콘솔 강자 vs MMORPG 신작… 붉은사막·아이온2 '격돌'

오늘 2026 대한민국 게임대상
붉은사막, 글로벌 판매량 600만장
아이온2, 장기 서비스 역량 '강점'

2026 대한민국 게임대상 주요 경쟁작

	붉은사막 CRIMSON DESERT	아이온2 AION 2	netmarble 넷마블 출품작 3종
개발사	펄어비스	엔씨소프트	넷마블
장르	오픈월드 액션 어드벤처	MMORPG	수집형·액션RPG 등
주요 플랫폼	PC·콘솔	PC·모바일	PC·모바일 등 작품별 상이
주요 성과·특징	글로벌 누적 판매량 600만장 돌파 자체 엔진 '블랙스페이스 엔진' 기반 광활한 오픈월드와 높은 그래픽 완성도	'아이온' IP 계승한 정식 후속작 대규모 전투와 진영 간 경쟁구도 글로벌 시장 공략 및 IP 확장	'몬길: STAR DIVE' '스톤에이지 키우기'·'일곱개의 대죄: 오리진' 다양한 IP와 장르로 본상 후보 3개 진출
관전포인트	기술적 완성도와 글로벌 흥행 성과	MMORPG 장르 경쟁력과 지속성장성	작품별 완성도와 차별화된 게임성

자료/각사

대한민국 게임대상 주요일정

- 시상식: 11월 18일
- 장소: 부산 벡스코
- 본상후보: 총 12개 작품
- 온라인 투표: 11월 16일 마감
- 최고상 대통령상

국내 게임산업을 대표할 최고의 작품을 가리는 '2026 대한민국 게임대상'이 하루 앞으로 다가오면서 펄어비스의 '붉은사막'과 엔씨의 '아이온2'가 대상 경쟁의 중심에 섰다. 글로벌 시장에서 흥행 성과를 거둔 대형 신작들이 맞붙으면서 올해 게임대상은 한국 게임산업의 기술력과 장르 경쟁력을 가늠하는 무대가 될 전망이다.

17일 게임업계에 따르면 문화체육관광부가 주최하는 '2026 대한민국 게임대상' 시상식은 18일 부산 벡스코에서 열린다. 대통령상인 대상을 비롯한 본상 후보에는 총 12개 작품이 이름을 올렸다. 지난달 26일부터 진행된 대국민 온라인 투표도 16일 마감되면서 최종 수상작에 업계의 관심이 집중되고 있다.

올해 가장 유력한 대상 후보로 거론되는 작품은 펄어비스의 오픈월드 액션 어드벤처 게임 '붉은사막'이다. 붉은사막은 글로벌 누적 판매량 600만장을 돌파하며 한국 게임의 PC·콘솔 시장 경쟁력을 입증했다.

특히 국내 게임업계가 오랫동안 모바일 다중접속역할수행게임(MMORPG) 중심의 수익 구조에 의존해 온 상황에서 글로벌 패키지 게임 시장을 공략해 성과를 냈다는 점이 높은 평가를 받는다.

붉은사막은 광활한 오픈월드와 사실적인 그래픽, 역동적인 전투 시스템을 앞세운 작품이다. 펄어비스가 자체 개발한 '블랙스페이스 엔진'을 기반으로 구현한 물리 효과와 환경 상호작용, 높은 수준의 시각적 완성도도 강점으로 꼽힌다.

단순한 판매 실적을 넘어 국내 개발사가 자체 기술력으로 글로벌 대형 콘솔 게임 시장에서 경쟁력을 확보했다는 점에서 대상 수상 가능성에 무게가 실린다.

이에 맞서는 엔씨의 '아이온2'는 한국 게임산업의 대표 장르인 MMORPG의 저력을 앞세운다. 원작 '아이온'의 세계관을 계승하면서 언리얼 엔진5 기반 그래픽과 대규모 전투, 자유로운 비행 및 탐험 요소를 강화한 작품이다.

