관리 전략

한국형 품질 관리 가이드라인 필요성

한국 인디게임 산업은 전 세계적으로 주목받는 성과를 거두고 있지만, 여전히 제한된 자원 환경에서 효율적인 품질 관리 체계를 구축해야 하는 과제를 안고 있다. 먼저 적절한 기술 스택 선택이 핵심이다. 유니티는 자산 스토어와 커뮤니티가 풍부하고 2D·3D 양쪽에 적합한 반면, 언리얼 엔진은 고품질 3D 그래픽에서 강력하지만 학습 곡선이 가파르다는 특징을 고려해야 한다. 로우엔드·미드레인지·하이엔드 기기를 위한 프레임률 목표를 명시한 성능 예산을 개발 초기부터 설정하고, 텍스처 압축·모델 폴리곤 감소·효율적 셰이더 구현 등 자산 최적화를 지속적으로 수행하는 것이 필요하다. 실제 해외 사례를 보면 QA 비용을 테스트 자동화 도구에 10%, 커뮤니티 인센티브에 25%, 전문 테스터에 40%, 긴급 대응 예비비 25% 같은 방식으로 분배하여 성과를 극대화한 사례들이 있어, 이를 참고한 한국형 예산 분배 모델 개발이 요구된다.

셀프 퍼블리싱을 위한 체계적 준비도 중요하다. 마케팅, 스토어 페이지 관리, 커뮤니티 대응, QA, 인증, 출시 후 지원 등 여러 역할을 개발자가 직접 수행해야 하므로, 출시 목표일로부터 역산하여 6~12개월 전부터 단계별 마일스톤을 계획해야 한다. 특히 위메이드플레이의 AI 테스트 사례나 스마일게이트의 강화학습 활용 사례처럼 국내에서도 혁신적 기술 도입이 성과를 거두고 있으며, 이러한 성공 경험을 체계화하여 다른 인디 개발팀들이 쉽게 활용할 수 있도록 하는 지식 공유 체계가 구축되어야 한다. 포스트런치 번아웃을 막기 위해 포스트런치 로드맵을 수립하고, 프로젝트 관리 도구를 사용해 버그 수정, 콘텐츠 업데이트, 마케팅 등 다양한 업무를 추적하는 것도 핵심이다.

3) CI/CD(Continuous Integration/Continuous Deployment): 지속적 통합/지속적 배포. 코드 변경사항이 발생할 때마다 자동으로 빌드·테스트를 실행하고(CI), 검증이 완료되면 자동으로 배포까지 진행하는(CD) 개발 방식

4) assert(어셔션, Assertion): 프로그램 실행 중 특정 조건이 참(true)이어야 한다고 가정하고, 그 조건이 거짓일 경우 즉시 프로그램을 중단시키거나 오류를 기록하는 디버깅 기법

인디게임 지원 기관과 플랫폼 차원의 품질 관리 인프라 구축

개별 인디게임 개발팀이 모든 품질 관리 도구와 노하우를 독립적으로 구축하기는 현실적으로 어렵다. 따라서 지원 기관과 스팀, 구글플레이 등 플랫폼 차원에서 공동 QA 인프라를 구축하는 것이 효과적이다. 공동 QA 도구 제공, 테스터 풀 공유, 정기적인 기술 교육 프로그램 운영을 통해 개별 개발팀의 부담을 줄이면서 전체 산업의 품질 수준을 향상시킬 수 있다. 특히 유니티 테스트 러너, 깃허브 액션 같은 자동화 도구 활용법이나 Steamworks Error Reporting 시스템 최적화 방법 등을 교육하는 프로그램을 정기적으로 운영하여 기술 격차를 해소해야 한다.

출시 전후 품질 관리 체크리스트와 모범 사례 공유 체계 마련도 중요하다. 해외 〈하데스〉나 〈스피릿페어러〉 같은 성공 사례의 구체적 방법론을 국내 환경에 맞게 현지화하여 표준 가이드라인으로 제시하고, 정기적인 사례 발표회나 워크숍을 통해 경험을 공유하는 생태계를 조성해야 한다. 또한 커뮤니티 매니저 양성 프로그램이나 버그 바운티 프로그램 운영 노하우 공유 등을 통해 소규모 팀도 효과적인 커뮤니티 기반 품질 관리를 수행할 수 있도록 지원하는 것이 필요하다.

게임 아카데미-인디 개발사 연계 QA 실습 교육과 인력 양성

국내 게임 아카데미와 인디 개발사를 연계한 QA 실습 교육 프로그램도 방안이 될 수 있다. 현재 국내 게임 교육과정은 개발 기술 위주로 구성되어 있어 QA나 품질 관리 전문 인력이 부족한 상황이다. 게임 아카데미 학생들이 실제 인디 게임 개발 프로젝트에 QA 인턴으로 참여하여 실무 경험을 쌓고, 개발사는 저비용으로 QA 인력을 확보하는 윈-윈 구조를 만들 수 있다. 특히 베타 테스트 관리, 커뮤니티 피드백 분석, 버그 리포팅 시스템 운영 등의 실무 교육을 통해 전문 인력을 양성해야 한다.

장기적으로는 한국 게임산업 전반의 품질 문화 개선이 필요하다. 빠른 출시를 우선시하는 기존 관행에서 벗어나 품질 완성도를 중시하는 문화로 전환해야 한다. 이를 위해 “품질 우수 인디 게임” 인증제를 도입하거나, 스팀 출시 성공 사례를 공유하는 세미나를 정기적으로 개최하는 것도 방법이다. 또한 해외 성공 인디 개발사들의 QA 방법론을 벤치마킹하고, 이를 국내 실정에 맞게 적용할 수 있는 가이드라인을 개발한다면, 국내 인디 게임산업 전체 품질의 수준을 한 단계 더 끌어 올려줄 수 있을 것으로 전망된다.



<참고문헌>

1. Feature Upvote, "Player Feedback in Early Access: How to Manage It Without Getting Overwhelmed (7 Strategies)", 2024년 5월 8일, <https://featureupvote.com/blog/player-feedback-early-access/>
2. Game Developer, "8 Tips for a Smooth Launch to Your Indie Game", 2024년 3월 2일, <https://www.gamedeveloper.com/programming/8-tips-for-a-smooth-launch-to-your-indie-game>
3. Game Developer, "A Call for Responsible Steam Reviews in 2016", 2016년 9월 27일, <https://www.gamedeveloper.com/business/a-call-for-responsible-steam-reviews-in-2016>
4. Game-Breaking Bugs, "Ensure a Smooth & Stable Game Launch", 2024년 1월 15일, <https://www.testriq.com/blog/post/game-breaking-bugs-preparing-your-game-for-a-smooth-launch>
5. GamesRadar+, "After Fears It Wouldn't, Capcom Has Addressed Monster Hunter Wilds' CPU Issues on PC, but It's Not Out of the Woods Just Yet", 2024년 5월 25일, <https://www.gamesradar.com/games/monster-hunter/after-fears-it-wouldnt-capcom-has-addressed-monster-hunter-wilds-cpu-issues-on-pc-but-its-not-out-of-the-woods-just-yet/>
6. GamesRadar+, "Alarms Must Be Blaring at Capcom: Monster Hunter Wilds Dropped from 10 Million Sales in a Month to Under 500k in 3 Months", 2024년 6월 10일, <https://www.gamesradar.com/games/monster-hunter/capcom-admits-monster-hunter-wilds-sales-are-soft-as-pc-issues-persist-but-really-theyve-plummeted-barely-beating-2021s-monster-hunter-rise-and-losing-to-8-other-old-games-including-devil-may-cry-5/>
7. GamesRadar+, "Analyst Says Stumbles Like Monster Hunter Wilds' PC Fiasco Are Only Getting Uglier with Intense Competition", 2024년 7월 2일, <https://www.gamesradar.com/games/monster-hunter/analyst-says-stumbles-like-monster-hunter-wilds-pc-fiasco-are-only-getting-uglier-with-intense-competition-a-prominent-streamer-or-youtuber-can-single-handedly-by-showing-one-screenshot-really-impact-what-the-perception-of-a-game-is/>
8. GamesRadar+, "Responding to Steam Complaints, Dragon's Dogma 2 Dev Promises to Squash Bugs and Remedy Frame Rate Issues", 2024년 4월 22일, <https://www.gamesradar.com/responding-to-steam-complaints-dragons-dogma-2-dev-promises-to-squash-bugs-and-remedy-frame-rate-issues-points-out-microtransactions-can-be-obtained-in-game/>
9. GamesRadar+, "With Monster Hunter Wilds 'Overwhelmingly Negative' in Recent Steam Reviews Due to Optimization, Capcom Cancels Panel on 'Everything You Need to Know About Optimization'", 2024년 5월 3일, <https://www.gamesradar.com/games/monster-hunter/with-monster-hunter-wilds-overwhelmingly-negative-in-recent-steam-reviews-due-to-optimization-capcom-cancels-panel-on-everything-you-need-to-know-about-optimization-following-statement-on-dev-harassment/>
10. iXie Gaming, "Game QA Guide: Alpha to Launch Certification Explained", 2024년 2월 5일, <https://www.ixiegaming.com/blog/comprehensive-guide-to-game-qa-testing/>
11. Medium, "Tips to Organize Live Updates for Indie Games", 2024년 8월 30일, <https://medium.com/game-marketing/tips-to-organize-live-updates-for-indie-games-1fc124df8fd4>
12. More About Games, "How to Publish an Indie Game on Steam 2025", 2025년 1월 5일, <https://moreaboutgames.com/how-to-publish-an-indie-game-on-steam/>
13. Remote Resources, "QA/QC Best Practices in Video Game Development", 2024년 3월 15일, <https://www.remoteresources.com/post/qa-qc-best-practices-video-game>
14. SnoopGame, "How American Indie Studios Handle Game Testing: Inside Story", 2024년 11월 20일, <https://snoopgame.com/blog/how-american-indie-studios-handle-game-testing-inside-story/>
15. Steamworks Documentation, "Steam Error Reporting", 2024년 2월 10일, https://partner.steamgames.com/doc/features/error_reporting
16. The Cymes, "AAA Games on the Brink of Crisis: How the Gaming Industry Is Destroying Itself with Overblown Expectations", 2024년 6월 18일, <https://thecymes.com/article/aaa-games-on-the-brink-of-crisis-how-the-gaming-industry-is-destroying-itself-with-overblown-expectations>
17. Unity, "Maximize Multiplatform Game Development", 2024년 1월 30일, <https://unity.com/solutions/multiplatform>
18. Xsolla, "How to Work With Feedback on Steam Effectively", 2024년 4월 12일, <https://xsolla.com/blog/how-to-work-with-feedback-on-steam-effectively>

전문가의 시선으로 바라보는

PC 게임과 최적화, 타이틀 출시 후 품질 관리 방안

[해외 전문가 인터뷰]

PC 게임 최적화 전략, 중소 스튜디오의 브랜드 경쟁력 구축 방안

스티브 에이버리 (Steve Avery)

수석 렌더링 프로그래머 (Principal Rendering Programmer)

스티브 에이버리(Steve Avery)는 현재 유수의 글로벌 게임 개발사에서 수석 렌더링 프로그래머로 재직 중이며, PC와 콘솔 플랫폼의 그래픽스 최적화 분야에서 15년 이상의 경력을 보유하고 있다. 캐나다 달하우지 대학교(Dalhousie University)에서 컴퓨터 공학 학사 학위를 취득한 그는, 대형 게임 스튜디오에서 게임 디자이너로 경력을 시작한 뒤 글로벌 모바일 게임사에서 테크니컬 아티스트로, 이후 북미 지역 개발사에서 시니어 그래픽스 프로그래머로 활동하며 게임 디자인과 기술을 아우르는 폭넓은 전문성을 쌓아왔다. 특히 다양한 하드웨어 환경에서의 렌더링 파이프라인 최적화와 성능 프로파일링에 깊은 이해를 가지고 있다. 이번 인터뷰에서는 에이버리와 함께, PC 게임 최적화의 기술적 난관과 개발 단계에서의 실질적인 품질 관리 전략에 대해 이야기를 나눠볼 수 있었다.

※ 인터뷰이의 요청에 따라 현재 소속 기업명은 비공개로 진행되었습니다. 인터뷰 내용은 전문가 개인의 경험과 의견을 바탕으로 하며, 소속 기업의 공식 입장이나 견해를 대변하지 않습니다.

Q1. PC 최적화 수준이 초기 판매, 장기 매출, 그리고 스튜디오 브랜드의 전반적인 신뢰도에 어떠한 영향을 미치는지 설명해줄 수 있는가?

최적화가 판매에 미치는 영향에 대해서는 명확한 답이 없다고 생각한다. 어떤 게임을 만드느냐와 어떤 게이머층을 타겟으로 하느냐에 따라 크게 달라지기 때문이다. PC에서 최적화가 부족하거나 완성도가 낮은 게임이 대박을 터뜨린 사례가 꽤 있다. <킹덤 컴: 딜리버런스(Kingdom Come: Deliverance)>는 초기 출시 당시 최적화가 부족하고 버그가 많았음에도 불구하고 1,000만 카피라는 상당한 판매량을 기록했다. <파스모포비아(Phasmophobia)>는 2,200만 카피 이상 판매되었고, 아직 얼리 액세스도 벗어나지 못했다. <PUBG>, <콘텐츠 워닝(Content Warning)>, <리셀 컴퍼니(Lethal Company)> 등 다른 사례도 많다.

여기서 핵심은 이러한 타이틀들이 모두 시장의 다른 게임들이 제공하지 못하는 무언가를 제공했다는 점이다. <PUBG>는 배틀로얄 트렌드를 시작했고, <파스모포비아>는 독특한 협동 공포 경험을 제공했으며, <킹덤 컴>은 다른 어떤 오픈월드 RPG도 하지 못한 방식으로 역사적 사실주의를 강조했다. 게이머들은 다른 곳에서 얻을 수 없는 경험을 제공하는 개발자들에게는 더 많은 여유를 주는 경향이 있다.



하지만 이미 확립된 시장에서 경쟁할 때는 동일하게 적용되지 않는다. 고객층이 게임을 비교할 수 있는 기준점을 갖게 되면, 그들은 비교할 것이다. 예를 들어, 새로운 팀 기반 PVP 슈터를 출시한다면, <마블 라이벌즈(Marvel Rivals)>나 <오버워치(Overwatch)>보다 완성도가 낮은 타이틀로는 성공할 수 없다. 테이블에 상당히 새로운 무언가를 가져오지 않는 한 말이다.

Q2. AAA 타이틀 개발에서 최적화는 어떤 단계와 도구를 통해 검증되는가? 내부 QA 프로세스와 성능 벤치마킹 절차는 어떠하며 중소 규모 스튜디오가 참고할 수 있는 최소한이면서도 효과적인 검증 프레임워크의 필수 구성 요소는 무엇이라고 생각하는가?

최소한의 검증 프레임워크를 구축하기 위해서는 우선 성능 예산을 명확히 수립해야 한다. 프레임 타임, 메모리, VRAM 등을 주요 시스템에 얼마나 할당할지, 그리고 캐릭터와 씬의 폴리곤 예산에 대한 일반적인 가이드라인을 설정해야 한다. 이를 통해 최적화 작업 시 달성해야 할 구체적인 목표를 세울 수 있다. 다만 초기 추정치는 실제 개발 과정에서 조정이 필요할 가능성이 높으므로, 이러한 예산을 주기적으로 재검토하는 것이 중요하다.

다음으로는 실시간 모니터링을 위한 프로파일링 도구를 구축해야 한다. ImGui 또는 선호하는 디버그 UI 프레임워크를 활용하여 프레임 레이트, 프레임 그래프, 메모리 사용량, 가장 많은 프레임 타임을 소비하는 시스템 등 핵심 성능 지표를 실시간으로 확인할 수 있는 도구를 만드는 것이 필요하다. 또한 게임플레이 중 발생할 수 있는 최악의 시나리오를 대비한 스트레스 테스트를 미리 설계해야 한다. 이러한 테스트는 반복 가능하고 일관된 조건에서 실행되어야 하며, 이를 통해 서로 다른 빌드 간의 성능 변화를 정확하게 비교할 수 있다.

마지막으로 체계적인 테스트 일정과 데이터 추적 시스템을 운영해야 한다. 앞서 구축한 스트레스 테스트를 매주 실행하고 모든 성능 데이터를 지속적으로 기록함으로써, 시간 경과에 따른 게임 성능의 변화 추이를 명확하게 파악할 수 있다. 이러한 데이터 축적은 성능에 급격한 변화가 발생했을 때 원인이 된 특정 코드 변경사항을 신속하게 추적하는 데 매우 유용하다.

Q3. 출시 직후 성능 이슈가 발견되면 패치와 수정의 우선순위를 어떻게 정하는가? 경험상 이 과정에서 커뮤니티와 소통하는 데 가장 효과적이었던 접근 방식은 무엇인가?

이상적으로는 수정의 우선순위가 커뮤니티 반응에 기반해야 한다. 커뮤니티가 가장 많이 제기하는 이슈를 파악하고 신속하게 해결하면 플레이어들이 자신들의 의견이 반영되고 있다고 느끼며 신뢰를 구축할 수 있다. 유저 리뷰와 토론 포럼은 항상 이러한 정보를 수집하는 좋은 방법이지만, 이러한 외부 도구에 참여하는 플레이어는 일부에 불과하며 커뮤니티 전체를 대표하지 않을 수 있다는 점을 인식해야 한다. 게임 내에서 직접 피드백을 제공할 수 있는 방법을 제공하면 이를 완화할 수 있다. 특히 해당 피드백 방법이 빠르고 많은 글쓰기를 요구하지 않는 경우라면 효과적일 것이다. 게이머들이 버그에 대해 리포트하는 것이 작업처럼 느껴지기 시작하면 시스템에서 이탈할 것이다.

로드맵 또한 커뮤니티와 소통하는 효과적인 방법이다. 플레이어들이 자신의 이슈가 가까운 미래에 해결될지 확인할 수 있는 참고 자료를 제공하기 때문이다. 하지만 특정 날짜까지 수정을 제공하겠다고 약속하면 반드시 지켜야 한다. 지속적으로 약속을 지키지 못하면 커뮤니티가 로드맵을 무용지물로 여기게 될 것이다.

Q4. 여러 플랫폼에서 안정적인 성능을 보장하는 데 있어 가장 큰 도전과제는 무엇인가? 차세대 게임 엔진을 개발할 때 우선시해야 할 최적화 요소는 무엇이라고 생각하는가?

콘솔 아키텍처가 수년에 걸쳐 PC 아키텍처와 훨씬 유사해져서 크로스 플랫폼 개발이 상대적으로 쉬워졌다. 요즘 가장 큰 도전과제는 현재 플랫폼들의 성능 범위라고 생각한다. Xbox Series S와 하이엔드 게이밍 PC 사이에는 큰 차이가 있다. 최하위 플랫폼에서 잘 작동하면서도 프리미엄 시스템 소유자에게 기대하는 경험을 제공하는 것을 만들려면 모든 기능이 확장성을 염두에 두고 설계되어야 한다. 때로는 그래픽 기능의 여러 버전을 만들어야 한다. 이 모든 것을 모든 플랫폼에서 동일한 핵심 게임플레이 경험을 제공해야 하기 때문이다.

사용자 경험 관점에서 현재 게임 엔진의 가장 중요한 최적화 요소는 프레임 레이트 안정성이라고 생각한다. 프레임 레이트 저하, 로딩 스테터, 셰이더 컴파일 스테터가 최근 출시작들에서 너무 자주 발생하고 있다. 이는 유저들의 가장 흔한 불만이며, 게임이 “최적화되지 않았다”는 꼬리표가 붙는 가장 흔한 원인이다.

Q5. Steam 리뷰나 유저 포럼을 통해 제기되는 최적화 관련 불만을 장기적인 브랜드 신뢰 회복의 기회로 전환하는 데 필요한 전략은 무엇이라고 생각하는가?

이전 질문에서 다룬 내용이지만, 커뮤니티와의 신뢰를 재구축하는 데 가장 중요한 요소는 그들의 불만이 경청되고 해결되고 있다고 느끼게 만드는 것이다. 언급했듯이, 공개 로드맵은 유저와 소통하는 좋은 도구다. 개발 프로세스에 대한 투명성을 제공하고 플레이어들의 불편함이 해결되고 있음을 보여주기 때문이다. 제공 사항에 대해 현실적인 약속을 하고 지속적으로 이행하면 플레이어들이 개발진을 신뢰할 수 있고 게임 개선에 전념하고 있는 것으로 보게된다.

또한 최적화 패치를 위한 테스트 브랜치를 대중에게 공개하여 테스트하고 버그를 제출할 수 있게 할 수도 있다. 다소 직관에 반하는 것처럼 보일 수 있지만, 커뮤니티가 개발 프로세스에 참여할 수 있도록 허용하면 플레이어들이 더 소속된 느낌을 받고, 의견이 반영되고 있다고 느끼며, 게임 개선에 대한 주인의식을 갖게 될 수 있다. 이는 얼리 액세스를 성공적으로 채택한 게임들이 사용하는 전략이다.



Q6. 귀사에서서는 최적화가 주로 전담팀에 의해 처리되나요, 아니면 엔진팀과 게임플레이팀에 분산되어 있는가?

일반적으로 엔진이나 게임플레이 기능을 구현한 프로그래머가 해당 기능의 최적화를 담당하므로 작업은 엔진팀과 게임플레이팀에 분산된다. 그 이유는 대부분의 기능이 상대적으로 복잡하고, 의미 있는 최적화에는 해당 시스템에 대한 깊은 지식이 필요하기 때문이다. 품질 저하 없이 새로운 버그를 도입하지 않으면서 기능을 최적화하기에 가장 적합한 사람은 항상 그것을 생성하고 유지 관리하는 책임이 있는 사람이다. 익숙하지 않은 시스템에 프로그래머를 온보딩하는데 너무 많은 시간이 걸릴 수 있기 때문에 전담 최적화팀의 유용성은 다소 제한될 수 있다.

그러나 전담팀을 운용하지 않는 것에도 단점은 있다. 모든 프로그래머가 최적화에 똑같이 능숙한 것은 아니며, 게임의 전반적인 성능을 고려하지 않고 자신이 구현하고 싶은 기능에만 지나치게 집중할 수 있다. 그리고 회사를 떠나는 프로그래머들로 인해 시스템이 방치되고 유지 관리되지 않을 수도 있다. 이는 팀이 기능 작업을 옆으로 제쳐두고 기술 부채와 최적화에 집중할 시간을 할당함으로써 어느 정도 완화할 수 있다. 아트/콘텐츠 측면에서는 아티스트들이 일반적으로 테크니컬 아트팀의 감독을 받으며, 아티스트들이 최적화 모범 사례를 따르도록 가이드를 제공한다. 테크니컬 아티스트들은 과도한 폴리곤 수, 셰이더 복잡성, VFX 오버드로우 등의 이슈를 추적하고 아티스트 및 프로그래머와 협력하여 해결하고 있다.

Q7. 향후 2-3년 동안 게임 최적화 분야에서 주목해야 할 가장 중요한 기술적 변화는 무엇이라고 생각하는가?

향후 최적화 방식에 영향을 미칠 특정 기술에 대해서는 연구 경험이 없어 예측하기 어렵지만, 개인적으로는 자동화된 테스트 방법에 회의적이다. 스모크 테스팅과 같은 특정 사례에는 유용할 수 있다고 생각하지만, 경직성으로 인해 일반 플레이 세션 중 발생할 수 있는 이슈를 발견하는 데 부족한 경우가 많다. 특히 개발팀에 있는 사람 테스터가 항상 우수한 결과를 주고 있다.

하지만 AI 기반 프로파일링은 이론적으로 잠재력이 있다. 최적화의 가장 어려운 부분 중 하나는 무엇을 최적화해야 하는지 찾는 것이다. 프로파일 캡처를 면밀히 조사하고 프로파일 데이터를 적절하게 검토할 수 있는 기술이 필요할 것이다. 컴퓨터가 사람보다 뛰어난 것은 대규모 데이터셋을 수집하고 해석하는 것이다. 따라서 프로파일 캡처를 스캔하고 최적화 기회를 빠르게 식별할 수 있는 시스템은 매우 귀중한 도구가 될 수 있을 것으로 전망한다.

SECTION 02

글로벌 게임산업 동향



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



2025. 07 ~ 2025. 09

글로벌 게임산업 이슈



주제 선정 프로세스



기사 수집

국내외 게임산업 관련 기사
15,500건 수집



유사성 분석

키워드, 주제, 내용 기반
유사도 측정



클러스터링

유사한 기사들을 그룹화



주요 트렌드 선정

가장 큰 클러스터 6개를
주요 트렌드로 도출

클러스터링 결과



최종 주제 선정 결과

- #1 일본 전주시대 배경 AAA 게임 트렌드 급증, 한국 역사 소재 게임 부재 원인은?
- #2 AI 활용 데이터 무단 수집 논란, 게임산업 영향과 전망은?
- #3 포켓몬 TCG 포켓 표절 논란과 글로벌 IP 산업의 저작권 관리
- #4 영국 '게임 성장 패키지' 발표와 글로벌 게임산업 지원 정책 동향
- #5 결제사 압박에 따른 성인 콘텐츠 규제 강화와 게임 플랫폼 영향
- #6 차세대 안티 치트 기술, 게임 공정성과 사용자 권리 사이의 딜레마

※ 데이터 수집 기간 : 2025.07.01. ~ 2025.09.12.



(전략) 일본 전국시대 배경 AAA 게임 트렌드 급증, 한국 역사 소재 게임 부재 원인은?

집필: EC21R&C 김중우 선임연구원

Executive Summary

■ 일본 전국시대 게임의 글로벌 성공과 한국사 게임 부재 현상

- ✓ 〈고스트 오브 쓰시마〉 1,300만 장, 〈세키로〉 1,000만 장, 〈인왕〉 시리즈 800만 장 판매 달성
- ✓ 서구권 게이머 대상 일본 무사·닌자 문화의 신화적 아이콘 지위 공고화
- ✓ 역사적 사실과 현대적 재미의 균형을 통한 보편성 확보
- ✓ 반면 한국사 소재 상업 게임은 국내의 시장에서 거의 부재한 상황 지속

■ 한국사 게임 부재의 구조적 원인과 장벽 요소

- ✓ 높은 AAA급 개발비 대비 국내 한정 수익성의 한계로 한국사 소재 기피
- ✓ 콘솔 패키지 게임 비중 1.7%의 플랫폼 편중과 서사 중심 게임 개발 문화 부재
- ✓ 중세 유럽 판타지 등 세계적 공감대 소재 선호와 문화 정체성 표현 회피
- ✓ 자국 역사의 해외 홍보 부족과 창작자 권리 보호 우려로 인한 개발 리스크 증가

■ 한국 역사 콘텐츠 게임화 가능성과 접근 방안

- ✓ 삼국시대 한강 패권 전쟁, 독립운동 의열단, 단군 이전 신화 시대 등 활용 소재
- ✓ 보편적 정서 지닌 인간 드라마와 상상적 요소 부각한 엔터테인먼트화 필요
- ✓ 넷플릭스 〈킹덤〉 등 K-드라마 글로벌 성공과 연계한 스토리텔링 활용
- ✓ 넥슨게임즈 〈우치 더 웨이퍼러〉 등 대형 프로젝트 등장과 업계 인식 전환



1. 일본 전국시대 게임의 글로벌 성공 배경

<고스트 오브 쓰시마>, <세키로> 등 AAA급 일본 역사 게임의 글로벌 성공

일본 전국시대를 배경으로 한 AAA급 게임들이 최근 전 세계적으로 압도적인 흥행 성과를 거두고 있다. <고스트 오브 쓰시마>는 2020년 출시 이후 2024년까지 누적 1,300만 장 이상의 판매량을 기록하며 대성공을 거두었고, 차기작 <고스트 오브 요테이>를 지난 10월 2일 성공적으로 출시했다. <세키로: 새도우 다이 트와이스> 역시 출시 4년 만에 1,000만 장을 돌파했다. 또한 코에이 테크모의 <인왕> 시리즈는 시리즈 누적 800만 장 판매를 달성하여 상업적 성공을 입증했다. 이러한 성과는 단순한 수치를 넘어, 일본의 전통 무사와 닌자 문화가 전 세계 대중문화에서 신화화된 아이콘으로 자리매김했음을 보여준다. 특히 서구권 게이머들에게 일본의 사무라이는 미국의 카우보이에 견줄 만한 보편적 매력을 지닌 캐릭터로 인식되고 있으며, 이들 게임을 통해 일본의 역사와 미학을 간접 체험할 수 있다는 점이 큰 흥행 요인으로 작용했다.

특히 <고스트 오브 쓰시마>의 사례는 역사 소재 게임의 글로벌 어필 가능성을 명확히 보여준다. 일본의 사무라이 영화 거장 구로사와 아키라의 작품을 게임 전반에 녹여내어, 플레이어가 한 편의 사무라이 영화를 직접 체험하는 듯한 몰입감을 제공했다. 영화적 연출과 전통미의 조화는 게이머들에게 깊은 인상을 남겼고, 일본 현지에서도 “서양인이 만들었지만 오히려 우리보다 더 일본적”이라는 극찬을 받을 정도로 문화적 완성도를 인정받았다. 그 결과 일본에서 플레이스테이션4 퍼스트파티 게임 중 역대 최고 출시 주간 판매량을 기록했으며, 출시 3일 만에 세계적으로 240만 장 이상이 판매되며 소니 신작 IP의 최단 기록을 세웠다. 이는 서구권 게이머들도 일본 전통문화를 소재로 한 게임에 강한 흥미를 느끼고 열광한다는 점을 입증했다.

<표> 일본 전국시대/사무라이테마 주요 게임의 글로벌 성과

게임명 (출시연도)	개발사	배경 및 설정	주요 성과
<고스트 오브 쓰시마> (2020)	Sucker Punch (미국)	1274년 쓰시마 섬 (사무라이 vs 몽골)	TGA 올해의 게임 후보, 영화화 진행 중
<세키로: 새도우 다이 트와이스> (2019)	FromSoftware (일본)	가상의 전국시대 일본 (닌자 활극)	TGA 올해의 게임 수상(2019)
<인왕 시리즈> (2017~2020)	Team Ninja (일본)	1600년 전후 전국시대 말기 + 요괴	뛰어난 손맛의 액션 RPG, 시리즈 호평
<토탈 워: 쇼군 2> (2011)	Creative Assembly (영국)	16세기 전국시대 일본 (전략 시뮬레이션)	서구 개발사의 전국시대 묘사, 전략 게임 명작

출처: Wccfttech, NoisyPixel



역사적 사실 VS 재미 중심 재구성의 균형

일본 전국시대 게임들의 성공 이면에는 세심한 게임 디자인 전략과 글로벌 시장을 고려한 접근법이 있다. 개발자들은 역사적 사실에 기반을 두면서도 철저히 재미 중심으로 재구성하여, 서구 플레이어들이 기대하는 바를 만족시키는 방향으로 게임을 설계했다. 예를 들어 <고스트 오브 쓰시마>는 배경 시기인 13세기 일본에 부시도(武士道: 무사도) 정신, 하이쿠(俳句) 쓰기, 사케 양조 등 사실은 시대상에 맞지 않는 요소들까지 의도적으로 포함시켰다. 이는 실제 역사 정확성보다는 서양 관객이 일본 사무라이 시대라면 떠올리는 모든 상징들을 한데 넣어, 가장 완벽한 사무라이 판타지를 만드는 것을 목표로 했기 때문이다. 개발진은 직접 일본 쓰시마섬을 답사하고 현지 자문을 구해 문화 고증에 힘썼지만, 궁극적으로는 역사책을 쓰는 것이 아니라 게임을 만드는 것임을 명심하고 상상력과 연출의 자유를 최대한 발휘했다.

또한 이들 게임은 현대적 장르 디자인을 채택함으로써 서구 시장에 효과적으로 다가갔다. <고스트 오브 쓰시마>는 오픈월드 어드벤처 구조와 잠입 액션을 결합해, <어쌔신 크리드> 시리즈 등에 익숙한 글로벌 유저층이 쉽게 적응하면서도 신선함을 느끼도록 했다. <세키로>와 <인왕>은 이른바 소울라이크라 불리는 하드코어 액션 RPG 스타일을 취해, 서구의 코어 게이머들이 선호하는 도전적인 전투 시스템을 일본 무협 세계관과 접목했다. 이를 통해 익숙한 게임 플레이에 낯선 문화 배경을 엮는 방식으로 접근성을 높였고, 결과적으로 서구권 플레이어들이 이국적 설정에도 불구하고 쉽게 게임에 몰입할 수 있었다. 여기에 더해 음성 및 자막의 다국어 지원과 글로벌 동시출시, 적극적인 해외 마케팅 등 철저한 현지화 전략도 성공 요인으로 꼽을 수 있다. 이러한 문화 간 교류 전략 덕분에 동서양 플레이어 모두 자기 언어와 정서로 게임을 즐길 수 있었다.

