이슈브리프 Issue Brief

NO. 10
2024.12.20.

게임산업 이슈와 인천시의 미래 전략 방향

민규량 | 경제환경연구부 연구위원

배경과 목적

- 글로벌 게임시장이 모바일 중심으로 회복세를 보이고 있으며, 국내 게임산업은 PC와 콘솔 플랫폼으로 다각화되는 추세임
- 인천시는 서울시, 경기도와 높은 접근성에도 불구하고 게임산업 종사자 수는 전국 대비 3.48%에 불과하며 산업 생태계가 취약한 상황임. 반면 글로벌캠퍼스 내 게임 관련 학과를 보유하는 등 성장 잠재력을 보유하고 있음
- 인천시의 게임산업 현황과 주요 이슈를 분석하고, 수도권 인접성과 글로벌캠퍼스 등의 강점을 활용한 게임산업 육성 전략을 도출하고자 함

정책제안

- (단기) 수도권 인접성을 활용한 인디게임 개발사 유치 및 특화지원 전략 수립이 가장 시급함. 공유 오피스 같은 공간 제공과 게임개발 단계별 맞춤형 지원체계 구축이 필요함
- (중기) 송도 글로벌캠퍼스의 게임 관련 학과와 연계한 인큐베이팅 프로그램 운영, 수도권 게임산업 거점과 협력체계 구축, 게임인재원 제2분원 유치를 통한 전문인력 양성체계 구축 등이 요구됨
- (장기) 크로스 플랫폼 게임개발 지원사업 등을 통해 차별화된 게임산업 생태계 조성이 필요함
- 시급성, 실현 가능성, 파급효과 등을 고려하여 단기·중기·장기 정책들을 단계적으로 추진하되, 인천시의 강점을 살리고 약점을 보완하는 방향으로 진행되어야 함
- 특히 서울·경기에 집중된 게임산업 생태계를 인천까지 확장하여 수도권 게임산업 벨트 구축을 목표로 추진하는 것이 중요함

주제어 : 게임산업, 인디게임, 크로스 플랫폼, 게임 인재 양성

인천연구원 THE INCHEON INSTITUTE

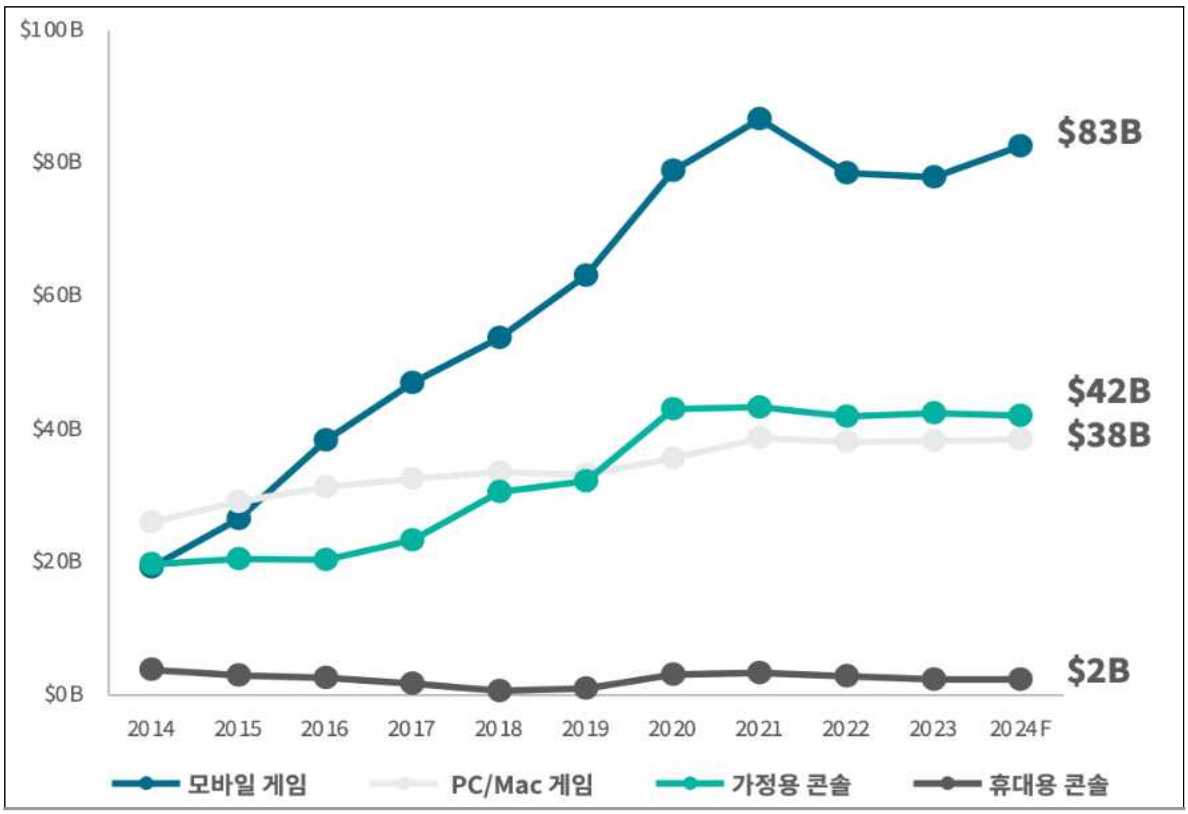
1 게임산업의 현황 및 주요 이슈

● 글로벌 및 국내 게임산업의 규모

❑ 전 세계적으로 경제의 불확실성 속에 게임시장은 모바일 시장을 중심으로 전년 대비 회복세를 보이고 있음

- 모바일 게임시장은 중국 게임사들의 신규게임 매출 선전 등에 힘입어 전 세계적인 경제 불안전성에도 불구, 2024년 830억 달러로 전년 대비 6% 성장 예상
- 콘솔 시장은 AAA급 게임 출시의 부진, 닌텐도 및 PS5의 차세대 기기 출시 전망 등으로 인해 신규 매출 창출이 크지 않았음에도 420억 달러 수준에 머무를 것으로 전망
- PC·Mac 지출은 유료 게임 및 DLC 게임의 호조로 전년 대비 1% 증가한 380억 달러 수준 예상
- 휴대용 콘솔 지출은 스팀덱이 출시되었지만, 닌텐도 스위치 라이트의 판매실적이 부진하면서 25억 달러 미만으로 예상

[그림 1] 플랫폼별 전 세계 소비자 게임 지출 규모 현황(2014~2024년)

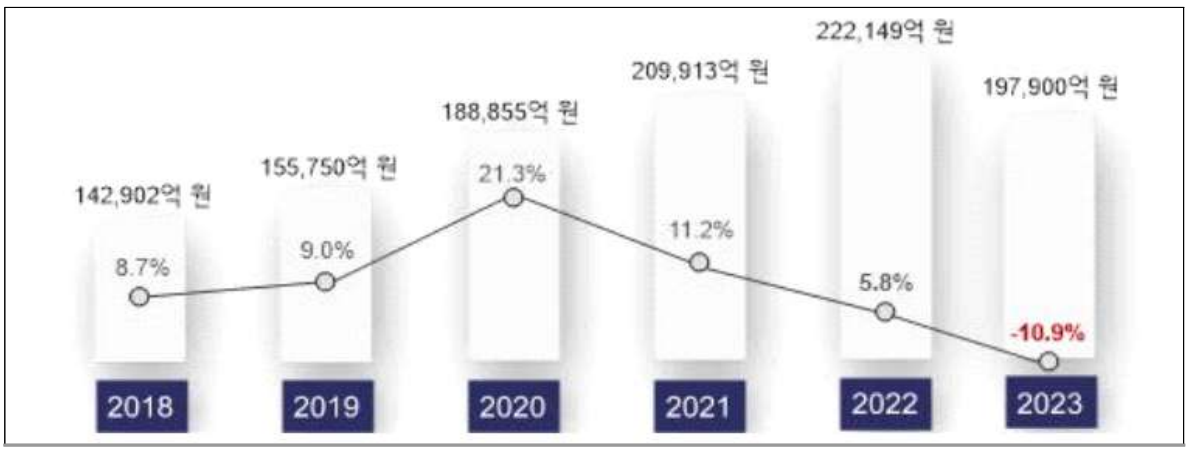


자료 : Sensor Tower & IDC & Mistplay(2024), 2024년 상반기 리뷰게임-스포트라이트

❑ 국내 게임시장은 코로나 시기인 2020년~2021년는 급성장하였지만, 2023년 리니지의 국내 주요 IP의 실적 부진, 대형 신작의 부족, 글로벌 경기침체 등으로 시장 성장세가 급격히 감소한 것으로 추정됨

- 국내 게임시장은 2020~2021년 코로나19 여파로 인해 전 세계 게임시장의 성장과 함께 게임 수요 증가의 호황기를 맞이하였으며 특히 모바일 게임, PC 온라인 게임 성장을 동반
- 그러나 2023년에는 리니지 시리즈의 실적이 크게 하락하고 기대되었던 대형 신작들의 출시가 지연 또는 실적 부진 등을 겪으면서 매출이 하락한 것으로 보임
- 또한 전반적으로 경제 상황이 악화하면서 소비가 위축된 것도 2023년 게임시장에 영향