특히 원작의 핵심 재미인 진영 간 대립과 이용자 간 협력·경쟁 구조를 발전시키는 한편 전투 시스템과 콘텐츠 구성에도 변화를 줬다. 기존 MMORPG 이용자뿐 아니라 새로운 이용자층까지 확보하기 위한 전략이다.

아이온2의 경쟁력은 장기적인 서비스 운영을 기반으로 한 이용자 확보와 수익 창출 능력에 있다. 일회성 판매 실적이 중요한 패키지 게임과 달리 MMORPG는 출시 이후 이용자 유지율과 콘텐츠 업데이트, 지속적인 매출 창출이 핵심 경쟁력으로 작용한다.

이에 따라 붉은사막이 글로벌 패키지 게임 시장에서의 성과를 상징한다면 아이온2는 국내 게임업계가 축적해 온 온라인 게임 개발 및 서비스 역량을 대표한다는 평가다.

다만 게임대상은 매출이나 판매량만으로 결정되지 않는다. 게임의 완성도와 창의성, 기술력, 대중성 등을 종합적으로 평가하는 만큼 두 작품이 각각 어떤 부분에서 높은 점수를 받느냐가 수상 여부를 가를 전망이다.

넷마블도 올해 게임대상에서 강력한 경쟁자로 떠올랐다. '몬길: STAR DIVE', '스톤에이지 키우기', '일곱 개의 대죄: 오리진' 등 3개 작품을 본상 후보에 올리며 다작 경쟁력을 과시했다.

특히 넷마블은 기존 인기 지식재산권(IP)을 활용하면서도 수집형 RPG와 캐주얼 게임, 오픈월드 액션 RPG 등으로 장르를 다변화했다. 단일 작품의 흥행에 의존하기보다 다양한 이용자층과 플랫폼을 동시에 공략하는 전략이 특징이다.

이 밖에 스마일게이트의 '카오스 제로 나이트메어', 렐루게임즈의 '미메시스' 등 다양한 장르의 작품들이 경쟁에 합류했다. 대형 게임사의 흥행작뿐 아니라 독창적인 게임성과 차별화된 개발 역량을 갖춘 작품들의 수상 여부도 관전 요소다.

이번 게임대상의 또 다른 관심사는 플랫폼별 경쟁 구도다. 과거 국내 게임시장이 모바일 MMORPG 중심으로 성장했다면 최근에는 PC·콘솔 기반의 대형 신작과 글로벌 시장을 겨냥한 멀티플랫폼 게임으로 무게중심이 확대되고 있다.

붉은사막이 대상을 차지하면 국내 콘솔 패키지 게임의 글로벌 경쟁력을 인정받는 상징적인 사례가 될 수 있다. 반면 아이온2가 수상할 경우 국내 게임산업의 핵심 장르인 MMORPG의 경쟁력을 재확인하는 계기가 될 전망이다.

결국 올해 게임대상은 흥행 규모를 넘어 한국 게임산업이 앞으로 어떤 시장과 플랫폼에서 성장 동력을 확보할 것인지를 보여주는 시험대가 될 것으로 보인다. /최빛나 기자

vitna@metroseoul.co.kr

진료기록·보험 서류 심사도 AI가 살핀다

오픈AI·구글·마이크로소프트 등
빅테크, 의료 행정 혁신 경쟁
국내는 보안·비용이 관건

주요 빅테크 기업들이 진료기록과 보험 서류를 처리하는 의료 행정 인공지능(AI) 시장을 공략하고 있다. 화면을 직접 조작하는 '컴퓨터 사용' 기술과 의료 데이터 연결 기능을 활용해 자료 취합부터 서류 초안 작성까지 지원한다. 국내에서는 개인정보 보안과 서버 구축 비용이 도입 과제로 지목된다.