<표> 일본 역사게임 디자인 요소별 성공 사례

전략 요소	<고스트 오브 쓰시마>	<세키로>	<인왕>
역사적 고증과 창작의 균형	13세기 배경에 후기 부시도 정신 의도적 혼합	가상의 전국시대 설정으로 창작 자유도 확보	실존 인물과 요괴 설화의 판타지적 결합
장르 디자인	오픈월드 + 잠입액션 ((어쌔신 크리드) 스타일)	소울라이크 하드코어 액션 RPG	액션 RPG + 루팅 시스템 ((디아블로) 스타일)
문화적 상징	구로사와 영화 오마주와 사무라이 로망	닌자의 명예와 비밀스러운 이면 묘사	일본 요괴문화와 전통 무기 상세 재현
현지화	일본어/영어 이중 음성지원 + 완벽 자막	다국어 지원과 글로벌 동시출시 마케팅	서양 배우 기용 현지 언어 연기 제공
마케팅 포지셔닝	"일본보다 더 일본적인 게임"	"게임 어워드 올해의 게임"	뛰어난 손맛 코어게이머 타겟팅

출처: TumbleweedWrites, Video Games Chronicle



2. 한국사 게임 부재 원인 분석

수출 중심 게임산업 구조와 글로벌 공략형 장르 편중

한국 게임산업이 한국사 소재 게임 개발을 기피하는 원인 중 하나는 산업 구조 자체가 있다. 한국 게임산업은 일찍부터 수출 산업으로 성장하여, 국내 시장만을 겨냥한 니치한 게임보다는 글로벌 공략형 장르에 집중해왔다. 실제로 게임은 한국 콘텐츠 수출액의 절반 이상을 차지할 정도로 수출 비중이 높고, 제작비 또한 AAA급으로 상승한 상황에서 내수 시장만 보고 한국사 게임을 만들기에는 수익성이 낮다는 인식이 업계에 팽배했다. <총무공전>과 <임진록>으로 잘 알려져 있는 역사 게임 개발 전문가이자 현 붐잇게임즈 김태곤 대표이사는 과거 “게임 개발사는 결국 기업이기예 의미만으로 한국사 게임을 만들 순 없다”고 현실을 언급하며, 높은 개발비 대비 낮은 국내 수익 구조가 한국사 소재 기피의 한 요인임을 지적한 바 있다. 이러한 구조에서 개발사들은 자연스럽게 전 세계적으로 통할 중세 유럽 판타지가 가장 안전한 인기 소재라 생각하게 되었고, 결과적으로 문화적 특수성보다 보편성을 추구하는 경향이 강해졌다.

또 다른 원인은 플랫폼 편중 현상에 있다. 한국은 세계 4위의 게임시장 규모를 갖췄지만, 온라인과 모바일 게임이 주력이고 콘솔 게임 비중은 극히 낮다. 한국 게임산업과 같이 콘솔 패키지 게임이 차지하는 비율이 1.7%에 불과한 시장 환경에서는 자연히 스토리 중심의 대형 콘솔 게임 개발 문화가 정착하기 어려웠다. 한국사와 같은 무거운 역사 소재는 몰입감 있는 싱글플레이 서사로 풀어내야 제맛이지만, 국내 개발사는 장르적으로 MMORPG나 모바일 액션에 치중해왔다. 지난 수십 년간 한국 게이머들은 중세 유럽 판타지 배경의 MMORPG나 현대 밀리터리 FPS 등에 익숙해졌고, 개발사들도 글로벌 시장 트렌드에 맞춰 이러한 장르에 주력하면서 자국 역사 소재 개발은 후순위로 밀려났다. 결과적으로 산업 전반에 스토리텔링 노하우의 축적 부족, 역사 소재 전문 인력 부재 등의 구조적 한계가 형성되었다.

해외 홍보 체계와 문화적 친숙도 제고 과제

한국사 게임 부재의 이면에는 문화적 토양과 인식의 배경이 자리하고 있다. 일본의 사무라이와 닌자는 오랜 기간 애니메이션, 만화, 영화 등을 통해 전 세계에 꾸준히 노출되어 이제 헐리우드 영화에도 단골로 등장할 만큼 친숙해졌다. 반면 한국 역사 소재는 상대적으로 해외 노출 기회가 적었고, 그 결과 세계 시장에서 한국 역사 소재는 아직 충분히 알려지지 않은 영역에 머물러 있다. 김태곤 대표이사는 “일본은 수십 년간 대중문화로 서구 문명에 사무라이와 닌자를 알려왔다. 하지만 한국은 걸음마도 떼기 전에 뛰길 바라는 격으로, 그런 노력 없이 한국사 게임이 쏟아지길 기대하는 건 무리”라고 지적하기도 했다. 즉 단계적인 문화적 저변 형성이 선행되어야 한다는 것이다. 여기서 말하는 저변에는 해외뿐 아니라 국내 수요층도 포함되며, 우선 한국 게이머들 자체가 한국사에 대한 관심과 조여가 깊어야 이를 바탕으로 한 게임 시장이 형성될 수 있을 것이다.



위와 같은 배경에는 한국 게임문화의 독특한 경향과도 관련이 있다. 오랫동안 한국 게임계에서는 글로벌 시장성이 검증된 서구 판타지나 세계보편 장르가 주류를 이뤘고, 플레이어들도 거기에 익숙해져 왔다. 결과적으로 한국사 게임은 공급과 수요 모두에서 기반 형성이 미흡한 상황이 지속되고 있다. “게임에서의 역사는 단독으로 성장할 수 없다. 기반이 되는 문화나 저변이 같이 성장하고, 유저 수준이 높아져야 가능하다”는 업계 의견은 이런 현실을 잘 말해주고 있다.

실제로 한국에서는 영화 <암살>이 1,000만 관객을 돌파했고, 넷플릭스 드라마 <킹덤>이 전 세계 190개국에서 인기를 얻으며 조선시대를 배경으로 한 K-콘텐츠의 글로벌 어필을 입증했다. 최근에는 해외 제작사가 만든 <케이팝 데몬 헌터스>가 한국의 전통 무속과 K-POP을 결합해 넷플릭스 역사상 최초로 3억 조회수를 돌파하며 한국 문화 소재의 세계적 잠재력을 재확인시켰다. 이처럼 다른 매체에서 역사물과 한국 문화 콘텐츠가 꾸준히 등장하고 대중의 사랑을 받아왔지만, 유독 게임만 그 계보를 이어받지 못했다. 게임산업의 특성상 개발비 회수를 위해 검증된 장르와 소재에 집중하는 경향이 강했고, 상대적으로 리스크가 큰 역사 소재 개발은 우선순위에서 밀려나면서, 자연히 한국 고유의 역사나 이야기를 담은 게임이 설 자리가 제한적이었다.

<그림> 영화 <암살>, 넷플릭스 <킹덤> 포스터



출처: 경향신문, 시빅뉴스

살아있는 역사로서 한국사 콘텐츠의 민감성

역사 콘텐츠 자체의 민감성도 한국사 게임 개발을 기피하게 하는 요인 중 하나다. 한국사는 살아있는 역사이기에 창작자의 해석이 민감한 반응을 불러일으킬 수 있었다. 예를 들어 역사 드라마에서 실제 인물 묘사 문제로 방영이 중단된 사례가 있었고, 역사적 인물의 종친회 등이 콘텐츠에 이의를 제기하는 일도 있었다. 게임도 마찬가지로, 자칫 실존 인물을 다루다가 고종 논란이나 국민 정서에 어긋나는 표현으로 공격받을 위험을 우려하는 분위기가 있었다. 이러한 민감성은 개발사들로 하여금 한국사 소재를 기피하게 만드는 요인으로 작용할 수 있다. 한 업계 전문가는 “우리는 게임을 만드는 것이지 역사책을 쓰는 게 아니다”라면서도, 역사 소재를 다루려면 철저한 고증과 창의적 상상력 사이의 균형을 잡아야 하고 이로 인한 제약과 고민이 크다고 지적했다. 역사 게임 제작 시 객관적인 표현이 중요하다고 강조하면서, 이러한 ‘고증’은 사람들에게 게임 속 캐릭터나 상황에 대한 신뢰감을 주어야 하고, 어느 정도의 융통성은 있어야 한다고 설명했다. 하지만 이러한 균형점을 찾는 것이 쉽지 않다 보니, 민감성을 피하려다 아예 시도하지 않는 편을 택하게 되는 측면도 있었다. 결국 이러한 복합 요인들이 맞물리며 한국사 게임의 부재 현상이 이어져 왔던 것이다.



3. 한국 역사 콘텐츠의 게임화 가능성

전통과 현대의 융합과 한류 시너지 전략을 통한 새로운 가능성

한국사 게임의 돌파구 모색을 위해서는 역사적 고증에만 매몰되지 않고, 그 안의 보편적 인간 이야기와 상상적 요소를 현대 게이머의 취향에 맞게 재구성하는 접근이 필요하다. 삼국시대 한강 유역 패권 다툼은 전략 시뮬레이션의 배경으로, 조선 후기 의열단의 활약은 액션 어드벤처의 소재로, 건국 신화 시대는 판타지 RPG의 무대로 충분히 활용 가능한 풍부한 소재들이 존재한다. 중요한 것은 '전통 그대로의 재현'이 아닌 '현대적 재해석을 통한 융합'이라는 관점이다. 역사 그 자체만을 강조하기보다는, 그 안의 인간 드라마와 상상적 요소를 부각해 엔터테인먼트화하는 시도가 관건이다.

구조적 변화의 조짐도 나타나고 있다. 정부는 게임산업 진흥 종합계획에서 콘솔게임 지원체계 구축을 명시했고, <P의 거짓>, <스텔라 블레이드> 등의 글로벌 흥행은 한국 개발진의 AAA 타이틀 제작 역량을 입증했다. 특히 주목할 만한 것은 넥슨게임즈가 개발 중인 <우치 더 웨이퍼어러>다. 한국 고전소설 전우치전을 현대적으로 재해석한 액션 어드벤처 <우치 더 웨이퍼어러>는 조선시대를 배경으로 하되, 판타지 요소를 가미해 전통 한국 문화의 미학을 게임으로 구현하려 하고 있다. 대형 게임사가 한국 전통 소재를 AAA급 콘솔 게임으로 개발한다는 것 자체가 업계 인식 변화의 신호로 읽힌다.

K-컬처의 세계적 확산은 한국사 게임에게 전례 없는 기회를 열어주고 있다. 전 세계 게이머들이 한국 드라마와 K-POP을 통해 한국 문화에 관심을 갖기 시작한 지금이야말로, 한국 고유의 역사와 문화를 게임으로 선보일 최적의 타이밍이다. 현지색을 과감히 드러내는 것이 오히려 국제적 호기심을 자극할 수 있다는 다른 매체의 성공 경험을 게임 업계도 적극 활용할 수 있다. 한국 게임업계가 앞으로 역사적 소재를 현대 게이머의 취향에 맞게 재해석하고, K-컬처의 글로벌 확산 동력을 적극 활용한다면, 차별화된 경쟁력을 바탕으로 해외 시장에서 독자적 위치를 확보할 수 있을 것으로 전망된다.

<그림> 넥슨게임즈 <우치 더 웨이퍼어러> 티저 이미지



출처: 넥슨게임즈



<참고문헌>

1. Wccfttech, "Sekiro: Shadows Die Twice Has Sold Over 10 Million Units", <https://wccfttech.com/sekiro-shadows-die-twice-has-sold-over-10-million-units/>
2. NoisyPixel, "Nioh Franchise Surpasses 8 Million Units Sold Worldwide", <https://noisypixel.net/nioh-franchise-8-million-units-sold/>
3. TumbleweedWrites, "My Thoughts on Ghost of Tsushima", 2020년 12월, <https://tumbleweedwrites.com/2020/12/09/my-thoughts-on-ghost-of-tsushima/>
4. Video Games Chronicle, "Japan should have made Ghost of Tsushima", says Yakuza creator", <https://www.videogameschronicle.com/news/japan-should-have-made-amazing-ghost-of-tsushima-says-yakuza-creator/>
5. 게임메카, "일본엔 많은 역사 게임, 왜 한국은 없을까?", <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1478165>
6. ZDNet Korea, "넥슨게임즈, AAA급 신작 '우치 더 웨이퍼어러' 티저 영상 첫 공개", 2025년 8월, <https://zdnet.co.kr/view/?no=20250812082539>



(규제) AI 활용 데이터 무단 수집 논란, 게임산업 영향과 전망은?

집필: EC21R&C 김종우 선임연구원

Executive Summary

■ AI 기업의 스텔스 크롤링 확산과 웹 표준 위반 문제 심화

- ✓ 2025년 상반기 Perplexity 등 AI 기업의 robots.txt 우회 및 신원 위장 크롤링 기법 적발
- ✓ Q1 2025 기준 RAG 봇 스크래핑 전 분기 대비 49% 증가, robots.txt 무시 비율 12.9%로 급증
- ✓ AI 봇의 스크래핑 대 참조 트래픽 비율 극심한 불균형(Anthropic 8,692:1, Perplexity 369:1)
- ✓ 웹 표준의 투명성·존중 원칙 위반으로 콘텐츠 생태계 전반의 신뢰 위기 촉발

■ 게임 데이터 무단 학습과 창작자 권리 침해 사례 확대

- ✓ Nvidia가 GeForce Now 활용해 게임 플레이 영상 대량 수집, 개발사 허락 없이 AI 훈련 사용
- ✓ OpenAI Sora의 게임 콘텐츠 학습 의혹, 다층 저작권 침해 가능성으로 법적 위험 부각
- ✓ BBC·뉴욕타임스 등 주요 언론사의 법적 대응과 저작권 보호 요구 본격화
- ✓ 2025년 7월 SAG-AFTRA 협약 체결로 AI 디지털 복제 사용 시 사전 동의·7.5배 요율 의무화

■ 지속가능한 데이터 윤리 체계와 한국 게임산업 대응 필요

- ✓ 클라우드플레어 Pay-Per-Crawl 모델 등 공정한 데이터 거래 시스템 도입 움직임 확산
- ✓ EU AI Act 등 글로벌 AI 규제 강화로 훈련 데이터 저작권 보호 의무 확대
- ✓ 한국 게임산업의 데이터 라이선스 계약 체계 마련 및 AI 사용 범위 명시 필요
- ✓ 업계 차원 AI 윤리 가이드라인 수립과 크롤러 차단 기술 선제 도입 시급



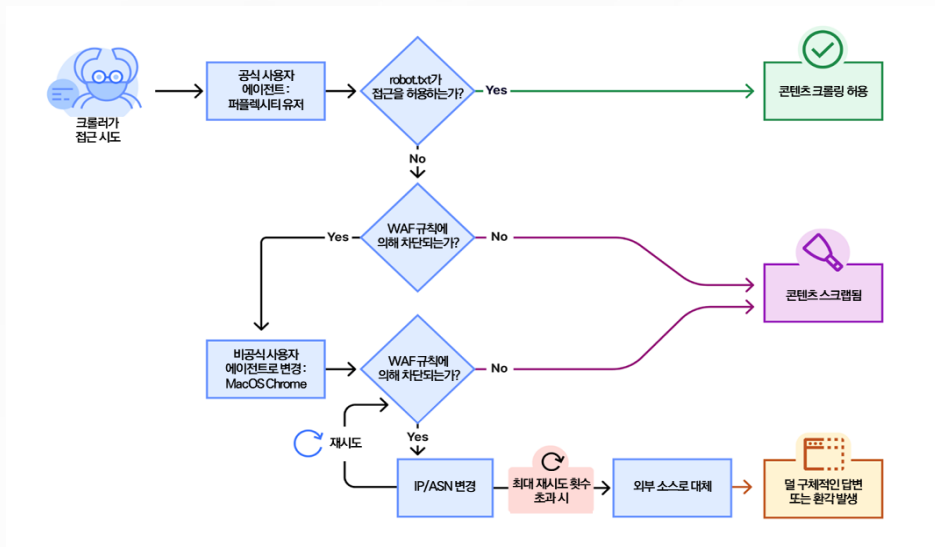
1. AI 기업의 스텔스 크롤링 실태와 웹 표준 위반 문제

Perplexity의 robots.txt 우회 및 신원 위장 크롤링 기법

2025년 8월 클라우드플레이어는 공식 블로그를 통해 AI 검색 스타트업 Perplexity의 크롤러⁵⁾가 웹사이트의 접근 제한을 우회하기 위해 사용자에게이전트를 조작하고 IP 주소를 여러 네트워크로 순환시켜 신원을 숨기는 스텔스 크롤링 기법을 사용했다고 공개했다. 보고서에 따르면 Perplexity는 사이트가 자사 크롤러를 차단하면 공식 크롤러 이름인 “PerplexityBot” 대신 일반 Chrome 브라우저로 위장하고, IP 주소를 돌려가며 차단 목록을 피해 데이터를 수집했다. 하루 수백만 건의 요청을 수만 개 도메인에 보내는 동안 robots.txt⁶⁾ 파일을 무시하거나 아예 요청하지 않는 사례도 다수 발견되었다. 이러한 행태는 웹 크롤링의 기본 원칙인 투명성, robots.txt 존중, 과도한 요청 회피 등을 정면으로 위반하는 것으로, 웹 생태계의 신뢰를 근본적으로 흔드는 문제로 지적받았다.

글로벌 미디어와 기술 분석 기관들도 이를 확인했다. The Verge는 Perplexity가 사이트 접근이 제한되면 사용자에게이전트를 Google Chrome으로 조작하고 등록되지 않은 IP를 이용해 크롤링을 계속한다는 점을 지적했으며, 톨빗의 분석에 따르면 2025년 3월 AI 봇 가운데 robots.txt를 무시하는 비중은 12.9%로 전 분기의 3.3%에서 약 4배 가까이 급증한 것으로 나타났다. 같은 달에만 2,600만 건 이상의 AI 봇 스크래핑이 robots.txt를 무시한 것으로 집계되었다. 이처럼 무단 데이터 수집이 확산되면서 콘텐츠 제공자들은 자신들의 지식재산이 허락 없이 AI 모델 훈련에 사용되고 있다는 우려를 제기하고 있으며, 법적·윤리적 논란이 지속적으로 불거지고 있다.

<그림> Perplexity의 크롤링 프로세스 (클라우드플레이어 분석 기반)



출처: The Cloudflare 자료 번역

5) 크롤러(Crawler): 웹사이트를 자동으로 탐색하며 데이터를 수집하는 프로그램. 검색엔진이나 AI 기업들이 웹 콘텐츠를 수집하기 위해 사용하는 봇(bot)으로, 웹 크롤러(Web Crawler) 또는 스파이더(Spider)라고도 불림

6) robots.txt: 웹사이트 운영자가 크롤러의 접근 권한을 제어하기 위해 사용하는 텍스트 파일. 웹사이트의 루트 디렉토리에 위치하며, 어떤 크롤러가 사이트의 어느 부분에 접근할 수 있는지를 명시함. 하지만 법적 강제력은 없어 크롤러가 이를 무시할 수 있다는 한계가 있음



RAG 봇 스크래핑 49% 증가와 robots.txt 무시 비율 확대

RAG 기반 AI 서비스⁷⁾는 외부 웹 데이터를 실시간으로 검색하고 추론해 답변을 생성하는 구조이므로, 최신 정보 확보를 위해 대량의 크롤링을 지속적으로 수행한다. 톨빗의 Q1 2025 보고서에 따르면 RAG 봇 스크래핑은 전 분기 대비 49% 증가했으며, AI 봇 트래픽은 일반 웹 트래픽 대비 87% 늘어난 것으로 나타났다. 특히 2025년 3월에는 AI 봇이 robots.txt를 무시한 요청이 급증하여, 무시 비율이 전 분기 3.3%에서 12.9%로 약 4배 가까이 증가했다. 이는 AI 기업들이 데이터 수집 경쟁에서 우위를 점하기 위해 웹 표준을 무시하고 공격적인 크롤링을 수행하고 있음을 의미한다. 결과적으로 콘텐츠 제공자들은 서버 부하 증가와 트래픽 비용 상승을 겪으면서도 AI 봇으로부터 유입되는 실질적인 방문자는 거의 없는 불공정한 상황에 놓이게 되었다.

더욱 심각한 문제는 AI 봇들이 콘텐츠를 대량으로 수집하면서도 사이트에 전달하는 참조 트래픽⁸⁾은 극히 적다는 점이다. Digiday가 정리한 데이터에 따르면 AI 기업들의 스크래핑 대 참조 트래픽 비율은 OpenAI가 179대 1, Perplexity가 369대 1, Anthropic이 8,692대 1에 달하는 것으로 나타났다. 이는 기존 검색엔진인 구글의 9.4대 1과 비교할 때 극심한 불균형을 보여준다. AI 봇들은 콘텐츠만 읽어가고 사용자 트래픽은 거의 돌려주지 않기 때문에, 언론사와 콘텐츠 제작자들은 광고 수익 감소와 IP 가치 하락이라는 이중고를 겪고 있다. 이러한 데이터 수집 방식은 웹 생태계의 공정한 교환 원칙을 무너뜨리며, 콘텐츠 생산자들의 지속가능한 창작 활동을 위협하고 있다.

<표> AI 기업별 크롤링 기법 및 웹 표준 준수 여부 비교

기업명	크롤러 식별	robots.txt 준수	주요 크롤링 기법	평가
Perplexity	PerplexityBot (Chrome으로 위장)	무시 (12.9% 비율)	사용자 에이전트 조작, IP 주소 순환, 신원 위장	웹 표준 위반
OpenAI	GPTBot (공개 식별)	존중 (정책 준수)	공개된 user-agent, 도메인 등록 후 크롤링, 과도한 요청 회피	웹 표준 준수
Anthropic	ClaudeBot (공개 식별)	존중 (정책 준수)	투명한 크롤링, 차단 사이트 존중	웹 표준 준수

출처: The Cloudflare Blog, TollBit, The Verge

7) RAG(Retrieval-Augmented Generation; 검색 증강 생성) 기반 AI 서비스: 실시간으로 외부 데이터를 검색(Retrieval)하여 AI 모델의 답변 생성(Generation)을 보강하는 기술. 사전 학습된 지식만으로는 답변할 수 없는 최신 정보나 특정 주제에 대해, 웹을 크롤링하여 관련 정보를 찾아 종합적인 답변을 생성. Perplexity, ChatGPT의 웹 검색 기능 등이 대표적임

8) 참조 트래픽(Referral Traffic): 외부 플랫폼이나 웹사이트를 통해 유입되는 방문자 트래픽. 예를 들어 검색엔진 결과나 AI 챗봇이 제공한 링크를 클릭하여 원본 웹사이트로 방문하는 경우를 의미함. 웹사이트 운영자에게는 광고 수익 및 사용자 데이터 확보의 주요 원천임



2. 게임 데이터 무단 학습 사례와 창작자 권리 침해 실태

Nvidia의 게임 영상 스크래핑과 저작권 침해 논란

2024년 말 404 Media와 GameDeveloper.com이 확보한 Nvidia 내부 문건을 통해 충격적인 사실이 드러났다. Nvidia는 Omniverse 3D 세계 생성 기술 및 인간형 AI 모델 개발을 위해 YouTube와 Netflix는 물론 게임 플레이 영상을 대량으로 다운로드한 것으로 밝혀졌다. 내부 직원들의 증언에 따르면 Nvidia는 자사의 클라우드 게임 스트리밍 서비스인 GeForce Now를 활용해 고해상도 게임 영상을 직접 확보했으며, 크롤러를 통해 인터넷상의 게임 플레이 영상을 수집하라는 지시가 있었던 것으로 전해졌다. 문제는 이러한 데이터 수집 과정에서 게임 개발사나 콘텐츠 제작자의 허락을 전혀 구하지 않았다는 점이다. 게임 플레이 영상에는 게임 개발사의 저작권뿐 아니라 플레이어와 스트리머의 창작물이 포함되어 있어, 무단 사용 시 다층적인 저작권 침해 가능성이 제기되었다.

이 사건이 공론화되자 법적 대응도 즉각 이어졌다. 2024년 9월 유튜브 크리에이터들이 Nvidia를 상대로 집단 소송을 제기하며 자신들의 영상이 동의 없이 AI 훈련에 사용되었다고 주장했다. 게임업계에서는 이러한 무단 데이터 수집이 게임 개발사의 지식재산권을 침해할 뿐 아니라, 게임 콘텐츠 창작자들의 창작 동기를 훼손하고 시장 경쟁력을 약화시킬 수 있다는 우려가 확산되었다. 특히 인디 게임 개발사나 소규모 크리에이터의 경우 자신들의 게임 영상이나 아트웍가 AI 학습 데이터로 유출되면 이를 감지하거나 대응할 법적·기술적 수단이 부족해 더욱 취약한 상황에 놓여 있다. 이 사건은 AI 기업의 데이터 수집이 단순한 기술적 문제를 넘어 게임산업 생태계 전반의 신뢰와 지속가능성을 위협하는 문제임을 나타냈다.

<표> 게임 콘텐츠 저작권 구조와 AI 학습 시 법적 위험

저작권 계층	권리 보유자	보호 대상	AI 무단 학습 시 위험	법적 근거
원작 저작권	게임 개발사	게임 코드, 그래픽, 음악, 스토리, 캐릭터 디자인	원작 저작권 침해, 복제권·배포권 위반	저작권법 제16조~제22조
실행 저작권	플레이어, 스트리머	플레이 영상, 해설·편집, 독창적 표현 등	2차적 저작물 저작권 침해, 공연권 위반	저작권법 제5조, 제18조
UGC 저작권	팬 아트, 모드 제작자	2차 창작물, 게임 모드, 팬 콘텐츠	2차 창작물 저작권 침해	저작권법 제5조
퍼블리시티 권리	스트리머, 프로그래머	이름, 초상, 음성, 신체적 특징	퍼블리시티 권리 침해, 상업적 이용권 위반	민법 제750조, 부정경쟁방지법
상표권	게임 개발사	게임 타이틀, 로고, 브랜드	상표권 침해, 혼동 야기	상표법 제66조

출처: TechCrunch



게임 플레이 영상 학습 의혹과 다층 저작권 침해 우려

2024년 12월 TechCrunch는 OpenAI의 영상 생성 모델 Sora가 게임 콘텐츠를 학습했을 가능성이 높다는 분석 기사를 발표했다. 보도에 따르면 Sora는 <마인크래프트>, <슈퍼마리오>, 1인칭 슈팅 게임, 격투 게임 등 특정 게임 장르를 연상시키는 영상을 생성하는 능력을 보여주었으며, 이는 해당 게임들의 플레이 영상과 Twitch 스트리머들의 실황 방송이 훈련 데이터에 포함되었을 가능성을 시사한다. IP 전문 변호사들은 게임 플레이 영상이 게임 개발사의 원작 저작권, 플레이어의 실황 저작권, UGC 제작자의 2차 창작물 권리 등 여러 층위의 저작권을 동시에 포함하고 있다고 지적했다. 따라서 이러한 영상을 허가 없이 AI 훈련에 사용하는 것은 단일 저작권 침해가 아닌 다층적 법적 위험을 안고 있으며, 각 권리자로부터 별도의 동의를 얻지 않는 한 소송에 직면할 가능성이 크다고 경고했다.

더욱 논란이 된 부분은 Sora가 생성한 영상 속에 실제 유명 스트리머의 신체적 특징까지 재현한 것으로 보이는 장면이 발견되었다는 점이다. TechCrunch는 특정 스트리머의 문신과 외모가 Sora가 생성한 영상에서 유사하게 나타나는 사례를 보도하며, 이는 퍼블리시티 권리 침해 가능성을 제기한다고 분석했다. 퍼블리시티 권리는 개인의 이름, 초상, 음성 등을 상업적으로 이용할 권리로, 본인의 동의 없이 AI가 이를 학습하고 재현하는 것은 명백한 권리 침해에 해당한다. 게임업계와 창작자 커뮤니티에서는 OpenAI가 “공개적으로 이용 가능한 데이터”라는 모호한 기준으로 게임 영상을 수집한 것으로 보이며, 이는 창작자의 권리를 무시한 일방적 데이터 수집이라는 비판이 제기되고 있다. 이 사건은 AI 기업이 데이터 수집 시 명확한 동의 절차와 보상 체계를 마련해야 한다는 요구를 더욱 강화시켰다.

<표> AI 기업의 게임 데이터 무단 학습 사례

AI 기업	수집 대상	수집 방법	활용 목적	법적 쟁점
Nvidia	게임 플레이 영상, YouTube·Netflix 동영상	GeForce Now 활용 고해상도 영상 확보, 크롤러 대량 수집	Omniverse 3D 세계 생성, 인간형 AI 모델	저작권 침해, 2024년 9월 집단 소송 제기
OpenAI (Sora)	마인크래프트, 슈퍼마리오, FPS·격투 게임 영상	공개 게임 플레이 영상 및 Twitch 스트리머 영상	영상 생성 모델 Sora 훈련	다층 저작권 침해 가능성, 퍼블리시티 권리 침해 우려
기타 AI 기업	게임 아트웍, 캐릭터 디자인, 게임 음악	웹 스크래핑, 공개 데이터셋 활용	생성형 AI 모델 훈련	지식재산권 침해, 라이선스 미취득 문제

출처: 404 Media, GameDeveloper.com, TechCrunch



주요 언론사의 법적 대응과 저작권 보호 요구

AI 붐의 무단 크롤링과 콘텐츠 표절은 주요 언론사와 콘텐츠 제작자들의 강력한 법적 대응을 촉발했다. 영국 공영방송 BBC는 지난 6월 Perplexity에게 크롤링 즉각 중단, 훈련 데이터에서 BBC 콘텐츠 삭제, 그리고 금전적 보상을 요구하는 법적 경고장을 발송했다. 미국의 뉴욕타임스 역시 2024년 10월 Perplexity에 중단 및 금지 처분을 보내 자사 기사를 무단으로 요약하고 사용한 점을 지적하며 즉각적인 시정을 요구했다. Forbes와 Wired는 Perplexity가 운영하는 '퍼플렉시티 페이지'라는 도구에서 자사의 보도 내용과 이미지를 인용 표시 없이 그대로 복사했다고 폭로했으며, Perplexity CEO는 "미흡한 부분(rough edges)이 있었다"고 인정하며 문제의 심각성을 시인했다. 이러한 일련의 사건들은 AI 기업의 데이터 수집과 활용이 저작권을 침해할 가능성이 매우 크며, 콘텐츠 제공자들이 더 이상 이를 묵인하지 않겠다는 의지를 보여주고 있다.

게임산업 종사자들의 권리 보호도 본격화되고 있다. 2025년 7월 미국 배우 노조 SAG-AFTRA는 게임 제작사들과 인터랙티브 미디어 협약(Interactive Media Agreement)을 체결하며 AI 시대의 새로운 권리 보호 기준을 마련했다. 이 협약은 게임사가 배우나 성우의 디지털 복제본을 AI로 생성해 사용할 경우 반드시 사전 동의를 받고 사용 내역을 공개해야 한다고 명시했다. 특히 실시간 생성용 디지털 복제를 챗봇 등에 활용할 경우 기본 요율의 7.5배에 달하는 최소 보수를 지급해야 하며, 파업 중에는 배우가 동의를 철회할 권리를 보장한다. 또한 협약은 15.17%의 임금 인상과 애니메이션 및 모션캡처 배우에 대한 안전 규정도 포함하고 있어, 게임산업 종사자들의 종합적인 권익 향상을 도모했다. 이는 AI 기술이 창작자의 권리를 침해하지 않고 공존할 수 있는 제도적 기반을 마련한 사례로 평가받고 있다.