[그림 2] 국내 게임시장 전체 규모 및 성장률(2013~2022년)



자료 : 관계부처 합동(2024.5.) 2024~2028년 게임산업 진흥 종합계획

❑ 플랫폼별 매출 비중을 살펴보면 PC게임이 차지하는 비중이 매년 증가하는 추세

- 'G-Star 2024' 등의 트렌드를 살펴보더라도 PC, 콘솔 등 다양한 플랫폼에서 동일한 게임을 즐길 수 있는 멀티플랫폼 및 크로스 플레이 기반 게임 시연이 증가하는 등 모바일 위주의 게임시장이 재편되고 있음을 확인함

[표 1] 게임 기업의 플랫폼별 매출 비중

구분	2019년	2020년	2021년	2022년
PC	20.5%	19.2%	22.6%	24.4%
모바일	63.4%	59.9%	58.8%	60.3%
콘솔	3.2%	4.1%	5.3%	4.7%
아케이드	12.9%	16.8%	13.2%	10.6%

자료 : 대한민국 게임백서, 각 년도 자료 취합, 저자 재작성

● PC·콘솔 플랫폼 성장 : 크로스 플랫폼 확대

❑ 클라우드 기술의 발전으로 다양한 디바이스 간 게임 플레이 진행 상황의 동기화가 쉬워지면서 어느 기기에서든 같은 게임을 이어서 플레이할 수 있는 편의성을 제공하게 되었음

- 이에 구독 서비스를 통해 크로스 플랫폼 게임 접근성을 향상시키는 등 수익 다각화를 시도하고 있으며, 게임사들은 단일 플랫폼 제한을 넘어 더 큰 사용자 기반 확보 가능

❑ 과거와 달리 모바일, PC, 콘솔을 통합·개발할 수 있는 게임엔진들이 증가하며 크로스 플랫폼을 지원하는 게임개발의 진입장벽이 낮아짐

- 최근 크로스 플랫폼 출시가 개발사의 위험을 최소화하고 수익을 극대화할 수 있는 전략으로 자리 잡으면서 게임기획 단계부터 크로스 플랫폼을 염두에 두고 기획 또는 개발하는 경우가 증가하고 있으며 크로스 플랫폼 게임의 출시는 향후 더욱 증가할 것으로 전망[1)]
- Unity 같은 범용엔진부터 자체 개발 엔진 활용에서도 크로스 플레이를 원활하게 지원하는 형식으로 발전 중

[표 2] 크로스 플랫폼 게임 성공 사례

구분	어몽어스	원신	데이브 더 다이버
출시일	2018.6.15.	2020.9.28.	2023.7.28.
개요	미국 인디개발사 Innersloth에서 개발한 온라인 추리 게임으로 초기 3명 개발자로 개발한 게임이며 코로나 기간에 스트리머들의 입소문을 타고 폭발적으로 성장	중국 게임개발사 호요버스에서 개발 및 퍼블리싱한 게임으로 무료 게임이나 가챠 시스템을 통한 수익 요소가 있으며 지속적인 업데이트를 통해 지역, 캐릭터, 스토리 추가 중	한국 인디게임 개발사 Mintrocket에서 Unity 엔진을 사용하여 개발하였으며 독특한 장르 조합(다이빙 시뮬레이션 + 레스토랑 경영)으로 성공한 사례
플랫폼	모바일, PC, 닌텐도, 콘솔 등 모든 플랫폼 지원	모바일, PC, 닌텐도, 콘솔 등 모든 플랫폼 지원	PC(Steam), 닌텐도, 플레이스테이션
누적 다운로드	5억 건 이상[2)] (2023년 기준)	50억 달러 이상[3)] (2024년 2월 기준)	400만 장[4)] (2024년 6월 기준)
비고	2020년 The Game Awards에서 최고의 멀티플레이어 게임상과 최고의 모바일게임상 수상	출시 첫해에 애플, 구글에서 베스트 게임상 등을 수상	2024 영국 게임어워드 디자인 부문 수상, 2023 더게임어워드 최고의 인디게임 부문 노미네이트 등

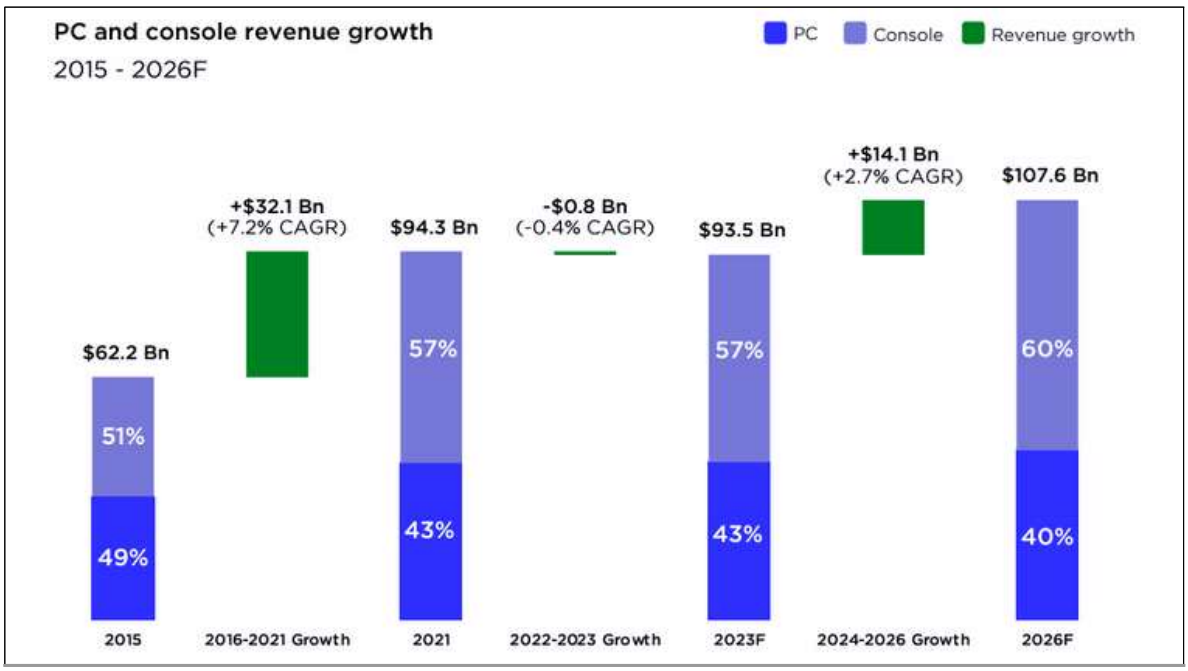
자료 : 연구자 작성

1) https://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/263/?n=194396(검색일: 2024년 10월 16일)

❑ 이에 PC 시장과 콘솔 플랫폼은 2015년 이후 꾸준히 성장하는 추세로 2022~2023년 약간의 시장축소가 있었으나 2026년까지 전체적으로 성장이 전망됨

- 콘솔 시장에서는 PS5 Pro, 닌텐도 스위치 2와 같은 차세대 콘솔이 보급될 것으로 알려져 있으며 개발이 지연되었던 AAA급 게임들 출시도 예상되어 있어 시장 규모가 확대될 것으로 전망
- Microsoft의 Xbox Cloud, Sony의 Play Station Now 등의 서비스 확대 등 클라우드 게이밍 서비스가 성장함에 따른 시장 확대도 전망

[그림 3] PC 및 콘솔 시장의 이윤 증가율(2015~2026년)



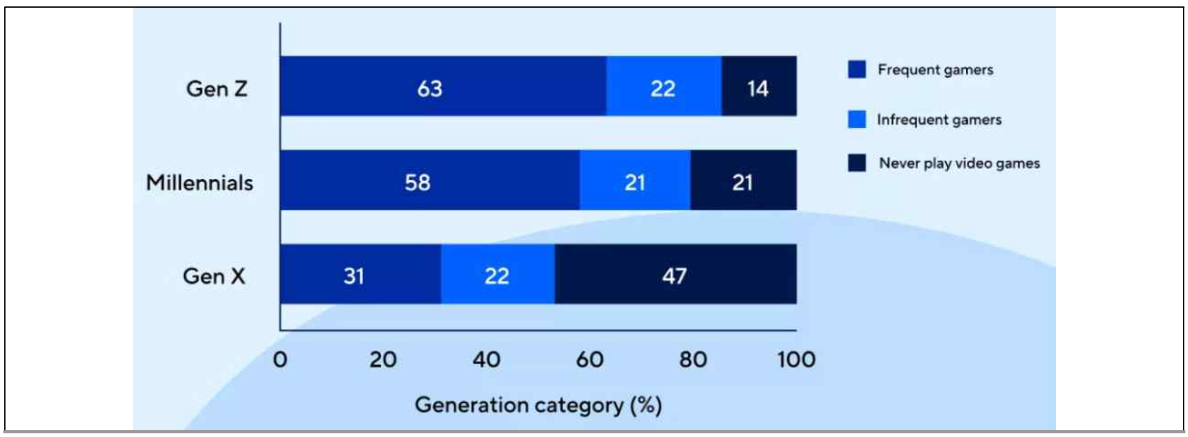
자료 : Tom Wijman, Michael Wagner, Brett Hunt, Diego Rondon Tello & Mary Brune(2024) The PC & Console Gaming Report

