

‘질병코드’ 악재, 신작으로 극복… 게임 화두는 5G

2019년 하반기 산업 전망

⑦ 게임

中 장벽 속 국내 규제 개선 숨통 유명 IP 활용 장르 다양화 시도 5G 시대 ‘스트리밍 게임’ 부상 콘솔·PC 게임 경쟁도 치열할 듯

‘냉탕과 온탕’.

올 상반기 게임 업계는 정부 규제 완화와 게임 질병코드 도입, 게임업계 맹인 네슨 매각 불발 등 격동의 시기를 보내며 냉탕과 온탕을 오갔다.

중국이 판호 발급을 재개했지만 여전히 국내 게임에 대한 빗장을 막혀 있고, 세계보건기구(WHO)가 게임 이용장애를 질병으로 공식 인정하면서 게임 산업 자체에 대해 우려하는 목소리가 나왔다. 이 외중에 김정주 NXC 대표가 네슨 매각을 추진했다. 결국 불발로 마무리됐지만, 이로 인해 업계에 파장이 일었다. 국내에서 높아진 게임 업계의 위상도 주목할 만하다.

특히 정부는 게임 산업을 옥죄던 대표 규제인 온라인 월 결제 한도 상한을 폐지하고 셧다운 문제 단계적 개선을 추진했다. 올 하반기 게임 업계는 5세대(5G) 이동통신 수혜를 노리고, 신작 출



‘제스타 2018’ 전경.

/넥슨

시가 이어질 전망이다.

◆꽉 막힌 中에 WHO 게임 이용장애 질병코드 부여까지… 규제 올가미는 풀려

올 상반기 중국이 게임 판호 발급을 재개했지만, 국내 게임사에는 여전히 빗장을 걸고 있다. 1년여 만에 외국게임에 대한 외자 판호 발급을 했지만, 한국 게임에 대한 판호 발급은 아직 한 건도 없다. 2017년부터 한국 게임은 중국 시장에 진출하지 못하고 있는 실정이다.

이 외중에 WHO는 지난 5월 스위스 제네바에서 열린 제72차 세계보건총회 B위원회에서 게임 이용장애에 질병코드를 부여했다. 이에 따라 각국은 2022년부터 WHO 권고 사항에 따라 게임

이용 장애에 대한 정책을 펼칠 수 있게 된다. 국내 도입에 대해서는 앞으로 치열한 공방이 펼쳐질 예정이다.

서울대학교 산업공학과 연구팀에 따르면, 2022년 질병코드화가 시행될 경우 향후 3년간 3조8214억원의 경제적 손실이 발생할 것으로 예측된다. 국내 매출의 경제적 위축효과는 같은 기간 6조3454억원에 이를 것으로 내다봤다.

업계를 충격에 몰아넣었던 국내 최대 게임사 네슨의 매각은 끝내 무산됐다. 10조원을 웃드는 매각에 대한 부담으로 마땅한 인수후보를 찾지 못했기 때문이다. 이로 인해 게임 업계에서는 국내 게임 산업의 위기가 수면 위로 떠오

른 것이 아니냐는 분석이 나오기도 했다. 앞으로의 성장을 이끌 파급력 있는 지식재산권(IP)이나 신규 게임도 부진한 성적을 거두며 게임 산업이 정체기에 접어든 것이 아니냐는 분석이다.

반면, 호재도 있었다. 그간 게임 산업의 정체를 유발했다고 지적받은 국내 규제가 서서히 올가미를 풀기 시작했다. 정부는 지난달 온라인 게임 월 결제 한도 상한을 도입 16년 만에 폐지했다. 사행성을 조장할 수 있다는 우려로 시작한 PC 게임 결제 한도는 모바일 게임이 활성화되면서 역차별 문제도 제기됐다. 아울러 만 16세 미만 청소년을 대상으로 0~6시까지 일률적으로 게임 이용을 하지 못하게 하는 ‘셧다운제’ 또한 도입 8년 만에 단계적 개선에 나선다.

◆하반기 유명 IP 활용 신작 쏟아진다… 5G는 게임업계 변수로

올 하반기 게임사들은 그간 준비했던 신작을 내놓으며 기지개를 켠다. 특히 유명 지식재산권(IP)을 활용하고, 국내 시장을 넘어서 해외 시장을 외연을 넓히며 사업 기반을 확장한다. 하반기 출시 게임들은 각 게임 회사들의 방향성을 결정하는데 중요 역할을 할 것으로 기대된다.

아울러 그간 게임 업계 대세로 자리 잡았던 모바일 다중접속역할수행게임

(MMORPG) 대신 캐주얼 게임 등으로 게임 장르 외연도 넓어질 것으로 보인다. 특히 국내를 제외한 해외 게임들은 대부분 플레이 시간이 짧은 게임들이 인기를 얻고 있다.

5세대(5G) 이동통신 상용화 또한 게임 시장의 화두로 떠오를 것으로 보인다. 특히 5G에 진입하며 스트리밍 게임이 떠오를 것으로 보인다. 스트리밍 게임이 이용 행태 전반으로 확대되면, 비즈니스 모델(BM)도 화률형 아이템보다 스키형으로 바뀔 가능성이 있다. 아울러 모바일뿐 아니라 콘솔과 PC 게임의 경쟁이 치열해질 전망이다.

WHO의 게임 이용 장애 질병코드 등재는 장기간 게임 업계의 이슈로 떠오를 전망이다. 질병코드에 등재돼 있어 산업 규제가 쉽게 이뤄질 수 있기 때문이다. 다만, 기준안 적용은 2022년부터 마련될 것으로 향후 2~3년 간 관련 논의만 이뤄질 것으로 보인다.