<표> 글로벌 콘텐츠 산업의 AI 데이터 수집 대응 사례 비교

조직/기관	대응 시기	대응 내용	주요 요구사항
BBC	2025년	Perplexity에 법적 경고장 발송	크롤링 중단, 훈련 데이터 삭제, 금전적 보상
뉴욕타임스	2024년 10월	Perplexity에 cease-and-desist 서한 발송	기사 무단 요약 중단, 즉각 시정
Forbes, Wired	2024년	Perplexity Pages 표절 폭로	인용 없는 복사 중단, 공식 사과
유튜브 크리에이터	2024년 9월	Nvidia 상대 집단 소송 제기	동의 없는 영상 사용 중단, 손해배상
SAG-AFTRA	2025년 7월	인터랙티브 미디어 협약 체결	AI 디지털 복제 사전 동의, 7.5배 요율, 15.17% 임금 인상
클라우드플레어	2025년 7월	Pay-Per-Crawl 서비스 도입	크롤러 접근 제어, 요금 부과 선택권, 투명한 기록

출처: Reuters, Cybernews, The Wrap, eWeek



3. 한국 게임산업의 시사점과 대응 방안

지속가능한 데이터 윤리 체계 구축의 필요성

AI 기업의 무단 데이터 수집이 확산되면서 콘텐츠 생태계의 공정한 가치 교환을 위한 새로운 시스템이 필요해졌다. 클라우드플레어가 2025년 7월 도입한 ‘페이 퍼 크롤(Pay-Per-Crawl)’ 서비스는 이러한 문제를 해결하기 위한 시도이다. 페이 퍼 크롤 시스템은 웹사이트 소유자가 크롤러의 접근을 허용, 차단, 또는 요금 부과 중에서 선택할 수 있도록 하며, 요금을 선택할 경우 크롤러는 HTTP 402 “Payment Required” 응답을 받아 금액을 지불해야만 콘텐츠에 접근할 수 있다. 클라우드플레어는 이 서비스를 통해 AI 크롤링을 투명하게 기록하고 크롤러가 지불 의사를 표시하도록 해 데이터를 이용한 수익 공유를 가능하게 하는 것을 목표로 하고 있다. 실제로 하루 10억 건 이상의 402 응답이 발송되고 있으며, 극심한 크롤링 비율 불균형 문제를 해결하는 대안으로 주목받고 있는 것으로 알려졌다. 이러한 마이크로 지불 모델은 콘텐츠 제공자가 자신의 데이터에 대한 통제권을 회복하고 AI 기업과 공정한 거래 관계를 맺을 수 있는 기반을 제공한다.

글로벌 AI 규제 강화 추세도 데이터 윤리 체계 구축을 촉진하고 있다. EU AI Act를 비롯한 세계 각국의 규제 프레임워크는 AI 시스템이 안전하고 공정하며 투명하게 개발·배포되도록 요구하며, 특히 훈련 데이터의 저작권 및 개인정보 보호를 강조한다. 이러한 규제는 AI 활용 기업에 대해 데이터 수집과 라이선스 상태를 주기적으로 점검하고, 알고리즘 편향과 법적 위험을 평가하며, 사용자에게 AI 생성 콘텐츠를 명확히 고지하는 등 포괄적 거버넌스를 마련할 것을 권고한다. 한국 게임산업도 이러한 글로벌 기준에 선제적으로 대응해 저작권 데이터의 공정한 사용, 개인정보와 퍼블리시티 권리 보호, 알고리즘 편향 방지 등을 포함한 자체 윤리 가이드라인을 수립해야 한다. 이는 단기적으로는 규제 준수를 위한 부담으로 작용할 수 있으나, 장기적으로는 창작자와 AI 기술이 상생하는 건강한 생태계를 구축하는 데 필수적인 투자가 될 것이다.

한국 게임산업의 선제적 대응 전략

한국 게임산업은 AI 도구를 적극 활용하면서도 자사의 지식재산권을 보호하기 위한 구체적 전략을 마련해야 한다. 먼저 게임사는 AI 훈련 데이터에 포함될 가능성이 있는 모든 자산에 대한 라이선스 취득 여부를 철저히 확인하고, 계약서에 AI 사용 범위와 데이터 사용 허락 조항을 명시해야 한다. 특히 게임 플레이 영상, 캐릭터 디자인, 음악 등 다층적 저작권이 얽힌 자산의 경우 각 권리자로부터 별도의 동의를 받는 절차가 필요하다. 또한 AI가 생성한 게임 자산의 저작권 귀속과 퍼블리시티 권리 침해 여부를 명확히 하기 위해 새로운 계약 유형과 공정 사용 가이드라인을 개발해야 한다. SAG-AFTRA와 게임 제작사 간의 인터랙티브 미디어 협약은 AI 기술의 오남용을 방지하는 사례로, 디지털 복제 사용 시 사전 동의와 최소 보수, 동의 철회권 등을 명문화한 점에서 한국 게임업계에도 참고할 만한 기준을 제시하고 있다.



업계 차원의 집단 대응도 필요하다. 주요 개발사들은 공동으로 AI 윤리 가이드라인을 수립하고, 크롤러 차단 도구, 워터마크 삽입, 가짜 페이지 생성 등 기술적 보호 수단을 도입해 무단 학습을 어렵게 만들어야 한다. AI 혼란화 도구와 같은 솔루션을 활용하면 AI 봇이 게임 데이터를 수집하더라도 학습에 활용하기 어렵게 만들 수 있다. 또한 AI 개발자와 콘텐츠 제작자를 대상으로 저작권, 개인정보, 퍼블리시티 권리에 관한 교육을 실시하고, 윤리적 데이터 사용 지침을 보급해야 한다. 개발사에서는 공식 모드 개발 도구를 제공해 팬이 생성한 콘텐츠를 관리하면서 합법적 활용을 도울 수 있으며, 학계와 비영리 연구 기관은 공정 사용 범위 내에서 공개 데이터셋을 구축해 연구용 시가 합법적으로 발전할 수 있도록 지원해야 한다. 이처럼 다층적이고 협력적인 대응을 통해 한국 게임산업은 AI 시대의 도전을 기회로 전환하고, 창작자의 권리를 보호하면서도 기술 혁신을 주도하는 위치를 확보할 수 있을 것으로 전망된다.

<참고문헌>

1. TollBit, "State of the Bots Q1 2025", <https://tollbit.com/bots/25q1/>
2. Cloudflare Blog, "Perplexity is using stealth, undeclared crawlers to evade website no-crawl directives", 2025년 8월, <https://blog.cloudflare.com/perplexity-is-using-stealth-undeclared-crawlers-to-evade-website-no-crawl-directives/>
3. The Verge, "Cloudflare says Perplexity's AI bots are 'stealth crawling' blocked sites", <https://www.theverge.com/news/718319/perplexity-stealth-crawling-cloudflare-ai-bots-report>
4. Digiday, "Here are the biggest misconceptions about AI content scraping", <https://digiday.com/media/here-are-the-biggest-misconceptions-about-ai-content-scraping/>
5. TechCrunch, "It sure looks like OpenAI trained Sora on game content — and legal experts say that could be a problem", 2024년 12월, <https://techcrunch.com/2024/12/11/it-sure-looks-like-openai-trained-sora-on-game-content-and-legal-experts-say-that-could-be-a-problem/>
6. Cybernews, "BBC threatens to sue Perplexity over content scraping", <https://cybernews.com/ai-news/bbc-legal-action-perplexity-content-scraping-/>
7. Reuters, "NYT sends AI startup Perplexity 'cease and desist' notice over content use", 2024년 10월, <https://www.reuters.com/technology/artificial-intelligence/nyt-sends-ai-startup-perplexity-cease-desist-notice-over-content-use-wsj-reports-2024-10-15/>
8. Forbes, "The Prompt: Perplexity's Plagiarism Problem", 2024년 6월, <https://www.forbes.com/sites/rashishrivastava/2024/06/11/the-prompt-perplexitys-plagiarism-problem/>
9. Wired, "Perplexity Plagiarized Our Story About How Perplexity Is a Bullshit Machine", <https://www.wired.com/story/perplexity-plagiarized-our-story-about-how-perplexity-is-a-bullshit-machine/>
10. GameDeveloper.com, "Report: NVIDIA used scraped video game footage to train AI products", 2024년, <https://www.gamedeveloper.com/business/report-nvidia-used-scraped-video-game-footage-to-train-ai-products>
11. 404 Media, "Nvidia Sued for Scraping YouTube After 404 Media Investigation", 2024년 9월, <https://www.404media.co/nvidia-sued-for-scraping-youtube-after-404-media-investigation/>
12. Odin Law and Media, "The Game Developer's Guide to AI Governance", <https://odinlaw.com/blog-ai-governance-in-game-development/>
13. Reuters, "Industry video game actors pass agreement with studios for AI security", 2025년 7월, <https://www.reuters.com/business/media-telecom/industry-video-game-actors-pass-agreement-with-studios-ai-security-2025-07-10/>
14. The Wrap, "SAG-AFTRA Reveals First Details on Video Game Deal", <https://www.thewrap.com/sag-aftra-video-game-deal-details/>
15. eWeek, "Cloudflare Rolls Out Pay-per-Crawl System for AI Bots to All Customers", 2025년 7월, <https://www.eweek.com/news/cloudflare-expands-ai-crawler-control/>
16. DLA Piper, "Games Saw it Coming: Decoding Generative AI Controversy Through the Lens of Play", 2025년 7월, <https://www.dlapiper.com/en-hk/insights/publications/2025/07/decoding-generative-ai-controversy-through-the-lens-of-play>



(정책) 영국 ‘게임 성장 패키지’ 발표와 글로벌 게임산업 지원 정책 동향

집필: EC21R&C 김형석 책임연구원

Executive Summary

■ 영국 게임산업 위기 인식과 정책 전환의 배경

- ✓ 2014년 VGTR 도입 후 2025년 VGEC 전환, 개발비 34% 공제로 순 25.5% 혜택 제공
- ✓ 2024년 3분기 독립 스튜디오 24% 증가했으나 자금 부족과 인력 유출 위험 심화
- ✓ Ukie와 TIGA, 적절한 개혁 없으면 5억 파운드(약 9,200억 원) 성장 기회 상실 경고
- ✓ 우수 개발자와 IP의 캐나다·프랑스 등 타국 유출 우려, 정부-업계 협력 필요성 대두

■ 글로벌 게임산업 지원 정책의 경쟁 구도

- ✓ 영국 3년간 3,000만 파운드(약 550억 원) 투자, UK Games Fund·Video Games Council, Skills Network 등 5대 핵심 축 구축
- ✓ 캐나다 퀘벡 TCEB 총 30% 혜택, BC주 세액공제 25%로 상향 및 영구화로 고급 인력 유치 강화
- ✓ 프랑스 CIJV 개발비 30% 공제로 연간 최대 600만 유로 환급, 문화산업 정책과 연계
- ✓ 아일랜드 32%, 호주 40-45%, 뉴질랜드 20% 등 글로벌 세제 혜택 경쟁 심화

■ 영국과 한국 게임산업 지원 정책 구조 비교

- ✓ 영국 세제+보조금 복합 모델, UK Video Games Council 통해 정부-업계 전략 수립 및 정책 예측 가능성 확보
- ✓ 한국 KOCCA 중심 보조금·용자·병역특례 운영, 2023년 약 4,500만 유로 투입하나 업계 협의체는 제한적
- ✓ 영국 UK Games Skills Network로 업계-교육기관 연계, 런던 게임 페스티벌 확대로 국제 바이어·투자자 유치
- ✓ 한국 대학·전문대학원 중심 교육, 지스타·플레이엑스포 등 대형 전시회 지원, e-스포츠 인프라 세계 최고 수준



1. 영국 게임산업 지원 정책의 변화와 업계의 위기 인식

VGTR에서 VGEC로의 전환과 세제 지원의 진화

영국 게임산업은 2014년 비디오게임세제혜택(Video Games Tax Relief, VGTR)을 도입하며 세제 지원의 첫 발을 내디뎠다. VGTR은 영국에서 개발된 게임의 제작비 일부를 법인세에서 공제하는 방식으로 운영되었으며, 문화 테스트를 통과한 게임에 한해 혜택을 부여했다. 이 제도는 영국 게임산업이 글로벌 경쟁력을 확보하는 데 중요한 역할을 했으나, 복잡한 신청 절차와 제한적인 혜택 범위로 인해 초기 단계 스타트업에게는 실질적 도움이 되지 못한다는 지적이 있었다. 이에 영국 정부는 2025년 4월부터 VGTR을 비디오게임 지출 공제(Video Game Expenditure Credit, VGEC)로 전환했다. VGEC는 영국 개발 지출의 34%를 공제해 순 25.5%의 혜택을 제공하며, 최소 영국 지출 요건을 10%로 낮춰 더 많은 개발사가 혜택을 받을 수 있도록 했다.

VGEC 전환은 단순한 세제 개편을 넘어 영국 게임산업 지원 체계의 방향성을 보여주는 변화다. 문화 테스트 간소화와 함께 초기 자금 확보를 위한 제도적 기반을 마련했으며, 이는 2025년 6월 발표된 '게임 성장 패키지(Games Growth Package)'와 연계되어 세제 혜택과 직접 투자를 결합한 복합 지원 모델을 완성했다. 영국 정부는 이러한 정책 전환을 통해 게임산업을 창작 산업의 핵심 성장 동력으로 인식하고 있으며, 세계 최고의 창의적 투자처로 만들겠다는 전략적 목표를 제시했다. VGEC는 기존 VGTR보다 신청 절차가 간소화되고 혜택 대상이 확대되어, 인디 스튜디오와 중소 개발사들이 실질적으로 활용할 수 있는 환경이 조성될 것으로 기대된다.

<표> 영국 게임산업 세제 지원 정책 변화 비교

구분	VGTR (2014~2025)	VGEC (2025~현재)	주요 변화
공제율	법인세 감면 방식	개발비 34% 크레딧 제공 (순 25.5% 혜택)	공제 방식 명확화 및 실질 혜택 확대
영국 내 최소 지출 요건	프로젝트 비용의 일정 비율 이상	프로젝트 비용의 10%	요건 완화로 해외 협업 용이
문화 테스트	복잡한 심사 절차	간소화된 심사 절차	신청 부담 경감 및 승인 속도 향상
혜택 대상	중견·대형 스튜디오 중심	인디·스타트업까지 확대	초기 단계 개발사 접근성 강화
정책 연계	단독 세제 혜택	게임 성장 패키지와 연계	세제+보조금 복합 모델 완성

출처: Moore Global, UK Government



Ukie와 TIGA의 경고, 5억 파운드 성장 기회 손실 가능성

영국 게임산업이 양적으로는 성장했지만 질적 기반은 취약하다는 우려가 업계 내부에서 제기되었다. 영국 게임 및 인터랙티브 엔터테인먼트 협회인 Ukie와 게임 개발사 협회인 TIGA는 2024년 3분기 기준 독립 스튜디오가 전년 대비 24% 증가했다는 긍정적 지표를 제시하면서도, 동시에 자금 부족과 인력 유출 위험이 심화되고 있다고 경고했다. 특히 Ukie는 영국 게임산업이 2013년 이후 2배 성장했음에도 불구하고, 적절한 투자와 정책 개혁이 이루어지지 않으면 약 5억 파운드(약 9,200억 원) 규모의 성장 기회를 놓칠 수 있다고 분석했다. 이는 단순한 매출 손실을 넘어 영국 게임산업의 글로벌 경쟁력 약화로 이어질 수 있다는 점에서 심각한 문제로 받아들여졌다.

Ukie와 TIGA가 특히 강조한 것은 인재와 지식재산(IP)의 해외 유출 가능성이었다. 캐나다의 퀘벡과 브리티시컬럼비아, 프랑스 등은 이미 공격적인 세제 혜택과 보조금을 통해 글로벌 게임 개발사와 우수 인력을 유치하고 있으며, 영국의 정책 환경이 이들 국가에 비해 경쟁력을 잃으면 영국에서 성장한 개발자와 스튜디오가 타국으로 이전할 수 있다는 것이다. 이에 Ukie는 VGEC 개편, UK Games Fund 확대, 영국 게임 스킬 네트워크 구축, 금융 접근성 개선 등을 요구했고, 정부는 이러한 요구를 상당 부분 반영한 '게임 성장 패키지'를 발표하게 되었다. Ukie는 개혁이 이루어질 경우 6,000여 개의 고급 일자리를 창출하고 수십억 파운드의 부가가치를 창출할 수 있다고 주장하며, 게임산업을 영국의 신중 경제 성장 동력으로 육성해야 한다는 점을 강조했다.

<표> Ukie와 TIGA의 주요 정책 개선 요구 사항

요구 사항	구체적 내용	배경 및 이유	반영 여부
VGEC 개편	공제율 상향 및 신청 절차 간소화	복잡한 절차로 초기 스타트업 접근 어려움	2025년 4월 VGEC 전환으로 반영
UK Games Fund 확대	초기 단계 스튜디오 프로토타입 제작 지원 확대	자금 부족으로 신규 프로젝트 착수 어려움	게임 성장 패키지에 포함되어 반영
영국 게임 스킬 네트워크 구축	업계-교육기관 연계 인력 양성 체계 구축	인력 부족 및 기술 격차 심화	UK Games Skills Network 설립으로 반영
금융 접근성 개선	민간 투자 유치 및 벤처캐피탈 연계 강화	초기 투자 위험 높아 투자 유치 어려움	Video Games Council 통해 부분 반영
국제 마케팅 지원 확대	글로벌 전시회 및 바이어 연결 지원	해외 시장 진출 비용 부담 높음	런던 게임 페스티벌 지원 확대로 반영

출처: Ukie, TIGA, PocketGamer.biz



2. 글로벌 게임산업 지원 정책의 경쟁 구도와 주요 사례

영국 '게임 성장 패키지'의 5대 핵심 축과 정부-업계 협력 모델

2025년 6월 영국 정부는 '게임 성장 패키지(Games Growth Package)'를 발표하며 연 1,000만 파운드씩 3년간 총 3,000만 파운드(약 550억 원)를 게임산업에 투자하겠다는 계획을 밝혔다. 이는 3억 8,000만 파운드 규모의 크리에이티브 산업 투자 계획의 일환으로, 영국을 세계 최고의 크리에이티브 산업 투자처로 만들겠다는 정부의 목표를 구체화한 것이다. 이번 패키지는 단순히 자금을 지원하는 것을 넘어 ▲초기 자금 확보 ▲정책 거버넌스 구축 ▲인력 양성 ▲국제 마케팅 ▲세제 혜택 연계까지 5대 핵심 축을 포괄하는 다층적 지원 체계를 구축했다는 점에서 의미가 크다. 특히 Ukie와 TIGA가 수년간 요구해 온 정책 개선 사항을 상당 부분 반영했다는 점에서 정부-업계 협력 모델의 성공 사례로 평가되고 있다.

5대 핵심 축은 각각 영국 게임산업의 취약점을 보완하는 방향으로 설계되었다. 첫째, UK Games Fund 확대는 초기 단계 인디 스튜디오가 프로토타입 제작과 상용화를 시도할 수 있도록 자금을 지원한다. 둘째, UK Video Games Council 설립은 Rebellion Games CEO와 Outright Games 의장이 주도하는 위원회로, 정부와 업계 리더가 연 2회 이상 만나 정책 자문 및 전략을 조정한다. 셋째, UK Games Skills Network 구축은 업계-학계-훈련기관이 협력해 인력 부족과 기술 격차를 해소하며 게임 개발 관련 교육과정을 설계한다. 넷째, 런던 게임 페스티벌 지원 확대는 국제 바이어와 미디어의 관심을 높여 영국을 유럽 주요 게임 허브로 만든다. 다섯째, VGEC와의 연계는 세제 혜택과 직접 투자를 결합해 스타트업부터 중견·대기업까지 포괄하는 지원 환경을 마련했다.

<표> 영국 '게임 성장 패키지' 5대 핵심 축 구성

핵심 축	주요 내용	목적 및 기대 효과	운영 주체
UK Games Fund 확대	초기 단계 인디 스튜디오 프로토타입 제작 및 상용화 자금 지원	창업 초기 자금 부족 해소, 혁신적인 프로젝트 시도 확대	영국 정부 + 민간 파트너
UK Video Games Council 설립	정부-업계 리더 연 2회 이상 만남, 정책 자문 및 전략 조정	정책 예측 가능성 확보, 민간 목소리 반영 강화	Rebellion Games CEO, Outright Games 의장 주도
UK Games Skills Network 구축	업계-학계-훈련기관 협력, 게임 개발 교육과정 설계	인력 부족 및 기술 격차 해소, 현장 맞춤형 인재 공급	업계 주도, 정부 지원
런던 게임 페스티벌 지원 확대	영국 최대 게임축제 투자 규모 확대, 국제 바이어-미디어 유치	영국을 유럽 주요 게임 허브로 확립, B2B 투자 연결 강화	Ukie 주관, 정부 지원
VGEC와의 연계	개발비 34% 공제(순 25.5% 혜택), 최소 영국 지출 요건 10%	세제+보조금 복합 모델 완성, 스타트업부터 대기업까지 포괄	영국 세무 및 관세청(HMRC)

출처: UK Government, PocketGamer.biz, Game Developer, TIGA



캐나다 퀘벡과 브리티시컬럼비아주의 차별화된 환급형 세제와 인력 유치 전략

캐나다는 정부와 주정부가 제공하는 환급형 세제와 임금보조금으로 전 세계 게임 스튜디오를 적극 유치하는 정책을 펼치고 있다. 특히 퀘벡주는 전 세계에서 가장 높은 수준의 게임 개발 지원을 제공하는 지역으로 평가받는다. 퀘벡의 E-Business 인공지능 통합 세액공제(TCEB)는 총 30%의 혜택을 제공하는데, 이는 환급 23%와 비환급 7%로 구성된다. 다만 2025년부터 2028년까지 환급부분을 20%로 줄이고 비환급부분을 10%로 늘리는 구조 조정이 진행되고 있다. 또한 기존의 급여 공제 상한 83,333캐나다 달러(약 8,405만 원)를 폐지하고, 18,054캐나다 달러(약 1,821만 원)를 최소 적격 급여 기준으로 설정하여 그 이상의 급여 전액에 대해 세액공제를 받을 수 있도록 하였다. 이로 인해 고임금 인력에게 더 큰 혜택을 제공하는 구조로 전환했다. 이러한 높은 환급률과 탄력적 구조 덕분에 퀘벡은 초기 스타트업뿐 아니라 고급 인력 유치에도 유리하다는 평가를 받으며, 2002년 약 1,200명에 불과하던 게임산업 고용이 2020년대 중반 15,000명 이상으로 증가했고 13억 캐나다 달러 이상의 GDP 기여를 기록했다.



환급형과 비환급형 세액공제

- 환급형(Refundable): 납부할 세금이 없어도 현금으로 돌려받음 (실질적으로는 조건부 보조금)
→ 초기 스타트업·적자 기업에 유리
- 비환급형(Non-refundable): 납부할 세금에서만 차감, 일반적으로 초과분은 다음 해로 이월 가능
→ 당기 흑자 기업에 즉시 혜택, 적자 기업은 미래 흑자 시 사용 가능

브리티시컬럼비아(BC)주 역시 공격적인 세제 지원으로 게임산업 육성에 나섰다. BC주 디지털 미디어 협회인 DigiBC에 따르면, BC주는 2025년 9월부터 인터랙티브 디지털 미디어 세액공제를 17.5%에서 25%로 상향하고 이를 영구화했다. 해당 공제는 개발자의 급여비용을 상쇄해 수천 개의 일자리를 유지하고 신규 스튜디오 유치에 기여할 것으로 업계는 분석하고 있다. 캐나다의 이러한 주별 차별화된 환급제는 해외 대형 퍼블리셔와 인디 개발자 모두를 끌어들이는 데 성공했으며, 유비소프트, EA, 워너브라더스 등 글로벌 게임사들이 캐나다에 스튜디오를 설립하는 주요 동인이 되었다. 특히 퀘벡의 경우 문화적으로 프랑수어권이라는 지역적 특성을 활용해 유럽 게임사들의 북미 진출 거점으로 자리잡았으며, BC주는 아시아 태평양 지역과의 접근성을 강조해 한국과 중국 게임사들의 관심을 받고 있다.

<표> 캐나다 주요 주별 게임산업 세제 혜택 비교

주	세제 혜택 프로그램	혜택 구조	주요 변화 및 영향	유리한 기업 유형
퀘벡 (기존)	E-Business 세액공제 (TCEB)	환급형 23% 비환급형 7% (총 30%)	환급형 비중이 높아 현금 지원 효과 큼	초기 스타트업, 적자 운영 기업에 매우 유리
퀘벡 (2025-2028)		환급형 20% 비환급형 10% (총 30%)	비환급형 비중 증가, 급여 상한 CAD 18,054로 하향 → 고임금 인력 혜택 강화	안정적 수익 내는 중견·대형 스튜디오, 고급 인력 고용 기업에 유리
브리티시 컬럼비아 (BC)	인터랙티브 디지털 미디어 세액공제	급여비용 25% 공제 (환급형)	2025년 9월부터 17.5% → 25% 상향, 영구화	급여비용 중심으로 모든 규모 스튜디오에 혜택
온타리오		개발비의 35-40% 공제 (환급형)	토론토 중심으로 글로벌 게임사 스튜디오 밀집	대형 스튜디오 및 해외 진출 기업에 유리

출처: Moore Global, DigiBC, IIC Intermedia



프랑스의 문화산업 정책과 글로벌 세제 경쟁의 심화

프랑스는 문화적 가치와 예술성을 중시하는 지원 체계를 구축해 게임을 문화산업의 일부로 육성해 왔다. 2008년 도입된 비디오게임 세액공제(Crédit d'Impôt Jeu Vidéo, CIJV)는 개발비의 30%를 공제해 회사당 연간 최대 600만 유로까지 환급하며, 프로젝트 비용의 50% 이상을 프랑스에서 지출해야 한다는 조건이 있다. 프랑스 정부는 2017년 세율을 20%에서 30%로 인상해 경쟁력을 높였으며, 2020년대 초까지 150여 개 스튜디오와 370개 프로젝트가 혜택을 받았다. 또한 1989년에 설치된 멀티미디어 출판기금과 2003년 도입된 프리-프로덕션 지원기금 등 초기 개발 단계 지원이 잘 갖춰져 있으며, 2020년부터 2025년까지 국가 차원의 e-스포츠 전략을 수립하여 유럽 e-스포츠 허브가 되는 것을 목표로 경기장 건설과 국제대회 개최를 지원하고 있다. 프랑스의 정책은 문화적 콘텐츠 보호와 경제성장을 동시에 추구한다는 점에서 영국과 유사하지만, 세제와 투자 정책이 중앙 집중형이라는 차이가 있다.

아일랜드, 호주, 뉴질랜드 등도 경쟁력 있는 세제 정책으로 게임산업 육성에 나섰다. 아일랜드는 디지털 게임 세액공제(DGTC)를 통해 32%의 환급을 제공하며 프로젝트당 2,500만 유로 한도를 설정했다. 호주는 디지털 게임 세액공제(DGTO)가 30%의 환급을 제공하며, 뉴사우스웨일즈(NSW) 주의 추가 10%와 퀸즐랜드 주의 15% 보조금을 결합하면 총 40~45%의 혜택을 받을 수 있다. 뉴질랜드는 게임 개발 부문 환급(GDSR)으로 연간 3백만 뉴질랜드 달러(약 24억 원)까지 20%의 환급을 제공하며, 2025년 40개 스튜디오가 총 22.44백만 뉴질랜드 달러(약 183억 원)를 지원받았다. 키프로스 및 몰타는 IP 관련 세제혜택(IP Box 제도)과 낮은 법인세율(키프로스 2.5%, 몰타 5%)로 지식재산 수익의 세후 부담을 낮춰 IP 상업화 중심 스튜디오에게 매력적인 환경을 제공하고 있다. 이처럼 글로벌 세제 경쟁은 갈수록 치열해지고 있으며, 각국은 자국의 강점을 활용한 차별화된 정책으로 게임산업 유치에 나서고 있다.

<표> 글로벌 주요 국가 게임산업 세제 혜택 비교

국가	세제 프로그램	혜택율	한도 및 조건	특징
프랑스	비디오게임 세액공제 (CIJV)	개발비 30% 공제	회사당 연간 최대 600만 유로, 프랑스 지출 50% 이상	문화적 가치 중심, 프리-프로덕션 지원 체계 우수
아일랜드	디지털 게임 세액공제 (DGTC)	32% 환급	프로젝트당 2,500만 유로 한도	문화 테스트 및 중간 인증 절차 체계적
호주	디지털 게임세액공제 (DGTO)	30% 환급 (주정부 추가 지원 시 40~45%)	NSW 주 10%, 퀸즐랜드 주 15% 추가 보조금	연방·주정부 결합 시 최고 수준 혜택
뉴질랜드	게임 개발 부문 환급 (GDSR)	20% 환급	연간 NZ\$300만 한도	2025년 40개 스튜디오 지원, 장기 성장 초점

출처: Moore Global, IIC Intermedia



3. 영국과 한국 게임산업 지원 정책의 구조적 비교

비교 ①: 지원 모델 및 거버넌스

영국과 한국의 게임산업 지원 정책은 지원 모델과 거버넌스 구조에서 뚜렷한 차이를 보인다. 영국은 세제 혜택과 보조금을 결합한 복합 모델을 구축했으며, VGEC를 통해 개발비의 34%를 공제해 순 25.5%의 혜택을 제공하는 동시에 UK Games Fund를 확대해 초기 단계 스튜디오에 직접 자금을 지원한다. 특히 UK Video Games Council의 설립은 정부-업계 협력의 상징적 사례로, Rebellion Games CEO와 Outright Games 의장이 주도하는 위원회가 연 2회 이상 정부와 만나 정책 자문과 전략을 조정한다. 이러한 상설 협의 구조는 정책의 예측 가능성을 높이고 민간 목소리를 반영하는 데 효과적이며, 업계가 필요로 하는 정책 개선 사항이 신속하게 반영될 수 있는 환경을 조성했다. 영국 정부는 이를 통해 게임산업을 창작 산업의 핵심 성장 동력으로 인식하고 있으며, 세계 최고의 창의적 투자처로 만들겠다는 명확한 비전을 제시하고 있다.

한국은 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)을 중심으로 보조금, 융자, 병역특례 등을 운영하며 게임산업을 지원해 왔다. 2023년 문화체육관광부는 약 650억 원을 게임산업 육성에 투입했으며, 2008년부터 2012년까지는 약 3,200억 원 규모의 지원 계획을 실행했다. 한국의 정책은 직접 보조금과 R&D 지원에 집중되어 있으며, 초고속 인터넷과 PC방 확산 등 인프라 구축을 통해 게임산업이 급성장할 수 있는 환경을 마련했다. 다만 세제 혜택은 제한적이고, 업계와 정부 간의 지속적인 협의체는 영국에 비해 덜 체계화되어 있다는 지적이 있다. 영국의 UK Video Games Council과 같은 상설 기구가 부재한 상황에서 정책 개선 요구가 즉각적으로 반영되기 어렵고, 정책의 연속성과 예측 가능성을 확보하는 데 한계가 있다는 평가가 많다. 한국도 민관 합동 거버넌스를 확대하고 세제 혜택 도입을 검토함으로써 글로벌 경쟁력을 강화할 수 있다.

비교 ②: 인재 양성 및 글로벌 마케팅 전략

영국은 UK Games Skills Network를 구축해 업계가 직접 교육 과정을 설계하고 학계 및 훈련기관과 협력하는 산업계 주도형 모델을 운영한다. 이는 현장 수요에 맞는 인재를 키우는 구조로, 게임 개발 관련 프로그래밍, 아트, 디자인, e-스포츠 운영 등 세분화된 전공과정을 제공하며 인력 부족과 기술 격차를 해소하는 데 초점을 맞추고 있다. 또한 런던 게임 페스티벌에 대한 정부 지원을 확대해 국제 바이어와 미디어의 관심을 높이고, 영국을 유럽 주요 게임 허브로 확립하려는 전략을 펼치고 있다. 런던 게임 페스티벌은 단순한 전시회를 넘어 B2B 투자 연결의 장으로 기능하며, 영국 스타트업과 인디 개발자들이 글로벌 퍼블리셔 및 투자자와 만날 수 있는 핵심 플랫폼으로 자리잡았다.