❑ 세대별 게임플랫폼 사용 빈도를 살펴보아도 밀레니얼세대와 Z세대에서 콘솔 및 PC게임을 자주 플레이하는 빈도가 높은 것으로 나타나 향후 이러한 시장의 규모는 더욱 크게 성장할 것으로 예상됨

- 밀레니얼세대와 Z세대는 PC와 콘솔을 이용한 플레이 경험이 X세대에 비하여 높고 자주 플레이한다고 응답한 비율도 높은 것으로 나타남

2) https://zdnet.co.kr/view/?no=20230308080408(검색일: 2024년 10월 16일)
3) https://m.gamevu.co.kr/news/articleView.html?idxno=31003(검색일: 2024년 10월 16일)
4) https://www.gametoc.co.kr/news/articleView.html?idxno=82382(검색일: 2024년 10월 16일)

[그림 4] 세대별 PC 및 콘솔게임 이용 빈도 비율(미국, 2023년 기준)

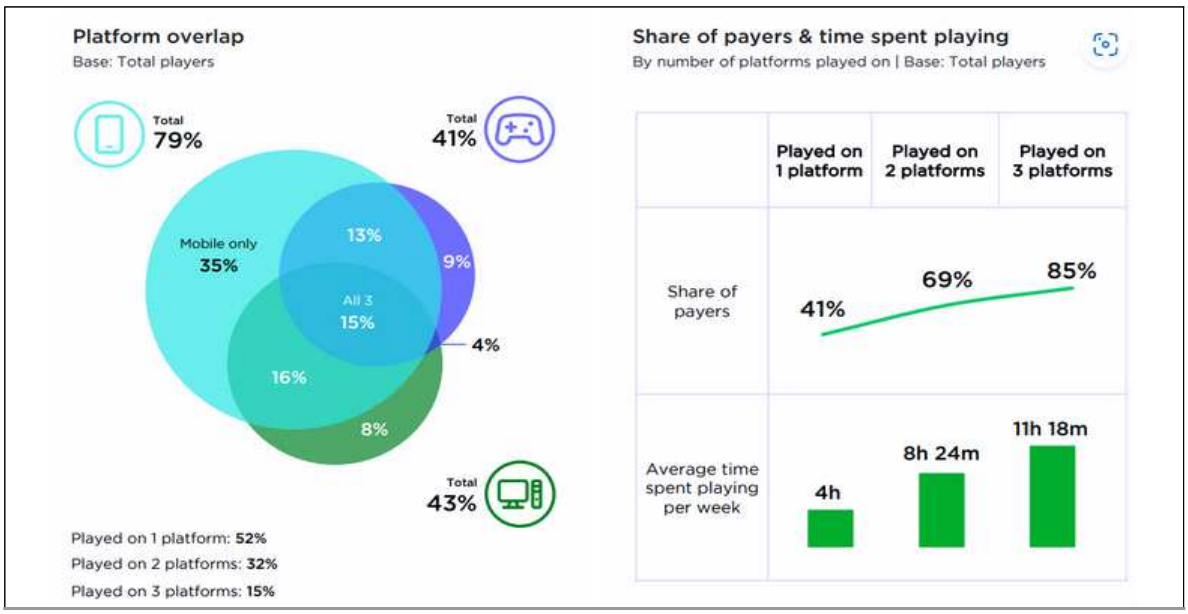


자료 : 이준문(2023.10.15.), PC게임과 콘솔게임이 광고 채널의 판도를 뒤바꾼다(원자료: Kagan US first-quarter 2023 Consumer Insights Survey)

❑ 특히 모바일만 플레이하는 이용자보다 콘솔 혹은 PC를 함께 플레이하는 유저일수록 실제 결제자(Payer)로 연결된다는 점에서 다양한 플랫폼을 활용한 서비스는 증가할 것으로 예상됨

- 크로스 플랫폼을 활용하는 유저들의 비중은 2개 이상의 플랫폼을 활용하는 비중이 47%로 나타나며 이 중 세 가지 플랫폼을 모두 활용하는 경우도 15%로 나타남
- 특히 1개의 플랫폼에서만 플레이하는 경우보다 2개 혹은 3개의 플랫폼을 활용하여 플레이하는 유저들의 결제 비율 및 플레이 타임이 훨씬 높은 것으로 나타나, 향후 크로스 플랫폼을 활용하는 게임시장의 규모가 더욱 커질 것으로 전망

[그림 5] 게임플랫폼 중복 사용 현황 및 결제자 비중 및 플레이 시간 현황(2023년)



자료 : Tom Wijman, Michael Wagner, Brett Hunt, Diego Rondon Tello & Mary Brune(2024) The PC & Console Gaming Report

⬢ 인디게임 시장의 성장과 영향

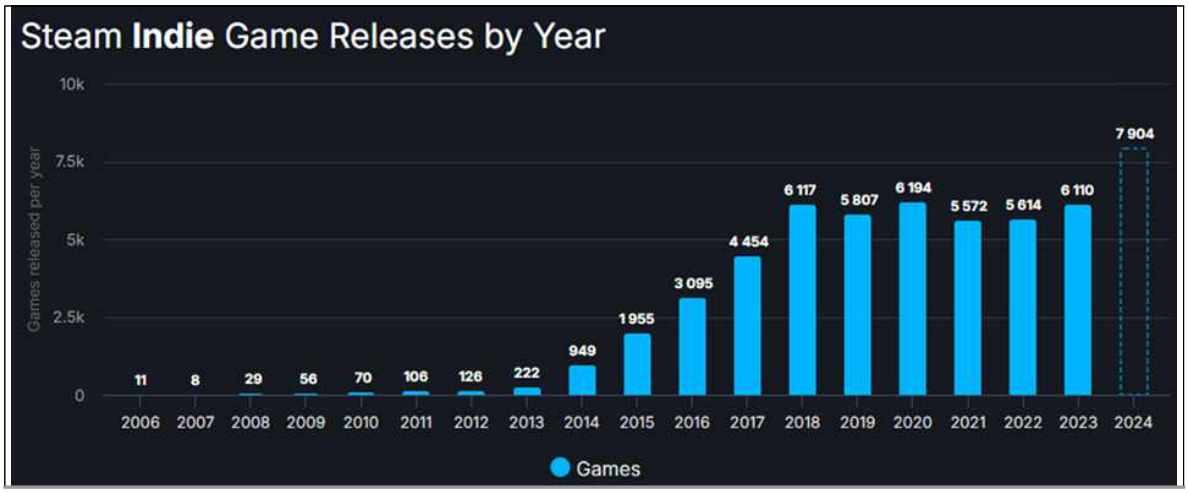
❑ 지난 10년간 인디게임 시장은 본격적으로 성장하기 시작하면서 매년 출시 게임 수가 꾸준히 증가해 왔으며 2024년에는 7천 개 이상 출시될 것으로 예상됨

- 2018년 출시 게임 수는 6,117개로 오천 개를 넘겼으며 이후에도 꾸준히 유지하는 추세

❑ 인디게임의 증가는 게임개발 도구의 접근성 향상, 디지털 유통 플랫폼인 Steam의 성장, 아마추어 개발자의 시장진입 장벽 감소 등에 따른 것으로 분석됨

- 인디게임의 성공 사례가 증가하면서 소비자와 개발자들의 관심이 높아진 가운데 MonoGame(前 Microsoft XNA Framework), Unity, Phaser 등의 게임엔진들이 무료 또는 저렴한 가격으로 제공되며 게임개발의 진입장벽이 과거보다 많이 낮게 형성
- 또한 광고비 부담이 없는 Steam 플랫폼의 성장으로 다양한 배경을 가진 개발자들이 개발시장에 진출할 수 있도록 시장 진입장벽이 낮아지며 인디게임 시장이 지속적으로 성장

[그림 6] 연도별 Steam 내 인디게임 출시 수(2006~2023)



자료 : Steam DB(검색일: 2024년 9월 19일)

❑ 인디게임 개발사에 대한 합의된 정의가 있는 것은 아니지만, 공통적으로 관찰되는 특징은 소규모 팀으로 구성되어 있고 제한된 예산 내에서 팀원들이 다양한 역할을 수행하기 때문에 창의적인 의사결정이 가능함

