

지스타 콘솔게임 공동관 참가사 선정평가에 7인의 위원님들과 함께 평가를 진행하였습니다. 7인 위원은 모두 개별적으로 평가를 진행하였습니다. 제공된 전체 문서와 빌드를 검토하였고 각자에게 제공된 노트북 환경에서 게임 패드를 이용한 실제 플레이를 해보고 의견을 작성하였습니다. 한국의 신선하고 우수한 콘솔 게임의 가능성을 보았으며 제공된 게임 중에는 이미 상용화를 완료한 게임도 있었고, 비주얼적으로, 게임성 측면에서 완성도 높은 게임도 있었습니다. 올해 게임산업전체로 볼 땐 여전히 호황이지만 현재 한국의 게임산업은 몇몇 대기업을 제외하면 산업의 허리가 끊겼고 투자지원도 역대 최소로 줄어든 상태입니다. 산업의 구조조정과 더불어 AI의 발전으로 많은 산업의 인력들이 직장을 잃고 또는 새로운 도전을 시작하고 있는 상황으로 모든 산업 영역에서 게임산업이 가장 먼저 AI의 직접적인 수혜와 인적 타격을 동시에 받고 있습니다. 스팀 기준 2025년 연간 2만개의 신작 게임이 나왔는데 이미 올해는 집계 이래 최대인 8월에만 2만7천개의 게임이 등록되었다고 합니다. 그만큼 글로벌 경쟁이 치열해지고 있는 현 시점에 본 평가 및 진흥원의 지원사업을 통해 중소형 한국 게임 회사들이 이러한 경쟁 압력을 이겨내고 지속적인 생존과 발전의 기회를 얻을 수 있기를 희망합니다. 출품하신 모든 제작사와 제작진 여러분의 건투를 빕니다. 수고하셨습니다.