

모바일 체험➡PC 결제 게임사, 수익 구조 재편

게임업체가 수익 구조 재정비에 박차를 가하고 있다. 특히 업계에선 ‘모바일에서 모으고 콘솔·PC에서 번다’는 크로스 플랫폼 전략이 빠르게 확산되고 있다. 모바일 시장은 접근성과 유지 확보 효율이 뛰어나고, 콘솔·PC는 결제 단가가 모바일 대비 5~6배 높아 장기 매출을 창출하기 좋다는 분석이다.

3일 시장조사업체 센서타워에 따르면 글로벌 모바일 게임시장은 연 820억 달러 규모로, 전 세계 게임 플랫폼 중 가장 큰 이용자 기반을 형성한다. 모바일은 기기 보급률이 높고 설치 허들이 낮아 신규 이용자 확보 비용(CPI)이 상대적으로 낮다. 이 때문에 게임사들은 모바일을 신작 알림과 초기 체험 플랫폼으로 삼아 대규모 유저풀을 확보하는 전략을 펼치고 있다.

모바일 통해 신작 흥행기반 구축
콘솔·PC 중심 프리미엄 매출 ↑

국내외 대형사 플랫폼 전략 가속
시장변화 속 장기 수익모델 모색

반면 콘솔·PC 플랫폼은 상대적으로 진입 장벽은 높지만 이용자의 결제 단가는 모바일 대비 훨씬 높다. 패키지 매출, 시즌패스, 확장팩 등 프리미엄 중심의 비즈니스 모델이 자리 잡아 있기 때문이다.

업계에서는 “모바일은 유입 채널, 콘솔·PC는 수익 채널”이라는 분석이 일반론처럼 받아들여지고 있다. 실제로 글로벌 주요 게임사의 매출 구조를 보면 콘솔·PC 비중이 모바일 대비 현저히 높은 경향이 나타난다.

이 같은 흐름은 글로벌 흥행작과 대형사의 개발 전략에서도 확인된다. 에픽게임즈 포트나이트, 블리자드 디아블로 시리즈, 텐센트 계열의 서브컬처·액션 RPG 등은 초기부터 모바일·PC·콘솔을 아우르는 크로스 플랫폼을 전제로 개발됐다. 모바일에서 게임을 체험한 이용자가 자연스럽게 PC·콘솔로 이동하면 그래픽·조작·유료화 모델이 고도화되면서 매출 증가 효과가 나타난다.



글로벌 게임전시회 ‘지스타 2025’가 개막한 13일 부산 해운대구 벡스코 제1전시장에서 관람객들이 신작 게임을 즐기고 있다. /뉴스시스

국내 게임사들도 플랫폼 전략을 재편하고 있다. 넥슨은 퍼스트 디센던트·프라시아전기 등 신작을 글로벌 크로스 플랫폼 중심으로 운용하며 콘솔 비중을 빠르게 확대하고 있다. 엔씨소프트는 T·L 이후 콘솔 신작 프로젝트를 본격화했고, 크래프톤은 하드코어·캐주얼 장르를 결합한 글로벌 멀티 플랫폼 신작을 내년부터 순차적으로 공개한다. 넷마블 또한 신작 IP 다수를 콘솔·PC 동시 개발로 전환하며 수익 구조 다변화를 추진하고 있다.

업계에서는 이 같은 전략이 단기 유행이 아니라 구조적 변화라고 분석한다. 모바일 시장은 성장률이 둔화됐지만 콘솔·PC는 프리미엄화 흐름이 강화되고 있어 수익성이 크게 높아졌기 때문이다. 또한 글로벌 유통 환경이 변화하면서 단일 플랫폼 중심 사업은 리스크가 커졌고, 크로스 플랫폼이 사실상 필수 조건이 됐다는 평가가 나온다.

게임업체 관계자는 “모바일은 유저 유입 효율이 가장 좋고, 콘솔과 PC는 결제 단가가 높아 장기 매출 창출에 유리하다”며 “앞으로는 모바일·콘솔·PC를 묶는 크로스 플랫폼 전략이 신작의 표준이 될 것”이라고 말했다.

/최빛나기자 vitna@metroseoul.co.kr

위성통신 ‘스타링크’ 오늘부터 서비스

국내서 월 8만원대에 제공
월 8.7만원에 무제한 데이터

미국 스페이스X가 운영하는 위성통신 서비스 ‘스타링크’를 이제 한국에서도 사용할 수 있게 됐다. 스타링크는 가정용 위성 통신 요금제를 국내에서 월 8만원대에 제공한다.

3일 업계에 따르면 스페이스X는 오는 4일부터 국내에서도 저궤도 위성통신 서비스 스타링크를 제공할 예정이다.