한국은 실무형 게임개발자 양성기관 게임인재원과 대학 및 전문대학원, 민간 아카데미를 중심으로 게임 개발 인력을 양성해 왔으며, 최근에는 e스포츠 전공 확대 등 새로운 교육 영역도 개척하고 있다. 국제 마케팅 측면에서는 지스타(G-Star)와 플레이엑스포 등 대형 전시회를 정부 차원에서 지원하며 B2B와 B2C 시장을 연계하고 있다. 특히 한국은 2004년 e스포츠 진흥 계획을 수립하고 2012년 e스포츠진흥법을 제정하는 등 e스포츠 인프라를 세계 최고 수준으로 만들었으며, 이는 글로벌 게임 시장에서 한국의 독보적 경쟁력으로 평가받고 있다. 다만 영국처럼 산업계가 직접 교육 과정을 설계하는 체계는 아직 제한적이며, 전시회가 투자 연결보다는 홍보와 체험 중심으로 운영되는 경향이 있다는 지적도 있다. 양국 모두 자국의 강점을 활용하고 있지만, 영국의 산업계 주도형 인재 양성과 투자 연결 중심 마케팅, 한국의 e스포츠 인프라와 대중적 전시회는 서로 보완할 수 있는 요소로 평가되고 있다.

<표> 영국과 한국 게임산업 지원 정책 비교

비교 요소	영국	한국	시사점
지원 모델	세제+보조금 복합모델, VGEC 개발비 34% 공제 + UK Games Fund 확대	KOCCA 중심 보조금, 융자, 병역특례 운영, 2023년 약 650억 원 투입	영국은 세제+보조금 조합, 한국도 게임산업 특화 세액공제 검토 가능
거버넌스	UK Video Games Council 설립, 정부-업계 리더 연 2회 이상	문화체육관광부, KOCCA 주도	영국의 상설 위원회는 정책 예측 가능성 확보, 한국도 민관 합동 거버넌스 확대 필요
인재 양성	UK Games Skills Network, 업계-교육기관 연계, 산업계 주도형 모델	대학 전문대학원 및 민간 아카데미 중심, 최근 e-스포츠 전공 확대	영국의 산업계 주도 교육 플랫폼은 현장 맞춤형 인재 공급에 유리
축제·마케팅	런던 게임 페스티벌 확대 지원, 글로벌 바이어·투자자 유치, B2B 투자 연결 강조	지스타(G-Star), 플레이엑스포 등 대형 전시회 지원, B2B·B2C 연계	양국 모두 대형 전시회로 시장 연계, 영국은 투자 연결 중심으로 차별화
세제 혜택	VGEC 개발비 34% 공제 (순 25.5% 혜택), 최소 영국 지출 10%, 문화 테스트 간소화(16/31점 필수)	게임사 전용 세제는 제한적, 일반 R&D 세액공제 적용 가능	영국의 세제는 문화 테스트로 영국산 콘텐츠 보호, 한국도 문화적 가치 연계 세제 검토 가능
e스포츠	런던 게임 페스티벌 등을 통해 e스포츠 연계	2004년 e스포츠 진흥 계획, 2012년 e스포츠진흥법 제정, 인프라 세계 최고 수준	한국의 e스포츠 인프라는 독보적 경쟁력, 글로벌 벤치마크 대상

출처: Moore Global, Ukie, TIGA, IIC Intermedia



<참고문헌>

1. Ukie, "Time to press start on growth", <https://ukie.org.uk/publications/time-to-press-start-on-growth>
2. Esports News, "Esports thrive in UK but games industry could miss out on £500m", 2025년 5월, <https://esports-news.co.uk/2025/05/07/uk-games-industry-lack-investment/>
3. PocketGamer.biz, "UK Government launches £30 million Games Growth Package", <https://www.pocketgamer.biz/uk-government-launches-30-million-games-growth-package/>
4. Game Developer, "UK minister forms UK Video Games Council to drive 'pro-games growth agenda'", <https://www.gamedeveloper.com/business/uk-minister-forms-uk-video-games-council-to-drive-pro-games-growth-agenda->
5. UK Video Games Council, <https://videogamescouncil.org.uk/>
6. TIGA, "Government's Sector Plan Boosts UK Video Games Industry", <https://tiga.org/news/governments-sector-plan-boosts-uk-video-games-industry>
7. Gamigon, "£30M Games Growth Pack by UK Government", <https://www.gamigon.com/30m-games-growth-pack-by-uk-government/>
8. Moore Global, "Game Development Incentives: Comparing Jurisdictions, Maximising Value", <https://www.moore-global.com/news/game-development-incentives-comparing-jurisdictions-maximising-value/>
9. Ukie, "Government announces Industrial Strategy and Creative Industries Sector Plan", <https://ukie.org.uk/news/government-announces-industrial-strategy-and-creative-industries-sector-plan>
10. DigiBC, "Province of B.C. Renews the Interactive Digital Media Tax Credit at 25%", 2025년 3월, <https://digibc.org/2025/03/04/province-of-b-c-renews-the-interactive-digital-media-tax-credit-at-25/>
11. IIC Intermedia, "Public policies in the video games industry", <https://iicintermedia.org/gaming/public-policies-in-the-video-games-industry/>



(전략) 포켓몬 TCG 포켓 표절 논란과 글로벌 IP 산업의 창작권 관리

집필: EC21R&C 김형석 책임연구원

Executive Summary

■ 세계 최대 IP 프랜차이즈의 팬아트 표절과 창작권 관리 위기

- ✓ 2025년 7월 포켓몬 TCG 포켓 Ho-Oh EX 카드가 중국 팬아트와 동일하다는 표절 의혹 제기
- ✓ 구도, 날개 곡선, 깃털 형태 등이 2021년 팬아트와 거의 일치하여 SNS에서 급속 확산
- ✓ 포켓몬 컴퍼니는 출시 하루 전 사과 성명 발표, 카드 제작팀의 참고 자료 오류 인정
- ✓ 3사 협업 구조(포켓몬 컴퍼니·DeNA·Creatures)에서 품질 관리 체계 미흡 노출

■ 글로벌 IP 기업들의 반복적인 팬 창작물 무단 사용

- ✓ 번지는 2021년·2023년·2025년 세 차례에 걸쳐 팬아트 무단 사용 논란 반복
- ✓ 위저드 오브 더 코스트는 카드 이미지 표절과 AI 생성 이미지 거짓 표기로 신뢰 손상
- ✓ 마블은 팬아트 유사성과 만화 표지 오마주 논란에서 법적 경계의 모호함 드러냄
- ✓ 내부 참조 자료 관리 실패와 외주사 검증 부족이 공통적인 원인으로 지적

■ 투명한 품질 관리와 팬 창작자 상생 모델 구축 필요

- ✓ 공식 레퍼런스 라이브러리와 다단계 검수 프로세스로 표절 의혹 사전 차단 필요
- ✓ 팬아트는 2차 창작물로 법적 보호 범위가 복잡하며, 명확한 가이드라인 마련 시급
- ✓ 비영리 라이선스 모델과 공식 팬아트 공모 시 크레딧·보상 제공으로 신뢰 회복
- ✓ 국내 게임산업은 정부 및 업계 중심 교육과 분쟁 조정 체계 구축 필요



1. 포켓몬 TCG 포켓 표절 논란의 전개

2025년 7월 Ho-Oh EX 카드 일러스트 표절 의혹 제기

2025년 7월 29일, 모바일 카드게임 <포켓몬 TCG 포켓(Pokémon Trading Card Game Pocket)>의 신규 확장팩 '바다와 하늘의 지혜'에서 공개된 Ho-Oh EX 카드가 표절 논란의 중심에 섰다. 중국의 팬아트 작가 lanjiujiu는 자신의 SNS 계정을 통해 새로 공개된 카드 일러스트가 자신이 2021년에 제작한 팬아트와 거의 동일하다는 의혹을 제기했다. 비교 이미지에서는 Ho-Oh의 비행 구도, 날개 간 거리와 곡선, 시점 각도, 깃털의 형태와 배치 등 핵심 요소들이 일치하는 것으로 나타났다. 포켓몬은 세계 최대 미디어 프랜차이즈로서 연간 수백억 달러의 수익을 창출하는 IP이기에, 이러한 표절 의혹은 업계와 팬 커뮤니티에 큰 충격을 안겼다.

SNS를 통해 퍼진 비교 이미지는 빠르게 확산되었고, 전 세계 포켓몬 팬들과 게임 커뮤니티는 즉각적으로 반응했다. 특히 포켓몬 컴퍼니가 팬 창작물에 대해 엄격한 저작권 관리 정책을 유지해 온 것으로 알려진 만큼, “회사 내부에서 팬아트를 무단으로 사용하면서 팬 창작자들에게는 제약을 가하는 것이 공정한가”라는 비판이 쏟아졌다. 이 사건은 단순한 일러스트 유사성 논란을 넘어, 글로벌 IP 기업이 팬 커뮤니티와 맺는 관계, 제작 과정의 품질 관리, 저작권 존중의 문제를 전면에 부각시켰다. 포켓몬 컴퍼니는 출시 예정일 하루 전인 7월 30일 신속한 대응에 나섰다.

<그림> 중국의 팬아트 작가 작품(좌)과 Ho-Oh EX 카드 일러스트(우) 비교 이미지



출처: Inven



포켓몬 컴퍼니의 신속한 대응과 다층 개발 체계의 관리 과제

포켓몬 컴퍼니는 논란이 확산된 지 하루 만에 공식 성명을 발표하며 위기 관리에 나섰다. 성명에서는 “카드 제작팀이 일러스트레이터에게 잘못된 참고 자료를 공식 문서로 제공했으며, 이 자료를 기반으로 그림이 그려졌다”고 설명했다. 또한 해당 카드의 일러스트레이터인 SIE NANAHARA는 공인 포켓몬 TCG 아티스트로서, 제공받은 참고 자료를 신뢰하고 작업했을 뿐이므로 책임이 없다는 점을 명확히 했다. 포켓몬 컴퍼니는 Ho-Oh EX와 Lugia EX 카드를 즉시 임시 플레이홀더로 교체하고 새로운 일러스트 제작에 착수했으며, 품질 관리 프로세스를 강화하기 위해 게임 내 모든 일러스트를 전면 재조사하겠다고 밝혔다. 이러한 신속한 대응은 논란의 추가 확산을 막고 브랜드 이미지 손상을 최소화하려는 전략으로 평가된다.

그러나 이번 사건은 포켓몬 TCG 포켓의 복잡한 개발 구조가 품질 관리의 사각지대를 만들 수 있다는 점을 드러냈다. 포켓몬 TCG 포켓은 포켓몬 컴퍼니, DeNA, Creatures Inc. 3개 회사가 협업하여 개발·운영하는 프로젝트다. 포켓몬 컴퍼니는 브랜드 관리와 전체 제작을 총괄하며 카드 제작팀을 운영하고, DeNA는 모바일 앱 개발과 게임플레이·서버 구축을 담당하며, Creatures Inc.는 전통적인 포켓몬 TCG 개발사로서 카드 디자인과 기획을 맡는다. 이처럼 여러 회사가 역할을 분담하는 구조에서는 참고 자료의 출처 검증, 최종 검수 책임 소재, 외주 아티스트와의 커뮤니케이션 등이 체계적으로 관리되지 않으면 오류가 발생할 위험이 크다. 매월 새로운 카드 세트를 출시해야 하는 촉박한 일정도 검수 과정의 부담을 가중시키는 요인으로 지적된다.

<표> 포켓몬 TCG 포켓 개발 체계와 역할 구조

참여 주체	주요 역할	책임 범위	사건 연관 내용
포켓몬 컴퍼니 (The Pokémon Company)	<ul style="list-style-type: none"> • 브랜드 관리 • 전체 제작 총괄 • 카드 제작팀 운영 	<ul style="list-style-type: none"> • IP 관리 및 품질 통제 • 일러스트 참고 자료 제공 • 최종 승인 권한 	카드 제작팀이 잘못된 참고 자료를 제공한 것으로 확인됨
DeNA	<ul style="list-style-type: none"> • 모바일 앱 개발 • 게임플레이 설계 • 서버 구축 및 운영 	<ul style="list-style-type: none"> • 기술적 구현 • 게임 시스템 관리 • 사용자 경험 최적화 	직접적인 책임 범위는 아니나, 협업 과정의 품질 관리 체계 검토 필요
Creatures Inc.	<ul style="list-style-type: none"> • 카드 디자인 • 카드 기획 • 전통 TCG 개발 경험 제공 	<ul style="list-style-type: none"> • 카드 밸런스 조정 • 게임 룰 설계 • 디자인 검수 	카드 디자인 단계에서의 참고 자료 검증 프로세스 미흡 가능성
외부 일러스트레이터 (SIE NANAHARA 등)	<ul style="list-style-type: none"> • 카드 일러스트 제작 • 공식 참고 자료 기반 작업 	<ul style="list-style-type: none"> • 제공받은 참고 자료를 신뢰하고 창작 • 기술적 완성도 확보 	포켓몬 컴퍼니가 무죄 입장 표명, 제공된 자료의 오류가 원인

출처: The Gamer, PocketGamer.biz



2. 글로벌 IP 기업들의 창작권 관리 사례와 공동 과제

개발사 번지의 반복적인 팬 창작물 무단 사용과 내부 검수 체계 실패

게임 개발사 번지(Bungie)는 2025년 5월 신작 <마라톤(Marathon)> 알파 버전에서 그래픽 요소가 독립 디자이너 ANTIREAL의 2017년 포스터 디자인을 무단으로 가져온 것이라는 폭로에 직면했다. ANTIREAL은 SNS를 통해 자신의 작품과 게임 내 그래픽을 비교하며 표절 의혹을 제기했고, 번지의 아트디렉터 조셉 크로스(Joseph Cross)는 “전 직원이 그래픽 디자이너의 작업을 무단으로 사용했으며, 2020년에 코드에 반영되었다”고 인정했다. 그는 품질 검수 과정의 부족을 공개적으로 사과하며, 해당 자산을 즉시 삭제하고 외부 전문가를 통한 검토를 진행하겠다고 밝혔다. 또한 소니와의 합동 조사를 통해 재발 방지 체계를 수립하겠다는 입장을 발표했다. 이 사건은 대형 개발사에서도 내부 참조 자료 관리와 외주 작업물 검증이 제대로 이루어지지 않을 수 있음을 보여주는 사례로 평가된다.

더욱 주목할 점은 번지가 이번이 처음이 아니라는 사실이다. 2021년에는 팬아티스트 Mal E의 팬아트 <데스티니 2(Destiny 2)> 트레일러에 무단으로 사용되었고, 2023년에는 완구 브랜드 너프(Nerf)와 협업한 무기 디자인이 팬아트와 유사하다는 논란이 일었다. 번지는 이들 사건을 외부 벤더의 실수로 돌리며 대응했으나, 같은 문제가 반복되는 것은 근본적인 관리 체계의 허점을 의미한다. 업계 전문가들은 대형 IP 기업이 외주사와 벤더를 관리하는 과정에서 참고 자료의 출처를 명확히 추적하고, 다단계 검수 절차를 거쳐 표절 의혹을 사전에 차단해야 한다고 지적한다. 번지 사례는 신속한 사과와 조치도 중요하지만, 구조적 개선 없이는 신뢰 회복이 어렵다는 교훈을 남겼다.

<표> 번지 팬 창작물 표절 의혹 사례

연도	작품	표절 의혹 내용	원작자	Bungie 대응
2021년	<데스티니 2> 공식 트레일러	트레일러에서 사용된 그래픽이 팬아트와 동일	팬아티스트 Mal E	외부 벤더의 실수로 설명, 해당 장면 수정
2023년	Nerf 무기 협업 디자인	Nerf 무기 디자인이 팬아트와 유사	미공개 (커뮤니티 제보)	외부 협력사 문제로 설명, 내부 검토 진행
2025년 5월	<마라톤> 알파 버전	게임 내 그래픽 요소가 2017년 포스터 디자인과 동일	디자이너 ANTIREAL	아트디렉터 공개 사과, 해당 자산 삭제, 소니와 합동 조사 착수

출처: The Gamer, PocketGamer.biz



위저드 오브 더 코스트와 마블의 창작권 논란과 AI 활용 문제

카드게임 <매직: 더 개더링(Magic: The Gathering)>을 보유한 위저드 오브 더 코스트(Wizards of the Coast: WoTC)는 팬아트 표절과 AI 이미지 사용 논란을 반복적으로 겪었다. 2021년 3월 아티스트 제이슨 필릭스(Jason Felix)가 팬아트에서 캐릭터를 그대로 가져온 사실이 드러나자 WoTC는 작업을 즉시 중단시키고 그와의 계약 관계를 종료했다. 그러나 2023년에는 웨이페어러스 보블(Wayfarer's Bauble) 카드의 배경이 다른 아티스트의 그림을 무단으로 사용한 것으로 밝혀졌고, WoTC는 “아티스트가 가이드라인을 위반했다”며 해당 아티스트와의 계약을 중단했다. 더 큰 논란은 AI 생성 이미지 문제였다. 2023년과 2024년에 WoTC는 마케팅 이미지를 AI로 생성한 뒤 사람이 그린 것처럼 제시했다가 팬들의 지적을 받고 뒤늦게 인정했다. 표절 전문 매체 플레이어저리즘 투데이(PT)는 “회사가 경고를 교훈으로 삼지 않고 표면적 사과만 반복했다”며 시스템적 개선의 부재를 비판했다.

마블(Marvel)도 유사한 논란에서 자유롭지 않았다. 2025년 3월 모바일 카드게임 <마블 스냅(Marvel Snap)>에서 픽셀 아트 카드가 팬들의 팬아트를 기반으로 했다는 의혹이 제기됐다. 팬들은 해당 카드가 2018년 팬아트의 포즈, 손 위치, 망토의 주름 등을 유사하게 재현했다고 지적했다. PT는 저작권법상 포즈나 일반적 동작은 보호받기 어렵지만, 회사가 팬과의 신뢰를 구축하려면 무단 사용을 피해야 한다고 강조했다.

또한 2025년 6월에는 만화가 타이러 커크햄(Tyler Kirkham)이 그린 스파이더맨 표지가 1998년 존 로미타 시니어(John Romita Sr.)의 작품을 거의 그대로 재현했다는 논란이 일었다. 커크햄은 “개인 상업적인 목적이 아닌 공식 마블 채널을 통해 작업했으며, 회사 요청에 따라 (원작과 유사하게) 그렸고 이에 따라 원작자를 크레딧에 표기했다”고 주장했지만, 원작의 채색 작가였던 호세 빌라루비아(José Villarrubia)는 “크레딧만으로는 표절을 정당화할 수 없다”고 반박했다. PT는 오마주와 표절의 경계, 그리고 창작자들이 회사의 지시와 자신의 브랜드 보호 사이에서 어려움을 겪고 있다고 분석하기도 했다.

<그림> 로미타 원작(좌), 승인된 오마주(중), 커크햄의 논란 작품(우)



출처: Comicsbeat



팬 창작물과 공식 콘텐츠의 법적 경계와 관리 과제

팬아트는 원저작물에 기반한 2차 창작물로, 저작권법상 원저작자의 허락 없이는 공정 사용 범위를 벗어나 상업적 이용이 제한된다. 그러나 많은 IP 기업은 팬아트를 묵인하면서 커뮤니티를 활성화시키는 전략을 취한다. 팬들의 창작 활동은 IP에 대한 애정을 표현하는 동시에 브랜드 충성도를 높이는 긍정적 효과를 가져오기 때문이다. 일부 기업은 팬 작품을 공식 상품에 활용하여 수익화하기도 하며, 이 경우 표준 라이선스 계약을 통해 팬 창작자에게 크레딧과 보상을 제공하는 것이 일반적이다. 최근 시프트업이 <승리의 여신: 니케>의 팬메이드 캐릭터 '도로롱'의 IP를 공식적으로 확보한 것이 그 사례이다. 하지만 이번 포켓몬처럼 팬아트가 공식 콘텐츠 제작 과정에서 참고 자료로 무단 사용되는 경우, 법적 문제뿐 아니라 팬 커뮤니티와의 신뢰 관계가 심각하게 손상될 수 있다. 팬들은 자신들의 창작물이 존중받지 못한다고 느끼며, 이는 장기적으로 브랜드 이미지에도 부정적 영향을 미친다.

법적 관점에서 팬아트의 보호 범위는 복잡하다. 미국 저작권법은 포즈나 일반적 아이디어, 동작 자체는 보호하지 않지만 구체적인 표현 방식은 보호한다. 예를 들어 캐릭터가 특정 포즈를 취하는 것 자체는 저작권 침해가 아니지만, 그 포즈를 표현하는 독창적인 구도, 선의 흐름, 색깔, 디테일 등이 그대로 복제되면 침해로 간주될 수 있다. 한국 저작권법도 2차적 저작물의 작성과 이용에 원저작자의 승인을 요구하며, 팬아트의 상업적 이용을 제한한다. 그러나 실제로는 IP 기업들이 팬아트를 적극적으로 규제하지 않는 경우가 많아, 법적 경계가 모호하게 느껴지는 것이 현실이다. 이러한 상황에서 기업들은 공식 제작 과정에 팬아트가 무단으로 유입되지 않도록 참고 자료의 출처를 철저히 검증하고, 팬 창작자와의 협력 시에는 명확한 계약과 보상 체계를 마련해야 한다. 이는 법적 분쟁을 예방할 뿐 아니라 팬 커뮤니티와의 장기적 신뢰를 구축하는 데 필수적이다.

3. 한국 게임산업의 창작권 관리 개선

국내 게임산업의 표절 논란과 품질 관리 체계 강화

한국 게임산업에서도 IP 표절과 창작권 논란이 빈번하게 발생했다. 최근 몇 년간 대형 게임사들이 출시한 작품들에서 콘셉트 아트나 캐릭터 디자인이 다른 IP와 유사하다는 지적이 이어졌고, 일부는 소송으로 번지기도 했다. 특히 외주 제작 과정에서 참고 자료의 출처가 명확히 검증되지 않은 채 작업이 진행되거나, 프리랜서 아티스트가 제공받은 레퍼런스가 타 IP의 창작물인지 확인하지 못하는 경우가 많았다. 이는 국내 개발사들이 글로벌 기업과 유사한 구조적 문제를 안고 있음을 보여준다. 국내 게임산업은 빠른 개발 일정과 비용 절감 압박 속에 있으며, 이는 표절 위험을 높이는 요인으로 작용할 수 있다. 포켓몬 컴퍼니, 번지, WoTC 등 글로벌 대형 기업들도 동일한 문제를 겪었다는 점에서, 국내 게임사들도 참고 자료 관리와 검수 프로세스를 체계적으로 개선해야 할 시점이다.



구체적인 개선 방안으로는 먼저 공식 레퍼런스 라이브러리를 구축하여 외주사와 프리랜서가 참고할 수 있는 자료의 범위를 명확히 해야 한다. 팬아트나 타 IP의 창작물이 참고 자료로 혼입되는 것을 방지하기 위해, 모든 참고 이미지의 출처를 기록하고 저작권 상태를 확인하는 시스템이 필요하다. 또한 다단계 검수 프로세스를 도입하여 아트 작업이 완료되면 법무팀, 원작 감수자, 커뮤니티 담당자 등 여러 전문가가 표절 가능성을 점검해야 한다. 마지막으로 AI와 이미지 생성 기술이 확산되는 만큼, AI 사용 여부를 명시하고 AI 생성물 활용 시의 책임 소재와 절차를 명확히 규정해야 한다. WoTC 사례처럼 AI 사용을 숨기는 것은 신뢰를 크게 손상시킨다.

팬 창작자와의 상생 모델과 제도적 지원 체계 구축

국내 게임산업이 팬 커뮤니티와 건강한 관계를 유지하려면 팬 창작물을 존중하는 문화와 제도가 필요하다. 일본의 동인 문화처럼 팬 창작물을 일정 조건 하에 허용하는 비영리 라이선스 모델을 도입하면, 팬들이 안전하게 창작 활동을 할 수 있고 IP에 대한 애정도 유지된다. 공식 게임이나 상품에 팬아트를 활용할 때는 원작자에게 명확한 크레딧과 보상을 제공해야 한다. 이번 포켓몬 사태에서 일러스트레이터는 보호받았지만 팬아트 원작자에 대한 언급은 없었다. 향후에는 팬 창작자가 저작권을 인정받고 공식 프로젝트에 참여할 수 있는 구조를 마련하는 것이 중요하다. 또한 SNS와 공식 포럼을 통해 팬들의 의견을 경청하고, 표절 의혹이 제기되면 신속히 조사하고 해명하는 투명한 소통 채널을 강화해야 한다. 이러한 노력은 팬 커뮤니티의 신뢰를 구축하고 장기적으로 브랜드 가치를 높이는 데 도움이 될 것이다.

제도적 차원에서는 게임 개발사를 대상으로 한 저작권 교육 프로그램을 운영할 수 있다. 특히 중소 개발사와 인디 스튜디오는 법무 인력이 부족하여 표절 위험에 노출되기 쉬우므로, 참고 자료 관리 방법, 2차 창작물의 법적 지위, 팬아트 활용 시 주의사항 등을 교육하는 것이 필요하다. 또한 팬 창작자와 기업 간 분쟁이 발생했을 때 조정할 수 있는 중재 기구를 마련하면, 소송으로 가기 전에 문제를 해결할 수 있다. 국내 법규에 기반한 2차 창작물 가이드라인을 마련하여 팬들이 어디까지 창작 활동을 할 수 있는지 명확히 제시하는 것도 중요하다. 이러한 노력들을 통해 한국 게임산업은 글로벌 경쟁력을 유지하면서도 창작자와 팬 커뮤니티 모두와 상생하는 생태계를 만들어 나갈 수 있을 것으로 기대된다.



<참고문헌>

1. Pokémon GO Hub, "Ho-Oh ex and Lugia ex Immersive Cards Temporarily Pulled from New TCG Pocket Set Due to Alleged Plagiarism", 2025년 7월, <https://pokemongohub.net/post/tcg-pocket/ho-oh-ex-and-lugia-ex-immersive-cards-temporarily-pulled-from-new-tcg-pocket-set-due-to-alleged-plagiarism/>
2. Vice, "Pokémon TCG Pocket Removes Cards Following Plagiarism Allegations", 2025년 7월, <https://www.vice.com/en/article/pokemon-tcg-pocket-removes-cards-following-plagiarism-allegations/>
3. Newsweek, "Pokémon TCG Pocket Pulls Rare Card Artwork After Plagiarism Allegations", 2025년 7월, <https://www.newsweek.com/entertainment/video-games/pokemon-tcg-pocket-pulls-rare-card-artwork-after-plagiarism-allegations-2106220>
4. The Gamer, "Pokemon TCG Pocket's Unbelievably Detailed Design Breakdown Answers Recent Plagiarism Controversy", 2025년, <https://www.thegamer.com/pokemon-tcg-pocket-cedec-2025-design-plagiarism-ho-oh/>
5. PocketGamer.biz, "The Pokémon Company defends TCG Pocket illustrator in artwork fiasco", 2025년 7월, <https://www.pocketgamer.biz/the-pokmon-company-defends-tcg-pocket-illustrator-in-artwork-fiasco/>
6. Esports Insider, "Marathon plagiarism controversy explained: The full story", 2025년 5월, <https://esportsinsider.com/bungie-marathon-controversy>
7. Plagiarism Today, "Understanding Wizards of the Coast's New AI Art Debacle", 2024년 1월, <https://www.plagiarismtoday.com/2024/01/10/understanding-wizards-of-the-coasts-new-ai-art-debacle/>
8. Xfire, "WotC responds to Magic: The Gathering plagiarized art in The Lost Caverns of Ixalan Commander Decks", 2023년, <https://www.xfire.com/wotc-magic-the-gathering-plagiarism-lost-caverns-of-ixalan/>
9. Plagiarism Today, "Marvel Snap Accused of Plagiarizing Fan Art", 2025년 3월, <https://www.plagiarismtoday.com/2025/03/20/marvel-snap-accused-of-plagiarizing-fan-art/>
10. Plagiarism Today, "Spider-Man and Homage vs. Plagiarism", 2025년 6월, <https://www.plagiarismtoday.com/2025/06/30/spider-man-and-homage-vs-plagiarism/>



(규제) 결제사 압박에 따른 성인 콘텐츠 규제 강화와 게임 플랫폼 영향

집필: EC21R&C 김형석 선임연구원

Executive Summary

■ 글로벌 결제사의 성인 콘텐츠 규제 강화 배경

- ✓ 2020년 해외 성인 사이트 불법 콘텐츠 논란으로 비자·마스터카드 규제 강화 시작
- ✓ 2022년 마인드릭 소송에서 비자 아동 대상 불법촬영물 수익화 공모 혐의 인정, 법적 위험 회피 심화
- ✓ 2025년 7월 컬렉티브 샷 캠페인이 게임 플랫폼까지 규제 확산시키는 촉매 역할
- ✓ 마스터카드 규정 5.12.7 기준으로 '브랜드 이미지 훼손' 우려 콘텐츠 광범위 차단

■ 주요 게임 플랫폼의 대응과 창작자 생태계 타격

- ✓ 스팀 1억 3천만 월간 사용자 플랫폼에서 수백 개 문제적 성인 게임 일괄 삭제
- ✓ itch.io 200만 개 게임 중 모든 성인 콘텐츠 검색 차단으로 인디 창작자 타격
- ✓ 페이팔 결제 지원 통화 6개 제한으로 전세계 일반 게이머 결제 불편 확산
- ✓ 모호한 '특정 유형 성인 콘텐츠' 기준으로 인한 자기 검열과 과검열 우려

■ 한국 게임산업 대응 전략과 표현의 자유 보장 과제

- ✓ 미국 백악관 공정 은행 이용 보장 행정명령과 시민단체 법적 대응 확산
- ✓ GOG 구매의 자유 캠페인 등 업계의 과도한 규제 반발과 표현의 자유 옹호
- ✓ 해외 결제 인프라 의존도 절감을 위한 대안 결제 시스템 구축 지원 필요
- ✓ 건전한 창작 보호와 불법 콘텐츠 차단을 위한 명확한 가이드라인 제정 시급



1. 글로벌 결제사 성인 콘텐츠 규제 강화의 배경과 촉발 요인

2020-2022년 불법 콘텐츠 유통 방지 목적에서 시작된 결제사 정책 전환

온라인 성인 콘텐츠에 대한 글로벌 결제사의 태도는 2020년대 초반부터 급변하기 시작했다. 2020년 말 해외 대형 성인 사이트에서 불법 콘텐츠 유통 논란이 제기되면서 비자(Visa)와 마스터카드(Mastercard)가 해당 사이트에서의 결제 서비스를 중단한 것이 시발점이었다. 아동 포르노와 비동적 성행위 영상 등 명백히 불법적인 콘텐츠의 유통을 차단하고자 하는 정당한 목적에서 시작된 조치였다. 이어 2021년 마스터카드는 성인 콘텐츠 업계에 대한 신규 가이드라인을 도입하여 결제망을 통한 불법 콘텐츠 유통을 차단하려 했다. 2022년 7월 미국 마인드긱(MindGeek)과 비자에 대한 소송에서 연방 판사가 비자가 아동 대상 불법촬영물 수익화에 공모한 혐의로 민사 책임을 질 수 있다고 판시하면서 상황이 전환되었다.

법원 판결 이후 카드사들은 성인 콘텐츠와 연관되어 평판 위험이나 법적 위험에 노출되는 것을 극도로 꺼리게 되었고, 브랜드 보호 정책을 더욱 강화했다. 비자 일본 지사 사장도 2024년 말 설령 합법 콘텐츠라도 브랜드 보호를 위해 결제를 차단할 때가 있다고 밝혀, 브랜드 이미지 손상 우려가 결제 차단 판단의 기준이 되고 있음을 시사했다. 일본의 성인 만화판매 사이트 멜론북스는 2024년 비자-마스터카드가 결제를 전면 차단하면서 판매에 타격을 입기도 했으며, 망가 라이브러리 Z는 사이트 폐쇄까지 이르렀다. 불법 콘텐츠 차단이라는 정당한 목적에서 시작된 규제가 합법 영역까지 확산되면서, 필요한 규제와 과도한 제재 사이의 경계선이 모호해지는 새로운 쟁점이 제기되고 있다.

