안녕하세요. 클라우드 게이밍을 발표하게 된 장준모 여승현입니다.

요즘 남녀노소를 막문하고 게임을 즐기는 사람이 엄청 많습니다. 학교 주변의 PC방들만 봐도 PC방의 수가 많은데도 불구하고 대부분 사람이 꽉 차 있는 것을 보실 수 있습니다. 이 사례만 봐도 게임은 여러 취미들 중 많은 비율을 차지하고 있구나 라는 것을 아실 수 있습니다. 그 비율이 얼마나 되는지 통계자료를 통해 정확한 수치를 확인해 보시죠.

2019년에 statista에서 발표한 자료를 보면 2017년도 기준으로 보시는 바와 같이 전세계의 인구 중 10대 gamer의 비율은 남/녀 각각 12%,10%를 차지하고 있고, 20대에서 30대 중반 gamer의 비율은 남녀 각각 20% 15%의 비율을 차지 하고있습니다. 다시 말하면 30대 중반 이전의 사람 두명중 한명 이상이 게임을 즐긴다는 뜻이지요. 그렇다면 과연 이들은 모두 게임 제작 회사에서 권장하는 사양의 컴퓨터를 가지고 게임을 하는 것일까요? 저는 아니라고 생각합니다.

요즘 인기있는 게임 중 하나인 배틀그라운드의 권장 사양 PC견적입니다. 대충 보기만 해도 어마어마한 스펙이 필요하네요. 이 스펙의 가격은 약 154만원 정도 나옵니다. 개인 노트북이 이 정도 사양이 되려면 더 비싼 돈이 들겠지요. 권장 사양 PC 견적만 봐도 엄청난 부담이 됩니다. 그래서 몇몇 회사들이 이런 문제를 어떻게 하면 해결을 할 수 있을지 생각을 했죠.

그 중 한 회사를 예로 들어 보겠습니다. 바로 구글입니다. 구글은 구글 이미지, 유튜브, 구글 맵스 등의 플랫폼 서비스로 검색 엔진으로써의 시장 점유율의 90프로 이상을 차지 하고 있습니다. 검색 엔진으로만 따지면 월등한 세계 1등이죠.

다음 그래프는 스마트폰 플랫폼 시장에서의 안드로이드 사용자의 비율을 나타낸 그래프입니다. 09년부터 점차적으로 늘어나더니 16년도에는 스마트폰 시장의 약 85%를 차지 하고 있습니다.

그리고 앞의 지도는 구글이 보유하고 있는 데이터 센터와 서버의 위치입니다. 구글은 19개의 지역, 58개의 구역에 데이터 센터를 보유하고 있고, 서버까지 합하면 200개가 넘는 나라와 영역에 자리를 잡고 있습니다. 그래서 구글은 생각했죠. 이러한 시장점유율을 가지고 게임 관련된 플랫폼을 만들어보자. 처음엔 프로젝트 스트림이라는 이름으로 시작한 프로젝트가 결국

Stadia라는 클라우드 게이밍 플랫폼 서비스를 발표하게 됩니다.

그렇다면 과연 클라우드 게이밍이란 무엇일까요? 클라우드 게이밍이란 게이머의 접속과 함께 원격의 클라우드 서버에서 게임이 구동되는 것을 뜻합니다. 게임에 필요한 오디오/비디오 등의 데이터가 코덱을 통한 인코딩 과정을 거쳐 네트워크 패킷으로 전송되는 것을 게이머가 단말기를 통해 받아 재생되는 것이죠. 단말기에 연결된 입력장치를 통해 게임조작 신호가 입력되고, 이는 다시 서버에 전달되게 됩니다. 물론 전달된 신호는 서버에서 구동되어 입력으로 처리가 되고 실제 게임에 반영이 되며 클라우드 게이밍 설명이 완성됩니다.

쉽게 말해 게임을 다운로드 없이, 패치 없이, 업데이트 없이, 설치 없이 사용자에게 스크린 타입의 어떠한 단말기만 존재한다면 언제든 어디서든 게임을 즐길 수 있는 환경이 되는 것이죠.