

위기 무풍지대 e스포츠... 종합 ICT '키플레이어' 우뚝

脫 통신 시대

4 클라우드 게임·e스포츠

클라우드 게임 신성장동력 주목
젊은층 가입자 확보... 투자 확대
e스포츠와 파트너십, 사업 넓혀

'게이머를 잡아라.'

이동통신사5세대(5G)이동통신을 맞아 차세대 킬러 콘텐츠로 게임을 집중 공략하고 있다. 더구나 신종 코로나 바이러스감염증(코로나19) 여파로 비대면이 일상화하면서 '집콕족'이 실내에서 즐길 수 있는 게임이 주목받고 있다.

◆커지는 클라우드 게임 시장, 출시표던지는 이동사

6일 통신업계에 따르면 SK텔레콤은 오는 15일 마이크로소프트와 손잡고 엑스박스 클라우드 게임을 국내 시장에 정식 출시한다. 양사는 지난해 9월 5G 클라우드 게임 공동사업 추진을 밝히고 필드 테스트를 시작했다.

SK텔레콤 이용자가 아닌 타사 고객도 게임을 즐길 수 있다. 월 이용료 1만 6700원의 '엑스박스 게임 패스 얼티미'를 구독하면 언제든지 클라우드에 접속해



T1 소속 선수들의 모습.

/SK텔레콤

'마인크래프트 던전', 레이스 게임 '포르자 호라이즌4' 등 100여종의 엑스박스 게임을 할 수 있다.

KT는 구독형 스트리밍 게임 서비스인 '게임박스'로 클라우드 게임 시장 출시표를 던졌다. 글로벌 사업자와 제휴하기보다는 독자적인 구독형 서비스로 게임 산업을 활성화하겠다는 전략이다. 스마일게이트, NHN, 인디게임협회 등 국내 게임사와 손잡고 국내 게임 시장도 공략한다.

게임박스는 월정액요금만 내면 스마트폰, PC, IPTV 등으로 100여 종의 게임을 무제한으로 즐길 수 있다. 월 이용

요금은 9900원이다. 출시를 기념해 연말까지 반값 할인을 적용한 월 4950원에 이용할 수 있다. PC용 '게임박스'는 9월, KT IPTV 기가지니용 '게임박스'는 10월 오픈할 예정이다.

LG유플러스는 지난해부터 제공하고 있는 미국 엔비디아의 클라우드 게임 플랫폼 '지포스나우' 가입 대상을 타사 고객까지 확대했다.

지포스나우는 PC와 맥 안드로이드 기반 스마트폰 등에서 지포스 게임 경험을 즐길 수 있는 플랫폼이다. 유럽과 북미에서는 현재 가입자 수백만명을 확보하고 있다.

이동통신사들이 클라우드 게임 시장에 적극적으로 진출하는 이유는 5G 시대를 맞아 클라우드 게임이 새로운 성장동력으로 부상하고 있기 때문이다. 클라우드 게임은 휴대전화를 통해 게임을 내려 받고 즐기 때문에 빠른 통신 속도와 높아진 처리 용량으로 인한 안정성이 확보돼야 한다. 클라우드 게임 특성상 젊은 세대 가입자를 확보할 수 있는 5G 대표 콘텐츠가 될 가능성이 크다.

실제 글로벌 시장조사업체 IHS마켓에 따르면 클라우드 게임 시장 규모는 2018년 3억8700만 달러(약 4600억원)에서 2023년 25억 달러(약 3조원)로 6배 이상 커질 것으로 전망된다.

◆코로나19에 e스포츠 전성시대...SK T 투자 가속화

이동통신업체들은 클라우드 게임뿐 아니라 신사업으로 떠오른 e스포츠 영역에도 진출하고 있다. e스포츠는 코로나19 여파로 인해 전통적인 스포츠 경기들이 중단된 상황에서 새롭게 뜨는 산업으로 떠오르고 있다. 글로벌 투자은행 골드만삭스에 따르면 글로벌 e스포츠산업은 2022년 29억6300만달러(약 3조5000억원) 규모로 매년 35% 이상 성장할 것으로 예상된다.