<표> 주요 결제사 성인 콘텐츠 규제 정책 변화

시기	결제사	주요 변화 및 영향	배경
2020년 12월	비자	해외 성인 사이트 결제 서비스 중단 → 성인 사이트 결제 중단 확산	불법 콘텐츠 유통 차단
2021년	마스터카드	성인 콘텐츠 신규 가이드라인 → 결제망 통제 강화	브랜드 보호 정책 전환
2022년 7월	비자	마인드긱 소송에서 비자의 민사 책임 인정 → 법적 위험 회피 강화	아동 대상 불법촬영물 수익화 공모 혐의
2024년	비자-마스터카드	일본 일부 사이트 결제 중단 → 멜론북스 판매에 타격, 망가 라이브러리 Z 폐쇄	평판 위험 선제적 차단

출처: ACLU, Brown Rudnick, AUTOMATON WEST



게임 플랫폼까지 규제 확산시킨 컬렉티브 샤웃 캠페인

2025년 7월 호주 기반 여성권익 단체 컬렉티브 샤웃(Collective Shout)이 새로운 촉매제가 되었다. 해당 단체는 7월 14일 비자-마스터카드-페이팔(PayPal) 등 주요 결제사 CEO들에게 공개서한을 보내 스팀과 itch.io에서 성폭행, 비윤리적 관계 묘사 등의 부적절한 콘텐츠가 포함된 수백 개 게임이 판매되고 있다고 지적하며 결제 서비스 중단을 촉구했다. 컬렉티브 샤웃은 이전부터 성적 착취물 반대 캠페인을 지속해온 소규모 단체이지만, 이번 서한을 통해 국제적인 주목을 받았다. 카드사들은 공식적으로는 합법적인 거래를 모두 허용하나 불법 콘텐츠에 대한 통제를 요구할 뿐이라며 직접 압력을 행사한 사실을 부인했다. 실제 마스터카드는 게임을 평가하거나 제한하도록 요구한 적 없다는 입장문까지 내놓았다.

그러나 스팀 보유사 밸브(Valve)와 itch.io에 전달된 메시지는 달랐다. 밸브는 결제 처리업체와 은행 중개기관을 통해 마스터카드 규정 5.12.7을 근거로 현재의 콘텐츠 관리 정책이 거부당했다고 밝혔다. 마스터카드 규정 5.12.7은 불법이거나 마스터카드 브랜드 이미지를 훼손할 수 있는 거래를 금지하며, 특히 혐오스럽고 진지한 예술적 가치가 없는 콘텐츠의 판매를 불허한다는 조항이다. 아동 대상 불법 콘텐츠나 강제적 성적 묘사 같은 명백한 불법 콘텐츠에 대한 규제는 당연하나 문제가 될 수 있는 부분은, 광범위하고 모호한 규정이 결제망을 통해 전달되면서 플랫폼들이 전체 서비스 마비를 막기 위해 성인 대상 콘텐츠를 무차별적으로 정리할 수밖에 없었다는 것이다. 컬렉티브 샤웃 서한이 발송된 지 불과 2주 만에 사태는 급박하게 전개되었으며, 스팀과 itch.io 모두 정책 변경을 발표하게 되었다.

<표> 컬렉티브 샤웃 캠페인 이후 주요 플랫폼별 대응 현황

플랫폼	컬렉티브 샤웃 지적 내용	플랫폼 대응	대응 시기	영향 범위
스팀	성폭행, 비윤리적 관계 묘사 문제 콘텐츠 수백 개 게임 지적	개발자 가이드라인 15번째 금지 조항 추가 ('특정 유형 성인 콘텐츠')	2025년 7월 중순	수백 개 문제 게임 일괄 삭제
itch.io	부적절한 성적 콘텐츠 게임 등 문제 지적	모든 성인 NSFW 콘텐츠 탐색·검색 결과 제외 조치	2025년 7월 24일	200만 개 게임 페이지 중 전체 성인을 차단
마스터카드	결제 서비스 중단 요구 공개서한	"게임 평가나 제한 요구한 적 없다" 공식 부인	2025년 8월 초	규정 5.12.7 기준 간접 적용
페이팔	결제 서비스 중단 요구 공개서한	스팀 결제 지원 통화 6개로 제한 조치	2025년 7월 말	전세계 대부분 지역 스팀 결제 불가

출처: The Guardian, AUTOMATON WEST, GameSpot, itch.io, Kotaku, GamesRadar+



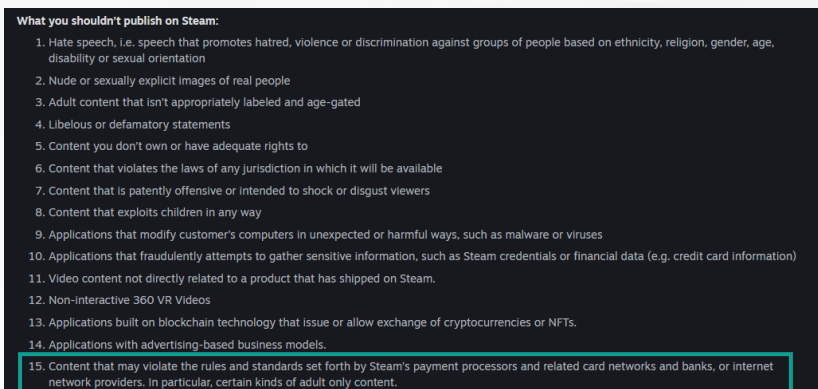
2. 주요 게임 플랫폼의 대응과 창작자 생태계 영향

스팀의 급작스러운 개발자 가이드라인 변경과 부적절한 콘텐츠 제재 강화

스팀은 7월 중순 개발자 대상 정책을 업데이트하여, 결제 처리업체 및 관련 카드 네트워크, 은행의 규칙과 기준을 위반할 소지가 있는 콘텐츠를 금지 항목에 추가했다. 특히 ‘특정 유형의 성인 전용 콘텐츠(certain kinds of adult only content)’를 지목하여 문제적 성인물에 대한 새로운 제재 근거를 마련한 것이다. 스팀 정책의 15번째 금지 조항으로 추가되었는데, 업데이트 직후 비윤리적 관계나 성적 폭력 등을 소재로 하는 극단적인 시뮬레이터류 게임들이 대거 삭제되었다. 이러한 불법적이고 부적절한 콘텐츠에 대한 제재는 필요한 조치였다. 다만 밸브는 결제 수단을 잃으면 플랫폼 전체가 마비될 수 있다는 현실적 우려로 부득이 해당 게임들을 삭제했으며, 영향을 받은 개발자들에게는 개정된 규정과 후속 조치를 안내했다.

스팀의 월간 활성 이용자가 1억 3천만 명이 넘는 점을 고려하면, 수백여 개 게임 퇴출은 매우 이례적이고 대규모인 조치였다. 스팀은 2018년부터 성인 게임을 허용해왔으나, 이번 규정 변경 후 허용 기준이 불투명해졌다는 우려가 제기되고 있다. 새로운 정책에서 언급된 ‘특정 유형의 성인 전용 콘텐츠’라는 표현이 지나치게 모호하여 업계에 불안감을 낳고 있다. 밸브조차 결제처의 새로운 표준이 무엇인지 정확히 제시되지 않았다고 토로할 정도로 기준이 애매한 상황이다. 문제는 극단적인 성적 폭력이나 불법적 요소가 있는 게임에 대한 적절한 제재를 넘어, 일반적인 성인 등급의 연애 시뮬레이션이나 예술적 표현이 포함된 게임들까지 과도하게 영향을 받을 수 있다는 점이다. 창작자들은 자기 검열에 들어갈 수밖에 없으며, 결제사가 브랜드 훼손이라고 판단하면 언제든지 금지될 수 있다는 우려가 커지고 있다.

<그림> 스팀 가이드라인에 추가된 15번째 금지 조항



출처: Steamworks



itch.io의 200만 개 게임 페이지 중 모든 성인 콘텐츠 검색 결과 제외 조치

itch.io는 스팀보다 더 급진적인 조치를 취했다. 7월 24일 itch.io 운영진은 블로그를 통해 성인용 NSFW 콘텐츠를 탐색 및 검색 결과에서 모두 제외했다고 발표했다. 유료 게임 결제뿐만 아니라 무료 배포 콘텐츠까지 포함하는 광범위한 조치로, 일단 모든 성인물 노출을 차단한 후 결제망 마비를 피하려는 응급처치였다. itch.io 측은 플랫폼의 핵심 결제 인프라를 보호하기 위한 긴급 조치였으며 사전 공지 없이 변경하게 되어 유감이라고 밝혔다. 컬렉티브 샷이 지적한 문제적 콘텐츠는 일부 특정 게임에 한정되었지만, itch.io는 전체 성인물을 일괄 차단하는 결단을 내린 것이다. 개별 타이틀을 신속히 선별하기 어려운 UGC 기반 오픈 플랫폼의 한계에서 기인한 조치였다.

itch.io에는 200만 개가 넘는 방대한 게임 페이지가 있고, 소규모 팀으로서 일일이 검사할 시간이 없었기 때문에 광범위한 리뷰가 불가피했다고 설명했다. 결국 7월 말까지 itch.io에서는 수백 개에 달하는 성인 게임이 아예 목록에서 사라지거나 판매 중단되었고, 이용자들은 자신이 구매한 게임에 접근조차 못하게 될까 우려하는 사태가 벌어졌다. 이는 문제적 콘텐츠 제재라는 본래 취지를 넘어 건전한 창작물과 일반 이용자들까지 피해를 입는 상황을 초래했다. itch.io는 구매자 라이브러리의 다운로드 권한은 유지된다고 해명했지만, 특히 itch.io의 경우페이팔은 개발자 수익금 지급에 핵심적이어서, 만약 페이팔을 완전히 잃으면 전세계 인디 창작자들에게 대금 송금을 할 수 없는 치명적 상황에 놓이게 된다. itch.io 창업자 리프 코코란(Leaf Corcoran)은 일부 무료 성인 게임은 복원했지만, 유료 콘텐츠는 결제업체와 협의가 끝날 때까지 천천히 재등록할 수밖에 없다고 밝혔다.

<표> 스팀 vs itch.io 성인 콘텐츠 대응 비교

비교 항목	스팀	itch.io	주요 차이점
플랫폼 규모	1억 3천만 명 월간 활성 사용자	200만 개 이상 게임 페이지	대규모 상용 vs 소규모 인디 중심
대응 방식	선별적 삭제 (수백 개 문제 게임)	전면적 차단 (모든 성인 콘텐츠)	개별 심의 vs 일괄 제외
정책 변경	개발자 가이드라인 15번째 조항 추가	검색·탐색 결과 전면 제외 조치	규제 개정 vs 긴급 차단
결제 인프라 타격	PayPal 지원 통화 6개로 제한	PayPal 완전 상실 시 개발자 정산 마비	부분적 제한 vs 치명적 의존도
창작자 영향	해당 게임 개발자 직접 타격	전세계 인디 창작자 수익금 지급 우려	특정 장르 vs 전체 생태계
복구 계획	개정 규정 준수 시 개별 재검토	결제업체 협의 후 단계적 재등록	명확한 기준 vs 불확실한 일정
일반 이용자 피해	건전한 게임까지 자기 검열 우려	구매한 게임 접근 제한 우려 확산	창작 위축 vs 소유권 침해

출처: itch.io, The Guardian, AUTOMATON WEST, GamesRadar+, Kotaku



일반 게이머와 건전한 개발사에게 돌아간 예상치 못한 피해

이번 플랫폼 자체 규제 강화로 인한 피해는 부적절한 콘텐츠를 제작하는 일부 개발자들을 넘어 일반 게이머들과 건전한 게임 개발사들에게까지 광범위하게 미쳤다. 불법적이고 극단적인 성인 콘텐츠에 대한 제재 자체는 필요한 조치였지만, 결제 시스템의 광범위한 제한으로 인해 성인물과 전혀 무관한 이용자들도 불편을 겪게 되었다. 특히 인디 게임 생태계에서는 소규모 개발팀들이 갑작스런 플랫폼 정책 변경으로 인해 예상치 못한 타격을 받았으며, 일부는 장르나 표현 방식과 무관하게 자기 검열을 강화하는 상황이 발생했다. 문제적 콘텐츠 제재라는 본래 취지와 달리, 규제의 모호성으로 인해 건전한 창작물까지 영향을 받을 수 있다는 우려가 제기되고 있다. 이는 적절한 규제와 과도한 검열 사이의 경계선이 불분명해지면서 발생한 부작용으로 볼 수 있다.

결제 수단 제한의 파장은 성인물과 무관한 일반 게이머들에게도 직접적인 불편을 초래했다. 2025년 7월 이후 스팀에서는 페이팔 결제 지원 통화가 6개로 제한되는 사태가 발생했다. 페이팔 측의 결제 대행 은행 중 하나가 스팀 관련 거래를 중단하면서 촉발되었는데, 그 결과 전세계 대부분 지역에서 페이팔을 통한 스팀 결제가 막히고 유로화, 파운드화, 엔화, 캐나다 달러화, 호주 달러화, 미국 달러화의 6개 주요 통화로만 결제가 가능하게 되었다. 뱅크는 해당 조치가 성인 콘텐츠 이슈로 인한 것임을 인정하며, 향후 다시 페이팔을 복구하길 희망하지만언제가 될 지는 불확실하다고 밝혔다. 결제망 한 곳이 막히자 그 여파로 지역 화폐 결제, 환불 처리, 개발자 정산 등 생태계 전반이 혼란을 겪었다. 일본 게임 업계에서는 <니어: 오토마타>의 제작자 요코오 타로(Yokoo Taro)가 이번 스팀 게임 퇴출 조치가 한 나라의 표현의 자유가 다른 나라 기업에 제약받을 수 있음을 보여준다고 우려를 표명하기도 했다.

3. 금융 검열에 대한 국제적 대응과 한국 게임산업의 과제

미국 백악관 공정 은행 이용 보장 행정명령과 글로벌 업계 자구책 캠페인 확산

결제사들의 과도한 개입에 대한 우려의 목소리도 커지고 있다. 아동을 대상으로 한 비윤리적 불법 콘텐츠에 대한 제재는 분명 필요하지만, 합법적인 창작물까지 광범위하게 영향을 받는 상황에 대해서는 균형잡힌 접근이 필요하다는 지적이다. 미국에서는 2025년 8월 백악관이 모든 미국인에게 공정한 은행 이용 보장 행정명령을 발표하여, 정치적·도덕적 이유로 합법 사업을 금융기관이 차별하는 행위를 막겠다는 연방 정책을 천명했다. 해당 행정명령은 주로 총기산업 등 보수 진영 사업 보호가 목적이었지만, 합법적 사업활동을 제공자의 신념을 이유로 금융서비스에서 배제하지 말라는 원칙을 담고 있어, 건전한 성인 게임처럼 법적으로 허용된 콘텐츠를 금융사가 임의로 차단하는 관행에도 적용될 수 있다. 미국 시민단체와 관련 업계도 법적 대응에 나섰다. 2023년 미국시민자유연맹(ACLU)을 비롯한 단체들은 마스터카드의 새 성인물 결제정책을 FTC에 제소하여, 이것이 관련 업계 종사자들에게 과도한 부담과 검열 효과를 주어 불공정 거래 관행에 해당한다고 주장했다.



게임 업계와 창작자 커뮤니티도 과도한 규제에 대한 우려를 표명하고 있다. 폴란드의 GOG(Good Old Games)는 2025년 8월 '구매의 자유(Freedom To Buy)' 캠페인을 시작하여, 최근 논란이 된 게임을 포함한 13개의 게임을 무료 배포하는 이벤트를 열기도 했다. GOG 측은 해당 캠페인이 과도한 검열에 맞서는 표현의 자유를 위한 메시지라고 밝히며, 합법적이고 책임 있게 만들어진 게임은 플레이어가 즐길 수 있어야 한다고 강조했다. 해당 캠페인은 48시간 만에 100만 명이 넘는 게이머가 몰리는 등 큰 호응을 얻었고, 무분별한 결제 차단에 대한 업계의 집단적 우려를 상징적으로 보여주었다. 아울러 수많은 게이머와 개발자들이 직접 비자·마스터카드 고객센터에 전화해 과도한 조치에 항의하는 풀뿌리 운동도 벌어졌다. 트위터 상에서는 #DontCensorGames 해시태그 운동이 일어나는 등, 금융기관의 개입에 대한 여론 환기가 이루어지고 있다.

한국 게임산업의 선제적 대응 필요성과 다각적 해결책 모색

궁극적으로 이번 사태는 게임 산업의 국제 진출 전략에도 영향을 미칠 전망이다. 한국 게임업계도 글로벌 플랫폼 진출 시 이러한 결제 규제 리스크를 고려해야 하는 상황에 놓였다. 성인 테마를 다루는 개발자들은 이제 글로벌 플랫폼에 출시하기 앞서 콘텐츠 수정이나 자체 검열을 고민하게 될 수 있다. 작품이 자국 내에서는 합법이어도 해외 결제망을 통한 판매가 막힐 위험을 고려해야 한다. 중요한 것은 불법적이고 부적절한 콘텐츠에 대한 적절한 규제는 유지하되, 건전한 창작물까지 과도하게 영향을 받지 않도록 하는 균형점을 찾는 것이다. 앞으로 성인 게임을 만드는 인디팀은 직접 결제 시스템 구축, 암호화폐 등 대안 결제수단 도입, 혹은 지역 한정 배포 등 우회 전략을 고민할 수밖에 없게 될 것이다.

결국 금융기관의 영향력이 콘텐츠 산업의 검열 도구로 작용하는 현실이 드러났다. 금융사가 법적 규제를 넘어 자체 윤리 기준으로 문화 콘텐츠를 좌우하는 상황은 디지털 창작 생태계의 위축과 다양성 훼손을 우려케 하며, 업계와 이용자, 규제당국 간 균형점 모색을 요구하고 있다. 이번 사태가 분명히 보여준 것은 창작의 자유와 금융 시스템 간 충돌 가능성이다. 불법 콘텐츠에 대한 적절한 제재와 건전한 창작물 보호라는 두 가치를 동시에 실현할 수 있는 명확한 가이드라인과 제도적 장치를 마련함으로써, 한국 게임산업은 이러한 글로벌 변화에 효과적으로 대응해 나갈 수 있을 것으로 전망된다.



<참고문헌>

1. ACLU, "Mastercard Complaint Final", 2023년 8월, <https://assets.aclu.org/live/uploads/2023/08/Mastercard-Complaint-Final.pdf>
2. Brown Rudnick, "Brown Rudnick Secures Landmark Ruling Against Visa in MindGeek Child Porn and Sex Trafficking Case", 2022년 8월, https://brownrudnick.com/client_news/brown-rudnick-secures-landmark-ruling-against-visa-in-mindgeek-child-porn-and-sex-trafficking-case/
3. Amber V, "Visa Japan's CEO says disabling card payment for legal adult content is necessary to protect the brand", AUTOMATON WEST, 2024년 12월, <https://automaton-media.com/en/news/visa-japans-ceo-says-disabling-card-payment-for-legal-adult-content-is-necessary-to-protect-the-brand/>
4. Josh Taylor, "Mastercard and Visa face backlash after hundreds of adult games removed from online stores Steam and Itch.io", The Guardian, 2025년 7월, <https://www.theguardian.com/world/2025/jul/29/mastercard-visa-backlash-adult-games-removed-online-stores-steam-itchio-ntwnfb>
5. Ethan Gach, "Mastercard Denies Pressuring Steam To Censor 'NSFW' Games", Kotaku, 2025년 8월, <https://kotaku.com/mastercard-denies-pressuring-steam-to-censor-nsfw-games-2000614393>
6. Moises Taveras, "Steam's Updated Guidelines Allow Banks To Enforce Standards On Adult-Only Content", GameSpot, 2025년 7월, <https://www.gamespot.com/articles/steams-updated-guidelines-allow-banks-to-enforce-standards-on-adult-only-content/1100-6533253/>
7. Amber V, "Steam rules updated to prohibit content that violates rules set forth by payment processors and banks", AUTOMATON WEST, 2025년 7월, <https://automaton-media.com/en/news/steam-rules-updated-to-prohibit-content-that-violates-rules-set-forth-by-payment-processors-and-banks/>
8. Leaf Corcoran, "Update on NSFW content", itch.io, 2025년 7월, <https://itch.io/updates/update-on-nsfw-content>
9. GamesRadar+, "Steam dropping PayPal support for all but 6 currencies is 'related' to pressure from banks and card companies to remove NSFW games, Valve confirms as censorship controversy continues", 2025년 7월, <https://www.gamesradar.com/games/steam-has-another-payment-processor-problem-as-it-stops-accepting-paypal-for-all-but-6-currencies-straight-after-facing-pressure-from-banks-and-card-companies-to-remove-nsfw-games/>
10. The White House, "Executive Order on Guaranteeing Fair Banking for All Americans", 2025년 8월, <https://www.whitehouse.gov/presidential-actions/2025/08/guaranteeing-fair-banking-for-all-americans/>
11. ComicBook.com, "GOG Gives Away 13 Free PC Games for 48 Hours Only", 2025년 8월, <https://comicbook.com/gaming/news/free-games-gog-nsfw-freedom-to-buy-games/>
12. Octopus Overlords, "Adult Themed Games Delisting From Storefronts", <https://www.octopusoverlords.com/forum/viewtopic.php?t=100944>
13. Gaming Amigos, "1 Million Gamers Grab GOG's 'Freedom to Buy' Bundle in Just 24 Hours", <https://www.gamingamigos.com/post/1-million-gog-freedom-to-buy-bundle>
14. itch.io, "EU petition to hinder payment processors acting as arbitrary censorship entities", <https://itch.io/t/5121194/eu-petition-to-hinder-payment-processors-acting-as-arbitrary-censorship-entities>



(기술) 차세대 안티 치트 기술, 게임 공정성과 사용자 권리 사이의 딜레마

집필: EC21R&C 김종우 선임연구원

Executive Summary

■ 커널 레벨과 SI 기반 차세대 안티 치트 기술의 등장

- ✓ 운영체제 커널 모드에서 실행되는 드라이버 기반 안티 치트 솔루션 확산
- ✓ 라이엇 벵가드, 배틀아이 등 Ring 0 권한으로 치트 프로그램 원천 차단
- ✓ 머신러닝 기반 행동 패턴 분석으로 밸브 VACnet 80-95% 탐지율 달성
- ✓ 클라이언트-서버 멀티팩터 전략과 실시간 빅데이터 분석 기법 도입

■ 개인정보 침해 우려와 시스템 안정성 문제 대두

- ✓ 루트킷 수준 권한으로 24시간 감시와 개인정보 유출 우려 확산
- ✓ 커널 드라이버 오작동으로 블루스크린과 PC방 호환성 문제 발생
- ✓ 원신 mhyprot2.sys 드라이버의 랜섬웨어 공격 도구 악용 사례
- ✓ BYOVD 공격 기법과 디지털 서명된 드라이버의 보안 취약점 노출

■ 윤리적인 안티 치트 가이드라인과 한국 게임산업 대응 방안

- ✓ 공정한 플레이 환경과 개인정보 보호의 균형을 위한 최소 권한 원칙
- ✓ 투명한 데이터 수집 정책과 사용자 고지 및 동의 절차 강화
- ✓ 국내 게임사의 글로벌 스탠더드 대응과 안전성 검증 인증제 도입
- ✓ 정부-업계 협력 통한 정보공유분석센터 운영과 표준화 추진

1. 차세대 안티 치트 기술의 등장과 발전 배경

운영체제 커널 단계 개입 드라이버 기반 안티 치트 솔루션 대두

온라인 게임의 안티 치트 기술은 치트 프로그램의 고도화에 맞서 끊임없이 발전해 왔다. 과거에는 클라이언트 메모리를 검사하는 간단한 사용자 모드 방식이나 서버 측 로그 분석에 의존했지만, 최근에는 운영체제 커널⁹⁾ 단계에 직접 개입하는 드라이버와 머신러닝 기반 행동 패턴 분석이 결합된 차세대 안티 치트 솔루션들이 등장했다. 주요 사례로 라이엇 게임즈(Riot Games)의 뱅가드, 배틀아이 이노베이션스(BattlEye Innovations)의 배틀아이, 에픽 게임즈의 이지 안티치트 등이 있으며, 이들은 운영체제의 최심부인 커널 모드에서 실행되는 드라이버를 통해 게임 실행 중 시스템 전반을 실시간으로 모니터링한다.

커널 레벨 드라이버는 일반 애플리케이션보다 높은 권한(Ring 0)으로 동작하여, 치트 프로그램이 메모리 조작이나 API 훅킹 등으로 게임을 교란시키는 시도를 원천 차단한다. 예를 들어 <발로란트>의 뱅가드는 PC 부팅 시 자동 로드되어 운영체제가 시작될 때부터 자신을 보호하고, 게임이 실행되는 동안 SwapContext¹⁰⁾ 같은 핵심 함수 호출을 훅킹하여 치트가 메모리 영역을 읽거나 접근하지 못하도록 한다. 이러한 커널 수준 감시는 프로세스 오픈, 메모리 스캔, 드라이버 무결성 검사 등 루트킷¹¹⁾에 가까운 기법까지 활용하면서도 치트 프로그램의 동작을 미세 단위까지 탐지해낸다.

<표> 주요 커널 레벨 안티 치트 솔루션

솔루션명	개발사	동작 방식	권한 수준	활성화 시점
뱅가드 (Vanguard)	라이엇 게임즈	커널 드라이버 실시간 모니터링	Ring 0 (최고 권한)	PC 부팅 시
배틀아이 (BattlEye)	배틀아이 이노베이션즈	커널 드라이버 프로세스 감시	Ring 0 (커널 모드)	게임 실행 시
이지 안티치트 (EAC)	에픽 게임즈	커널 드라이버 메모리 보호	Ring 0 (커널 모드)	게임 실행 시
리코셰 (RICOCHET)	액티비전	커널 드라이버 +서버 분석	Ring 0 (멀티팩터)	게임 실행 시
게임가드 (GameGuard)	잉카 인터넷	커널 드라이버 광범위 스캔	Ring 0 (루트킷 유사)	게임 실행 시

출처: PC Gamer, Activision Support, arXiv

9) 커널(Kernel): 운영체제의 핵심 계층으로 하드웨어 자원을 직접 관리하는 영역. Ring 0 권한으로 동작하여 일반 프로그램이 접근할 수 없는 시스템 전체를 제어할 수 있음

10) SwapContext 함수: CPU가 여러 프로그램을 번갈아 실행하기 위해 작업을 전환하는 운영체제 함수. 이를 모니터링하면 시스템에서 실행되는 모든 프로세스의 동작을 추적 가능

11) 루트킷(Rootkit): 커널 레벨에서 동작하며 자신의 존재를 숨기는 악성 프로그램. 프로세스 목록이나 파일 시스템 정보를 조작해 탐지를 회피하며, 시스템 최고 권한으로 작동하기 때문에 제거가 매우 어려움

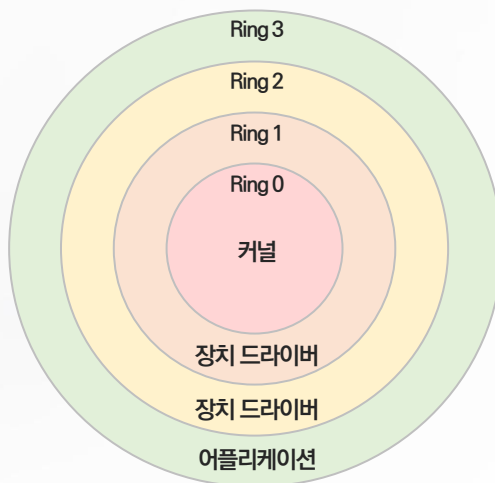


머신러닝과 AI 기술 활용 실시간 행동 패턴 분석 및 이상 탐지 시스템

동시에 머신러닝과 AI 기술이 안티 치트 분야에 도입되어 실시간 행동 패턴 분석 및 이상 탐지를 수행하고 있다. 전통적으로 치트 탐지는 알려진 치트 툴의 서명이나 정해진 규칙에 기반했으나, 치트 개발자들이 이를 우회하는 새로운 방법을 끊임없이 만들어내면서 한계가 있었다. 이를 보완하기 위해 서버 측 데이터 분석과 머신러닝 모델이 플레이어의 게임 내 행동 데이터를 학습하여 인간 플레이어와 봇, 핵 사용자의 패턴 차이를 식별하는 데 활용된다. 예를 들어 밸브는 <CS:GO>에서 플레이어들의 조작 데이터를 심층학습으로 분석하는 VACnet 시스템을 도입해, 인간 심판관들이 리플레이를 검토해 치터를 판별한 사례들을 학습시킨 신경망으로 자동 판정률을 높였다.

그 결과 명백한 에임봇¹²⁾ 사용 같은 이상 패턴은 80~95%의 높은 정확도로 탐지해내었으며, 최종 판단에 사람의 검증을 더해 오검출을 최소화했다. 액티비전의 리코세 시스템은 클라이언트 측 커널 드라이버와 함께 서버 측 빅데이터 분석 도구를 병행하는 멀티팩터 전략을 취하고 있는데, 실시간 게임텔레메트리 데이터¹³⁾를 서버에서 수집 분석하여 치팅 징후를 찾아내고, 클라이언트 드라이버는 메모리 조작 등 기술적 해킹을 저지하는 이원화된 구조다. 또한 최근 등장한 애니브레인(AnyBrain)과 같은 AI 기반 안티 치트 솔루션은 게임 내 센서 데이터와 플레이 로그를 실시간 수집하여 이상 행동을 탐지하고, 대시보드를 통해 관리자가 즉각 조치를 취할 수 있게 하는 프로액티브 모니터링을 선보이고 있다.

<그림> 운영체제의 시스템 권한 레벨 구조



출처: Medium

12) 에임봇(Aimbot): FPS 게임에서 사용되는 자동 조준 치트 프로그램. 적의 위치를 자동으로 인식하고 조준점을 머리나 약점에 즉시 맞추어 인간이 불가능한 정확도와 반응속도를 구현함. 마우스 움직임의 부자연스러운 순간 이동이나 비정상적인 명중률로 탐지 가능

13) 게임텔레메트리 데이터(Game Telemetry Data): 게임 플레이 중 실시간으로 수집되는 플레이어 행동 데이터. 마우스/키보드 입력, 캐릭터 이동 경로, 조준 패턴, 반응 시간, 킬/데스 기록 등을 포함하며, 서버로 전송되어 통계 분석 및 이상 패턴 탐지에 활용됨

2. 개인정보 보호와 시스템 안정성에 대한 우려

커널 레벨 안티 치트의 루트킷 수준 권한으로 인한 개인정보 침해 우려 확산

커널 레벨 안티 치트의 강력한 감시 능력은 개인정보 및 프라이버시 침해 우려를 불러일으켰다. 커널 드라이버는 운영체제의 루트킷과 비슷한 최고 권한을 가져 시스템의 모든 정보에 접근할 수 있기 때문에, 악용 시 사용자 사생활을 침해할 소지가 있다. 실제로 2020년 라이엇 게임즈가 FPS 게임 <발로란트>에 뱅가드를 도입했을 당시, 해당 프로그램이 PC 부팅 시 항상 실행되고 관리자보다 높은 권한으로 동작한다는 점 때문에 커뮤니티에서 큰 루트킷 논란이 일었다. 유저들은 “PC에 뱅가드를 설치하면 내 컴퓨터를 24시간 감시하고, 나도 접근 못 하는 곳까지 들여다본다”는 불안감을 표출했고, 특히 라이엇 게임즈의 모회사인 텐센트 등 중국계 기업에 대한 불신과 맞물려 개인 정보가 중국으로 유출되는 것 아니냐는 의혹까지 제기되었다.

비슷한 시기 출시된 미호요의 게임 <원신>도 커널 드라이버(mhyprot2.sys)가 게임 종료 후에도 백그라운드에서 계속 실행되어 사용자를 감시한다는 문제가 알려져, 일각에서 이를 백도어라고 비판하며 큰 논쟁이 벌어졌다. 해당 드라이버는 게임을 삭제해도 잔존하여 사용자 개입 없이 지속 실행되었고, 모바일 버전에서도 과도한 권한 요청 및 클립보드 엿보기 현상이 발견되어 사생활 침해 논란이 가중되었다. 연구에 따르면, 특히 뱅가드와 서드파티 플랫폼 페이스잇(FACEIT)의 안티 치트는 시스템 부팅부터 실행되고 하드웨어 ID 등 각종 시스템 식별정보와 모듈 목록을 지속적으로 수집·전송하는 등 루트킷적 성격이 두드러져 개인정보 침해 가능성이 가장 높게 평가되었다.