스타링크는 이미 공식 홈페이지를 통해 가정용 위성통신 요금제 상품을 선공개했다. 월 8만7000원에 무제한 데이터를 제공한다. 가정용 서비스의 다운로

드 속도는 135Mbps, 업로드 속도는 40Mbps다.

다만, 스타링크 인터넷 서비스를 이용하기 위해서는 55만원의 서비스 구동용 스탠다드 키트(안테나)를 설치해야 한다. 스탠다드 키트는 키스탠드, 공유기, 스타링크케이블, AC 케이블, 전원 공급 장치 등으로 구성된다.

스페이스X는 스타링크 첫 이용자에게 30일 무료 체험 서비스도 제공한다고 밝혔다. 가정용과 별개로 기업용 위성통신 요금제 상품도 선보일 예정이다. 국내에서는 공식 계약을 맺은 SK텔링크, KT 셋(SAT) 등이 스타링크 요금제 상품을 공급하게 된다.

/김서현 기자

LG U+, 양자내성암호 전환기술 공모전 성료

총 9개팀 다양한 연구결과 제출
국민대학교 ‘HSM’ 팀 대상 차지

LG유플러스는 한국지능정보사회진흥원(NIA), 한국정보보호학회, 크립토크랩, 양자산업생태계지원센터(KQIC)와 함께 개최한 ‘양자내성암호 전환 기술 공모전’을 마치고 시상식을 진행했다고 3일 밝혔다.

이번 공모전은 전국 대학(원)생을 대상으로 다가오는 양자컴퓨터 시대에 대비해 양자내성암호(PQC) 기술의 혁신적 적용 방안을 발굴하고 우수 인재를 육성하기 위해 마련됐다. 총 9개 팀이 참가해 실용성과 확장성을 갖춘 다양한 연구 결과를 제출했다.

대상은 국민대학교 ‘HSM(하드웨어 시큐리티 마스터)’ 팀이 차지했다. 이들은 제한된 메모리·처리 환경의 임베디드 시스템에서 수학적 최적화 기법을 활용해 PQC 알고리즘 성능을 향상시키는 성과를 선보여 높은 평가를 받았다. 심사위원단은 “자원 제약 환경에서 PQC 알고리즘을 최적화한 기술이 인상적이



시상식에서 공모전 참가자들이 기념촬영을 하고 있다.

/LG유플러스

며 실제 구현에도 활용 가능성이 높다”고 평가했다.

최우수상은 한성대학교 ‘이음’ 팀과 대구경북과학기술원 ‘UGRP’ 팀이 공동 수상했다. 우수상에는 한성대학교 ‘김김윤윤모’ 팀과 부경대학교 ‘웨하스’ 팀이 선정됐다.

수상팀들은 무중단·무지연 TLS, 비트 연산 최적화를 통한 HQC 가속, MCP 인증의 PQC 적용, 임베디드 환경용 경량ML-KEM 설계 등 다양한 산업 응용 가능성을 제시했다.

공모전은 1차 서류심사와 2차 발표평

가로 진행됐으며, 기술 완성도·보안성·확장성 등을 종합적으로 평가했다. 참가자들은 ‘PQC 마이그레이션 플랫폼(pqcmp.kr)’을 활용해 알고리즘 검증과 성능 테스트를 수행하며 실무 중심의 경험도 쌓았다.

LG유플러스는 이번 대회를 계기로 국내 PQC 기술 저변을 확대하고 차세대 보안 인재 양성을 강화할 계획이다. 향후 PQC를 실제 통신·서비스 환경에 적용하기 위한 산학 협력을 늘리고 관련 세미나도 정례화할 방침이다.

/김서현 기자 seoh@

애플, 韓 게임시장에 베팅… 국내 게임사와 협업 확대

성수동서 국내 첫 게임 쇼케이스
아이폰17 프로, AAA급 게임 구동

애플은 지난 2일 서울 성수동에서 국내 첫 게임 쇼케이스를 열고 아이폰·아이패드·맥 전반의 게이밍 성능과 생태계를 공개했다고 3일 밝혔다.

행사에는 넷마블·데브시스터즈·컴투스·크래프톤·엔씨소프트 등 국내 주요 게임사 5곳이 참여해 신작과 미출시 타이틀을 직접 시연했다.

이번 쇼케이스는 애플이 한국 게임 시장을 전략 지역으로 규정하고 개발사와의 협력을 확대하는 방향으로 움직인 사례로 평가받는다. 현장에서는 넷마블의 ‘세븐나이츠 리버스’, 데브시스터즈의 ‘쿠기런: 오브스매시’, 엔씨소프트의

‘아이온2’, 크래프톤의 신작 ‘인조이’, 컴투스의 미출시 타이틀 ‘도원암귀 크립슨 인페르노(Crimson Inferno)’ 등 5개사의 작품이 아이폰17 프로·아이패드 프로·맥 기반으로 시연에 올랐다.