오픈AI는 지난 16일(현지시간) '챗GPT 포 헬스케어'의 컴퓨터 사용 에이전트 기능 개선과 의료 정보 검색 강화, 신규 의료용 플러그인 20여개를 발표했다. 에이전트는 기존 의료 프로그램의 화면을 읽고 클릭·입력하며 여러 시스템에 걸친 업무를 수행한다. 공개 시연에서는 의료진이 챗GPT 앱에 음성으로 요청하자 진료기록을 검토하고 검사 처방안과 환자 답변 초안을 작성했다. 의료 정보 검색은 근거 자료를 찾아 출처와 함께 제시하며, 플러그인은 외부 서비스를 연결해 보험 가입 자격 확인과 예약 관리 등도 돕는다.

오픈AI는 실제 운영 사례로 CVS헬스의 서류 발송·진료 의뢰 업무를 소개했다. 미국 약국·보험 기업 CVS헬스는 에이전트가 수개월간 밀린 서류 발송 업무를 주말 사이 처리했다고 설명했다.

구글 클라우드는 지난 10일 미국에서 '제미나이 포 헬스케어'를 시범 공개했다. 병원과 보험사의 기록·시스템을 연결해 의료 행정 업무를 돕는 AI 서비스다. 진료기록과 보험 보장 기준을 대조해 사전 승인에 필요한 자료를 모으고 이의신청서 초안을 작성한다. 미국 전자의무기록(EMR) 소프트웨어 기업 에픽의 시스템과 연동되며, 기존 기록을 수정하지 않고 정보를 읽어온다.

마이크로소프트(MS)는 지난 16일 의료진의 진료기록 작성을 돕는 AI 서비스 '드래곤 코파일럿'에 '워크 IQ'를 정식 적용했다. 이메일과 팀즈 대화, 공유 문서 등에 흩어진 업무 정보를 검색·요약하고 출처와 함께 제시하는 기능이다. 의료진은 대화창에서 당직 의사를 확인하거나 이메일로 받은 임상시험 참여 기준을 찾아 요약할 수 있다. 보험 사전 승인 업무는 협력사 앱을 연결해 지원한다.

앤트로픽은 지난 1월 '클로드 포 헬스케어'를 공개했다. 의료기관과 보험사가 보험 심사·청구 업무에 활용할 수 있도록 보장 기준과 질병코드 등 관련 데이터베이스를 연결한다. 환자 기록을 보험 기준과 대조해 사전 승인 검토용 판단안과 근거 자료를 제시하고, 보험금 지급 거절에 대한 이의신청 준비도 돕는다.

루닛은 지난 6일 과학기술정보통신부의 '의과학 특화 파운데이션 모델' 과제로 개발한 '러닝유닛 2.0'을 공개했다. 병원 내부 서버에서 구동할 수 있는 의료 특화 AI다. /김보민 기자 kbm@

LGU+, 대한민국소통어워즈 4개 부문 대상

SNS·콘텐츠 경쟁력 인정

LG유플러스는 '제19회 대한민국소통어워즈'에서 총 4개 부문 대상을 수상했다고 17일 밝혔다.

LG유플러스는 이번 시상식에서 ▲대한민국소통어워즈 종합대상인 과학기술정보통신부 부총리 겸 장관상 ▲대한민국 인터넷소통대상 정보통신 부문 대상 ▲대한민국소통대상 정보통신 부문 대상 ▲대한민국디지털콘텐츠대상 시리즈 콘텐츠 부문 대상을 받았다. 이 중 종합대상과 인터넷소통대상, 소통대상은 지난해에 이어 2년 연속 수상했다.

올해는 브랜드 슬로건 '심플리 유플러스'를 고객 경험으로 확장한 점을 높이 평가받았다. 고객 참여 플랫폼 '심플랩'에서는 고객의 목소리를 실제 상품·서비스의 변화로 연결하고 그 과정을 콘텐츠로 공유해왔다.

심플랩에는 현재까지 1만4000여 건의 고객 아이디어가 모였다. 유플러스 원 자녀 계정 관리, 5G·LTE 통합요금제, 익시오 로밍콜과 로밍패스 등 18개 상품·서비스가 출시되거나 한층 개선됐다. 관련 콘텐츠는 678편이 발행돼 누적 조회 수 1억 3300만 회를 기록했다.