- 스타듀밸리는 1인 개발자가 게임개발, 음악, 그래픽 제작 등을 모두 도맡아서 한 경우로 인디게임업계의 가장 잘 알려진 성공 사례
- 2021년에 얼리억세스버전을 공개한 발헤임의 경우에도 최초 5명의 구성원으로 이뤄졌고 이 중 프로그래머 및 아트디렉터는 두 명에 불과했음에도 누적 판매량 1,360만 장 기록

- 산나비의 경우 다섯 명이 구성된 작은 게임사에서 제작되었으며 짧은 시간에 200만 장을 판매하면서, 인디게임업계에서는 '제2의 산나비'를 꿈꾼다로 표현

[표 3] 인디게임 성공 사례(2024년 기준)

구분	스타듀밸리	발헤임	산나비
출시일	2016.2.27.	2021.2.2.(얼리억세스[5])	2023.11.9.
개요	미국 개발자 1인 제작(게임, 음악, 그래픽 등 전부 1인 제작). 단, 유통사는 최초에는 Chcklefish.	스웨덴 인디게임 개발사 Iron Gate AB(최초 구성원 5명[6])가 개발. 단 유통사는 Coffee Stain	국내 인디게임사 원더포션(최초 구성원 5명[7])에서 개발한 게임. 단, 유통사는 네오위즈
플랫폼	Steam 최초 출시 후 콘솔, 모바일까지 전 플랫폼으로 확장함	Steam, Microsoft Store	Steam, 닌텐도
누적 판매량	전 플랫폼 3,000만 장[8]	Steam만 1,360만 장[9]	200만 장[10]
게임 요약	주인공이 할아버지에게 물려받은 농장을 운영하며 마을주민과 교류하는 농장 시뮬레이션 게임	북유럽 신화를 바탕으로 한 오픈월드 생존게임으로 플레이어는 사후세계인 발헤임에 떨어진 전사로 오딘을 격파한다는 게임	한국의 전통적 요소를 현대적으로 재해석한 액션어드벤처 게임으로 주인공 '산'이 마을을 지키는 산신이 되어가는 과정을 그린 게임

자료 : 연구자 작성

❑ 인디게임 개발사는 대형 게임사와 달리 원격 근무 비율이 높아 오피스 규모나 위치 선택 측면에서 자유롭고 지역적으로도 분산된 특징이 있음[11]

- 낮은 인프라 의존도, 높은 원격근무 비율 등은 교통 문제에서 비교적 자유로운 특징
- 지스타 2024 인디쇼케이스 2.0에 참여한 인디게임사 49개 사를 대상으로 조사한 결과, 전면 출근하는 비율은 44.9%였으며 전면 재택이 30.6%, 하이브리드가 24.5%로 조사

5) 얼리억세스(Early Access) : 게임개발 및 출시 모델의 한 형태로 게임이 완전히 완성되기 전에 플레이어들에게 미완성 버전을 제공하는 방식으로 실제 플레이어들에게 피드백을 받아 게임을 개선하며 개발하는 방식. 개발자는 초기자금을 제공받고 플레이어는 정식 출시 가격보다 저렴한 가격에 완성 전 게임을 선 체험할 수 있다는 장점 때문에 최근 Steam을 중심으로 개발사들이 최근 활용하고 있는 게임 출시 방법
6) https://www.ign.com/articles/valheim-how-a-5-person-team-created-the-most-popular-game-on-steam(검색일: 2024년 10월 15일)
7) https://zdnet.co.kr/view/?no=20240307104441(검색일: 2024년 10월 15일)
8) https://www.gameinsight.co.kr/news/articleView.html?idxno=31888(검색일: 2024년 10월 15일)
9) https://levvvel.com/valheim-statistics/(검색일: 2024년 10월 15일)
10) https://m.ddaily.co.kr/page/view/20240524172851615 23(검색일: 2024년 10월 15일)
11) 이하 관련 업계 전문가 인터뷰 참조(자문일: 2024년 10월 7일)

[표 4] 지스타 인디 쇼케이스 참여 게임사 주요 근무 형태 현황

구분	전면 출근	전면 재택	하이브리드	합계
주요 근무 형태	22개 사	15개 사	12개 사	49개 사
	(44.9%)	(30.6%)	(24.5%)	(100.0%)

자료 : 연구자 작성

❑ 지역 인재풀과 관계에서도 지역대학, 기술 학교와 긴밀한 관계를 형성하는 것이 가능하며 정부 지원 및 인디게임 지원 프로그램 등의 참여도가 높은 특징이 있음

- 소규모로 운영되어 공식적인 관계 구축은 적을 수 있으나, 지역대학과 멘토링 등 관계를 형성하는 것은 오히려 인디게임업계에서 활발하게 이뤄질 수 있음
- 또한 인디게임은 규모가 작기 때문에 정부가 지원하는 중소기업, 스타트업 지원 정책 등에 적극적으로 참여하여 혜택을 받고자 하는 유인이 더 큼
- 네트워킹이 필요한 경우에는 디스코드, 레딧 등 온라인 플랫폼을 적극 활용하며 인디게임 페스티벌 등을 통해 교류하고 경험을 공유하는 특징이 있음
- 이러한 이유로 지스타 2024에 참여한 인디게임사도 약 75%가 서울, 경기권에 위치함

[표 5] 지스타 인디 쇼케이스 참여 게임사 본사 위치 현황

구분	서울	경기	인천	부산	충청권	기타	합계
본사 위치	14개 사	23개 사	1개 사	4개 사	3개 사	4개 사	49개 사
	(28.6%)	(46.9%)	(2.0%)	(8.2%)	(6.1%)	(8.2%)	(100.0%)

자료 : 연구자 작성

❑ 크로스 플랫폼 개발 등의 시장적인 특성은 인디게임사도 동일하게 진행 중인 사항이기 때문에 다양한 지원 방안 마련이 필요함

- 지스타 인디쇼케이스 참여 게임사를 대상으로 설문조사한 결과, 모바일, 콘솔, PC 같은 단일 플랫폼 개발사 비율은 40%에 못미치는 것으로 나타났으며, 과반이 멀티플랫폼 또는 크로스 플랫폼 형태의 게임을 개발 중인 것으로 조사

[표 6] 지스타 인디 쇼케이스 참여 게임사 주요 개발 플랫폼 현황

구분	모바일	콘솔	PC	아케이드	기타	모바일 +PC
주요 개발 플랫폼	4개 사	1개 사	13개 사	0개 사	1개 사	5개 사
	(8.2%)	(2.0%)	(26.5%)	(0.0%)	(2.0%)	(10.2%)
구분	**콘솔 +PC**	**콘솔 +기타**	**PC +아케이드**	**모바일 +콘솔+PC**	**콘솔 +PC+기타**	**합계**
주요 개발 플랫폼	21개 사	1개 사	1개 사	1개 사	1개 사	49개 사
	(42.9%)	(2.0%)	(2.0%)	(2.0%)	(2.0%)	(100.0%)

자료 : 연구자 작성

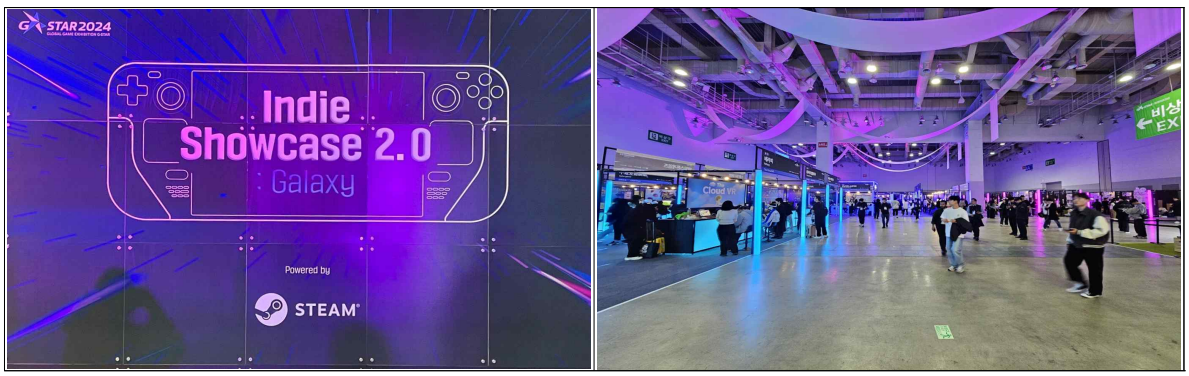
❑ 2024~2028 게임산업 진흥계획에서는 정부가 인디게임 육성을 위해 상생 협력형 창업지원, 기획·제작 지원, 해외진출 지원 등을 적극 지원하는 계획을 함