키움증권 김학준 연구원은 “이에 대한 대책으로 질병코드를 국내에 적용시키더라도 방어를 할 수 있는 데이터 근거와 논리 마련 등 자체적인 준비가 필요하다”며 “필수 휴식 시스템 등의 요건 도입으로 통제적 요소를 부여하는 것도 하나의 방법”이라고 말했다.

/김나인 기자 silkn@metroseoul.co.kr



KT

광주수영선수권 대회
5G 기술로 완벽 지원

KT는 오는 12일부터 28일까지 광주와 여수에서 열리는 ‘2019 광주 FINA 세계수영선수권 대회’에 5G를 포함한 유무선 통신망과 운영센터 구축을 완료하고, 안정적 대회 운영을 위한 준비를 마쳤다고 9일 밝혔다.

KT는 이번 대회에 정보통신 후원사로 참여한다. 대회장소인 광주와 여수 일대 경기장과 운영시설에 ▲방송중계 등 정보통신망 ▲대회 IT 운영시스템 ▲대회 종합상황실(MOC) 등 대회 운영 지원 시설 ▲콜센터 통신편의시설 ▲5G ICT 체험관 등을 구축하고, 대회기간 7월 12일부터 내달 18일까지 운영한다.

KT는 지난해 ‘2019 광주세계수영선수권대회’ 정보통신부문 국내 후원 협약 이후 지금까지 현장 실사, 설계를 완료하고 정보통신망 장비와 시설 설치, 운영 리허설 등 안정적 대회 운영을 위한 준비를 마쳤다.

특히 KT는 개회 전일인 11일부터 폐회일인 8월 18일까지 비상근무체계에 돌입하고, 네트워크 전문 인력을 투입할 방침이다.

LG CNS, 블록체인 기술로 식자재 유통 투명 관리

세이정보기술과 전략적 파트너십 모나체인 식자재 유통 플랫폼 개발

LG CNS가 식재료 유통 구조에 블록체인 기술을 접목해 안심하고 먹을 수 있는 식탁을 만든다. LG CNS는 9월 세이정보기술과 서울 마곡 LG사이언스파크 내 LG CNS 본사에서 블록체인 사업을 위한 전략적 파트너십을 체결했다고 밝혔다.

두 회사는 이번 협약을 통해 블록체인을 기반으로 하는 농산물 유통 플랫폼 개발에 나선다. LG CNS의 블록체인 기술에 급식 식자재 유통에 특화된 세이정보기술의 사업 역량을 융합하는 오픈 이노베이션으로 시너지를 창출한다.

LG CNS의 강점은 겸종된 블록체인 기술력이다. 지난해 5월 LG CNS는 기업용 블록체인 플랫폼 ‘모나체인’을 출시했다. 이어 6월에는 한국조폐공사의

사업을 수주했고, 올해 2월 모바일 고령 사랑상품권 플랫폼 착을 개발했다. 현재 일부 지방자치단체가 이 플랫폼을 이용 중이다.

지난 4월부터는 제주도의 폐배터리 유통이력 관리 시스템을 구축 중이다. 이 사업은 국가주도 12대 블록체인 공공선도 시범과제 중 하나로 전기차용 배터리의 규격, 생산일 등 자세한 스펙터리 입고, 검사, 출고 등 유통이력이

블록체인 상에 기록되는 방식이다.

세이정보기술은 농산물 및 급식 식자재 분야에 특화된 사업 역량을 보유하고 있다. 이 회사는 식품 ‘공급(생산)자’, 품질과 유통을 관리하는 ‘급식센터’, 이를 구매하는 ‘공공급식시설’ 간 식재료를 원활히 유통할 수 있도록 돋는 수발 주 시스템을 구축·운영하고 있다.

협업을 통해 LG CNS는 모나체인과 기반 기술을 지원하고, 세이정보기술은 플랫폼에서 제공할 구체적 서비스를 개발하는 방식으로 협업할 예정이다.

/구서윤 기자 yuni2514@



SKT ‘AI 돌봄 서비스’ 패턴 분석
위급상황 발생시 요청 행태 확인

AI 스피커가 단순한 일상 비서가 아닌 독거 어르신 돌봄 역할까지 하고 있다. 독거 어르신들의 불안감은 혼자 있는 상황에서 위급 상황이 벌어졌을 때 대처 방법이 막막치 않다는 데서 유발된다.

AI 스피커는 독거 어르신들이 “아리아 살려줘” “아리아 긴급 SOS” 등을 외치면 이를 위급 상황으로 인지하고, IC T케어센터와 담당 케어 매니저, ADT 캡스(야간)에 자동으로 알려준다. 이후 ICT케어센터에서 위급상황이라고 판단하면 즉시 119에 연계한다.

조사 결과, 위급 상황 발생시 음성으로 도움을 요청하는 행태가 확인됐다.

AI 스피커가 설치돼 있는 독거 어르신 3명은 긴급 SOS 호출을 이용해 실제로 119·응급실과 연계해 위급한 상황을 넘겼다.

총 긴급 SOS 호출 횟수는 65건으로 나타났다. 3건을 제외하고는 테스트 등의 목적이었다.

SK텔레콤 이준호 SV추진그룹장은 “어르신들이 긴급 SOS 호출 테스트를 하면서 위급 상황에 도움을 줄 수 있다는 피드백을 받고 위안을 받고 안심도 하신다”며 “주간에는 행복한 에코폰 직원들, 새벽이나 야간에는 자회사 ADT 캡스에서 긴급 SOS 호출 기능을 관리하고 있다”고 말했다.

/김나인 기자