

개발 쉽고, 공급 늘었지만… 대형사만 ‘독식’

게임사, AI 전환 양극화

생성형 AI로 개발비용·시간 단축
진입장벽 낮아지며 신작 출시 많아져
이용자, 완성도·운영 검증 게임 선택
개발력보다 마케팅 등에 흥행 좌우
국내 게임사, 핵심·신규IP 집중

생성형 인공지능(AI)이 게임 개발의 패러다임을 바꾸고 있다. 개발 기간과 비용은 줄고, 소규모 개발사도 과거보다 쉽게 게임을 만들 수 있는 환경이 조성됐지만, 정작 시장에서 성공하기는 더 어려워지고 있다. AI로 게임 공급은 빠르게 늘어난 반면 이용자들의 선택은 검증된 장수 지식재산권(IP)과 대형 신작으로 집중되면서 게임산업의 양극화가 심화되고 있다는 분석이다.

20일 게임업계에 따르면 생성형 AI는 그래픽 제작과 프로그래밍, 번역, 품질검증(QA) 등 게임 개발 전반에 빠르게 확산되고 있다. 개발 비용과 시간을 줄일 수 있어 대형 게임사뿐 아니라 인디 개발사까지 활용이 늘고 있다. 실제 올해 스팀에 출시된 신규 게임 가운데 AI 활용 사실을 공개한 게임 비중도 약 30% 수준으로 증가한 것으로 집계됐다.

하지만 시장의 돈은 오히려 기존 인기 게임과 대형 IP로 향하고 있다.

글로벌 시장조사업체 알리니아에널리틱스에 따르면 올해 상반기 세계 최대 PC 게임 플랫폼 스팀의 전체 매출은 111억



생성형 AI로 게임 개발 기간과 비용은 줄고, 소규모 개발사도 과거보다 쉽게 게임을 만들 수 있는 환경이 조성됐지만, 정작 시장에서 성공하기는 더 어려워지고 있다. /AI가 만든 이미지

달러로 전년 동기 대비 14.5% 증가하며 반기 기준 역대 최고치를 기록했다. 반면 같은 기간 해당 연도 출시된 신작의 매출 비중은 21%에 그쳤다. 2024년 29%, 2025년 27%에서 올해 21%까지 하락하며 시장은 커졌지만 신작이 가져가는 몫은 줄어들고 있다.

업계에서는 이를 두고 AI가 직접 흥행을 어렵게 만들었다기보다 게임 공급 증가와 이용자의 선택 집중 현상이 맞물린 결과라고 분석한다.

◆ AI가 만든 ‘게임 홍수’…이용자의 시간은 한정돼 있다

AI 도입으로 콘텐츠 제작 속도가 빨라지고 개발 진입장벽이 낮아지면서 글로벌 플랫폼에는 이전보다 훨씬 많은 게임이 출시되고 있다. 반면 이용자가 실제로 즐길 수 있는 시간은 한정돼 있는 만큼 이미 완성도와 운영 능력이 검증된 게임에 머

무르는 경향이 강해지고 있다는 것이다.

한 국내 게임업계 관계자는 “AI 덕분에 게임을 만드는 비용은 줄었지만 이용자의 선택을 받는 비용은 오히려 커지고 있다”며 “지금은 개발력보다 마케팅과 라이브 서비스 운영 역량, 브랜드 경쟁력이 흥행을 좌우하는 시대”라고 말했다.

실제로 올해 스팀에서도 일부 대형 신작이 흥행에 성공했지만 시장 전체적으로는 기존 인기 게임들의 매출 비중이 여전히 높은 수준을 유지하고 있다. 업계에서는 신작이 사라진 것이 아니라 흥행에 성공하는 게임이 더욱 소수로 집중되는 구조가 나타나고 있다고 보고 있다.

◆ 넥슨·엔씨도 ‘선택과 집중’…IP 경쟁력 강화

국내 주요 게임사들도 비슷한 전략을 택하고 있다.

넥슨은 ‘던전앤파이터’, ‘메이플스토

리’, ‘FC’ 등 핵심 IP의 글로벌 확장에 집중하는 한편 신규 프로젝트도 성공 가능성이 높은 작품 위주로 개발 역량을 배분하고 있다.

엔씨소프트는 조직 효율화를 진행하며 기존 IP 경쟁력을 강화하는 동시에 신규 프로젝트를 재정비하고 있다. 크래프톤 역시 ‘PUBG: 배틀그라운드’ 라이브 서비스를 기반으로 글로벌 스튜디오 투자와 신규 IP 확보를 병행하면서도 투자 효율성을 높이는 전략을 이어가고 있다.

이는 AI 때문이라기보다 글로벌 경쟁 심화와 개발 환경 변화 속에서 투자 효율성을 높이기 위한 전략으로 풀이된다. 다만 업계에서는 AI 확산으로 게임 공급이 더욱 늘어날수록 기존 IP의 경쟁력은 더욱 커질 가능성이 높다고 보고 있다.