- (상생 협력형 창업지원) 국내 선도 게임기업과 게임업계 창업 희망자를 연계하여 멘토링 등을 지원하며 선도기업에는 이에 상응하는 제작 및 유통비 지원 등으로 적극적인 유인 제공
- (창업 교육) 게임인재원에 창업 관련 교과 프로그램을 편성하고 성공 사례 특강, 멘토링 등 확대
- (입주 지원) 게임벤처 5.0을 통해 글로벌 게임허브센터와 지역 글로벌 게임센터 간 연계 강화
- (게임기획) 우수 아이디어를 보유한 게임사를 선정, 단계별 맞춤형 지원 추진
- (게임 제작) 콘솔·PC, 모바일, AR·VR 등을 위해 기획된 게임을 상용화할 수 있도록 제작 지원
- (해외 진출) 국내 게임의 해외 직접 진출, 해외 주요 마켓 참가 지원, 상시 수출지원 등 마련

❑ 이러한 추세에 힘입어 'G-Star 2024'에서는 국내 최초로 글로벌 플랫폼인 Steam과 함께 '지스타 인디 쇼케이스 2.0 : 갤럭시 Powered by Steam'이라는 행사 타이틀을 확정하고 인디게임을 중심으로 행사를 개최함

- 2023년 스마일게이트의 스토브인디와 함께 인디쇼케이스 운영에 이어 2024년에도 갤럭시와 Steam이 함께 후원하는 인디쇼케이스를 지원하는 등 인디게임 시장에 대한 행사를 별도 진행

[그림 7] 지스타 인디 쇼케이스 2.0 : 갤럭시 Powered by steam (2024년)



자료 : 직접 촬영

2 국내외 게임산업 육성 사례 분석

● 경기글로벌게임센터

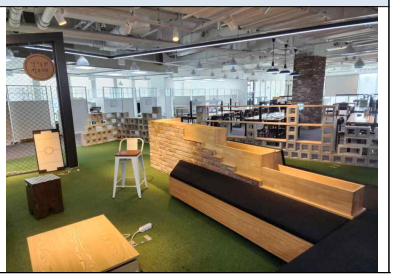
❑ 경기글로벌게임센터는 경기도가 지원하고 경기콘텐츠진흥원이 운영하는 다양한 게임 관련 사업과 게임 분야 전문 지원기관으로 2016년 10월 판교에 개소한 이래로 현재까지 게임개발사들을 위한 입주 공간, 아카데미 등 다양한 사업을 운영함

- 인디게임사-대기업을 연결하는 등 역할을 수행하고 있으며 핵심 인프라는 입주실, 강의실, 미팅룸, 키친, 휴게공간 등 제공
- 입주 공간의 경우 최초에 12개월 이용협약 체결이 이뤄지며 최대 24개월까지 입주 가능

❑ 게임 축제를 비롯하여 게임 오디션, 게임 아카데미 등 관련 사업을 다방면으로 진행하고 있으며 예산 규모는 연 40억 원 규모

- (Play X4) 모바일, PC 온라인, VR, 체감형 게임을 모두 포함하는 게임 축제
- (경기게임오디션) 스타 콘텐츠 발굴 및 스타트업 육성 목적의 게임 제작 경연 대회
- (경기게임아카데미) 게임개발 인력 양성 및 창업지원을 목적으로 진행되는 교육 사업
- (게임기업 재도전 지원) 실패한 게임 프로젝트를 탐색해 리뉴얼하고 재도전을 지원하는 사업
- (글로벌 시장 상용화 지원) 신흥시장 진출을 직·간접적으로 지원하여 도내 기업의 글로벌 활로 개척을 목적으로 지원하는 사업
- (글로벌 게임 제작 지원) IP와 글로벌 플랫폼 기반 게임 제작을 지원하는 사업으로 특히 네이버 웹툰 등과 연계한 IP 활용 및 엔터/애니 IP(CJ E&M) 게임 프로젝트 개발비 등 지원
- (글로벌 수출지원) 경기도 내 기업의 수출 판로 개척지원 및 글로벌 감소 개발사 육성 지원

[그림 8] 경기글로벌게임센터 관련 사업

Play X4 (2024년)	경기게임오디션(2024년)	경기 글로벌 게임센터 지원시설
		

자료 : 직접 촬영

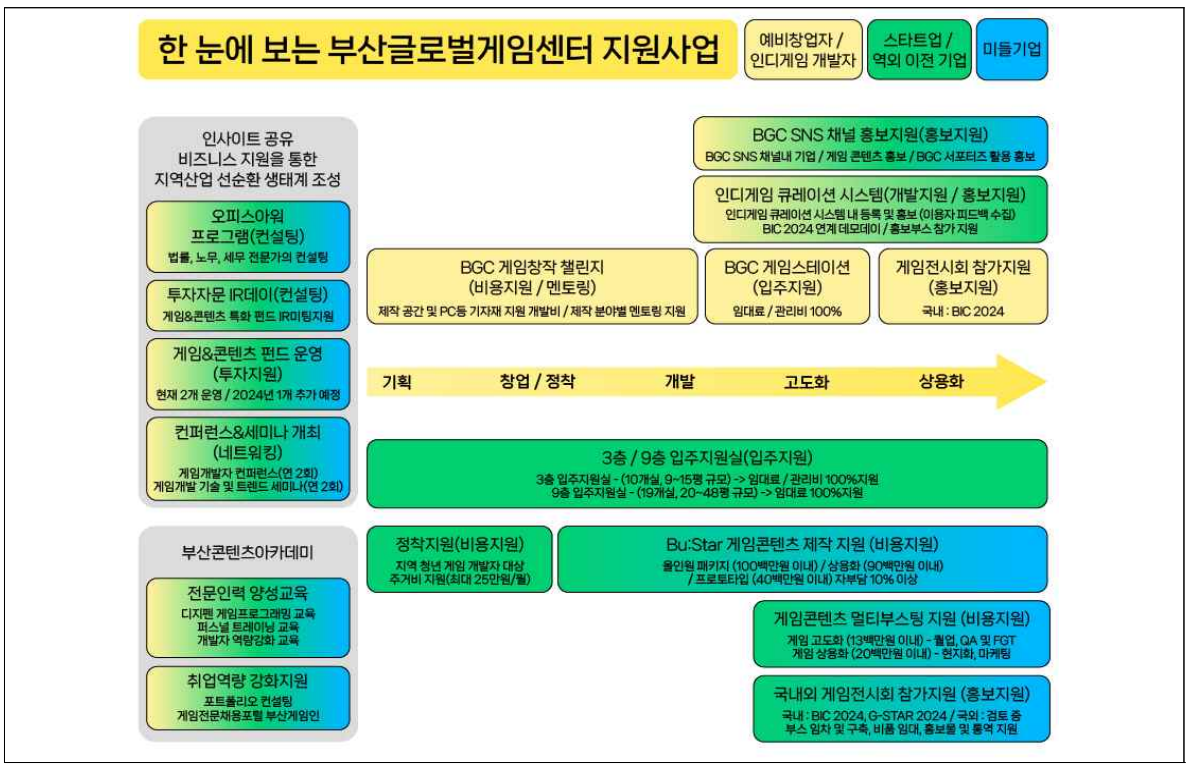
⬢ 부산정보산업진흥원 글로벌게임산업진흥센터

❑ 글로벌게임산업진흥센터는 2009년 지스타[12] 유치를 시작으로 부산시 게임산업 육성과 관련된 사업을 담당하는 기관

❑ 부산의 글로벌게임산업진흥센터 사업의 게임 관련 지원은 창업-기획-개발-고도화-상용화까지 단계별 지원체계 구축

- (G-STAR) 국내 최대 규모 게임전시회인 지스타 및 연계 부대행사, 이벤트 등 개최
- (인디게임 큐레이션) 글로벌 인디게임 개발 데이터 수집 및 작품정보 DB화, 작품정보 비즈 매칭 활용을 통한 인디게임 통합 플랫폼 구축 및 운영
- (콘텐츠 아카데미) 지역의 우수 인재를 육성하여 콘텐츠 인력 생태계 기반 조성
- (스마트 유니온 비대면 투자조합) 모태펀드 중진계정 지역 유치 및 부산지역 게임 & 콘텐츠 기업 특화 투자 활성화를 위한 중소기업 투자 결성, 운용 지원
- (Grow-up 채용지원) 지역 콘텐츠 기업이 채용한 신규 청년 인력에 대한 인건비 보조금 지급
- (이스포츠 상설경기장 운영) 지역 이스포츠 경기장 운영 시스템 체계화 및 활성화를 위한 대회 개최, 인재 양성 및 글로벌 교류 저변 확대 등

[그림 9] 부산글로벌게임센터 지원사업 내용



자료 : 부산글로벌게임센터 공식블로그, 2024 부산글로벌게임센터 BGC 소개 - 사업소개 한눈에 보기!