<표> 주요 안티 치트 솔루션의 개인정보 수집 범위

안티 치트	정보 수집 범위	주요 논란
뱅가드(Vanguard)	하드웨어 ID, 모듈 목록 시스템 식별정보	24시간 감시, 중국 유출 우려
mhyprot2.sys(원신)	시스템 정보, 백그라운드 감시	백도어 의혹, 강제 잔존
페이스잇 안티치트(FACEIT AC)	광범위한 시스템 스캔	루트킷 유사 행동
배틀아이(BattlEye)	게임 관련 프로세스 정보	-
이지 안티치트(EAC)	메모리 보호 최소 필요 정보	-

출처: PC Gamer, Chosun Biz, arXiv



커널 드라이버 오작동으로 인한 시스템 크래시와 성능 저하 문제 발생

운영체제의 핵심을 건드리는 안티 치트 프로그램은 시스템 안정성 측면에서도 논란을 불러일으켰다. 커널 드라이버의 오작동이나 타 소프트웨어와의 충돌은 곧장 블루스크린이나 성능 저하로 이어질 수 있기 때문이다. 예컨대 과거 많은 국내 게임에 탑재되었던 nProtect 게임가드는 사실상 루트킷처럼 동작하여 메모리를 광범위하게 훑고 디바이스 드라이버 동작까지 가로채는데, 이로 인해 정상 프로그램이나 드라이버까지 오동작하는 사례가 빈번했다. 게임가드 실행 시 주변기기 드라이버 설치 및 인식 불가, 게임 로딩 시 심한 렉 발생, 심지어 일반 프로그램의 오작동 등이 보고되어, 일부 이용자들은 컴퓨터를 포맷해야 할 정도의 문제를 겪었다는 증언도 있었다.

〈발로란트〉의 뱅가드 역시 초기에 일부 정당한 소프트웨어를 위협으로 오인하여 강제 종료시키거나, CPU 자원을 과다 점유해 PC 성능을 떨어뜨리는 부작용이 알려졌다. 특히 한국에서는 뱅가드가 PC방 관리 프로그램과 충돌하여 PC방에서 게임 실행 자체가 불가능해지는 일이 생겼고, 여러 PC방 업주들이 〈발로란트〉를 설치하지 않겠다는 극단적 선택을 할 정도로 논란이 되었다. 커널 수준 프로그램의 버그는 일반 애플리케이션 오류보다 치명적이어서, 2020년 뱅가드 도입 당시 일부 사용자의 PC에서 부팅 불가나 빈번한 시스템 크래시가 발생해 안티 치트 때문에 PC가 망가졌다는 불만이 나오기도 했다. 이러한 논란 및 불만을 불식시키고자 지난 3월 라이엇 게임즈는 ‘라이엇 뱅가드 에러코드 대응 및 설치 파일 제공 안내’ 공지를 게시하기도 하였다.

<그림> 라이엇 게임즈, 뱅가드 프로그램 에러 코드 대응 가이드라인 공개

라이엇 뱅가드 에러 코드 대응 및 설치 파일 제공 안내

2025/03/28 조회수 1036

안녕하세요, 라이엇 게임즈 프리미엄 PC방입니다.

PC방 환경에서 발생하는 주요 사례들과 대응 방법에 대해 안내드리고자 합니다.

라이엇 뱅가드는 라이엇 게임즈에서 개발한 게임 보안 솔루션으로서 부정행위를 방지하고 공정한 게임 환경을 유지하기 위해 게임을 설치할 때 자동으로 함께 설치됩니다. PC방 환경에서 자동 설치된 라이엇 뱅가드는 한국 지역에서 플레이하시는 분들을 위해 구동됩니다.

[에러코드 - VAN 57, VAN 59]

게임 로그인 시 해당 에러 코드가 발생하는 이유는 로그인을 시도하는 계정이 인증을 받는 도중 적합한 상태가 아닌 것으로 확인되어 접속이 거부되기 때문입니다.

대응 방법

출처: Riot Games 프리미엄 PC방



고권한 안티 치트 드라이버의 해커 침투 경로 악용 사례

강력한 안티 치트 프로그램이 오히려 악용되어 보안 취약점이 될 수 있다는 점도 간과할 수 없다. 공인된 드라이버의 높은 권한을 노려 해커들이 역으로 침투하는 BYOVD(취약 드라이버 악용) 수법이 그 예다. 실제로 2022년 보안업계는 <원신>의 안티 치트 드라이버 mhyprot2.sys가 랜섬웨어 공격자에 의해 악용된 사례를 밝혀냈다. 이 드라이버는 디지털 서명이 되어 윈도우에서 신뢰할 수 있는 커널 모듈로 인식되는데, 공격자는 시스템에 <원신>이 설치되어 있지 않아도 해당 드라이버를 삽입한 뒤 커널 모드에서 백신 프로세스를 강제 종료하고 관리자 권한을 획득해버렸다. 그 결과 기업망에 랜섬웨어를 손쉽게 배포하는 일이 발생했고, mhyprot2.sys 같은 게임용 안티 치트 드라이버가 악성 코드의 수단으로 변질될 수 있음이 증명되었다.

이처럼 치트 방지용 드라이버의 취약점은 해커에게 매력적인 표적이며, 일단 뚫리면 운영체제 보안이 무력화될 위험이 크다. 과거 게임가드에서도 권한 상승 취약점이 발견되어, 임의의 프로그램이 관리자 권한을 획득하는 문제가 보고된 바 있다. 또한 EAC, 배틀아이 등의 드라이버에서도 지속적으로 취약점이 보고되어 패치가 이루어지고 있는데, 이러한 정보가 공개되면 치트 개발자나 멀웨어 제작자가 이를 이용해 우회를 시도하기 때문에 항상 선제적 패치 경쟁이 벌어지고 있다. 더욱이 안티 치트 프로그램 자체가 자동 업데이트 기능을 갖고 있어, 만약 업데이트 서버나 서명 체계가 공격당할 경우 대규모 공급망 공격으로 악용될 가능성도 지적된다.

3. 한국 게임산업의 윤리적 안티 치트 가이드라인과 대응 방안

공정한 플레이 환경과 개인정보 보호의 균형을 위한 업계 표준 필요성

고도화된 치트에 대응하기 위해 강력한 안티 치트 기술 도입은 불가피하지만, 동시에 이용자 권리와 시스템 주권을 존중하고 부작용을 최소화하는 균형 감각이 요구된다. 공정한 플레이 환경과 개인정보 보호는 게임 서비스에서 모두 중요한 가치다. 이를 조화시키기 위해 첫째로 안티 치트의 필요 최소한 권한 원칙이 확립되어야 한다. 가령 반드시 커널 수준 접근이 필요한 e스포츠 FPS 게임의 경우에만 커널 드라이버를 쓰고, 그 외에는 가급적 유저 모드 안티 치트나 서버 측 판정 기법으로 대응하는 식의 선택적 적용이 바람직하다. 실제로 배틀아이나 EAC는 커널 드라이버를 사용하면서도 동작을 게임 실행 시로 제한하고 루트킷 유사행위를 최소화하여 프라이버시 침해 소지가 적은 편으로 평가받았다.

둘째로 이용자 통제권 보장이 중요하다. 게임 설치 및 최초 실행 시 안티 치트 모듈에 대한 명시적 고지와 동의 절차를 마련하고, 이용자가 원할 경우 게임 종료 후 해당 드라이버를 언로드하거나 게임 삭제 시 완전히 제거할 수 있어야 한다. 또한 투명한 데이터 수집 정책과 사용자 소통 강화를 통해 안티 치트에 대한 부정적 인식을 해소하려면 투명성과 소통이 핵심이다. 게임사들은 안티 치트 솔루션의 동작 방식과 수집하는 데이터 종류를 이용자에게 가능한 한 공개하고, 개인정보 처리방침에 이를 명확히 명시해야 한다.



국내 게임사의 글로벌 스탠더드 대응과 정부-업계 협력 체계 구축

한국 게임산업에서도 글로벌 추세에 맞춰 안티 치트 기술 고도화가 진행되고 있다. 과거에는 nProtect 게임가드나 사인코드(Xigncode)처럼 국내 솔루션이 주로 사용되었지만, 최근 <배틀그라운드>의 배틀아이 도입, <오버워치>의 워든(Warden), <로스트아크>의 EAC 적용 등 해외 검증된 기술을 채택하는 사례도 늘고 있다. 다만 국내 솔루션의 경우 앞서 살펴본 바와 같이 침해성 논란이 있었고, 글로벌 시장에서 부정적 평가를 얻는 경우도 있었다. 따라서 국내 게임사들은 안티 치트 도입 시 글로벌 스탠더드에 부합하는 윤리적 가이드라인을 수립하여 운영할 필요가 있다.

정부와 업계 차원에서는 최소 권한 원칙, 사용자 고지 및 동의, 개인정보 최소 수집·보존, 시스템 안정성 검증, 보안 취약점 대응, 이용자 권익 보호 등의 원칙을 마련해야 한다. 또한 국내 게임사들은 치트 대응에 대해 공동의 표준을 마련하고 정보 공유를 활성화해야 한다. 예컨대 안티 치트 모듈에 대한 외부 인증제를 도입하고, 주요 게임사들이 치팅 수법 및 대응법을 공유하는 정보공유분석센터를 운영하면 전체 산업의 대응 역량을 높일 수 있다. 아울러 마이크로소프트 등 OS 개발사와 협력하여, 윈도우 커널 보안을 해치지 않는 범위에서 안티 치트가 동작할 수 있는 공식 API 및 프레임워크 활용을 검토해볼 수 있다.

<참고문헌>

1. Activision Support, "RICOCHET Anti-Cheat: Call of Duty's Anti-Cheat Initiative", Activision Support, <https://support.activision.com/no/articles/ricochet-overview>
2. PC Gamer, "Genshin Impact's kernel-level anti-cheat no longer runs after you close the game", PC Gamer, <https://www.pcgamer.com/genshin-impacts-kernel-level-anti-cheat-no-longer-runs-after-you-close-the-game/>
3. arXiv, "If It Looks Like a Rootkit and Deceives Like a Rootkit: A Critical Examination of Kernel-Level Anti-Cheat Systems", arXiv, <https://arxiv.org/html/2408.00500v1>
4. Harvard Business School, "Valve using machine learning and deep learning to catch cheaters on CS:GO", Technology and Operations Management, <https://d3.harvard.edu/platform-rctom/submission/valve-using-machine-learning-and-deep-learning-to-catch-cheaters-on-csgo-794-words/>
5. SteamDB, "AnyBrain AntiCheat", SteamDB, <https://steamdb.info/tech/AntiCheat/AnyBrain/>
6. AnyBrain, "AI-Powered Anti-Cheat and Anti-Fraud Solutions for Gaming", AnyBrain, <https://anybrain.gg/faq>
7. Chosun Biz, "속보서비스", Chosun Biz, https://cbiz.chosun.com/svc/bulletin/bulletin_art.html?contid=2020101502498
8. Reddit, "What 20-30 hours of research has taught me about GameGuard and other Kernel Anticheats", Reddit r/Helldivers, https://www.reddit.com/r/Helldivers/comments/1axkn3j/what_2030_hours_of_research_has_taught_me_about/
9. Reddit, "Vanguard just went live and lol players are already claiming it's bricking PCs", Reddit r/Games, https://www.reddit.com/r/Games/comments/1cinngm/vanguard_just_went_live_and_lol_players_are/?t=ko
10. Nate News, "라이엇, '벵가드' 개선 지속...이용자 친화적으로 바꾼다", Nate News, <https://news.nate.com/view/20200629n14448>
11. Trend Micro, "Ransomware Actor Abuses Genshin Impact Anti-Cheat Driver to Kill Antivirus", Trend Micro Security News, https://www.trendmicro.com/en_us/research/22/h/ransomware-actor-abuses-genshin-impact-anti-cheat-driver-to-kill-antivirus.html
12. Game Meca, "발로란트 유저 괴롭히는 벵가드, 라이엇 입장은", Game Meca, <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1630789>
13. Vocal Media, "The Ethics of Game Cheating and Hacking", Vocal Media Gamers, <https://vocal.media/gamers/the-ethics-of-game-cheating-and-hacking>

SECTION 03

글로벌 이머징 마켓



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND





[글로벌 이머징 마켓] 사우디 게임시장 현황

집필: EC21R&C 김형석 책임연구원

1. 사우디 게임시장 급성장의 배경

Vision 2030 핵심 축으로 게임·e스포츠 산업 육성

사우디아라비아는 2025년 현재 전 세계에서 가장 주목받는 게임 강국 중 하나로 급부상하고 있다. 이러한 성장의 배경에는 무함마드 빈 살만 왕세자가 주도하는 Vision 2030 프로젝트가 있다. 사우디 정부는 석유 중심 경제에서 첨단 디지털 콘텐츠 산업으로의 경제 다각화를 추진하며, 게임·e스포츠 분야를 13대 전략산업 중 하나로 지정했다. 2021년 발표된 국가 게임·e스포츠 전략은 2030년까지 게임·e스포츠 분야에 약 380억 달러(약 50조 원)를 투입하여 사우디를 글로벌 게임 허브로 만드는 것을 목표로 제시했다. 이는 단순한 산업 육성을 넘어, 왕세자 본인이 열렬한 게이머(특히 <리그 오브 레전드> 애호가)일 정도로 국가 최고 지도층의 강력한 의지가 반영된 전략이다.

사우디의 게임산업 육성 전략은 구체적인 수치 목표를 동반한다. 2030년까지 39,000개의 신규 일자리를 창출하고, 게임산업의 GDP 기여액을 133억 달러 수준으로 끌어올린다는 계획이다. 또한 자국에서 30개의 게임 타이틀을 직접 개발하여 국내 게임콘텐츠 제작 역량을 키우는 데 주력하고 있다. 정부는 통신·정보기술부와 영상미디어청을 통해 게임 라이선스 발급 및 콘텐츠 등급분류를 체계화하고 절차를 간소화했으며, 대학과 전문기관에 게임개발 관련 학과와 과정을 신설하여 현지 인력 양성을 독려하고 있다. 아울러 사우디는 2024년 첫 e스포츠 월드컵(EWC)을 리야드에서 개최하여 총상금 6천만 달러(약 830억 원)라는 역대 최고 규모 상금을 내걸었고, 2025년 대회는 총상금 7천만 달러, 25개 종목으로 확대하며 세계 최대 e스포츠 이벤트로 자리매김했다.

<표> Vision 2030 게임산업 육성 전략 주요 목표

구분	세부 목표	수치/내용
투자 규모	총 투자액	380억 달러 (약 50조 원)
경제 목표	GDP 기여액 달성	133억 달러
고용 창출	신규 일자리 창출	39,000개
콘텐츠 개발	자체 게임 타이틀 개발	30개
산업 지정	전략산업 위상	13대 전략산업 중 하나
시장 목표	2030년 시장 규모 전망	70억 달러

출처: Arab News, Los Angeles Times, Bird & Bird

새비 게임즈 그룹 중심 공격적 M&A 및 지분 투자

사우디 정부 산하의 막강한 국부펀드(PIF, Public Investment Fund)는 게임산업 투자를 전담하기 위해 2022년 자본금 378억 달러 규모의 전액 출자회사인 새비 게임즈 그룹(Savvy Games Group)을 설립했다. 새비 게임즈 그룹은 출범 직후부터 글로벌 게임산업의 핵심 기업들을 대상으로 공격적인 인수합병과 지분 투자를 단행했다. 대표적으로 2022년에는 독일의 e스포츠 대회 운영사 ESL 게이밍(ESL Gaming)과 영국의 e스포츠 플랫폼 페이스잇(FACEIT)을 전격 인수하여 세계 e스포츠 토너먼트 운영권을 확보했다. 2023년에는 미국 모바일게임사 스코플리(Scopely)를 무려 49억 달러(약 6.5조 원)에 인수하며 게임업계에 큰 파장을 일으켰다. 이러한 대규모 인수는 사우디가 단순히 자국 시장만이 아니라 글로벌 게임산업 전체의 영향력을 확대하려는 전략의 일환이다.

새비 게임즈 그룹의 투자는 인수에만 그치지 않는다. 국부펀드는 2020년대 들어 일본 닌텐도와 캡콤, 미국 일렉트로닉아츠(EA), 액티비전블리자드, 테이크투, 한국 넥슨, 엔씨소프트 등 글로벌 주요 게임 개발사들에 5~10% 안팎의 지분 투자를 단행하여 주요 주주로 이름을 올렸다. 특히 한국 게임업계에서는 2023년 4월 사우디 국부펀드가 엔씨소프트 지분 9.26%를 보유하게 된 것이 큰 이슈가 되었으며, 넥슨에도 상당한 지분을 확보했다. 이러한 광범위한 포트폴리오 투자를 통해 사우디는 게임개발, 퍼블리싱, e스포츠 운영에 이르는 전방위적인 영향력을 전 세계에 확대하고 있다. 아울러 사우디는 자국 내 게임 개발 스튜디오를 설립하고 해외 인디게임팀을 유치하는 한편, 리야드에서 게이머즈8(Gamers8)과 같은 국제 게임행사를 매년 개최하여 게임 문화 확산에도 투자하고 있다.

<표> 새비 게임즈 그룹 및 사우디 국부펀드 주요 투자·인수 현황

투자 유형	기업명	국가	투자 내용	시기
인수(M&A)	ESL 게이밍 (ESL Gaming)	독일	e스포츠 대회 운영사 전격 인수	2022년
	페이스잇 (FACEIT)	영국	e스포츠 플랫폼 인수	2022년
	스코플리 (Scopely)	미국	모바일게임사 49억 달러(약 6.5조 원) 인수	2023년
지분 투자	닌텐도 (Nintendo)	일본	5~10% 지분 확보	2020년대 초
	일렉트로닉아츠 (EA)	미국	5~10% 지분 확보	2020년대 초
	액티비전블리자드 (Activision Blizzard)	미국	5~10% 지분 확보	2020년대 초
	넥슨 (Nexon)	한국	지분 확보 (주요 주주)	2020년대 초
	엔씨소프트 (NCsoft)	한국	9.26% 지분 확보	2023년 4월

출처: Arab News

2. 사우디 게임시장의 폭발적 성장과 현지화 요구사항

중동 최대 시장 부상, 2030년 70억 달러 전망

사우디아라비아의 게임시장은 중동 최대이자 가장 빠르게 성장하는 시장으로 손꼽힌다. 2024년 사우디 게임시장 규모는 약 11.9억 달러(약 1조 5천억 원)의 매출을 기록하여 중동·북아프리카(MENA) 지역 전체 게임 매출의 20%를 차지하며 1위를 차지했다. 같은 해 사우디의 게이머 수는 약 2,581만 명으로 추산되어, 인구 대비 게이머 비율이 70% 이상에 달한다. 이는 전체 국민의 약 3분의 2에 해당하는 2천만~2천5백만 명 이상이 게이머로 확인될 만큼 압도적으로 높은 수치다. 평균 연령 35세 미만이 대부분인 젊은 인구 구조와 높은 인터넷 보급률, 무더운 기후로 인한 실내 활동 선호 등이 맞물려 게임이 국민적 여가로 자리잡았기 때문이다. 사우디 정부 발표에 따르면 국민의 67~89%가 게임을 즐기고, 사우디 여성의 48%도 스스로 게이머라고 할 정도로 참여층이 폭넓다.

이러한 폭넓은 이용자층의 지출 증가와 인프라 개선에 힘입어 사우디 게임시장의 가치는 2030년에는 70억 달러를 넘어설 것으로 전망된다. 중동 전체로 봐도 게임시장은 2022년 71억 달러에서 2025년 100억 달러(약 13조 원) 규모로 확대될 전망이며, 그 성장의 견인차가 바로 사우디다. 특히 e스포츠 부문에서의 약진이 두드러진다. 사우디는 2018년 e스포츠 연맹(SEF, Saudi Esports Federation)을 출범시키고 각종 리그와 대회를 유치하며 중동 e스포츠 생태계를 선도해왔다. 수도 인근에 건설 중인 미래형 도시 키디아(Qiddiya)에는 50만㎡ 규모의 게임·e스포츠 지구가 조성되어 향후 다수의 경기장과 팀·기업 사무실을 유치하고 EWC의 상설 개최지로 활용될 계획이다. 또한 네옴(NEOM) 등 신도시들도 게임 개발 스튜디오, 모션캡처 스튜디오 등 최첨단 게임 제작 시설과 VR/AR 엔터테인먼트 요소를 도시 설계에 통합하여, 사우디를 게임 제작부터 대회 운영까지 아우르는 종합 허브로 만들려는 야심을 보이고 있다.

<그림> 사우디의 미래도시 '키디아' 중 이스포츠 지구 상상도



출처: Qiddiya

아랍 문화 반영과 이슬람 율법 기반 콘텐츠 심의

사우디아라비아 게임시장에는 현지 문화와 종교적 가치를 중시하는 특수성이 존재한다. 중동 지역 게이머들은 자신들의 언어와 문화를 제대로 반영한 콘텐츠에 대한 요구가 매우 높다. 사우디 e스포츠 연맹 조사에 따르면 전체 걸프협력회의(GCC) 게이머의 75%가 게임 속에서 아랍 문화를 제대로 묘사하는 것을 중요하게 여기며, 41%는 아랍어 현지화가 된 게임만 즐긴다고 응답했다. 이는 게임 현지화가 단순한 언어 번역을 넘어 문화적 맥락과 정서를 반영한 스토리와 캐릭터 구현까지 포함해야 한다는 의미다. 실제로 사우디 게이머들은 중동을 배경으로 하거나 이슬람권의 정서를 담은 게임에 큰 호응을 보이고 있다. 예를 들어 2024년 독일 게임스컴에 출품된 사우디 인디 게임 <아주마 이스케이프(AZOOMA Escape)>는 사우디의 다세대 대가족 문화를 코믹하게 풀어낸 잠입 액션 게임으로 주목받았으며, 개발자는 사우디의 가족문화에서 아이디어를 얻어 현지 공감을 끌어냈다고 밝혔다.

또 다른 문화적 고려사항은 종교적 규범에 부합하는 콘텐츠 검열과 조정이다. 사우디는 이슬람 율법을 국정의 기초로 삼는 보수적인 문화 규범이 존재하기 때문에, 게임 내용 중 이러한 규범에 어긋나는 요소가 있을 경우 출시가 제한되거나 수정이 요구된다. 사우디 영상미디어청(GCAM)은 자체적인 게임 심의 등급제를 운영하면서 서구권의 PEGI나 ESRB와는 다른 현지 기준을 적용하고 있다. 과도한 폭력, 선정성, 도박 요소, 그리고 이슬람 교리에 반하는 소재 등은 엄격히 금지시되어, 해외 게임들도 사우디에 출시할 때는 일부 콘텐츠를 수정하거나 검열한 버전을 내놓는 경우가 많다. 예컨대 무함마드 예언자의 묘사, 동성애나 마약 관련 표현, 노골적인 성적 표현 등은 이슬람 문화권에서 용납되지 않는 요소로 분류되어 있어 게임 내 포함 시 현지 출시가 불가능하다. 이런 이유로 글로벌 게임 퍼블리셔들은 중동 출시를 염두에 둘 때 초기 개발 단계부터 문화적 민감 요소를 검토하거나, 출시 전에 현지 당국과의 협의 및 승인 절차를 거치는 등 각별한 주의를 기울이고 있다.

<표> 사우디 게임시장 문화적 요구사항 및 콘텐츠 규제

항목	주요 내용	게이머 선호도/규제 기준	대응 방안
아랍 문화 묘사	게임 내 아랍 문화의 긍정적·정확한 표현	GCC 게이머 75%가 중요하게 인식	현지 문화 기반 스토리, 캐릭터, 배경 구현
아랍어 현지화	UI, 자막, 음성의 고품질 아랍어 지원	게이머 41%가 아랍어 게임만 플레이	표준 아랍어 및 주요 방언 자막·더빙 제공
폭력성 제한	과도한 폭력·잔혹 표현 규제	GCAM 심의 기준 (서구 기준과 상이)	폭력 수위 조정 또는 별도 버전 제작
선정성 제한	노골적 성적 표현, 동성애 묘사 금지	이슬람 율법 기반 엄격한 심의	해당 콘텐츠 삭제 또는 수정 필수
도박 요소 제한	도박 관련 게임 메커니즘 규제	이슬람 교리상 도박 금지	루트박스 등 확률형 아이템 조정
종교적 민감 요소	예언자 묘사, 마약 등 이슬람 교리 위배 내용	출시 불가 또는 사전 검열 필수	개발 단계부터 문화 자문 및 검토
현지 이벤트	라마단, 이슬람 명절 맞춤 이벤트	문화적 공감대 형성 마케팅 효과	특별 스킨, 이벤트 등 현지화 콘텐츠 제공
승인 절차	출시 전 GCAM 심의 및 승인	법적 요구사항 (출시 필수 조건)	현지 당국과 사전 협의, 승인 절차 준수

출처: Bird & Bird, Hammad & Al-Mehdar Law Firm

크래프톤 <PUBG>, 현지화와 e스포츠 연계로 시장 안착

한국 게임사들의 작품 중 사우디아라비아에서 두드러진 성공을 거둔 사례로는 크래프톤의 <PUBG: 배틀그라운드>(이하 <PUBG>) 시리즈를 들 수 있다. <PUBG>는 PC와 콘솔용 원작뿐 아니라 텐센트가 공동개발한 모바일 버전(<PUBG 모바일>)까지 전 세계적 히트를 친 작품으로, 중동 지역에서도 폭넓은 팬층을 확보하고 있다. 사우디 게이머들의 취향을 보면 남성 유저층 사이에서 <PUBG>와 같은 FPS/TPS 슈팅 게임 선호도가 매우 높아, 배틀로얄 장르의 긴장감과 경쟁 요소가 현지에서 큰 인기를 끈 요인으로 분석된다. 실제 설문 조사에 따르면 사우디 남성 게이머 다수가 즐기는 게임으로 <PUBG>가 손꼽히며, <포트나이트(Fortnite)>가 여성·영유아층까지 넓게 인기인 것과 대조적으로 <PUBG>는 주로 10~30대 남성 코어 게이머들이 열광하는 타이틀이다. 현지 이용자들의 선호 장르에 부합하는 게임성을 갖춘 점이 <PUBG> 성공의 첫 번째 요인이라 할 수 있다.

둘째로, 철저한 현지화와 접근성 확대 전략이 주효했다. <PUBG 모바일>은 비교적 이른 시기에 아랍어 현지화 UI와 자막·음성을 도입하여 언어 장벽을 제거했다. 또 중동 지역 전용 서버를 운영하여 안정적인 접속 환경을 제공함으로써 수백만 명의 현지 플레이어가 불편 없이 게임을 즐길 수 있게 했다. 더불어 게임 내에서 현지 문화 이벤트를 여는 등 사우디 이용자와의 소통에도 신경을 썼다. 예컨대 라마단 기간 특별 이벤트나 중동 한정 아이템 스킨을 출시하는 등 문화적 친밀감을 높이는 콘텐츠로 이용자 충성도를 끌어올렸다.

셋째로, 현지 e스포츠 생태계와의 연계 및 투자가 큰 성과를 냈다. 크래프톤과 <PUBG> 개발·운영진은 사우디 e스포츠 연맹(SEF)과 긴밀히 협력하여, <PUBG> 모바일 e스포츠 리그를 사우디 공식 리그 체계에 편입시켰다. 2025년 4월 <PUBG 모바일>과 SEF는 양해각서(MOU)를 체결하여 사우디 <PUBG 모바일> 국가대표 선발전(PMNC)을 공식 e스포츠 리그인 Saudi eLeague에 통합시키고, 이 대회 우승팀이 곧바로 세계 대회인 <PUBG 모바일> 월드컵(PMWC)에 출전하도록 연결했다.

해당 파트너십으로 사우디 현지에서 <PUBG> 참여가 폭발적으로 증가하여, 국내 예선전에 역대 최대 규모의 플레이어들이 등록하는 기록을 세웠다. 2024년 리야드 e스포츠 월드컵에서는 <PUBG>가 공식 종목으로 채택되어 전 세계 24개 팀이 경쟁했으며, 2025년 대회에서도 배틀그라운드 부문 경기가 열려 총상금 200만 달러(약 27억 원)가 걸린 세계대회가 진행되는 등 <PUBG>는 사우디 e스포츠 이벤트의 주요 타이틀로 자리매김했다.

3. 한국 게임산업의 중동 시장 진출 전략과 시사점

사우디를 중동 4억 인구 시장 진출의 교두보로 활용

사우디아라비아는 한국 게임업계에게 중동 시장 진출의 교두보로서 막대한 전략적 가치를 지닌다. 사우디 게임시장은 중동 최대 규모일 뿐만 아니라, 정부 주도의 개방 정책으로 해외 기업에 매우 우호적인 환경을 조성하고 있다. 실제로 2023년 사우디 e스포츠 연맹 파이살 빈 반다르 회장(왕자)이 방한하여 넥슨, 엔씨소프트, 넷마블, 크래프톤, 스마일게이트 등 한국 주요 게임사 경영진들과 회동을 갖고 협력 방안을 논의했는데, 이는 사우디가 한국 게임에 높은 관심을 가지고 적극적으로 사업 기회를 제공하고 있음을 보여준다. 또한 사우디 투자부는 일찍이 한국 게임 개발사 시프트업과 양해각서(MOU)를 체결하는 등, 한국 콘텐츠와 파트너십을 맺으려는 움직임도 활발하다. 이러한 정부 차원의 확대와 투자유치 의지는 한국 게임사들이 사우디에 진출할 경우 다양한 인센티브로 돌아올 수 있다. 실제로 사우디는 외국 게임사가 현지에 지사나 스튜디오를 설립하면 법인세 감면, 신속한 심의절차, 사업 허가 지원 등의 혜택을 제공하고 있으며, 현지 기업·기관과의 합작 투자를 추천하여 안착을 도와주는 시스템을 갖추고 있다.

사우디를 거점으로 삼으면 중동·북아프리카(MENA) 4억 인구 시장을 단계적으로 공략하기가 수월하다. 문화적으로 걸프 지역은 사우디를 선도국으로 여기는 경향이 있어, 사우디에서 성공한 게임은 이웃국(UAE, 쿠웨이트, 카타르 등)에서도 큰 관심을 받는다. 언어적으로도 사우디에서 구축한 아랍어 현지화는 중동 전역에 응용 가능하여 범아랍권 서비스를 통일성 있게 제공할 수 있다. 게다가 리야드에서 열리는 e스포츠 월드컵이나 각종 게임행사는 주변국 게이머들과 팬들도 집결하므로, 사우디에서의 홍보 효과가 지역 전체로 파급되는 장점이 있다. 현재 빠르게 성장 중인 중동 게임시장은 2025년 100억 달러, 2030년에는 그 이상으로 커질 것으로 예상되는데, 사우디 시장을 선점하는 기업이 중동 전체 주도권을 잡을 가능성이 높다. 요컨대 사우디는 단순한 단일 시장이 아니라, 중동 전역을 공략하기 위한 전략적 거점이자 한국 게임산업의 새로운 성장 동력이 될 수 있는 핵심 시장이다.

철저한 문화 현지화와 현지 파트너십 구축 필수

한국 게임의 사우디 진출에 있어 가장 중요한 것은 현지 문화 및 규제 준수다. 게임 콘텐츠의 할랄화(Halal), 즉 이슬람 문화에 어긋나지 않는 콘텐츠 제작과 검열 대응이 필수적이다. 사전에 현지 법규와 금지 요소를 면밀히 검토하고 필요하다면 별도 버전 제작이나 콘텐츠 수정 작업을 해야 한다. 또한 철저한 언어 현지화와 고객지원 준비도 필요하다. 게임 내 모든 텍스트와 음성은 품질 높은 아랍어로 제공하고, 업데이트 소식이나 공지는 현지 언어로 동시에 발표해야 한다. 아울러 현지 유저들과 실시간으로 소통할 수 있는 SNS 운영, 고객센터 구축도 중요하다. 크래프톤의 배틀그라운드 사례가 보여주듯, 라마단이나 이슬람 명절에 맞춘 특별 이벤트, 현지 유저들과 소통하는 아랍어 SNS 운영 등을 통해 문화적 공감대를 형성하는 마케팅 전략이 효과를 발휘한다.

