***Report***



**Games**

**제 출 일 : 2015. 04. 30**

**소 속 : 소프트웨어학과**

**과 목 : IT 세미나**

**이 름 : 정유석**

EMB000005ec6b9b

**Index**

1. Introduction
2. Games

2 – 1 : Market

2 – 2 : Game Genre

1. – 3 : Game Development Process

2 – 4 : Games and Technology

2 – 5 : Games and Gambling

2 – 6 : Issues and Laws

1. Conclusion
2. References

1. Introduction

어렸을 적 처음 게임이란 것을 접하게 된 곳은 ‘오락실’이었다. 그 때 당시만 해도 게임을 하면 사람은 폭력성이 증가하고, ‘해로운 것’이라고 생각했던 어른들이 대부분이었고, 규모 자체도 작았다. 하지만 최근 게임은 지능과 주의력 향상에 도움이 된다는 심리학적 보고들이 나오고 있고, 아케이드, 콘솔, 온라인, 모바일 게임 등등 다양한 게임 장르와 게임들이 생겨나고 있으며, 게임 시장의 규모는 점점 더 커져가고 있다. 그렇다면 다양한 장르, 규모가 커진 게임 분야와 기술들과 대표적인 기업에 대해 알아보자.

2. Games

게임이란 경기 또는 시합 이라는 뜻으로, 게임의 형태에 따라 정의가 다르지만 대중적으로는 즐거움을 위하여 시간과 장소가 정해져 있고, 플레이어가 주어진 자원을 관리해 가며 스스로 참가하여 눈 앞의 장애물을 넘어 목표 달성을 향하는 것 이라고 정의하고 있다.(1)

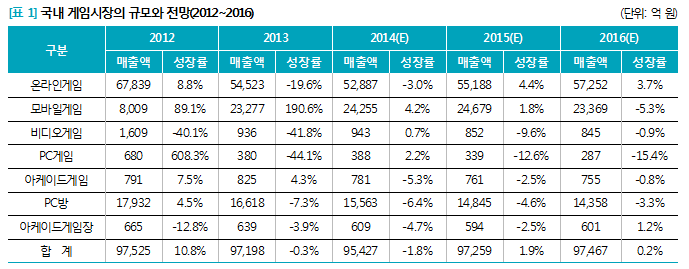
2 – 1 : Market

그림 1 : 국내 게임시장의 규모와 전망

2014년 국내 게임 시장의 총 매출액은 9조 5천 억 원으로 전년 대비 약 7.0%가 증가하였다. 그림 (1)을 보면 2014년 온라인 게임 시장은 일부 시장규제의 상존과 함께 국내 시장에서의 경쟁격화에 따라 대형 온라인 게임 업체들이 고전하여 성장률이 떨어졌고, 아케이드, PC게임, 비디오 게임 역시 눈에 띄는 하향세를 보이고 있다. 하지만 주목해야 될 점은 모바일 게임 시장의 성장이다. 최근 몇 년 동안 급격하게 진행된 스마트 기기의 보급 확대와 성능의 향상, 인기 게임들의 등장과 모바일 게임을 대상으로 행해지는 체계적인 마케팅 등이 맞물리면서 모바일 게임시장은 급성장할 수 있어 매출을 많이 올린 것이다.(2)

대표적인 국내 업체로는 Online 게임 전문 업체인 ‘엔씨소프트’가 있다. 엔씨소프트의 임직원수는 2200명, 2014년 총 8,387억원의 매출을 기록했으며 2014년 세계 게임 업체 10위에 선정됐다. 이외에 국내 업체로는 ‘드래곤 플라이’와 모바일 게임 업체인 ‘컴투스’, ‘게임빌’ 등이 있다. (3)