공식 SNS도 각 채널의 특성과 이용 방식에 맞춰 개편했다. 인스타그램에는 고객의 일상을 감각적으로 담고 친근하게 소통하는 'Keen & Warmth' 콘셉트로, 피드를 잡지 형식으로 개편해 고객이 직접 의견과 경험을 나눌 수 있는 콘텐츠를 늘렸다. /조민선 기자 msjo@

SK AX, 협력사와 공급망 경쟁력 높인다

동방성장 데이 열고 협력 성과 공유

SK AX가 협력사와 동반 성장을 통해 공급망 경쟁력 강화에 나선다.

SK AX는 17일 경기도 성남시 SK u-타워에서 '2026 동반성장 데이'를 개최했다고 밝혔다.

이날 행사에는 김완종 SK AX 사장을 비롯해 120여 개 협력사 대표 등이 참석했다. 그동안 협력사와 달성한 상생협력 성과를 공유하고, AI 확산에 따른 사업 환경과 고객 요구의 변화에 대응하기 위해 다양한 협력 방안을 논의했다.

김 사장은 "SK AX와 협력사가 각자의 경쟁력을 높이면서 고객에게 더 나은 AX 혁신 가치와 서비스를 제공하고, 함께 성과를 만들어 성장해 나가겠다"고 말했다. 이어 "기술 투자와 인재 육성, 새로운 사업 기회에 대한 협력사들의 고민과 제안에 귀 기울이겠다"며 "협력사의 성장이 SK AX의 성장으로 이어지고 서로에게 새로운 기회가 될 수 있도록 협력을 지속하겠다"고도 했다.

회사는 협력사 경쟁력 강화를 위해 기술·금융 지원과 인재 육성 등 다양한 동반성장 프로그램을 운영해 왔다. 이러한 노력을 바탕으로 최근 동반성장위원회가 발표한 동반성장지수 평가에서 12년 연속 최고등급인 '최우수' 기업으로 선정됐다.

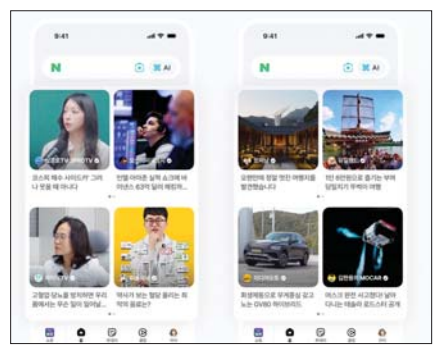
올해 행사에서는 AI 기반 구매 업무 서비스 '프로에이엑스(ProAX)'를 처음 공개했다. 이는 AI에이전트가 구매·계약 관련 정보를 정리하고, 문서 작성·검토 등 반복적으로 발생하는 업무를 지원하는 서비스다. /조민선 기자

네이버, 연령·시간대별 맞춤 콘텐츠 강화

홈피드, 크리에이터 콘텐츠 추천 확대

네이버가 네이버앱 홈피드에서 전문 크리에이터의 콘텐츠 추천을 강화하며 이용자 맞춤형 정보 제공에 나선다. 연령대별 관심사와 시간대별 생활 패턴을 반영해 이용자가 필요한 정보를 보다 쉽고 직관적으로 발견할 수 있도록 한다는 전략이다.

17일 네이버에 따르면 회사는 지난 16일부터 네이버앱 홈피드에서 분야별 전문성과 영향력을 갖춘 크리에이터의 콘텐츠 추천을 강화하는 베타 테스트를 시작했다. 이번 테스트는 일부 이용자를 대상으로 우선 진행되며, 이용자 반응을 바탕으로 추천 품질을 고도화할 계획이다.



네이버앱 홈피드 화면.

이번 개편의 핵심은 전문 크리에이터가 제작한 콘텐츠를 활용해 이용자의 연령대와 관심사, 시간대별 생활 패턴에 적합한 정보를 제공하는 것이다. 경제·스포츠 등 시의성이 높은 이슈부터 건강·여행·음식 등 생활밀착형 정보까지 추천 범위를 확대한다. /최빛나 기자