현지 파트너 및 유통망 확보도 필수 전략이다. 중동 지역에 정통한 퍼블리셔나 플랫폼 사업자와 제휴하면 문화적 차이를 극복하고 마케팅 채널을 효율적으로 활용할 수 있다. 예를 들어, 현지 대형 통신사나 미디어와 협업해 게임 프로모션을 전개하거나, 사우디의 대형 쇼핑몰·카페 등 오프라인 공간에서 현지 이벤트를 여는 식의 전략도 고려할 만하다. 또한 현지 법인 설립 또는 지사 운영을 통해 장기적인 신뢰 구축을 꾀해야 한다. 사우디에 직접 지사를 세우면 세제 혜택 외에도 정부 프로젝트 참여 기회가 늘어나고, 현지 인재를 채용함으로써 팀 내 문화적 이해도를 높일 수 있다. 특히 정부가 추진하는 인큐베이터나 공동 개발 사업에 참가하면 재정 지원과 함께 정부 인맥 형성에도 도움이 되어 이후 사업을 확장하는 데 유리하다.

끝으로, 사우디 정부와의 협력관계 구축이 전략적으로 중요하다. 한국 게임사 수뇌부와 사우디 측 고위인사 회동이 이루어졌고, 이는 향후 공동 투자나 합작 법인 설립으로도 이어질 수 있다. 사우디는 한국 게임사 자본 투자를 통해 이해관계를 맺고 있는 만큼, 이를 기반으로 새로운 사업 모델(사우디 자본으로 개발하는 한·사 합작 게임, 혹은 사우디 현지 IP를 활용한 게임 등)을 모색할 여지도 있다. 한국 게임업계는 이러한 제안을 긍정적으로 검토하여 사우디 시장에 깊숙이 뿌리내리는 전략을 세울 수 있다.

<참고문헌>

1. Arab News, "Saudi Arabia captures 20% of MENA gaming revenues: Savvy report", <https://www.arabnews.com/node/2613296/business-economy>
2. Bird & Bird, "Control, Alt, Expand The Rise and Rise of Esports in the GCC", <https://www.twobirds.com/en/insights/2025/saudi-arabia/control.-alt.-expand-the-rise-and-rise-of-esports-in-the-gcc>
3. Los Angeles Times, "From fatwas to 'Fortnite': Saudi Arabia's \$38-billion play to rule esports", <https://www.latimes.com/world-nation/story/2025-06-09/saudi-arabia-esports>
4. Hammad & Al-Mehdar Law Firm, "The Rise of the Gaming Industry in Saudi Arabia: Opportunities and Regulations", <https://hmco.com.sa/the-rise-of-the-gaming-industry-in-saudi-arabia-opportunities-and-regulations/>
5. Campaign Middle East, "5 top gaming trends driving UAE and Saudi Arabia: PLG, Ipsos report", <https://campaignme.com/5-top-gaming-trends-driving-uae-and-saudi-arabia-plg-ipsos-report/>
6. Arab News, "Saudi Esports Federation, PUBG MOBILE unite to forge new era for Kingdom's esports scene", <https://www.arabnews.com/node/2599025/e-sport>

GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



SECTION 04

글로벌 게임 캘린더





[글로벌 게임 캘린더]

한눈에 보는 2025년 게임쇼 일정

<표> 2025년 국내외 게임 관련 행사 리스트

개최월	구분	행사명	일정 (현지 기준)	장소
1월	해외	Global Game Jam 2025	1. 20. ~ 1. 26.	온라인
	해외	Taipei Game Show 2025	1. 23. ~ 1. 26.	대만 타이베이
2월	국내	일러스타 페스 6	2. 8. ~ 2. 9.	일산 킨텍스
3월	해외	Tokyo Indie Games Summit 2025	3. 8. ~ 3. 9.	일본 도쿄
	해외	GDC 2025	3. 17. ~ 3. 21.	미국 샌프란시스코
	해외	Pocket Gamer Connects San Francisco 2025	3. 17. ~ 3. 18.	미국 샌프란시스코
4월	해외	London Games Festival 2025	4. 2. ~ 4. 13.	영국 런던
	해외	INDIE Live Expo	4. 13.	온라인
	국내	유나이티드 서울 2025	4. 15.	서울 코엑스
5월	국내	일러스타 페스 7	5. 3. ~ 5. 4.	일산 킨텍스
	해외	PAX EAST 2025	5. 8. ~ 5. 11.	미국 보스턴
	국내	2025 플레이엑스포	5. 22. ~ 5. 25.	일산 킨텍스
6월	국내	넥스 개발자 콘퍼런스 (NDC 2025)	6. 24. ~ 6. 26.	온라인 · 판교 넥스 사옥
	해외	Summer Game Fest	6월	온라인
7월	해외	비트서밋 2025	7. 19. ~ 7. 21.	일본 교토

<표> 2025년 국내외 게임 관련 행사 리스트(이어서)

개최월	구분	행사명	일정 (현지 기준)	장소
8월	해외	ChinaJoy 2025	8. 1. ~ 8. 4.	중국 상하이
	국내	2025 부산인디카넥트페스티벌 (BIC)	8. 15. ~ 8. 17.	부산 벅스코
	해외	Gamescom 2025	8. 20. ~ 8. 24.	독일 쾰른
	국내	2025 광주 에이스페어	8. 28. ~ 8. 31.	광주 김대중컨벤션센터
	해외	PAX WEST 2025	8. 29. ~ 9. 1.	미국 시애틀
9월	해외	TOKYO GAME SHOW 2025	9. 25. ~ 9. 28.	일본 도쿄
	국내	2025 대구콘텐츠페어	9. 26. ~ 9. 27.	대구 엑스코
10월	해외	Gamescom ASIA 2025	10. 30. ~ 11. 2.	싱가포르
11월	해외	PAX UNPLUGGED 2025	11. 21. ~ 11. 23.	미국 필라델피아
	국내	2025 지스타 (G-STAR)	11. 13. ~ 11. 16	부산 벅스코



[리뷰]

2025 게임스컴

집필: EC21R&C 김종우 선임연구원

1. 역대 최대 규모로 개최된 2025 게임스컴

1,500개사 참가, 72개국, 23만 3천㎡ 전시면적으로 역대 최대 기록 경신

게임스컴 2025는 2025년 8월 20일부터 24일까지 5일간 독일 쾰른메세 전관에서 개최되었다. 주최 측 발표에 따르면 참가 기업 수는 처음으로 1,500개사를 돌파하며 역대 최대 기록을 세웠고, 참가 국가는 72개국, 전시면적은 23만 3천㎡로 확대되었다. 행사 표어는 'The Heart of Gaming'이었으며, 현장에는 30만 명 이상의 관람객이 몰렸다. 스팀(Steam)의 게임스컴 특설 페이지에는 수백 종의 타이틀이 전시·소개되며 현장의 볼거리와 체험 밀도를 높였다. 이러한 규모는 게임스컴이 명실상부한 세계 최대 게임 전시회로 자리매김했음을 보여준다.

코로나19 팬데믹 이후 게임스컴은 온·오프라인 병행 방식을 운영해왔으나, 2025년에는 완전한 오프라인 체제로 전환했다. 이는 게임 팬들의 오프라인 행사에 대한 갈증과 열정을 단적으로 보여주는 결과였다. 또한 현장과 스트리밍을 결합한 하이브리드 운영을 강화하여, 8월 19일 저녁에는 오프닝 나이트 라이브(Opening Night Live; ONL)가 쾰른메세 1홀의 5,000석 규모 무대에서 열려 대형 신작과 업데이트를 공개했다. 이러한 연출은 현장감과 몰입감을 극대화하는 동시에, 전 세계 게임 팬들이 동시에 새로운 게임 소식을 접할 수 있는 기회를 제공했다.

<그림> 게임스컴 개최지 쾰른메세 입구 전경



출처: 자체 현장조사 자료

B2C와 B2B 공간 분리·연계 동선 설계로 체험과 비즈니스 상담 동시 소화

게임스컴 2025는 현장과 스트리밍을 결합한 하이브리드 운영을 한층 강화했다. 특히 엔터테인먼트 중심의 B2C 공간과 비즈니스 중심의 B2B 공간을 명확히 분리하면서도, 두 영역을 자연스럽게 연계하는 동선 설계로 관람객과 비즈니스 참가자 모두의 만족도를 높였다. 일반 관람객들은 최신 게임을 직접 체험하고 코스프레 등 팬 문화를 즐기는 동시에, 업계 종사자들은 별도 공간에서 미팅과 상담을 진행할 수 있었다. 이러한 구조는 대규모 게임 전시회가 단순 체험의 장을 넘어 실질적인 비즈니스 교류의 플랫폼으로 기능할 수 있음을 증명했다.

세부 섹션 구성도 눈에 띄게 정교해졌다. 인디게임존, VR/AR/XR 체험존, e스포츠 무대, 하드웨어 전시, 스트리밍 플랫폼, 보드게임, 레트로·가족존 등이 촘촘하게 배치되어 다양한 관람객 취향을 충족시켰다. 특히 홀 5를 굿즈와 머천다이즈 전용 구역으로 구성해 팬들의 쇼핑 수요를 집중적으로 흡수하는 한편, 각 홀마다 특색있는 콘텐츠를 배치해 전시장 전체를 탐험하는 재미를 더했다. 이처럼 게임스컴은 단일 장르나 플랫폼에 국한되지 않고, 게임 문화 전반을 아우르는 종합 축제로 진화하고 있었다.

콘진원은 한국 공동관(KOREA PAVILION)을 B2B와 B2C에 동시 구성하는 전략을 펼쳤다. B2B 공간은 홀 3에, B2C 공간은 홀 10에 배치되어 인디게임 중심 타이틀을 서구권 관람객에게 직접 시연하고 홍보하는 구조였다. 이러한 이원화 전략은 비즈니스 미팅과 일반 관람객 유치를 동시에 달성하고자 함이다. 또한 한국 인디게임 개발자들이 유럽 퍼블리셔 및 투자자들과 직접 접촉할 수 있는 기회를 제공함과 동시에, 독일과 유럽 게이머들에게 한국 게임의 독창성을 알릴 수 있는 창구 역할을 했다.

<그림> 게임스컴 현장 콘텐츠 이미지



출처: 자체 현장조사 자료



2. 참여 경험 중심 부스 전략의 진화

세가, 단일 타이틀 집중 홍보로 메시지 선명도 극대화

세가는 홀 7에 <소닉 레이싱 크로스월즈(Sonic Racing CrossWorlds)> 단일 타이틀에 집중한 초대형 부스를 마련했다. 가운데 원형 관람 공간과 대형 스크린, 양측 포토존, 약 40석의 플레이 좌석을 배치해 체험과 관람의 리듬감을 조화시켰다. 대형 스크린 전면의 원형 소파는 관람객의 체류를 유도했고, 대기열을 관람 공간과 직접 플레이 체험 공간으로 분리해 동선의 몰입감과 현장감을 유지했다. 세가 측 마케팅 파트너인 길로틴 에이전시(Guillotine Agency)의 제이크 볼코프스키(Jake Bulkowski)는 “9월 25일 출시 예정인 소닉 레이싱 크로스월즈를 독일 시장에 강하게 각인시키는 것이 목표”라며 “프랑스가 JRPG의 최대 시장이라면, 독일은 확장 잠재력이 큰 성장 시장”이라고 밝혔다.

세가의 전략적 선택은 작년과의 비교에서 더욱 명확해진다. 작년에는 동일한 크기의 공간에서 세 가지 타이틀을 동시에 홍보했지만, 올해는 단일 게임에 모든 역량을 집중했다. 이러한 변화는 메시지 선명도를 극대화하고 부스의 스케일감을 강하게 체감시키는 효과를 냈다. 현장에서 몇 시간씩 대기하는 관람객들이 끊이지 않았으며, 게임 디자이너 이이즈카 타카시(飯塚隆)의 사인회는 팬들의 뜨거운 호응을 얻었다. 세가는 8년 연속 게임스컴에 참가하며 축적한 노하우를 바탕으로, 대기 시간조차도 대형 스크린과 포토존, 중계 음성을 통해 ‘기다리며 즐기는’ 경험으로 설계했다는 평가를 받았다.

<그림> 세가 부스 현장 이미지



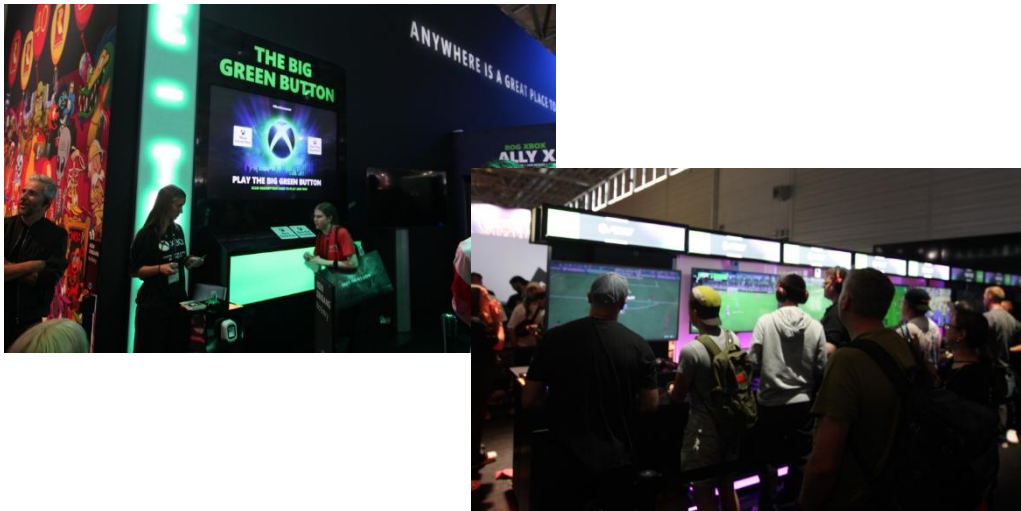
출처: 자체 현장조사 자료

엑스박스 ‘그린 버튼’ 디지털 패스포트 퀘스트로 미션형 동선 구축

엑스박스는 홀 7 북쪽 입구 인접 지역과 일부 다른 홀을 연계한 분산형 초대형 부스를 운영했다. 핵심은 일명 ‘더 빅 그린 버튼(The Big Green Button)’으로 불린 디지털 패스포트 퀘스트였다. 관람객이 부스 내 QR 코드를 스캔해 디지털 여권을 활성화하면, 다섯 개 스테이션을 순환하며 스탬프 코드를 수집하고, 모두 모아 돌아오면 경품 추첨 자격이 주어지는 방식이다. 경품은 지포스 RTX 50 시리즈 GPU, 지포스 나우 얼티메이트 6개월 이용권 등으로 공지되어 대기열이 상시 유지될 정도의 현장감을 만들었다. 엑스박스 부스 운영 관계자는 “하루 한 게임당 평균 150명, 전체 10여 개 스테이션 합계 1,500명 수준의 체점 수요가 발생한다”며 “게임 자체의 흡입력에 더해 미션형 동선이 몰입감을 끌어올린다”고 설명했다.

엑스박스의 미션형 체험 전략은 관람객을 능동적 참여자로 전환시키는 효과를 냈다. 올해는 공간을 세 구역으로 나눠 전시장 곳곳에 배치해 관람객이 자연스럽게 이동하며 미션을 해결하게 했다. <그라운드드 2(Grounded 2)>, <인디애나 존스 운트 데어 그로서 크라이스(Indiana Jones und der Grosse Kreis)>, <디 아우터 월즈 2(The Outer Worlds 2)>가 특히 긴 대기열을 형성했다. 또한 타투 체험 코너를 운영해 참가객의 관심을 끌었으며, 다수의 참가객이 줄을 서서 페이크 타투 시술을 받는 모습이 포착되었다. 이러한 다층적 체험 요소는 엑스박스 부스를 단순한 게임 시연 공간이 아닌 종합 엔터테인먼트 공간으로 만들었다.

<그림> 엑스박스 부스 현장 이미지



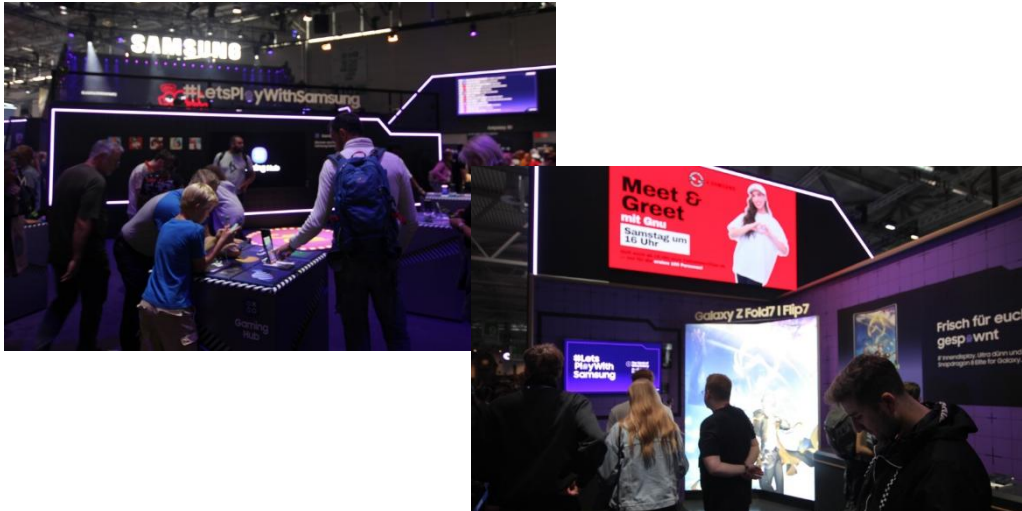
출처: 자체 현장조사 자료

삼성, 독일 인플루언서 그누(Gnu) 및앤그리트로 팬덤 폭발적 유입

삼성은 게임 파트너들과의 협업 존과 갤럭시 Z 폴드 7(Galaxy Z Fold 7), 플립 7(Flip 7) 체험존을 연동해 '게임 플레이-팟캐스트쇼 관람-모바일 체험'으로 이어지는 유연한 동선을 설계했다. 핵심은 독일의 인기 게임 인플루언서 그누(Gnu, 본명 Jasmin Gnu)를 초청한 및앤그리트(Meet & Greet) 이벤트였다. 그누는 유튜브 'Gnu' 채널 구독자 약 148만 명, 트위치 팔로워 약 77만 명을 보유한 독일 대표 게임 크리에이터로, 독일 여성 유튜버 최초 100만 구독을 달성한 인물이다. 사전신청 150명을 대상으로 티셔츠 사인과 프리허그를 진행한 이 이벤트는 부스의 현장감을 폭발적으로 끌어올렸다. 한 참관객은 딸이 그누를 보기 위해 원래 계획했던 네덜란드 여행을 취소하고 게임스컴을 찾았다고 밝히기도 했다.

삼성 부스 운영 관계자는 "삼성의 게임스컴 참가 목적은 일관되게 스마트폰 경험 확장이며, 인플루언서 초청을 콘텐츠 허브로 삼아 체험 전환을 극대화했다"고 설명했다. 대기행렬은 시작 2~3시간 전부터 형성되어 포토월-체험존-방송관람으로 이어지는 자연스러운 동선을 만들었다. 중앙 무대에서 파트너 게임을 노출하되, 종착지는 폴더블 체험으로 설정하는 전략이었다. 또 다른 운영진은 "한국 관람객 비중이 체감상 20% 내외였으며, 부스 위치가 관람객 유입을 좌우한다"고 언급하며 "올해는 인플루언서 초청과 디바이스 체험 동선을 맞물리게 설계해 몰입감과 실재감을 키웠다"고 평가했다. 이러한 전략은 제품 체험을 강요하기보다 자연스럽게 유도하는 방식으로 높은 효과를 거뒀다.

<그림> 삼성 부스 현장 이미지



출처: 자체 현장조사 자료

독일 연방군, VR 비행 시뮬레이터로 국방 홍보와 게임쇼의 이색 결합

독일 연방군(분데스베어, Bundeswehr)은 게임스컴 2025에서 이색적인 존재감을 드러냈다. 실제 군인이 전면 배치된 대형 부스를 통해 군 장비 설명, 비행 시뮬레이터, VR 체험 등을 선보이며 국방 홍보와 게임쇼를 결합한 독특한 시도를 펼쳤다. 중앙 천장에 매달린 항공기 모형과 무료 경품 증정 이벤트가 원형 관람 동선을 형성하며 체류 시간을 늘렸다. 현역 군인인 운영 관계자는 “군의 다양한 임무와 커리어 정보를 대중에게 알리고자 왔으며, 하루 최소 1,000명 이상이 다녀갈 정도로 관심이 높다”고 밝혔다. 관람객들은 “게임쇼에서 군을 체험할 수 있다니 신선하다”는 반응을 보였으며, 비행 시뮬레이터와 VR 체험이 특히 인기를 끌었다.

독일 연방군 부스는 게임산업과 무관해 보이는 국방 영역이 게임 문화 속에서도 충분히 어울릴 수 있음을 증명했다. 실제 군인들이 장비를 설명하고 VR 체험을 안내하는 방식은 실재감을 극대화했으며, 청년층에게 군에 대한 친근한 이미지를 심는 효과를 냈다. 한 운영 관계자는 “국방에 대한 관심은 매년 높아지고 있으며, 게임과 국방이 멀어 보이지만 체험과 설명을 결합하면 실재감 있게 다가간다”고 설명했다. 이처럼 게임스컴은 게임 콘텐츠뿐만 아니라 다양한 산업과 문화가 교차하는 플랫폼으로 확장되고 있었다.

<그림> 독일 연방군 부스 현장 이미지



출처: 자체 현장조사 자료

대형 부스들, 대기 시간을 포토존·대형 스크린·무대 이벤트로 엔터테인먼트화

게임스컴 2025에서 가장 눈에 띄는 변화 중 하나는 대기 시간 자체를 엔터테인먼트로 전환한 부스 운영 방식이었다. 세가, 엑스박스, 닌텐도, 삼성 등 대형 퍼블리셔와 기업들은 초대형 부스의 스케일감을 활용해 촬영 포토스팟, 무대 이벤트, 굿즈 연계로 관람객 체류를 길게 설정하고 ‘줄서기-관람-체험-소비’의 선순환을 구축했다. 세가 부스의 한 관람객은 “줄이 길어도 화면과 현장 중계가 끊임없이 몰입감을 유지하게 해서, 기다리면서도 쇼를 보고 있다는 현장감이 컸다”고 말했다. 이러한 설계는 대기 시간이 단순한 낭비가 아니라 전체 경험의 일부로 통합되도록 만들었다.

엑스박스는 경품 추첨 대기 중에도 현장 방송과 포토존 덕에 지루할 틈이 없었다는 피드백을 받았으며, 닌텐도는 대기 시간이 길다는 불만을 쇼가 시작되는 순간의 일체감으로 상쇄했다. 삼성 부스에서는 그누 밋앤그리트를 기다리는 동안에도 포토월과 방송 무대가 몰입감을 유지하게 했고, 스태프가 대기열을 잘 관리해 집중감이 흐트러지지 않았다. 이러한 접근은 단순히 게임을 체험하는 수준을 넘어, 전시장 자체가 하나의 큰 쇼이자 축제가 되도록 만드는 효과를 낳았다. 게임스컴은 이제 게임을 플레이하는 공간을 넘어, 게임 문화를 경험하고 즐기는 종합 엔터테인먼트 플랫폼으로 진화하고 있음을 보여줬다.

3. 한국 게임산업 시사점과 글로벌 전시회 전략

경험 설계 중심 전시 전략과 인플루언서 마케팅의 중요성 확인

게임스컴 2025에서 확인된 가장 중요한 트렌드는 단순 게임 체험을 넘어선 경험 설계의 고도화였다. 세가의 단일 타이틀 집중 전략, 엑스박스의 미션형 동선 구축, 삼성의 인플루언서 허브형 마케팅, 닌텐도의 쇼 형식 연출은 모두 관람객을 수동적 체험자가 아닌 능동적 참여자로 전환시키는 공통점을 지녔다. 대기 시간마저도 포토존, 대형 스크린, 무대 이벤트로 엔터테인먼트화하여 몰입감을 유지했다. 한국 게임 개발사들이 글로벌 전시회에 참가할 때는 단순히 게임을 전시하는 수준을 넘어, 전체 여정을 하나의 스토리로 설계하는 접근이 필요하다. 특히 한국 공동관의 스탬프 랠리 같은 참여 유도 장치는 효과적이었으나, 대형 퍼블리셔 수준의 스케일감과 인플루언서 마케팅을 결합한다면 더욱 강력한 브랜딩 효과를 기대할 수 있을 것이다.

인플루언서 마케팅의 중요성도 재확인되었다. 삼성이 148만 구독자를 보유한 그누를 초청해 폭발적인 팬덤 유입을 이끌어낸 사례는, 현지 인플루언서와의 협업이 얼마나 강력한 마케팅 도구인지 보여줬다. 한국 게임사들도 유럽 시장 공략 시 현지 게임 크리에이터와의 전략적 파트너십을 고려해야 한다. 예를 들어 독일·프랑스·영국 등 주요 시장별 대표 인플루언서를 사전 섭외하고, 부스 이벤트와 연계한 콘텐츠 제작을 지원하는 방식이다. 또한 미션형 동선 설계는 게임의 특성을 부스 체험에 녹여내는 효과적인 방법으로, 한국 게임사들도 자사 게임의 핵심 메커니즘을 부스 동선에 반영하는 창의적인 시도를 펼쳐볼 필요가 있다.

게임스컴 vs 차이나조이: 지역별 전시회 특성 차이와 전략적 접근

게임스컴과 차이나조이는 각각 서구 시장과 중국 시장을 대표하는 양대 게임 전시회로, 뚜렷한 특성 차이를 보이고 있다. 게임스컴은 글로벌 콘솔·PC 게임 중심의 전시회로, 서구권 퍼블리셔와 플랫폼 홀더들의 신작 발표 및 체험 마케팅에 특화되어 있다. 반면 차이나조이는 모바일 게임과 AI 기술 융합이 두드러지며, 중국 현지 시장 특화 전략이 필요한 전시회다. 게임스컴은 하이브리드 운영과 경험 설계 중심의 부스 전략이 핵심인 반면, 차이나조이는 B2B 미팅 수요가 높고 현지 IP 활용과 문화 융합이 중요하다. 차이나조이 2025는 41만 명의 관람객을 기록하며 역대 최대 규모를 달성했고, 3,000건 이상의 B2B 미팅이 이루어지는 등 비즈니스 교류의 장으로서의 기능이 강화되고 있다.

한국 게임사들은 두 전시회의 특성을 고려한 차별화된 접근이 필요하다. 게임스컴에서는 서구 게이머들의 취향에 맞춘 AAA급 콘솔·PC 게임의 시연과 인플루언서 마케팅에 집중하고, 미션형 체험 동선과 쇼 형식 연출로 현장감을 극대화해야 한다. 차이나조이에서는 모바일 최적화와 현지 퍼블리셔와의 파트너십 구축이 핵심이며, AI 기술 협력과 중국 문화 IP 융합 전략이 요구된다. 펠어비스의 <붉은사막>이 차이나조이에서 큰 호응을 얻은 사례처럼, 한국 AAA 게임에 대한 중국 게이머들의 기대감은 높다. 두 전시회 모두 단순 전시를 넘어 브랜드 구축과 팬층 형성의 장으로 활용하되, 지역별 특성에 맞춘 전략적 접근이 성공의 열쇠가 될 것이다.

<표> 게임스컴 vs 차이나조이 주요 특징 비교

구분	게임스컴 2025	차이나조이 2025
개최 시기·장소	8월 20~24일 (5일간) 독일 쾰른메세	8월 1~4일 (4일간) 중국 상하이 푸둥 신국제엑스포센터
규모	1,500개사, 72개국, 전시면적 23만3천㎡ 관람객 30만 명 이상	800개 기업, 37개국, 전시면적 13만5천㎡ 관람객 41만 명
콘텐츠 특성	글로벌 콘솔·PC 게임 중심, AAA 신작 발표 및 체험, 인디·VR/AR·e스포츠 등 다양한 세부 섹션	모바일 게임 중심 (75%), AI 기술 융합 강조, 중국 전통 IP 활용·코스프레·크리에이터 존 확대
타겟 시장	유럽 북미 등 서구권 글로벌 시장 공략 거점	중국 현지 시장 (6억7,900만 유저)
주요 참가사	엑스박스, 세가, 닌텐도, 소니, EA, 유비소프트 등 서구 대형 퍼블리셔 중심	텐센트, 넷이즈, 호야버스 쿠로게임즈, 릴리스 게임즈 등 중국 개발사 중심
부스 운영 전략	경험 설계 중심, 미션형 동선 구축, 인플루언서 마케팅, 쇼·이벤트 형식 연출	대규모 시연 중심, 현지 IP 클럽, e스포츠 쇼매치, 코스프레 이벤트 강화
B2B 활동	B2B·B2C 공간 분리, 비즈니스 매칭 존 운영	3,000건 이상 B2B 미팅, Game Connection 파트너십, 현지 퍼블리셔 발굴 중점
한국 게임사 전략	AAA 콘솔·PC 게임 집중, 현지 인플루언서 협업, 경험 설계 부스 구축, 한국 공동관 참여 확대	모바일 최적화 필수, 현지 퍼블리셔 파트너십, AI 기술 협력 강화, 문화 IP 융합 전략



[리뷰]

2025 게임스컴 아시아

집필: EC21R&C 김형석 책임연구원

1. 게임스컴 아시아의 이전과 태국 게임산업 허브화

싱가포르에서 방콕으로의 이전 배경

게임스컴 아시아(gamescom asia)는 2021년부터 싱가포르에서 개최되며 동남아시아 게임산업의 B2B 허브로 자리잡았다. 2024년 행사에는 78개국에서 4만 명 이상이 참가하고 177개 업체가 전시에 참여하면서 아시아 게임 시장의 잠재력을 확인했다. 그러나 싱가포르의 높은 운영비용과 제한적인 전시 공간, 상대적으로 작은 현지 게임 커뮤니티 등의 한계가 지속적으로 제기되었다. 또한 동남아시아 최대 게임 소비 시장 중 하나인 태국과의 물리적 거리감으로 인해 지역 내 게임 기업들의 참여 확대에 한계가 있었던 것도 이전을 고려하게 된 배경이었다.

태국 정부는 2025년 게임스컴의 공식 파트너 국가로 선정되면서 게임 개발 허브로의 도약 의지를 명확히 했다. 디지털경제진흥원(DEPA)은 독일 쾰른에서 열린 게임스컴 2025에서 태국 파빌리온을 운영하고 Bit Egg, Fourteen Rain Studio, Yggdrasil Group 등 15개 국내 스튜디오를 소개했다. 이러한 파트너십은 태국 게임산업의 국제적 위상 강화를 목적으로 하며, 게임스컴 아시아의 방콕 이전에 대한 글로벌 관심을 높이는 촉매 역할을 했다. 태국 측은 보다 넓은 전시 공간과 저렴한 운영비용, 활발한 현지 게임 커뮤니티를 바탕으로 행사 규모 확대 가능성을 제시했다.

<그림> 게임스컴 아시아 X 태국 게임쇼 로고



출처: Gamescom Asia

태국 게임쇼와의 합병을 통한 B2B2C 플랫폼 구축

게임쇼를 운영하는 독일 쾰른메세와 태국의 미디어 기업 쇼 노 리미트(Show No Limit)가 협업을 통해 두 행사를 합병함으로써 비즈니스와 소비자 행사를 통합한 B2B2C 플랫폼을 탄생시켰다. 태국 게임쇼(Thailand Game Show)는 2006년부터 개최되어 태국 최대 게임쇼로 자리잡았으며, 2024년에는 185,000명의 관람객과 50개 업체가 참여하여 강력한 현지 팬 베이스를 확보했다. 두 행사의 통합은 단순한 규모 확대를 넘어 비즈니스 중심의 게임쇼 아시아와 엔터테인먼트 중심의 태국 게임쇼의 장점을 결합하여 완전한 게임산업 생태계를 구현하겠다는 의도를 담고 있다.

통합된 행사는 효율적인 운영을 위해 비즈니스 영역과 엔터테인먼트 영역을 시간적·공간적으로 분리하여 진행한다. 10월 16~17일은 산업 관계자와 미디어만 입장 가능한 비즈니스 영역과 컨퍼런스가 1층 플래너리 홀에서 운영되며, 10월 17~19일은 일반 관람객을 위한 엔터테인먼트 영역이 전시장 2~4홀에서 진행된다. 이러한 설계를 통해 B2B 참가자들은 집중적인 비즈니스 미팅과 네트워킹에 참여할 수 있고, B2C 영역에서는 게임 체험과 팬 이벤트를 통해 소비자와의 직접적인 소통이 가능해진다.