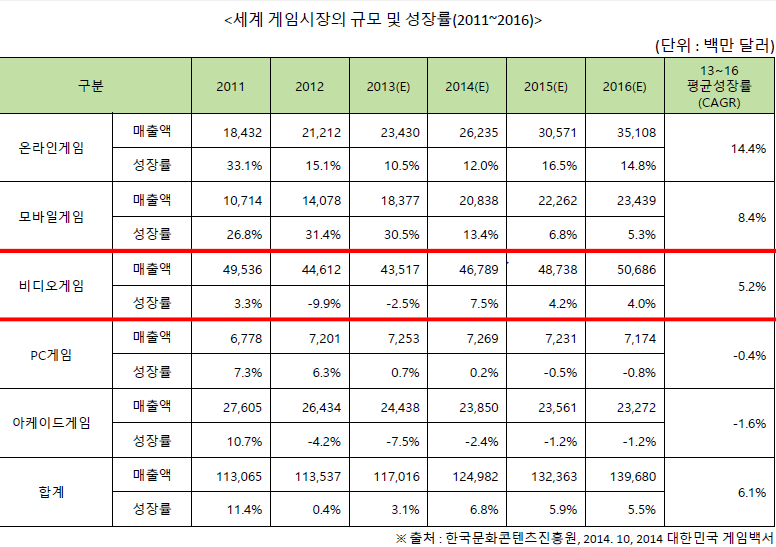


그림 2 : 세계 게임시장의 규모와 전망

2014년 세계 게임시장 규모는 전년 대비 6.1% 성장한 124,982 백만 달러 이다. 그림 2를 보면 2012년 세계 게임시장 규모는 2011년에 비해 0.4% 성장하며 성장세가 많이 꺾였는데, 2013년부터는 성장세가 다시 강화되기 시작하고 2014년 이후 3년 동안은 해마다 5% 이상의 성장을 지속할 것으로 예상된다. 현재 전 세계에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 비디오 게임시장이 마이너스 성장에서 플러스 성장으로 전환되고, 온라인 게임과 모바일 게임은 앞으로도 좋은 성장세를 유지할 것으로 보인다. 아케이드 게임시장과 PC 게임시장은 소폭의 감소를 이어가겠지만, 나머지 플랫폼들의 시장 규모 증가가 전체 시장의 성장을 이끌 것으로 전망된다. (2)

대표적인 해외 업체로는 온라인 게임 1위 ‘리그 오브 레전드’의 개발사인 라이엇 게임즈를 산하에 두고 있는 세계 매출 1위 기업인 중국의 ‘턴센트’가 있다. 턴센트는 중국의 인터넷 서비스 및 게임 서비스 전문 기업이며, 2013년 기준 24,160명의 임직원수와 총 매출액 10조 1957억원을 기록한 글로벌 기업이다. 턴센트는 게임 이외에도 메신저, 클라우드 스토리지 서비스도 제공하고 있다.

이외에도 대표적인 해외 기업으로는 PC/콘솔 게임과 모바일 게임 등 다양한 히트작을 배출한 ‘EA’, 그리고 PC 게임의 ‘블리자드’ 등이 있다. (3)

2 – 2 : Game Genre

게임 장르는 크게 아케이드, 모바일, PC, 온라인, 비디오 게임으로 나누어 볼 수 있다.

아케이드 게임은 대개 동전을 넣고 게임을 즐기는 형태를 취하는 오락장은 특성상 고도의 집중을 요구하는 게임보다 간단한 여흥거리가 될 만한 게임을 주로 비치했다. 또한, 배우는 데 시간이 걸리지 않고 진행이 단순하고, 초보자도 쉽게 도전할 수 있으며, 게임의 진행에 시간이 걸리지 않는 종류로 이루어져 있다. ‘DDR’, ‘컴온 베이비’, ‘철권’ 등이 아케이드 게임으로 분류된다. (3),(4)

모바일 게임은 휴대폰, MP3플레이어, PDA 등 모바일 기기로 즐기는 게임을 뜻하며, 휴대폰이나 MP3플레이어를 PC에 연결해 다운로드 받거나 모바일 인터넷에 접속해서 내려 받는 게임을 말한다. 구글 플레이 스토어가 대표적인 온라인 장터이며, ‘클래쉬 오브 클랜’, ‘윈드러너’, ‘다함께 차차차’, ‘Puzzle & Dragons’ 등이 대표적인 모바일 게임이다. (3),(4)

PC 게임은 게임 소프트웨어가 저장된 CD, DVD 등의 저장 매체를 PC에 넣고 즐기는 게임이다. 미국 게임업체 ‘블리자드’의 전략 시뮬레이션 게임인 '스타크래프트' 시리즈와 ‘워크래프트’, 좀비물인 ‘레포드 포 데드’, 1인칭 시점으로 시나리오를 진행하는 총 게임인 ‘레인보우’, ‘콜 오브 듀티’ 등이 대표적인 PC 게임이다. (3),(4)