게임업계 관계자는 “AI는 앞으로 모든 게임사가 활용하는 기본 기술이 될 가능성이 높다”며 “결국 경쟁력을 결정하는 것은 AI 자체가 아니라 어떤 콘텐츠와 IP를 보유하고 얼마나 오래 이용자를 붙잡을 수 있느냐”라고 말했다.

AI는 게임 제작의 효율을 높이고 있지만 시장의 경쟁 기준은 오히려 더 높아지고 있다. 업계에서는 AI가 게임 개발의 표준 기술이 될수록 차별화 요소는 기술이 아니라 IP와 콘텐츠, 라이브 서비스 운영 능력이 될 것으로 보고 있다. AI가 개발 방식은 바꾸고 있지만 흥행의 공식까지 바꾸지는 못했다는 평가다. /최빛나 기자

vitna@metroseoul.co.kr



metro

그라비티 MMORPG ‘라그나로크’ 북중남미 정식 출시

그라비티의 홍콩 지사 그라비티 게임 비전(GGV)은 3D MMORPG ‘라그나로크: 리버스 글로벌’을 일부 지역을 제외한 북중남미 지역에 정식 출시했다고 20일 밝혔다.

이용자들은 지난 16일(현지시간)부터 북중남미 지역 구글플레이와 애플 앱스토어에서 게임을 내려받아 플레이할 수 있다.

‘라그나로크: 리버스글로벌’은 라그나로크 IP 특유의 감성을 유지하면서 현대적인 편의 기능을 더한 방치형 MMORPG다. 가로·세로 화면 전환을 지원해 콘텐츠 특성에 따라 플레이 방식을 선택할 수 있으며, 10종 이상의 직업을 조합해 직업 간 시너지와 전략적인 전투를 즐길 수 있는 것이 특징이다.

시장 가격을 기반으로 한 아이템 거래 시스템도 적용했다. 광물 채집과 낚시, 자원 수집, 필드 사냥 등에 펫을 파견할 수 있으며, 획득한 재료는 거래소에서 판매할 수 있도록 해 이용자의 과금 부담을 낮췄다.

그라비티는 정식 출시를 기념해 다양한 이벤트를 마련했다. 오는 8월 21일까지 매일 접속한 이용자에게 성장 재화와 육성 아이템을 지급하며, 서버 전체의 던전 참여도에 따라 한정 헤드기어도 제공한다. 상시 이벤트에서는 매일 지급되는 카드를 모아 이벤트 카드 8종을 모두 획득하면 특별 보상을 받을 수 있다.

공식 커뮤니티에서는 최초로 MVP 보스를 처치한 이용자에게 특별 보상을 제공하는 이벤트도 진행한다.

/최빛나 기자

“KT 알뜰로밍 사용하고 동남아 여행 편리하게”

7일간 데이터 3G·음성통화 30분
현지기업 제휴로 최대 10만원 혜택

KT는 여름 휴가철을 맞아 동남아시아 여행객 대상 알뜰로밍 상품을 선보인다고 20일 밝혔다.

알뜰로밍 상품은 베트남, 필리핀, 태국, 인도네시아, 말레이시아 등 동남아시아 주요 국가에서 사용할 수 있다.

7일 간 데이터 용량 3G와 음성통화 30분을 제공한다. 기본 데이터 소진 이후 최대 400Kbps 속도로 데이터를 이용할 수

있다. 가격은 2만5000원이다.

로밍 가입 고객을 대상으로 현지 기업과 제휴 할인 혜택도 있다. 고객들은 입국 시 문자메세지로 자동 발송되는 트래블 패스 코드를 그림 앱에 등록하면 된다. 차량 호출, 음식 배달, 마트 쇼핑 서비스 등 이용할때 10만원 상당의 혜택을 받을 수 있다.

제휴 혜택은 알뜰로밍 상품을 비롯해 함께쓰는로밍, Y함께쓰는로밍, 하루종일로밍 베이직·플러스·프리미엄에 가입한 고객에게 제공한다. /조민선 기자 msjo@

‘카나나-오’로 반려동물 편지 만든다

카카오, ‘카나나 펫레터 만들기’ 진행

카카오는 자체 개발한 옴니모달 인공지능(AI) 모델 ‘카나나-오(Kanana-o)’를 활용한 ‘카나나 펫레터 만들기’ 이벤트를 오는 8월 14일까지 진행한다고 20일 밝혔다.

이번 이벤트는 AI가 반려동물 사진을 분석해 속마음을 유추한 편지 형식의 ‘펫레터’를 제작해주는 체험형 콘텐츠다. 이용자들이 AI 기술을 일상에서 쉽고 재미있게 경험할 수 있도록 기획됐다.

카나나-오는 텍스트와 음성, 이미지

등 다양한 정보를 동시에 이해하고 처리하는 카카오의 자체 개발 옴니모달 AI 모델이다. 반려동물의 표정과 사진 속 주변 상황을 종합적으로 분석해 감성적인 편지와 음성 메시지를 생성한다.