12) 국내 최대 게임전시회로 부산에서 2009년 유치 이후 매년 개최 중이며 2028년까지 개최 계약 체결

❑ 인디게임 개발사 육성 및 투자와 관련해서는 '젊고 참신한 스타트업을 채우자'라는 전략을 추구하며 글로벌 시장에서 의미 있는 성과를 창출하고 있다는 점에서 주목해야함

- Bu:Star 게임 콘텐츠 제작 지원사업이 지원한 써니사이드업의 〈숲속의 작은 마녀〉는 스팀 얼리액세스 전 세계 최고 판매 제품 1위를 차지한 바 있고, 앱노리의 〈올인원 스포츠VR〉은 중국 피코스토어 인기 게임 1위에 등극하는 등 성과 창출

[그림 10] Bu:Star 지원사업 성공 사례 (써니사이드업, 앱노리)

써니사이드업의 〈숲속의 작은 마녀〉	앱노리의 〈올인원 스포츠 VR〉

자료 : 부산글로벌게임센터 공식블로그, 부산글로벌게임센터 지원사업 한눈에 몰아보기

❑ 다양한 게임산업 생태계 조성을 위한 지역 산업계의 학계, 게임 지방협회, 게임개발사 등이 한곳에 모여서 세미나 등 진행 중임

- (오피스아워 프로그램) 법률, 노무, 세무 전문가와 함께 자유롭게 컨설팅 제공
- (투자자문 IR데이) 펀드 운용 전문가와 1:1 투자자문 및 컨설팅 미팅 제공
- (부산게임개발자 컨퍼런스) 게임종사자 간 컨퍼런스 개최를 통한 네트워크 구축 및 활성화 도모

[그림 11] 부산글로벌게임센터 전경과 내부

자료 : 직접 촬영

⬢ 게임인재원(한국 콘텐츠 진흥원 판교분원)

❑ 게임인재원은 한국콘텐츠진흥원에서 지원하는 기관으로서 2년간 민간 개발자가 직접 강의와 멘토링 등 프로젝트 중심의 실무형 게임개발자 양성 기관임[13)]

- 게임사 협업을 통해 프로젝트 및 교육프로그램이 설계되며 전시회 참가, 장학금 후원 등으로 모든 강의는 무료로 제공되는 특징
- 주요 업무는 게임 기획교육, 아트교육, 프로그래밍교육, 취업 및 창업지원 등 구성
- 2020년 2월, 판교 제1캠퍼스에 구축하였으며 2022년 11월에 제2캠퍼스 강의동 구축
- 교육과정은 크게 3개 전공(게임기획, 게임아트, 게임 프로그래밍)으로 구성되어 있으며 2년간 8학기, 주 5일 전일제 과정으로 운영

❑ 게임인재원의 경우 높은 취업률 성과를 가지고 있어 고용노동부 재정지원 일자리 사업 성과평가에서 '우수' 평가(2021년 5월)를 받았고, 지식·인력개발사업 평생교육시설 인가도 받음

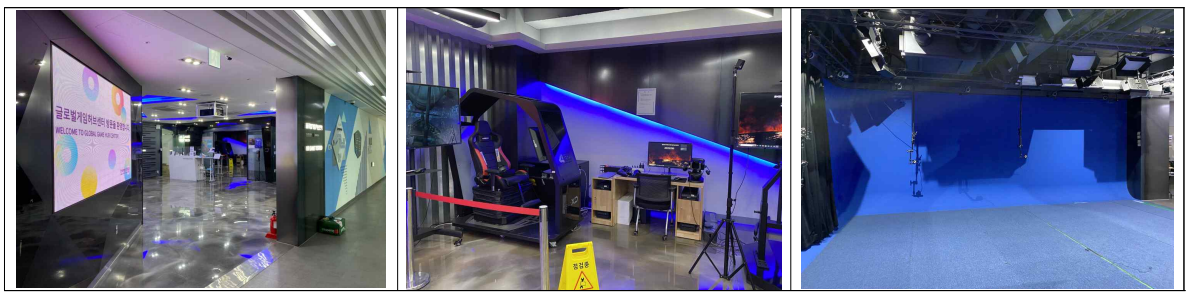
- 1기 취업률 75%(2021년 8월 졸), 2기 취업률 83%(2022년 8월 졸) 등 초기부터 높은 취업률 성과를 도출 중
- 특히 취업기업이 대기업(19%), 중견기업(17%), 중소기업(64%) 등으로 고르게 분포되어 있고, 취업자들이 국내 유수 기업들에 자리를 잡고 있다는 점에서 취업 성과가 우수하다고 평가 가능

❑ 한국콘텐츠진흥원의 글로벌 게임허브센터와 같은 동에 있어, 글로벌게임허브센터 내에 있는 다양한 부대 시설을 활용하여 테스트 진행이 가능하도록 지원

- HMD, 시뮬레이터, 모션캡쳐장비, 빔프로젝터, 3D프린터 등 국내외 최신 VR기기 200여 대를 보유 중이며 이 밖에도 모바일 기기들도 보유 중

❑ 현재 제2분원 설립 등에 대한 계획이 있으나 구체적인 논의 단계는 아닌 것으로 조사

[그림 12] 글로벌허브센터 내 부대 시설 현황



자료 : 직접 촬영

13) https://www.kocca.kr/kocca/subPage.do?menuNo=204949(검색일: 2024년 10월 17일)

3 인천시 게임산업 현황 및 SWOT 분석

● 인천시 게임산업 생태계 현황

❑ 인천시의 게임산업 사업체 비중은 전국 대비 10% 수준이나 종사자 수는 2021년 기준 3.48% 수준에 머무르고 있어 인근 수도권인 서울 및 경기에 비해 매우 부족함

- 특히 2020년 대비 2021년 사업체 수 및 종사자 수의 급격한 감소 추세

[표 7] 게임산업 사업체 수 및 종사자 수(2020~2021년)

구분	2020년					2021년				
	수도권	인천	서울	경기	비수도권	수도권	인천	서울	경기	비수도권
사업체 수	5,641	602	2,184	2,855	5,900	5,331	510	2,057	2,764	5,660
	(48.9)	(10.7)	(38.7)	(50.6)	(51.1)	(48.5)	(9.6)	(38.6)	(51.9)	(51.5)
종사자 수	60,397	2,510	26,628	31,259	22,906	57,271	1,995	26,158	29,118	24,585
	(72.5)	(9.4)	(44.1)	(51.8)	(27.5)	(70.0)	(3.5)	(45.7)	(50.8)	(30.0)

자료 : 인천연구원(2023), I-FEZ K콘텐츠산업 육성연구 재구성

● 인천시 게임산업 관련 주요 현황

❑ 인천테크노파크 내 문화콘텐츠센터를 통한 지원은 e스포츠 관련 아카데미, 페스티벌 지원 등에 그치고 있음

- 주요 사업은 지역연고 게임단 운영, e스포츠 전문인력 양성 교육, e스포츠 대회 운영 등
- 일부 게임 콘텐츠 기업 사업자 대상의 지원사업이 이뤄지고 있긴 하나 규모가 크지 않은 상황

❑ 청라 G-Tech 시티 조성과 관련하여 디지펜과의 MOU를 체결하고 클러스터 조성 계획을 발표하였으나 사업상 악화 등의 이유로 사실상 무산될 것이라는 우려가 제기됨[14)]

- 개발주체였던 대원플러스개발에서 공사비 상승 등의 이유로 인천경제청에 포기의사를 전달한 상황

❑ 송도 글로벌 캠퍼스 내 유타대학에 게임학과가 2023년에 개설되면서 조지메이슨대학교 컴퓨터게임디자인학과와 더불어 게임 프로그래밍과 관련한 글로벌 인재가 배출될 예정임

- 유타대학 게임학과의 경우 최초 졸업생 배출 연도가 2026년으로 기대되어 이전에 이들이 인천시에 정착할 수 있는 제도적 기반을 마련할 필요가 있음

14) https://www.kihoilbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=1112179(검색일: 2024년 10월 23일)

⬢ SWOT(강점, 약점, 기회, 위협) 요인 분석

❑ 이상의 분석 내용을 바탕으로 인천시가 게임산업 내에서 가지는 강점과 약점, 외부 환경에서의 기회와 위협요인을 분석하고, 게임산업 미래 전략을 다음과 같이 도출함

- (강점) 서울, 경기 등 게임산업 중심지와 가까이 입지해있어 인력 및 기술 교류가 용이, 인천테크노파크 중심으로 문화콘텐츠센터 보유, e스포츠 관련 사업 운영 경험 보유, 송도 글로벌 캠퍼스 내 게임학과 보유 등으로 게임 인재 양성 가능
- (약점) 산업 규모가 작고 종사자가 감소하는 추세이며 지원체계가 e스포츠 중심으로 편중되어 있고 전문인력 양성기관 부재
- (기회) 산업트랜드가 원격 근무 비중이 높은 인디게임을 중심으로 재편되고 있고 정부의 인디게임 육성 정책이 강화되고 있으며 크로스 플랫폼 게임 시장을 중심으로 성장 중
- (위협) 인천시 내 청라 G테크시티의 조성 사업이 무산될 가능성이 높아 게임산업 클러스터 조성의 불확실성이 증가하고 있고, 타 지역과 산업 유치 경쟁 심화