온라인 게임은 인터넷 네트워크를 통해 서버에 접속해서 즐기는 게임으로 MMORPG, FPS, 댄스 게임, 스포츠 게임 등 게임의 성격에 따라 다양한 장르가 있다. MMORPG는 대규모 다중 접속 역할 수행 게임으로 수십 명 이상의 플레이어가 인터넷을 통해 같은 가상 공간에서 즐길 수 있는 게임으로 ‘리니지’, ‘WOW’, ‘아이온’ 등이 있다. FPS 게임은 게임 플레이어가 1인칭 시점으로 게임을 플레이하는 슈팅 게임으로 ‘서든어택’, ‘카스온라인’ 등이 있으며, 댄스 게임에는 ‘오디션’, 스포츠 게임에는 ‘리얼싸커’, ‘피파 온라인’등이 있다. (3),(4)

비디오 게임은 콘솔게임(console game)이라고도 하며, 전용 게임기를 텔레비전이나 모니터의 화면에 연결시켜 작동하는 게임을 말한다. 대표적인 비디오 게임으로는 FPS 장르인 ‘배틀필드 : 하드라인’과 ’다잉 라이트’가 있으며, 액션 장르인 ‘배트맨 : 아캄 나이트’, 대전격투 장르인 ‘모탈 컴뱃 X’, RPG 장르인 ‘더 워쳐 3 : 와일드 헌트’ 등이 있다. (3),(4)

2 – 3 : Game Development Process

게임 개발 과정에는 시장조사, 컨셉트 결정, 게임 제안서 작성, 시스템 설계, 작업 결과물 통합 및 테스트, 출시 등의 6가지 과정이 있다.

우선 시장 조사 부문에서는 게임 시장의 성향과 유저의 게임 취향, 게임 제작 환경 및 기술, 기타 사항에 대해 조사하고 분석하며 게임 시장의 현재와 1~2년 내의 변화 예측, 예측 되는 유저들의 욕구들을 조사 해야 된다. (5)

콘셉트 결정에서는 구입 유저의 연령층과 서비스 대상 층을 선정하고, 현재 시장을 파악하고 미래 시장을 예측하여 개발 시장을 선정하고, 장르 및 플랫폼을 결정한다. 또한 수익 모델을 결정하며, 게임 제작에 대한 제작비, 기술, 인원, 판매 홍보 전략을 구축한다.(5)

게임 제안서 작성 부문은 게임 프로젝트의 자금과 인력을 얻기 위한 용도로, 핵심 아이디어를 기본으로 필요한 특징적인 상황이나 환경을 설명하고 게임 플레이의 간략한 묘사와 함께 프로젝트의 스펙을 결정하는 기초 자료가 된다. 이때 개발 기간, 소요 비용, 개발 인원, 장비, 예시 판매량과 수익 정도를 설명하여 게임 개발 투자 비용을 예상한다.(5)

시스템 설계 / 파트 별 세부 설계 / 개발 부문은 진행 방식과 흐름 등 게임의 기본 시스템을 설계하는 부분으로써 각 분야별로 세부 설계를 하고 계획에 따라 개발을 착수한다. 작업 공정 관리, 개발 일정 점검, 작업량 분배 등을 하며, 각종 그래픽 요소와 효과음 등을 제작하여 게임성과 게임 분위기를 극대화 하고 몰입감을 만드는 것을 고려한다.(5)

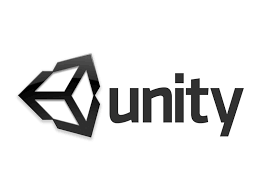
작업 결과물 통합 / 테스트 / 보완 및 수정은 각 파트 별 결과물을 통합하여 테스트하고, 클로즈 베타 테스트를 통해 시작부터 끝까지 플레이가 가능한 게임을 테스트하며, 버그 및 게임의 문제점 등을 찾는다. 마지막으로 오픈 베타 테스트를 통해 시스템 구현이 끝난 상태에서 게임의 최종 테스트 과정을 거친다.(5)

출시는 홍보 및 마케팅 계획서를 작성하여 구입 대상, 판매 방법, 가격 책정 등을 고려하여 어떻게 게임을 출시할 것인지에 대해 계획을 수립하고, 유통망을 구축하며, 패키지 구성물 제작, 패키지 케이스 기획 등을 한다. (5)

위의 게임 프로세스를 보면 기존의 Software 개발 과정과는 많이 다른 것이 있다. 기존의 개발 과정에서는 개발자를 중심으로 개발이 이루어졌다고 하면, 게임 개발 과정에서의 초점은 고객에게 맞추어져 있다. 이유는 게임을 개발자 입장에서 잘 맞춰 만들어도 시장성과 대중성이 없으면 게임은 필요가 없다는 것이다. (2)

2 – 4 : Games and Technology

게임을 제작하는 여러 툴과 플랫폼, 게임과 다른 기술과의 융합을 살펴 보자.