이동통신사 중 e스포츠 시장 공략에

적극적으로 나서는 SK텔레콤은 미국 글로벌 미디어·엔터테인먼트 업체 컴캐스트와 합작해 설립한 e스포츠 전문기업 'T1'을 통해 e스포츠계 전설로 불리는 '페이커'(이상혁) 선수 등 50여명의 프로게이머를 보유하고 있다.

리그 오브 레전드 선수의 최저 연봉은 올해 2000만원, 내년 6000만원에 달한다. 내년부터는 국내 4대 프로스포츠(야구, 축구, 농구, 배구)의 최저 연봉보다 높아진다.

파트너십도 활발하다. 독일 자동차 기업 BMW 그룹, 나이키 등과 후원 계약을 맺기도 했다. 또 T1과 하나는행은 밀레니얼 세대를 대상으로 한 금융상품을 개발하고, 서울 강남의 T1 e스포츠 센터 1층을 '하나원큐-T1 명예의 전당'으로 명명하기로 했다.

이외에도 SK텔레콤은 국내 게임사 넥슨과 손잡고 e스포츠 등 다방면에서 사업추진에도 나선다.

이동사 관계자는 "e스포츠는 전통적인 스포츠를 뛰어넘을 정도로 비대면 사회를 맞아 급격하게 성장하고 있다"며 "e스포츠는 특히 밀레니얼 세대를 겨냥할 수 있는 새로운 성장동력이 될 것"이라고 말했다.

/김나인 기자 silkni@metroseoul.co.kr

SKT, 세계유산을 5G로 생생하게 알린다

유네스코 '씨투게더챌린지' 라이브로 소개하는 참가자 모집

SK텔레콤은 유네스코한국위원회, 마젠타 컴퍼니와 함께 5G 기술로 유네스코 세계유산을 전 세계에 소개하는 '씨투게더챌린지(SEE TOGETHER CHALLENGE)' 이벤트 참가자를 오는 7일부터 28일까지 모집한다고 6일 밝혔다.

대한민국의 유네스코 가입 70주년을 맞아 마련된 '씨투게더챌린지'는 코로나19로 어려움을 겪고 있는 전 세계인에게 위로와 응원의 메시지를 전하기 위한 이벤트다.

'씨투게더챌린지'는 세계 각지에서

선발된 참여자가 본인의 거주지 인근의 유네스코 세계유산을 1시간 동안 라이브 영상으로 전 세계에 소개하는 방식으로 진행된다.

해당 영상은 10월 21일부터 일주일간 24시간 내내 한국, 유럽, 미국 및 남아메리카 등 전 세계에 라이브로 중계된다. 한국 시각을 기준으로 오전 10시부터 오후 6시까지의 한국에서, 오후 6시부터 새벽 2시까지는 유럽에서, 새벽 2시부터 다음날 오전 10시까지는 미국 및 남아메리카에서 영상이 이어질 예정이다.

'씨투게더챌린지' 영상은 '웨이브', 유네스코한국위원회 유튜브 채널, 마젠타 컴퍼니 유튜브 채널 '디원' 등을 통

해 전 세계에서 시청할 수 있다.

SK텔레콤은 이번 행사에 5G 네트워크와 공동 주최사인 '마젠타컴퍼니'와 함께 개발한 5G 기반 모바일 생중계 시스템을 제공한다. SK텔레콤은 자사의 ICT 기술을 통해 전 세계인이 유네스코 세계유산을 직접 방문한 것처럼 생생하게 감상할 것을 기대한다고 밝혔다.

한편, 이번 행사는 과학기술정보통신부의 방송통신발전기금을 지원받아 제작됐으며 한국전파진흥협회가 사업을 지원한다.

SK텔레콤 송광현 PR2실장은 "앞으로도 5G, AI 등 첨단 ICT 기술을 통해 사회에 행복을 주기 위해 최선을 다할 것"이라고 말했다. /김나인 기자



LG유플러스 마곡 사옥 내 교육 콘텐츠 제작 스튜디오에서 사내 강사들이 클라우드 플랫폼 강의 영상을 제작하고 있다. /LG유플러스

LGU+, 클라우드 공인 전문가 100명 육성

디지털 트랜스포메이션 속도

LG유플러스는 전사적으로 추진 중인 디지털트랜스포메이션(디지털전환)을 성공적으로 완수하기 위해 사내 구성원을 대상으로 클라우드 플랫폼 전문 교육을 실시한다고 6일 밝혔다.