행사의 중심은 아이폰17 프로의 성능이었다. 이 기기는 애플의 최신 칩셋인 A19 프로와 아이폰 최초의 베이퍼 챔버를 탑재해 이전 세대 대비 지속 성능을 약 40% 끌어올린 모델이다. 애플은 이 성능을 기반으로 AAA급 블록버스터 게임까지 안정적으로 구동하는 모습을 현장에서 시연하며 모바일 기기 한계를 다시 확장하는 기술력을 강조했다.

애플은 한국 개발사와의 협업 확대의 지도 명확히 드러냈다. 회사 측은 “한국 개발사와 함께 애플 생태계 기반의 몰입

형 게임 환경을 계속 강화하겠다”고 말했다.

업계에서도 이번 쇼케이스가 단순한 제품 소개가 아니라, 한국 게임사와 장기 파트너십 체계를 구축하려는 의도로 보고 있다. 애플이 특정 국가에서 단독으로 게임 쇼케이스를 마련한 사례는 드물며, 특히 국내 대형 개발사 5곳이 동시에 참여해 신작을 시연한 점에서 한국 시장에 대한 무게감이 한층 커졌다는 평가가 나온다.

게임업체 관계자는 “애플이 한국 게임사의 신작을 직접 시연 무대에 올리며 생태계 연계를 강화하는 전략을 분명히 했다”며 “이번 행사가 애플 기기 기반 게임 시장 확장에 새로운 변곡점이 된다”고 말했다.

/최빛나기자

전직원 AI역량 강화 프로그램 본격 가동

과기정통부 최신기술·도향 공유
AI 전문가 미팅·인턴제 등 운영

과학기술정보통신부는 인공지능(AI) 전담 부처로서 직원들의 AI 이해도와 활용 역량을 높이기 위해 다양한 역량 강화 프로그램을 본격 운영한다고 3일 밝혔다.

우선, 국내외 최신 AI 기술과 시장 동향을 공유하는 ‘AI 전문가 브라운백 미팅’을 매월 개최한다. 12월 3일 열리는 첫 번째 행사에서는 한국과학기술원 정승 AI대학원장이 ‘AI 기술 발전의 흐름과 전망’을 주제로 강연한다.

둘째, 글로벌 AI 이슈를 신속하게 파악하고 정책 인사이트를 제공하는 개방형 정보 공유 플랫폼인 ‘AI 트렌드 센싱 플랫폼’을 이달부터 운영한다.

이 플랫폼은 국내외 AI 동향, 연구기관 및 주요 기업 분석 보고서, 전문가의

견 등을 실시간으로 제공하며, 집단 지성을 활용해 핵심 이슈를 선제적으로 발굴하고 대응 방안을 도출하는 기능도 수행한다.

셋째, 현장 중심의 학습을 위한 ‘AI 현장 일일 인턴제’를 도입한다. 직원들이 AI 학습데이터 구축, 모델 개발 및 활용 과정을 실제 기업 현장에서 직접 경험하도록 해, 정책 담당 인력의 전문성을 높이고 현장에서 요구하는 정책을 더 정교하게 설계할 수 있도록 한다.

넷째, 부처 내 업무혁신을 이끄는 ‘AI 이노베이터스’를 중심으로 ‘범정부 AI 공통기반’과 ‘지능형 업무관리 플랫폼’을 활용해 보도자료 작성, 보고서 요약 등 AI 활용 행정혁신 사례를 만들 계획이다. 이를 통해 기존 업무 방식의 비효율을 개선하고, 공공 AI 시스템에 필요한 기능 개선 수요도 발굴한다.

/김서현 기자

스마일게이트 희망스튜디오

드림 온 페스타 인 부산 아동센터 60여명 참여

스마일게이트 희망스튜디오는 지난 달 29일 부산 이스포츠킥기장 옐로 스페이스에서 창·창작 페스티벌 ‘드림 온 페스타 인 부산’을 성황리에 개최했다고 3일 밝혔다.

부산정보산업진흥원이 공동 주관으로 참여한 이 행사에서 부산 지역아동센터 8개소 아동, 청소년과 교사 등 60여명이 인공지능(AI)을 활용하여 게임 콘텐츠를 제작함으로써 자기표현을 하는 시간을 가졌다.

행사는 ▲미래 진로 특강 ▲창작 워크숍 ▲작품 공유회 ▲시상 등의 프로그램으로 진행됐다. 스마일게이트 창업재단 오렌지플래닛 동문사 톤스퀘어 이호영 대표는 ‘인공지능 시대, 콘텐츠 크리에이터들의 새로운 창작방법’을 주제로 특강을 진행했다.

/김보민 인턴기자 kbm@