최근 모바일에서 각광받고 있는 저렴한 가격의 툴인 ‘Unity’가 있다. ‘Unity’란 객체지향설계에 충실한 엔진으로 C#, JavaScript, Boo라는 언어로 개발 가능하며, 3D 비디오 게임이나 건축 시각화, 실시간 3D 애니메이션 같은 기타 인터랙티브 콘탠츠를 제작하기 위한 통합 저작 도구이다. 또한, 한번의 Platform Build를 통해 Web 기반, PC 기반, MAC 기반, iOS 기반, Android 기반의 소프트웨어로 변환 가능하며, 게임의 경우, XBOX, PS3, Wii 의 현존하는 게임기 모두를 지원할 수 있도록 변환 가능한, 손쉬운 크로스 플랫폼 소프트웨어 엔진이다.(6)

‘Unreal Engine’은 미국의 에픽 게임즈에서 개발한 3차원 게임 엔진이다. 이것은 언리얼 스크립트라는 내부 스크립트 언어를 지원하여, 이를 통해 엔진의 여러 기능을 연동할 수 있으며 게임의 스크립트 언어로도 사용할 수 있다. 게임 스크립트 언어로는 루아나 자바, C # 등 사용된다. 엔진은 거의 C++로 작성되었고, 다른 언어로 이식이 가능하며, 최근 도구는 C #로 이식하는 경우도 많다. (7)

대표적인 게임 플랫폼으로는 ‘스팀’이 있다. ‘스팀’은 밸브 코퍼레이션에서 개발한 디지털 배급, 디지털 권리 관리, 멀티플레이어 플랫폼이다. 일인칭 슈팅 게임부터 롤플레잉 게임, 레이싱 게임 그리고 독립 게임까지 다양한 게임을 디지털로 관리하며 배급한다. 스팀의 장점으로는 업데이트 및 패치 설치에 대해 자동으로 이루어진다는 것이다. 그렇기에 사용자는 공식 홈페이지에서 패치를 찾아서 다운 받을 필요가 없어졌다. 또한, 스팀 클라이언트를 통해야 게임이 실행되기 때문에 해킹, 치트에 비교적 안전하다는 점이다. (8)

게임을 하면 앉거나 누워서 하는 정적인 게임을 생각할 것이다. 하지만 최근 게임들은 헬스 케어와 융합하여 재미와 건강을 한번에 챙길 수 있게 한다. 대표적인 건강 관리 게임 소프트웨어로 ‘Wii Fit’이 있다. ‘Wii Fit’은 닌텐도가 개발한 Wii용 게임 소프트웨어로 일본에서 개발되었고, 콘솔과 카메라를 통해 사람의 모션을 인식하여 게임을 진행한다. 이것의 주요 트레이닝은 ‘요가’, ‘근력’, ‘유산소 운동’, ‘밸런스’ 등 총 48개 종류의 트레이닝이나 운동 감각을 향상시키는 트레이닝이 탑재되어있다. 또한 이것은 체중을 매일 재면 그래프로 만들어주고, 식습관을 추천해주기도 한다.

2 – 5 : Games and Gambling

위에서 언급했던 것처럼, 게임은 지능과 집중력 향상에 도움이 되고, 우리의 건강까지도 챙겨주지만 그와 반대인 경우의 게임인 사행성 게임이 있다.

사행성 게임이란 인간의 사행심을 이용하여 이익을 추구하거나 관련된 재화나 서비스를 생산하는 게임으로, 우연에 의하여 이용자에게 재산상의 이익과 손실을 주는 게임을 뜻한다. 대표적인 사행성 게임으로는 화투, 카지노, 파칭코 등이 있으며, 온라인 게임에서 뽑기 등으로 인해 사람들이 운을 믿고 돈을 붓게 하는 요소가 있는 것도 포함한다. (10)

최근에는 이러한 사행성 게임들이 온라인 상에서 자주 나오고 있는데, 특히 게임 회사들은 게임 회사들대로 눈 앞의 이익에 눈이 멀어 장기적인 사업 방향을 세우지 못하고 사행성이 강한 요소를 게임 속에 계속 집어 넣기 시작했다. 그래서 현재 우리 나라의 온라인 게임 분포에서 투자/배팅 게임이 29%를 차지하는 등 사행성 게임의 점유율이 높다. 또한, 이것 이외에도 현금을 사용하여 ‘캐시머니’ 구매를 유도하는 게임도 많다. (11)