이벤트 참여자 대상 경품 행사도 마련했다. 펫레터를 제작한 이용자는 자동으로 응모되며, 당첨자에게는 2만원 상당의 카카오톡 선물하기 상품권을 제공한다. 완성된 펫레터를 인스타그램에 게시하고 카나나 공식 계정 ‘kanana.ai’를 태그하면 추첨을 통해 30만원 상당의 카카오톡 선물하기 상품권도 증정한다. /최빛나 기자

삼성SDS, 퓨리오사AI NPU 구독 서비스

2세대 NPU ‘레니게이트’ 탑재

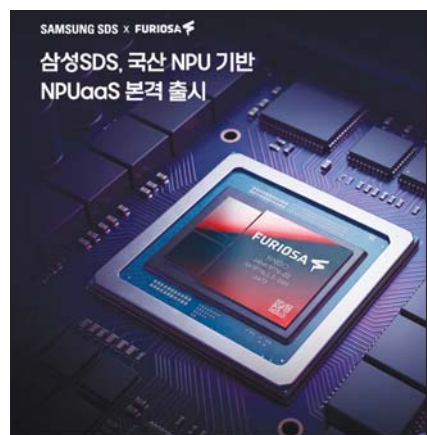
삼성SDS는 퓨리오사AI의 신경망처리장치(NPU) 기반 구독 모델을 선보인다고 20일 밝혔다.

이번 서비스는 삼성 클라우드 플랫폼(SCP)에 퓨리오사AI가 개발한 2세대 NPU ‘레니게이트’를 탑재한 NPU 구독 서비스(NPUaaS)다.

레니게이트는 이미 학습된 AI 모델을 실제 서비스에 적용해 답변 생성, 문서 분석, 이미지 판별 등을 처리한다. 이 단계에서 GPU 대비 전력 효율성과 가성비가 뛰어난게 특징이다.

구독 고객은 NPU 서버를 직접 구매하거나 자체 데이터센터에 구축하지 않아도 된다.

필요한 데이터 규모에 따라 NPU를 원



삼성SDS가 퓨리오사AI NPU 기반 구독 모델을 출시했다. /삼성SDS

하는 단위로 선택할 수 있어 스타트업부터 대기업까지 AI 서비스를 활용할 수 있다.

또 기존 SCP 상품인 고성능 스토리지와 컴퓨트, 고속 네트워크와 연계해 사용할 수 있다. /조민선 기자

네이버, ‘블로그 있어요’ 프로젝트 시작

첫 번째 주인공에 래퍼 ‘닉살’

네이버는 유명인과 전문 블로거의 꾸준한 기록을 소개하는 ‘블로거 대발견 프로젝트, 블로그 있어요’를 20일부터 시작한다고 밝혔다.

‘블로그 있어요’는 방송과 무대, 경기장 등에서 보여지는 모습과 달리 블로그를 통해 일상과 관심사를 꾸준히 기록해온 유명인과 특정 분야에서 전문성을 쌓아온 블로거를 소개하는 프로젝트다. 네

이버는 앞으로 12주 동안 매주 한 명씩 새로운 주인공을 선정해 블로그를 시작한 계기와 대표 콘텐츠, 블로그에서만 볼 수 있는 새로운 모습을 공개한다.

첫 번째 주인공은 래퍼 닉살이다. 닉살은 약 6만3000명의 이웃과 소통하며 자신의 일상과 생각을 꾸준히 블로그에 기록해왔다. ‘닉살의 틈’이라는 콘셉트로 주변 인물들을 자신만의 시선으로 풀어낸 콘텐츠를 선보이며 이용자들의 호응을 얻고 있다. /조민선 기자

SOOP 배구대표팀 평가전 온라인 독점 생중계

SOOP(쑤)은 충북 제천체육관에서 열리는 ‘대한민국 배구국가대표팀 평가전 2026 제천’ 전 경기를 온라인 독점 생중계한다고 20일 밝혔다.

이번 평가전은 국제대회를 앞둔 대한민국 남녀 배구 국가대표팀의 실전 점검 무대다. 남자 대표팀은 브라질과 22일부터 26일까지 3연전을 치르며, 여자 대표팀은 같은 기간 인도네시아와 3연전을 펼친다. SOOP은 남녀부 총 6경기를 모두 온라인으로 독점 서비스할 예정이다.

중계에는 한국어 해설을 제공해 국내 배구 팬들이 대표팀의 경기력을 보다 쉽고 생생하게 즐길 수 있도록 지원한다.

SOOP 플랫폼 스트리머들이 참여하는 편파 중계와 다양한 2차 콘텐츠도 함께 선보인다. 이용자들이 실시간으로 응원하고 소통할 수 있는 시청 환경을 마련해 배구 팬들의 참여를 확대한다는 계획이다.

SOOP은 V-리그와 실업배구, 국가대표 경기, 국제배구연맹(FIVB) 주관 대회 등 다양한 배구 콘텐츠를 서비스하고 있다. 최근 창단한 여자프로배구단 ‘SOOP 수퍼스’에서는 리베로 한다혜와 아포짓 박은서가 대한민국 여자 국가대표팀에 선발돼 이번 평가전에 출전한다.

SOOP은 앞으로도 국내외 주요 배구 대회 중계와 다양한 콘텐츠를 통해 배구 팬들에게 폭넓은 시청 경험을 제공할 계획이다. /최빛나 기자