[표 8] 인천시 게임산업 SWOT 요인 분석

SWOT 분석		내부환경	
		강점 (S)	약점 (W)
		➔ 지리적 이점 - 서울, 경기 등 게임산업 중심지와 인접 인력 및 기술 교류가 용이 ➔ 인프라 기반 - TP 내 문화콘텐츠센터 보유 - e스포츠 관련 사업 운영 경험 보유 - 송도 글로벌캠퍼스 내 게임학과 보유로 게임개발 인재 배출 예정	➔ 산업 규모의 취약성 - 게임산업 사업체 비중이 낮음 - 게임산업 종사자 수가 급감 중 ➔ 지원체계의 미흡 - 게임산업 지원이 e스포츠로 편중 - 개발사 대상 지원사업 규모가 제한적 - 전문인력 양성기관 부재
외부환경	기회 (O)	SO 전략	WO 전략
	➔ 산업트렌드 변화 - 인디개발사의 경우 원격 근무 비중이 높아 물리적 위치제약이 적음 - 정부의 인디게임 육성 정책 강화 ➔ 시장확대 가능성 - 크로스 플랫폼 게임 시장 성장 ➔ 게임인재원의 제2분원 설립 계획 - 인재유치를 위한 기관 유치 기회	➔ 수도권 인접성을 활용한 인디게임 개발사 유치 전략 수립 - 원격 근무 가능 공유오피스 인프라 구축 - 서울/경기 소재 게임사와 네트워킹 운영 ➔ 글로벌캠퍼스 내 게임학과와 인디게임 개발 인큐베이팅 프로그램 연계 운영 - 글로벌 게임산업 네트워킹을 활용한 해외 진출 지원	➔ 게임산업 전문인력 양성체계 구축 - 인디게임 개발 특화 교육프로그램 운영 - 정부의 인디게임 육성정책과 연계한 전문인력 양성(게임인재원 제2분원 유치) ➔ 게임개발사 지원체계 다각화 - e스포츠 외 다양한 장르의 게임개발 지원 확대 - 크로스플랫폼 게임 개발 지원사업 신설
	위협 (T)	ST 전략	WT 전략
	➔ 개발계획의 불확실성 - 청라 G-Tech 시티 무산 가능성 - 게임산업 클러스터 조성의 불확실성 ➔ 주변 지역 경쟁 심화 - 서울, 경기의 적극적 게임산업 육성 - 인재원 등 주변 지역의 인력양성기관 지원 확대	➔ 기존 인프라를 활용한 클러스터 조성 - TP 문화콘텐츠센터 중심의 소규모 클러스터 시범 운영 - e스포츠 시설 연계 게임산업 지원 확대 ➔ 수도권 게임산업 거점과의 협력체계 구축	➔ 차별화된 게임산업 생태계 조성 - 인디게임 특화 지원으로 차별화 - 소규모 개발사 중심의 특화 생태계 구축 ➔ 게임산업 지원체계 고도화 - 개발사 지원규모 확대 및 프로그램 다각화 - 게임 전문인력 양성기관과의 연계 프로그램 도입

자료 : 연구자 작성

4 인천시 게임산업 전략별 우선순위

❑ SWOT 분석에서 도출한 SO, WO, ST, WT 전략을 바탕으로 인천시의 게임산업 미래 전략 방향을 정리하면 크게 다섯 가지로 정리할 수 있음

- 수도권 인접성을 활용한 인디게임 개발사 유치 및 특화지원 전략 수립
- 글로벌 캠퍼스 등 대학과 연계한 인디게임 개발 인큐베이팅 프로그램 운영
- 크로스 플랫폼 게임개발 지원사업 등 게임개발사 지원체계 다각화 및 특성화
- 수도권 게임산업 거점과의 협력체계 구축 및 연계 프로그램 도입
- 게임인재원 제2분원 유치를 통한 게임산업 전문인력 양성체계 구축

⬢ 인디게임사 대상 전략별 우선순위 설문조사 결과

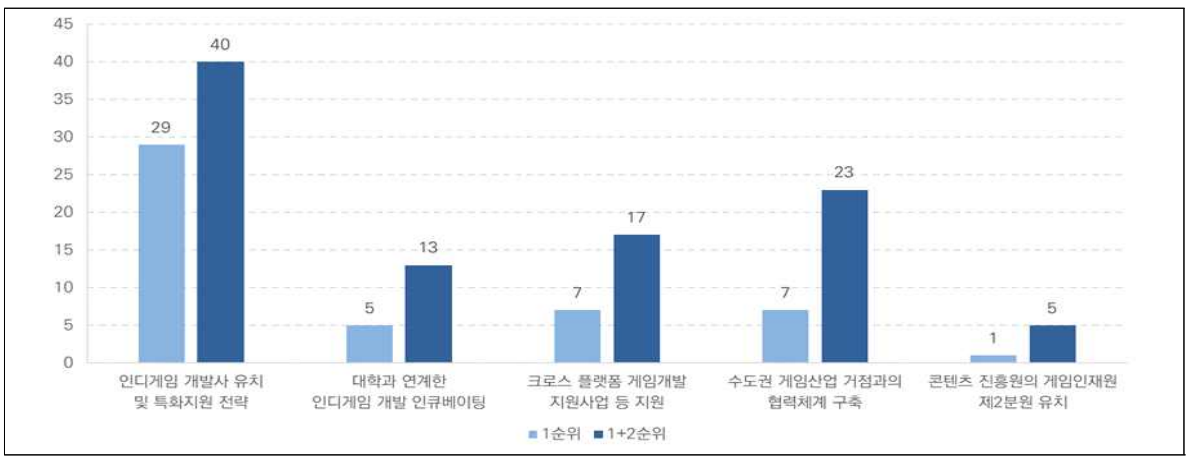
❑ 전략별 우선순위는 ① 당면과제의 시급성, ② 실현 가능성, ③ 전략의 파급효과 등을 고려하여 인디게임 개발사 대표 및 개발자들 대상 설문조사 결과를 토대로 선정함

- '지스타 2024 인디쇼케이스 2.0: 갤럭시'에 참여한 국내 인디게임사 49개 사의 대표 및 개발자를 대상으로 설문조사[15]를 실시하였으며 각 항목에 대하여 시급성, 실현 가능성, 파급효과에 대한 1·2순위를 선정하도록 구두 설명 후 서면 설문 시행

❑ 시급성은 인디게임 개발사 유치 및 특화지원 전략이 1·2순위 모두 압도적으로 높음

- 이는 인천시가 서울·경기권과 가까운 강점을 살리면서 게임사가 적은 약점을 보완하며 재택근무 비율이 높은 인디게임사 유치 전략

[그림 13] 인천시 게임산업 정책 우선순위 응답자 현황(시급성)



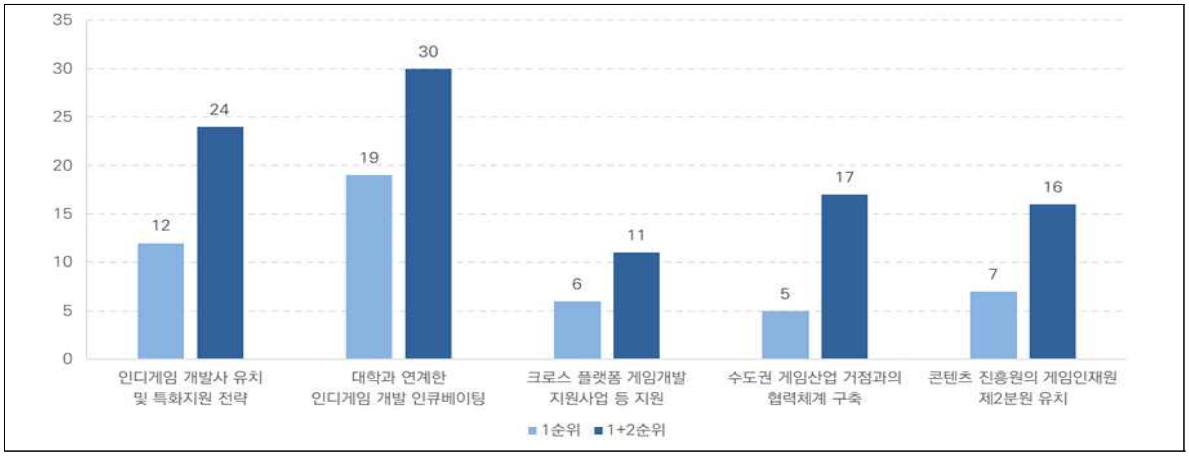
자료 : 연구자 작성

15) 설문지 부록 참조

❑ 실현 가능성에 대한 응답으로는 대학과 연계한 인디게임 개발 인큐베이팅의 응답이 가장 높으며 인디게임 개발사 유치 및 특화지원 전략이 높음

- 인천시가 보유한 글로벌 캠퍼스 자원을 활용하는 것이 다소 접근하기 쉬우며, 역시 SO 전략으로 강점과 기회를 활용한 전략에 우선순위가 높음을 알 수 있음

[그림 14] 인천시 게임산업 정책 우선순위 응답자 현황(실현 가능성)