이러한 도박과 사행성은 이미 게임에 침투하여 게임을 이용하는 유저들을 상대로 중독성에 빠져들게 하며 심지어는 18세 이하 청소년과 어린이에게도 도박범죄와 중독을 조장하는 수위에 이르렀다.. 또한, 게임 업체들은 이러한 사행성 게임에 안주하여 새로운 게임과 기능들을 만들지 못하고, 해외 업체들과의 경쟁에서 점점 뒤쳐져가고 있다. (11)

2 – 6 : Issues and Laws

2014년 게임 업계의 최고 화두는 차이나 머니다. 정부지원 하에 성장한 중국 게임 업체들은(텐센트) 개발력과 자본력을 앞세워 세계 시장을 잠식하고 있다. 즉, 중국은 게임을 수입 하던 곳에서 자국 게임을 수출하는 나라로 거듭나고 있다. (3)

국내 게임 법에선 규제 이슈가 끊이지 않았다. ‘강제적 셧다운제’ 헌법소원은 합헌판결로 마무리 되고, ‘게임 중독법’과 ‘게임 규제법’의 입법 활동도 이어졌다. 즉, 게임에 대한 마녀사냥이 계속되는 것이다. 근거 없이 임병장 사건과 같은 강력범죄의 원인으로 게임을 몰아가거나, 공중파를 통해 ‘게임이 비만을 부른다’는 객관적이지 않은 내용을 방영해 국내 게임 산업의 발전을 방해하고 있다. 또한 셧다운제를 기점으로 한국 게임 업체들에 대한 해외 기업의 러브콜이 이어지고 있다. 즉, 규제가 게임업체의 ‘탈한국’에 불을 지피는 원인이 될 수 있다는 것이다. (3)

국가에서도 이것을 방지하기 위해 셧다운제 개선안을 발표했다. 그 내용은 16세 미안 청소년에게 무조건 적용하던 셧다운제를 부모가 원할 경우 해제할 수 있다는 것인데, 개선안 역시 부모에게 일방적으로 선택권이 집중되어 있어 실효성이 없고, 잘 지켜지지 않고 있다. (3)

3. Conclusion

이번 조사를 통해 게임에 대한 다양한 장르를 알게 되었다. 게임이라 하면 단지 MMORPG, FPS만 생각했었는데 의외로 많은 게임들이 있었다. 그리고 최근 이슈인 ‘셧다운제’와 ‘게임규제법’에 대해 다시 한번 생각하게 되었다. 나 또한 ‘셧다운제와 게임규제법을 통해 청소년들의 올바른 게임 문화를 지도한다면 좋을 것이다.’ 라고 생각했지만, 셧다운제가 가져오는 국내 기업들의 고충과 현재 상황들을 생각하지 못했다. ‘셧다운제'에 대한 게임 기업과 정부와의 의사소통이 꼭 필요하고, 개정안을 찾아보는 노력이 필요할 것이라 느꼈다. 또한, 사행성 게임의 문제점을 게임 기업들이 인지하고 이러한 게임을 줄이는 것에 대해서도 노력이 필요할 것이다.

4. References

(1) 엔하위키미러 : <https://mirror.enha.kr/wiki/ERP>

(2) 한국 콘텐츠 진흥원 : <http://www.kocca.kr/> (그림 1,2 포함)

(3) 게임 메카 : [www.**game**meca.com/news/view.php?gid=526733](http://www.gamemeca.com/news/view.php?gid=526733)

(4) 네이버 백과 : <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1105921&cid=40942&categoryId=31944>

(5) 게임 개발 전문 블로그 : <http://blog.naver.com/dnjsrl33/220110986738> (그림 3 포함)

(6) 유니티 코리아 : http://unity3d.com/kr

(7) 위키 백과 : [http://ko.wikipedia.org/wiki/언리얼\_엔진](http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%96%B8%EB%A6%AC%EC%96%BC_%EC%97%94%EC%A7%84)

(8) 스팀 : http://store.steampowered.com/?l=koreana

(9) THIS IS GAME : <http://www.thisisgame.com/webzine/nboard/72/?n=33855>

(8) IT today : <http://www.ittoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=53788>

(9) SAP : <http://www.sap.com/>

(10) 사행 산업 통합 감독 위원회 : <http://www.ngcc.go.kr/Police/Intro.do>

(11) 더게임스 : <http://news798.ndsoftnews.com/news/articleView.html?idxno=168545>