<표> 기존 행사 대비 통합 행사의 주요 변화

구분	게임쇼 아시아 (2024)	태국 게임쇼 (2024)	통합 행사 (2025)
개최 도시	싱가포르	방콕	방콕
행사 성격	B2B 중심	B2C 중심	B2B2C 통합
참가자 수	40,000명+	185,000명	200,000명 (목표)
참가 업체	177개사	50개사	18개국 국가관
전시 면적	22,000㎡	-	30,000㎡ (40% 확대)
운영 일정	3일	4일	4일 (B2B: 16~17일 B2C: 17~19일)
주요 특징	비즈니스 미팅, 컨퍼런스	게임 체험, 팬 이벤트	인디 게임 피치 대회, 온라인 쇼케이스, VIP 믹서
주관 기관	독일 쾰른메세	쇼 노 리미트	독일 쾰른메세 + 쇼 노 리미트

출처: gamescom asia, Show No Limit, Thailand Game Show

2. 글로벌 게임산업의 동남아 진출 확대와 생태계 변화

닌텐도, 유비소프트, 호요버스 등 글로벌 AAA 기업들의 대거 참여

게임스컴 아시아 × 태국 게임쇼 2025에는 닌텐도(Nintendo), 유비소프트(Ubisoft), 호요버스(HoYoverse) 등 글로벌 AAA 게임사들이 대거 참여하여 동남아시아 시장에 대한 높은 관심을 입증했다. 주요 참가 기업으로는 반다이 남코 엔터테인먼트(Bandai Namco Entertainment), 캡콤(Capcom), 포켓몬컴퍼니(The Pokémon Company), Xbox 등이 엔터테인먼트 영역에서 쇼케이스를 진행한다. 특히 닌텐도는 2025년 9월 싱가포르에 자회사를 설립하고 자본금 800만 싱가포르달러를 투입하며 태국 현지 법인 설립도 검토 중이라고 밝혔다. 이는 동남아 시장 확대 전략의 일환으로, 글로벌 게임사들이 이 지역을 단순한 판매 시장이 아닌 전략적 거점으로 인식하기 시작했음을 보여준다.

하드웨어 및 주변기기 기업들의 동반 참여로 게임 생태계의 완성도가 더욱 높아졌다. AMD, 인텔(Intel) 등 반도체 기업들이 최신 게임 기기를 선보일 예정이며, 프레데터(Predator), 스틸시리즈(SteelSeries), 누브워 × EGA(Nubwo × EGA) 등 게임 주변기기 전문 기업들도 참가한다. 또한 비즈니스 영역에서는 데드 스페이스(Dead Space)와 콜 오브 듀티(Call of Duty) 시리즈 개발자인 글렌 쇼필드(Glen Schofield)가 “새로운 아이디어를 찾는 10가지 방법”을 주제로 기조연설을 진행하며, 아발란체 스튜디오(Avalanche Studios), 베데스다 오스트레일리아(Bethesda Australia), 마블 게임스(Marvel Games) 등 20개국 70명 이상의 산업 전문가들이 세션을 진행한다.

<표> 유형별 참가 기업 및 참가 내용

기업 유형	주요 참가 기업	주요 활동
글로벌 퍼블리셔	Nintendo, Ubisoft, Bandai Namco, CAPCOM, Xbox, The Pokémon Company	신작 공개, 게임 체험, 팬 미팅
중국 게임사	HoYoverse, VNGGames/NCV Games	현지화 게임, 소개 및 체험
하드웨어 제조사	AMD, Intel, Predator, SteelSeries, SIGNO, Nubwo × EGA	최신 기기, 시연 및 판매
플랫폼 서비스	Epic Games Store, Razer Game Services, Xsolla	개발자 지원, 서비스 홍보
컨퍼런스 연사	Glen Schofield, Avalanche Studios, Marvel Games, Pocketpair 등	산업 인사이트, 네트워킹
인디 개발사	80개사 이상	게임 시연, 피치 대회

출처: gamescom asia × Thailand Game Show 2025

80개 이상 인디 게임 전시와 피치 대회를 통한 생태계 지원

게임스컴 아시아 × 태국 게임쇼 2025는 인디 게임 생태계 활성화에도 특별한 의미를 갖는다. 전 세계 인디 개발자들이 출품한 80개 이상의 플레이 가능한 타이틀이 전시되며, 태국에서는 처음으로 독립적인 인디 존이 설치된다. 인디 게임 피치 대회는 3개 부문(최우수 비주얼, 게임 디자인, 가장 기대되는 게임)에서 우수작을 선정하고 각 우승 팀에게 미화 1,500달러의 상금을 제공한다. 총 상금 규모는 4,500달러로, 결승에 오른 13개국 13개 작품이 공개되었다. 대회는 업계 전문가 심사와 관객 투표로 진행되어 인디 개발자들에게 전문성과 대중성을 동시에 검증받을 기회를 제공할 예정이다.

인디 및 스타트업 개발자를 위한 네트워킹 이벤트로 Invest Circle과 VIP Mixer가 마련되어 개발사와 투자자 간 직접 미팅을 통해 협업을 모색한다. 이는 동남아시아 인디 게임 개발자들이 글로벌 투자자와 퍼블리셔를 만날 수 있는 기회가 될 것으로 보인다. 또한 학생 개발자 경연 프로그램인 태국 게임 인재 쇼케이스(Thailand Game Talent Showcase)는 태국 대학생과 고등학생들이 제작한 게임을 국제 무대에 소개하여 차세대 게임 인재 발굴과 육성에 기여한다. 이러한 프로그램들은 단순한 전시를 넘어 실질적인 비즈니스 기회 창출과 인재 양성을 목표로 하여 동남아 게임산업의 지속 가능한 성장 기반을 마련하고 있다.

<그림> 2024 태국 게임쇼 인디게임 존



출처: gamescom asia



3. 한국 게임산업의 동남아 진출 전략과 협력 방안

모바일 중심 시장 특성을 활용한 한국형 게임의 우위

동남아시아 게임시장은 한국 게임산업이 강점을 발휘할 수 있는 최적의 조건을 갖추고 있다. Niko Partners 조사 결과 동남아 게이머의 45% 이상이 게임 내 채팅과 순위표 기능을 원하며, 52%가 라이브 게임 방송을 시청해 아시아-MENA 평균보다 높은 소셜 활동 성향을 보인다. 또한 모바일 보급 확대와 소셜 미디어, 동영상 플랫폼 이용 증가로 인해 모바일 게임과 라이브 서비스 모델에 익숙한 소비자가 많다. 이는 한국 기업이 강점을 가진 MMORPG, 액션 RPG, 전략 게임 등에서 큰 기회를 제공한다. 특히 길드 시스템, 실시간 PvP, 커뮤니티 기능이 강화된 한국형 모바일 게임은 동남아 이용자들의 소셜 게임 선호도와 높은 부합성을 보인다.

특성을 활용한 한국형 게임의 경쟁 우위 선점

태국 정부의 게임산업진흥법을 통한 외국 개발사 세제 혜택 확대와 투자 유치 정책은 한국 게임사들에게 현지 스튜디오와의 합작 또는 투자 협력 모델 구축 기회를 제공한다. 게임스컴 아시아 × 태국 게임쇼에는 동남아 및 글로벌 인디팀이 참가하므로 한국 퍼블리셔가 투자 및 파트너십 기회를 찾기에 적합한 플랫폼이다. 컨퍼런스의 Invest Circle과 Pitch Competition은 투자자와 개발자를 연결하는 실질적인 비즈니스 장으로 활용될 수 있다. 또한 동남아 이용자의 언어 다양성과 문화 차이를 고려해 현지화, 로컬 결제 서비스, 커뮤니티 운영에 집중하고, 라이브 스트리밍 시청률이 높고 소셜 기능을 선호하는 특성에 맞춰 게임 내 커뮤니티 기능과 인플루언서 마케팅을 적극 활용한다면 한국 게임산업의 동남아 시장 진출은 새로운 성장 동력을 확보할 수 있을 것이다. 게임스컴 아시아 × 태국 게임쇼의 성공적 통합이 보여주듯, 동남아시아는 더 이상 단순한 수출 시장이 아닌 글로벌 게임산업의 핵심 허브로 자리잡고 있으며, 이러한 변화의 흐름에 전략적으로 대응하는 기업들이 미래 경쟁우위를 선점할 수 있을 것으로 전망된다.

<참고문헌>

1. gamescom asia, "gamescom asia and Thailand Game Show Join Forces to Establish the Region's Largest Gaming Event", gamescom.asia, <https://gamescom.asia/press/gamescom-asia-and-thailand-game-show-join-forces-to-establish-the-regions-largest-gaming-event>
2. gamescom asia, "Date and Opening Times", gamescom.asia, <https://gamescom.asia/about/gamescom-asia/date-time>
3. gamescom asia, "Excitement Builds for gamescom asia x Thailand Game Show this October", gamescom.asia, <https://gamescom.asia/press/excitement-builds-for-gamescomasia-x-thailand-game-show-this-october>
4. gamescom asia, "gamescom asia x Thailand Game Show Announce Slate of Gaming Giants Joining the Show", gamescom.asia, <https://gamescom.asia/press/gamescom-asia-x-thailand-game-show-announce-slate-of-gaming-giants-joining-the-show>
5. IMARC Group, "Thailand Gaming Market Size, Share & Growth Report 2033", 2024년, <https://www.imarcgroup.com/thailand-gaming-market>
6. Tilleke & Gibbins, "Thailand Advances Draft Act to Promote Online Gaming Industry", 2025년, <https://www.tilleke.com/insights/thailand-advances-draft-act-to-promote-online-gaming-industry/>
7. New Straits Times, "Nintendo sets up Singapore unit, eyes Thai expansion to boost Southeast Asia business", 2025년 10월, <https://www.nst.com.my/business/corporate/2025/10/1284927/nintendo-sets-singapore-unit-eyes-thai-expansion-boost-southeast>
8. Niko Partners, "SEA of Opportunities: Exploring the Rise of Southeast Asia Video Games Market", 2024년, <https://nikopartners.com/sea-of-opportunities-exploring-the-rise-of-southeast-asia-video-games-market/>

GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



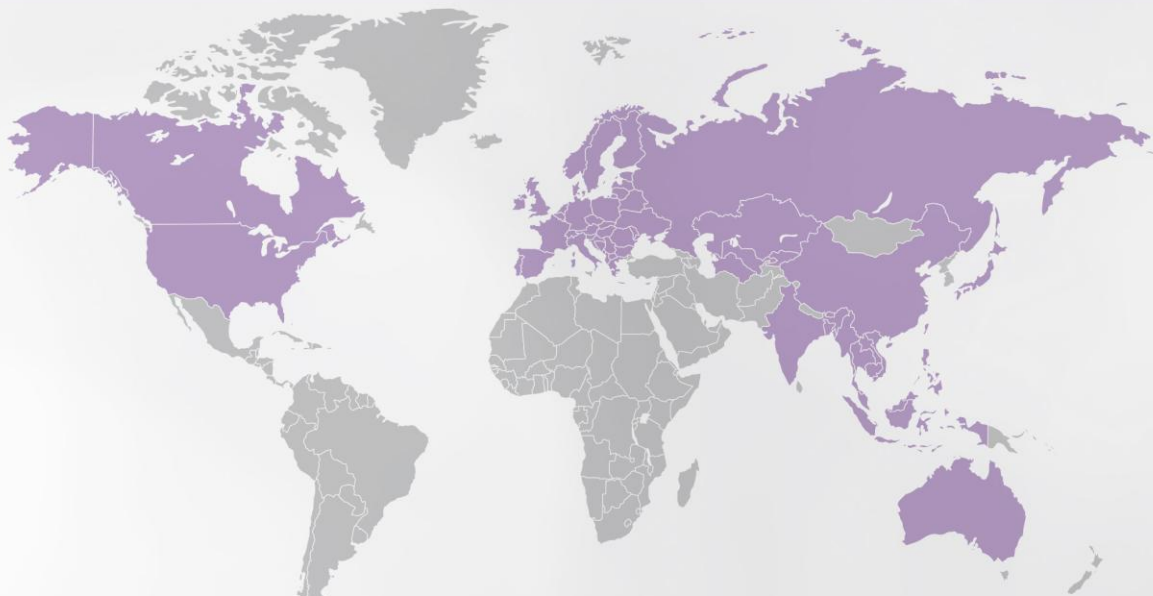
SECTION 05

지역별 주요 단신



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND





유럽/CIS

- FIFA, Solace와 협력해 아케이드 축구 게임 <FIFA Heroes> 발표...2026년 멀티플랫폼 출시
2025.10.03. (Adrenaline)
- <클리어 옴스큐르: 익스페디션 33>, 출시 5개월 만에 500만 장 판매 돌파...대규모 무료 업데이트 발표
2025.10.09. (Enduins)
- 스페인 펠들로 스튜디오, 30년 역사 마감하고 2025년 3월 조용히 폐쇄...급여 미지급 속 비공식 종료
2025.10.08. (SpazioGames)

미 주

- 미국 게이머 63%, 연간 게임 구매 2개 이하... F2P 확산과 소비 양극화 심화
2025.10.08. (Gamespot)
- 유비소프트, KKK와 대립하는 남북전쟁 시대 배경 <어쌔신 크리드> 신작 취소...정치적 리스크 우려
2025.10.09. (Stevivor)
- Xbox Game Pass, DLC 할인 혜택 폐지...리워드 포인트 제도로 전환
2025.10.06. (Mobile Syrup)

중화권

- 팀 체리, <할로우 나이트 실크송> 중국어 간체 번역 품질 문제 사과...개선 작업 착수
2025.09.10. (Games Insider)
- 중국 게임 사이언스, <검은 신화: 오공> 후속작 <검은 신화: 중규> 개발 발표
2025.08.20. (South China Morning Post)
- CreateAI, 홍콩 무협 소설가 금융 원작 기반 AAA급 오픈월드 RPG <Heroes of Jin Yong> 개발...960㎢ 규모
2025.08.11. (South China Morning Post)

일본

- 닌텐도, 생성형 AI 정부 로비 의혹 공식 부인... "IP 침해 대응은 지속"
2025.10.06. (Inven Global)
- <파이널 판타지 7 리메이크>, 치트 모드 간소화된 진행 업데이트 예고...스퀘어 에닉스 내부서도 논란
2025.10.08. (GamesRadar)
- 세가, IOC와 소닉 더 헤지호그 공식 라이선스 계약 체결...2026년 풀 컬렉션 출시 예정
2025.10.07. (4Gamer)

중 동

- 사우디 PIF 주도 컨소시엄, EA 550억 달러 인수 합의... 역대 최대 전액현금 사모펀드 팀
2025.09.29. (RFI)
- 카타르 QYH-Studio 5, 청소년 게임 해커톤 'Your Game is My Idea' 개최...관광 유산 테마 게임 개발
2025.09.20. (Gulf Times)
- 새로운 <반지의 제왕> 게임 개발 중... 이부다비 투자총 1억 달러 투자
2025.09.29. (Insider Gaming)

동남아시아

- 태국, 게임 산업 진흥법 추진... ASEAN 최초 중앙 규제 프레임워크 구축
2025.10.07. (Asia Gaming Brief)
- 베트남 VTM Esports, GPlay x ZOWIE eXTREMESLAND 2025 우승...상하이 CS Asia Open 2025 베트남 대표 선정
2025.10.07. (Gamek)
- 훌해 해저 게이블 절단 사고, 수리에 수개월 소요 전망...인도-파키스탄 중동 인터넷 서비스 장기 차질 우려
2025.09.15. (Times of India)

[유럽/CIS] FIFA, Solace와 협력해 아케이드 축구 게임 <FIFA Heroes> 발표...2026년 멀티플랫폼 출시

FIFA가 게임 개발사 Solace 및 Enver Studio와 협력하여 새로운 축구 게임 <FIFA Heroes>를 발표했다. 2026년 출시 예정인 이 게임은 PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, iOS, Android 등 멀티플랫폼으로 제공될 예정이며, PC 버전은 아직 확정되지 않았다. 게임은 5대5 아케이드 방식으로 진행되며, FIFA 공식 마스코트와 축구 레전드들을 플레이 가능한 캐릭터로 구성한 멀티버스 팀 편성이 핵심 특징이다.

<FIFA Heroes>는 동적 물리엔진 기반의 아케이드 스타일 게임플레이를 제공하며, 특수 기술과 강력한 슈트를 구사할 수 있다. 출시 시점에는 캐나다의 Maple, 멕시코의 Zayu, 미국의 Clutch 등 3개국 개최국 마스코트가 제공되며, 각 캐릭터는 고유한 능력과 특수 기술을 보유한다. 전통적인 멀티플레이어 모드 외에도 점진적 난이도 상승 구조의 PvE 캐리어 모드가 포함될 예정이다.

FIFA의 Christian Volk 게이밍·e스포츠 디렉터는 “<FIFA Heroes>를 통해 팬들이 픽션 히어로, 선호 선수, FIFA 마스코트를 결합한 팀을 구성할 수 있게 됐다”며 “신규 관객층 유입과 함께 FIFA 프랜차이즈를 경험한 기존 팬들의 향수를 자극하는 것이 목표”라고 밝혔다. 이번 발표는 EA Sports와의 파트너십 종료 이후 FIFA가 독자적인 게임 IP 구축에 나선 것으로, 글로벌 축구 게임 시장에서의 브랜드 재정립 전략으로 평가된다.

[미국] 미국 게이머 63%, 연간 게임 구매 2개 이하...F2P 확산과 소비 양극화 심화

시장조사기관 Circana가 발표한 ‘Q3 2025 Future of Games 리포트’에 따르면, 미국 게이머의 63%가 연간 최대 2개의 게임을 구매하는 것으로 나타났다. 더욱이 전체 시장의 33%는 연간 신작 게임을 1개도 구매하지 않으며, 월 1개 이상 게임을 구매하는 ‘초열성(hyper enthusiast) 게이머’는 전체의 4%에 불과한 것으로 집계됐다. 월 1개 게임을 구매하는 층은 10%, 분기당 1개를 구매하는 층은 22%를 차지했다.

Circana의 Mat Piscatella 선임 디렉터는 “가격에 민감하지 않은 초열성 게이머층이 비F2P(Free-to-Play) 게임 시장을 지탱하고 있다”고 분석했다. 업계에서는 수십 년간 상당수 게이머가 <콜 오브 듀티>나 <메이든> 같은 특정 타이틀만 구매한다는 이론이 제기돼 왔으나, <포트나이트>와 <콜 오브 듀티: 워존> 같은 F2P 게임의 확산으로 유료 게임 비구매층이 더욱 증가한 것으로 추정된다.

2025년 미국 게임 시장은 스위치 2의 대규모 출시로 전반적인 활성화를 보였으나, Circana는 지난 7월 18~24세 젊은 층의 게임 지출이 크게 감소했다고 보고한 바 있다. 이번 조사 결과는 게임 시장이 소수의 고빈도 구매자와 다수의 저빈도 또는 비구매자로 양극화되고 있음을 시사하며, F2P 모델 중심의 시장 재편과 유료 게임 판매 전략 재검토 필요성을 제기하고 있다.

[중화권] 팀 체리, <할로우 나이트 실크송> 중국어 간체 번역 품질 문제 사과...개선 작업 착수

<할로우 나이트 실크송> 개발사 팀 체리(Team Cherry)가 중국어 간체 번역의 품질 문제에 대해 공식 사과하며 개선 작업을 약속했다. 스튜디오의 마케팅·퍼블리싱 담당 매튜 그리핀(Matthew Griffin)은 트위터를 통해 “중국 팬들이 번역 품질 문제를 알려준 것에 감사하며, 향후 몇 주간 번역 개선 작업을 진행할 것”이라고 밝혔다.

스팀에서 <할로우 나이트 실크송>의 중국어 간체와 일본어 버전만 유일하게 ‘복합적(Mixed)’ 평가를 받고 있으며, 특히 중국어 간체 번역은 정확성과 뉘앙스 표현이 부족한 것으로 지적받고 있다. 다른 언어 버전들은 대체로 긍정적 평가를 유지 중이다.

9월 4일 출시된 <할로우 나이트 실크송>은 스팀 서버를 다운시킬 정도로 폭발적인 반응을 얻었으며, 스팀 동시접속자 수 약 60만 명을 기록했다. 이번 번역 품질 논란은 글로벌 게임 출시 시 현지화 품질 관리의 중요성을 재확인시켰으며, 특히 중국 시장에서 정확한 번역이 사용자 경험과 평가에 직접적 영향을 미친다는 점을 보여주는 사례다.

[일본] 닌텐도, 생성형 AI 정부 로비 의혹 공식 부인...“IP 침해 대응은 지속”

닌텐도가 생성형 AI 관련 일본 정부 로비 의혹을 공식 부인했다. OpenAI의 ‘Sora 2’로 닌텐도 캐릭터가 무단 생성되면서 일본 민주당 아사노 사토시 의원이 4일 “닌텐도가 IP 보호를 위해 정부 로비에 참여했으며 경제산업성의 생성형 AI 가이드북 정책 방향에 관여했다”고 SNS에 주장한 데 따른 것이다.

닌텐도는 5일 공식 계정을 통해 “생성형 AI에 대해 일본 정부와 어떠한 접촉도 하지 않았다”며 “생성형 AI 관여 여부와 무관하게 지식재산권 침해에 대한 필요 조치를 계속 취할 것”이라고 밝혔다. 닌텐도 오브 아메리카 더그 바우저(Doug Bowser) 사장은 올해 초 “게임 개발에는 항상 인간의 손길이 있을 것”이라며 AI에 신중한 입장을 표명한 바 있다.

이는 일본 게임업계 주류와 대조적이다. 스퀘어 에닉스는 <폼스타즈(Foamstars)>에 AI를 실험 적용했으며, 레벨파이브, 캡콤, 세가도 생성형 AI를 활용 중이다. CESA 조사에 따르면 일본 게임사의 절반 이상이 이미 개발에 AI를 사용하고 있다. 한편 일본에서는 요미우리신문의 퍼플렉시티 대상 217억 엔 소송 등 생성형 AI 규제 논의가 활발해지고 있다.

[중동] 사우디 PIF 주도 컨소시엄, EA 550억 달러 인수 합의...역대 최대 전액현금 사모펀드 딜

EA(Electronic Arts; 일렉트로닉 아츠)가 사우디아라비아 국부펀드 PIF(Public Investment Fund) 주도 컨소시엄에 550억 달러(약 75조 원)에 인수되기로 합의했다. 컨소시엄에는 미국 투자사 실버 레이크(Silver Lake)와 트럼프 대통령의 사위이자 전 백악관 고문인 제라드 쿠슈너(Jared Kushner)가 설립한 어피니티 파트너스(Affinity Partners)가 참여한다. 이번 거래는 역사상 최대 규모의 전액 현금 사모펀드 인수 건으로 기록될 예정이며, 컨소시엄 지분 약 360억 달러와 JPMorgan Chase의 부채 약 200억 달러로 금융 조달이 진행된다. 거래는 2027 회계연도 초 완료 예정이며, EA는 나스닥에서 상장폐지되고 앤드류 윌슨(Andrew Wilson) CEO 체제 하에 캘리포니아 본사를 유지한다. 코로나19 팬데믹 이후 급성장했던 EA는 최근 업계 전반의 둔화세와 함께 성장세가 주춤한 상태다. PIF는 이미 EA 지분 9.9%를 보유하고 있으며, 이번 거래에서 기존 투자분을 승계할 예정이다.

이번 인수는 트럼프 대통령의 5월 걸프 지역 순방 후속 조치로, 사우디의 6,000억 달러 미국 투자 약속의 일환이다. 게임 산업은 모하메드 빈 살만 왕세자의 'Vision 2030' 개혁 계획의 핵심 분야로, 사우디 국민의 70%가 35세 미만이며 왕세자 자신도 <콜 오브 듀티> 팬으로 알려져 있다. 이번 거래는 마이크로소프트의 750억 달러 액티비전 블리자드 인수(2023년) 이후 게임 업계 최대 규모 M&A로, 석유 의존 경제에서 벗어나려는 사우디의 게임 섹터 집중 투자 전략을 보여준다.

[동남아] 태국, 게임 산업 진흥법 추진...ASEAN 최초 중앙 규제 프레임워크 구축

태국이 '게임 산업 진흥법(Promotion of the Game Industry Act)' 초안을 추진하며 국가 차원의 게임 산업 규제 체계를 구축한다. 디지털경제진흥청(DEPA) 닷타폰 니만파트차린(Nuttapon Nimmanphatcharin) 사장은 감사원과 NBTC의 예산 승인을 받은 법안이 곧 내각에 제출될 예정이라고 밝혔다. 이 법안은 랜덤 보상, 경품 추첨 등 숨겨진 도박 요소를 규제하는 데 초점을 맞추고 있으며, 사이버범죄수사국에 미등록 게임 정지 권한과 사업자 감사 권한을 부여한다.

1년 이상 개발된 이 법안은 등록·규제·산업 진흥을 담당하는 3개 위원회를 설립할 예정이다. 닷타폰 사장은 "법안은 경쟁을 제한하는 것이 아니라 시장을 공정하고 지속가능하게 규제하면서 태국 개발사의 글로벌 경쟁력을 높이기 위한 것"이라고 강조했다. 법안이 통과되면 태국은 ASEAN 최초, 중국·일본·한국에 이어 아시아 4번째로 게임 전용 법률을 보유한 국가가 된다.

태국은 이달 싱가포르에서 이전한 게임스컴 아시아 2025를 방콕에서 처음 개최하며 지역 게임 산업 내 입지를 강화할 계획이다. 지난달 태국 상원은 카지노를 포함한 복합 엔터테인먼트 시설 법안을 사회 안정성과 경제 안보 리스크를 이유로 부결한 바 있다.

SECTION 06

부 록



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



※ 한국콘텐츠진흥원 게임산업 관련 보고서 목록(2024~2019)

연 번	연 도	연 구 명
1	2025	2024 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사
2	2024	청각장애인 게임 접근성 개선방안 연구
3	2024	2024 게임 이용자 실태조사
4	2024	2024 게임산업 종사자 노동환경 실태조사
5	2024	2024 글로벌 게임 정책·법제 연구
6	2024	2023 게임이용자 패널연구(4차년도)
7	2024	2024 게임이용자 임상의학 코호트 연구
8	2024	2024 이스포츠 실태조사
9	2024	이스포츠 사업 성과분석 및 발전방안 연구
10	2024	게임인재원 분원 설립 수요조사 및 타당성 분석 연구
11	2024	시각장애인 게임 접근성 개선방안 연구
12	2024	게임인재원 해외사례 조사 및 교육 개선방안 연구
13	2024	2023 아동청소년 게임행동 종합 실태조사
14	2024	2023 게임산업 종사자 노동환경 실태조사
15	2023	2023 게임이용장애 실태조사 진단도구 보완 연구
16	2023	2023 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사
17	2023	2023 게임이용자 임상의학 코호트 연구
18	2023	2023 글로벌 게임 정책·법제 연구
19	2023	2023 게임 이용자 실태조사
20	2022	2022 교육용 게임콘텐츠 효과성 검증 연구용역
21	2022	2022 게임이용자 패널 연구(3차년도)
22	2022	2022 아동·청소년 게임행동 종합 실태조사
23	2022	2022 장애인 게임 접근성 제고 방안 기초 연구
24	2022	2022 게임이용자 실태조사
25	2022	2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사
26	2022	2022 게임산업 종사자 노동환경 실태조사
27	2022	2022 게임이용자 임상의학 코호트 연구
28	2022	2022 대한민국 게임백서
29	2021	2021 게임이용자 실태조사
30	2021	2021 이스포츠 실태조사
31	2021	2021 이스포츠 정책연구(지역활성화, 전문인력양성기관 지정)
32	2021	2021 대한민국 게임백서
33	2021	2021 게임종사자 노동환경 실태조사



연 번	연 도	연 구 명
34	2021	2021 게임 이용자 임상의학 코호트 연구
35	2021	2021 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사
36	2021	2021 게임을 통한 메타버스(Metaverse) 속 사회심리적 특성 연구
37	2021	2021 디지털치료제로서 게임 활용 방안 연구
38	2021	2021 클라우드 게임 생태계 활성화 연구
39	2021	2021 게임과몰입(음악,체육) 치유 프로그램 교사용 매뉴얼
40	2021	2021 초등 저학년용 게이미용융합척도 타당화 연구
41	2021	2021 게임 과몰입 종합 실태조사
42	2021	2021 게이미용자 패널 연구(2차년도)
43	2021	2021 게임시간 선택제 운영 발전방안 연구
44	2020	2020 게이미용자 실태조사
45	2020	2020 이스포츠 선수 표준계약서 개발연구
46	2020	2020 이스포츠 실태조사
47	2020	2020 대한민국 게임백서
48	2020	2020 가상현실(VR) 게임 개발사업체 실태조사
49	2020	2020 이스포츠 비즈니스 모델 연구
50	2020	2020 교과서 내 게임콘텐츠 반영 현황조사
51	2020	2020 게이미용자 임상의학 코호트 연구
52	2020	2020 게임산업 종사자 노동환경 실태조사
53	2020	2020 게임 분야 팬덤 연구
54	2020	2020 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사
55	2020	2020 게임의 치료적 활용 방안 모색 연구
56	2020	2020 게임문화박물관 건립 기본방향 수립 연구
57	2020	2020 게임 과몰입 해소를 위한 심리사회학적 모델링 연구
58	2020	2020 차세대 게임콘텐츠 제작지원 실태조사
59	2020	2020 게임 과몰입 종합 실태조사
60	2020	2020 게이미용융합척도 신규 개발 연구
61	2020	2020 글로벌게임허브센터 증장기 발전방안 연구
62	2020	2020 게이미용자 패널 연구(1차년도)
63	2020	2020 지역기반 게임산업육성사업 증장기 운영 방안 수립
64	2020	2020 게이미용장에 질병코드 도입에 따른 파급효과
65	2019	2019 게임 과몰입 종합 실태조사
66	2019	2019 게이미용자 실태조사

연 번	연 도	연 구 명
67	2019	2019 게이머이용자 패널 연구 예비조사
68	2019	2019 대한민국 게임백서
69	2019	2019 이스포츠 실태조사
70	2019	2019 이스포츠 정책연구(법제도 및 활성화)
71	2019	2019 이스포츠 정책연구(인력양성)
72	2019	2019 2019년 기능성게임 사업체 및 수요처 현황조사
73	2019	2019 게임 과몰입 국제 공동연구
74	2019	2019 아케이드게임 현황조사 및 활성화방안 연구
75	2019	2019 첨단융복합 게임산업 경쟁력 분석 연구
76	2019	2019 첨단융복합 게임콘텐츠 제작지원 사업 효과성 연구
77	2019	2019 게임 생산자의 노동 연구(게임문화 융합연구1)
78	2019	2019 게임 질병코드 도입으로 인한 사회변화 연구 (게임문화 융합연구2)
79	2019	2019 게임이 이용자에게 미치는 효과 연구(게임문화 융합연구3)
80	2019	2019 게임문화 인식 빅데이터 조사 연구(게임문화 융합연구4)
81	2019	2019 장애인 e스포츠 경기 연구(게임문화 융합연구5)
82	2019	2019 게임의 예술성 연구(게임문화 융합연구6)
83	2019	2019 플랫폼의 변화와 게임문화 연구(게임문화 융합연구7)
84	2019	2019 게임의 트랜스미디어 현상 연구(게임문화 융합연구8)
85	2019	2019 게임 문화 매개자에 대한 연구(게임문화 융합연구9)
86	2019	2019 가상현실(VR) 게임 개발사업체 실태조사

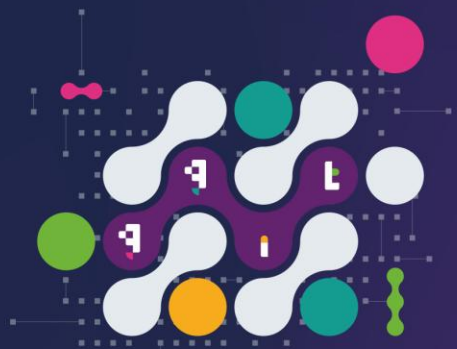
* <연구 보고서>는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) - 콘텐츠지식 - 연구보고서에서 PDF파일을 다운로드 하실 수 있습니다.

GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND





글로벌 게임산업 트렌드

GLOBAL GAME INDUSTRY TREND