LG유플러스는 서비스개발, 운영, 품질관리 전 영역에서 DX를 가속화하면서 AI, 빅데이터, 미디어 관련 분야에서 클라우드 플랫폼을 폭넓게 활용하고 있다.

이에 전문성을 높이기 위한 직원들을 위해 클라우드 공인 자격증 취득을 지원해 객관적으로 인증·선별된 전문가를 연내 100명 이상 배출한다는 방침이다.

지난 3월 신설한 클라우드 플랫폼 교육은 구글의 'GCP(구글클라우드플랫폼)', 아마존의 'AWS(아마존웹서비스)' 등 글로벌 기업들의 클라우드 활용 능력을 향상하기 위한 교육 프로그램으로, 기초적인 클라우드 플랫폼 사용 개념부터 자사 적용 사례 및 향후 전략 등에 대해 4주~6주간 교육을 진행하는 방식이다.

구성원별 역량과 수준, 직급에 따라 선택할 수 있도록 ▲기초교육 ▲기본교

육 ▲경영진교육 ▲심화교육 4개 과정으로 나눠 온라인 교육을 진행하는데, 심화교육의 경우 소수인원으로 대상자를 제한해 높은 수준의 오프라인 실습도 병행, 단기간 내 전문가로 육성하는 것을 목표로 한다.

서비스개발, IT, 품질관리, 네트워크, 사업전략 등 클라우드 플랫폼과 관련성이 높은 부서 구성원 700여명이 우선 교육 대상이다. 신사업 상품기획, 기술지원 업무 담당자까지 확대하고 있다. 지난달까지 200명 이상의 임직원이 이 교육을 이수했다.

LG유플러스는 특정 개발 부서나 직급에만 역량개발을 국한시키지 않고 자사 경영진을 대상으로도 교육을 실시하고, 상생차원에서 협력사 직원들도 교육을 받을 수 있는 기회를 부여하고 있다.

LG유플러스는 이처럼 전사차원에서 클라우드 전문가를 체계적으로 양성하려는 것은 AR, VR 등 미디어 신사업, 온라인 가입채널, 빅데이터 분석 등 다양한 분야에서 클라우드 플랫폼을 활용해 빠르게 변화하는 시장환경에서 디지털 혁신을 선도하기 위해서라고 설명했다. /김나인 기자

배민, 사회문제 목소리 내는 청년 지원

'임팩트 프로젝트 2기' 스타트

배달의민족을 운영하는 ㈜우아한형제들이 대학생과 청년들의 사회문제 발굴·해결 프로젝트에 멘토 기업으로 참여한다.

우아한형제들은 소셜벤처 지원기관 루트임팩트와 손잡고 '임팩트 프로젝트 2기'를 시작한다고 6일 밝혔다. 임팩트 프로젝트는 지역사회, 공동체, 환경 등 다양한 분야의 사회문제를 비즈니스로 해결하는 기업의 사회적 가치(소셜임팩트)를 청년들이 체험할 수 있는 프로그램이다.

루트임팩트는 올해 초 이 프로그램을 론칭한 뒤 2기 프로그램을 우아한형제



들과 함께 구성하기로 했다. 우아한형제들 측은 고객만족과 기업성장, 더 나아가 사회문제 해결 및 사회적 가치창출에 기여하기 위해 멘토 기업으로 참여했다.

이번 프로그램에는 총 22명의 대학생이 선발됐다. 이들은 교육기간 동안 실

제 사회문제를 발견, 분석하고 기업이 해결할 수 있는 방안까지 제안하는 등 문제 해결 역량을 기르게 된다.

우아한형제들은 배민 앱서비스와 사회공헌(CSR) 등을 담당하는 실무진들이 참가자들의 프로젝트 진행 멘토를 맡는다. 국내에 없던 산업을 일으키고 개척해온 현업 종사자들이 고민과 경험을 참가자들에게 공유함으로써 현장감 있는 밀착 멘토링이 가능할 전망이다.

우아한형제들과 함께하는 임팩트 프로젝트 2기는 9월 5일부터 12월 19일까지 약 4개월 간 진행된다.

우아한형제들 고명석 배민서비스실장은 "우아한형제들의 서비스와 플랫폼이 사회문제 해결에 기여할 수 있도록 적극 나설 계획"이라고 말했다.

/구서윤 기자 yuni2514@