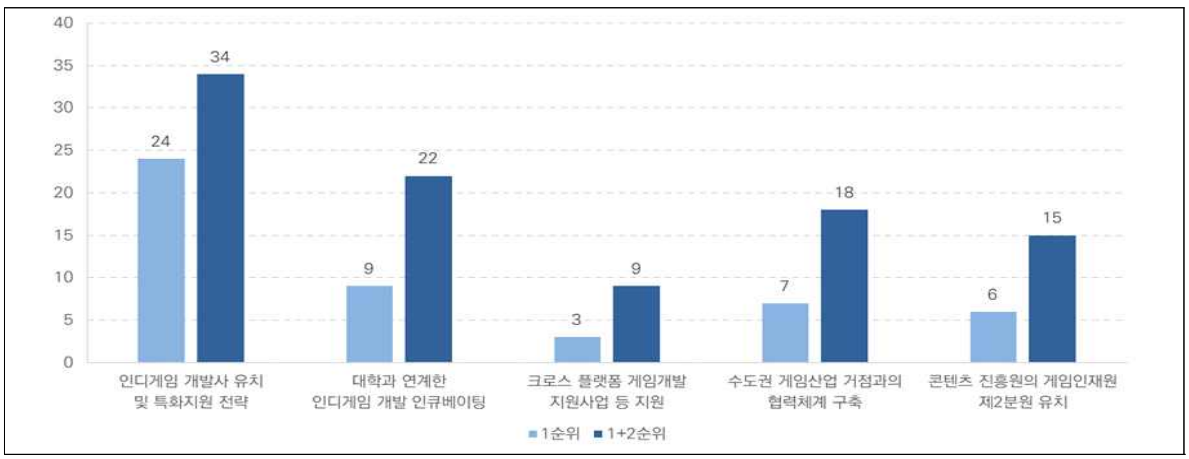


자료 : 연구자 작성

❑ 파급효과 측면에서는 인디게임 개발사 유치 및 특화지원 전략이 가장 높은 가운데 대학과 연계한 인디게임 개발 인큐베이팅, 수도권 게임산업 거점과의 협력체계 구축, 콘텐츠 진흥원의 게임인재원 제2분원 유치에 대한 응답도 높은 수준으로 나타남

- 게임 기업 유치와 창업지원을 동시에 하는 것이 파급효과가 클 것이라는 응답이 많았으며, 수도권의 타 거점과 협력체계를 구축하는 것과 인재 육성도 파급효과가 클 것이라는 응답도 다수

[그림 15] 인천시 게임산업 정책 우선순위 응답자 현황(파급효과)



자료 : 연구자 작성

⬢ 전략별 우선순위 선정 결과

❑ 설문조사 결과를 바탕으로 시급성, 실현 가능성, 파급효과에 대한 전략 우선순위를 정리하면 [표 9]와 같음

- (1순위) SO-WT가 믹스된 전략으로 수도권과 인접성을 활용하여 인디게임 개발사를 유치하고 특화지원 전략 수립
- (2순위) SO 전략으로 글로벌 캠퍼스를 비롯한 관내 대학과 연계하여 인디개발 게임개발 인큐베이팅 프로그램 운영
- (3순위) ST 전략으로 수도권 게임산업 거점과 협력체계 구축 및 연계 프로그램 도입
- (4순위) WO 전략으로 게임인재원 제2분원 유치를 통한 게임산업 전문인력 양성체계 구축
- (5순위) WO와 WT전략이 믹스된 전략으로 크로스 플랫폼 게임개발 지원사업 등 게임사 지원체계 다각화 및 특성화 프로그램 등 구축

[표 9] 전략별 우선순위 선정 결과

항목	시급성	실현 가능성	파급효과	종합정리
인디게임 개발사 유치 및 특화지원 전략 수립	◎	●	◎	◎
대학과 연계한 인디게임 개발 인큐베이팅 프로그램 운영	▲	◎	●	●
수도권 게임산업 거점과의 협력체계 구축 및 연계프로그램 도입	●	○	○	○
게임인재원 제2분원 유치를 통한 게임산업 전문인력 양성체계 구축	△	▲	▲	▲
크로스 플랫폼 게임개발 지원사업 등 게임사 지원체계 다각화 및 특성화	○	△	△	△

자료 : 연구자 작성

5 전략별 실행 방안

● (수도권 인접성을 활용한) 인디게임 개발사 유치 및 특화지원 전략 수립

❑ 단기과제로써 인천시의 수도권 인접성을 활용한 게임산업 생태계를 구축함

- 특히 원격 근무 비중이 높은 인디게임 개발사의 특성을 고려한 유치 전략을 수립
- 게임산업 종사자 수 감소 추세를 역전하기 위해 전략적 접근 필요

❑ 공간적으로는 인디게임 개발사를 유치할 수 있는 공유 오피스 등을 구축하여 제공하고, 소프트웨어적으로는 게임개발 단계별로 필요한 맞춤형 정책 지원 전략

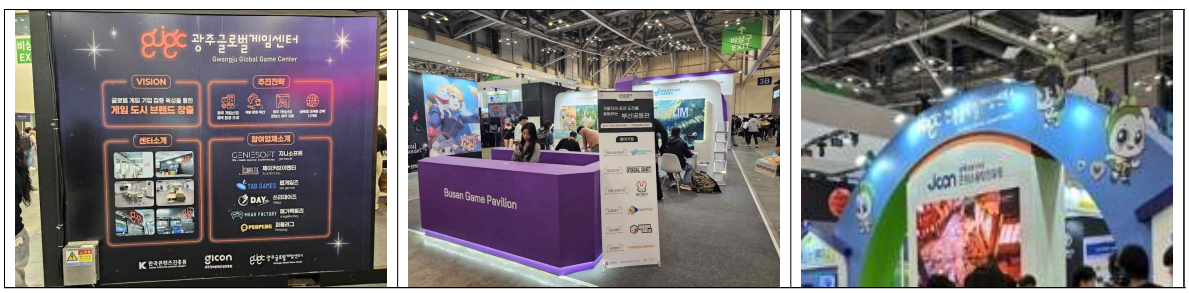
- 공간적 지원 전략 : 유연한 공유 오피스 공간 구축, 개발사 규모와 특성에 맞는 맞춤형 공간 제공, 공용 회의실 및 휴게공간 등 기본 인프라 구축, 임대료 차등 지원 제도 운영 등
- 게임개발 단계별 맞춤형으로 지원(아래는 예시)
  · 기획단계 : 시장조사, 프로토타입 개발 지원, 게임기획 멘토링 등
  · 개발단계 : 개발 장비와 S/W 구입 지원, 클라우드 서버 비용 지원, 기술 자문 지원 등
  · 상용화 단계 : QA 및 디버깅 지원, 마케팅 컨설팅 지원, 글로벌 퍼블리싱 연계 등

❑ 추진체계는 (단기) 인천테크노파크 문화산업진흥센터가 주관하고 인천경제자유구역청 등이 협력하는 방식으로 진행, (중장기) 한국콘텐츠진흥원의 글로벌 게임센터를 유치하는 것을 목표로 운영

- 현재 지역 게임산업 거점센터가 빈약한 상황으로 단기에는 테크노파크에 이러한 역할을 강화해 게임산업 생태계 조성의 초석을 만들되, 중장기에는 한국콘텐츠진흥원의 글로벌게임센터를 유치

※ 지역 글로벌게임센터는 지역 소재 게임사 입주 공간지원, 게임 제작 지원, 수출지원 등의 거점 역할을 하는 기관으로 2024년 현재 경기, 충남, 충북, 대전, 전북, 대구, 광주, 전남, 경북, 울산, 부산에 위치

[그림 16] 지역별 글로벌게임센터 – 지스타 2024 BTC 공동관(광주·부산·전북)



자료 : 직접 촬영

⬢ (글로벌 캠퍼스 등) 대학과 연계한 인디게임 개발 인큐베이팅 프로그램 운영

❑ 중기과제로써 인천 송도 글로벌캠퍼스 내 유타대학과 조지메이슨대학의 게임 관련 학과 등과 연계한 창업 생태계 조성

- 특히 유타대학 게임학과의 경우 2026년 첫 졸업생 배출이 예정되어 있어 이들이 지역에 정착할 수 있는 창업 지원체계 구축 시급

※ 유타대학 게임학과는 세계 게임대학 학부 1위 대학원 2위(2024년 프리스턴 리뷰 기준) 수준의 대학으로, 인천 글로벌 캠퍼스에서도 동일한 커리큘럼으로 운영되어 글로벌 수준의 게임개발 인재 양성이 가능할 것으로 기대

❑ 글로벌캠퍼스 내 비즈니스 센터 공간 등을 활용하여 게임개발 장비, 소프트웨어 지원, 초기 창업 자금 지원 프로그램 운영, 창업 멘토링 및 컨설팅 제공 등 인큐베이팅 특화 프로그램을 설계·운영함

- 해외 시장 진출을 위한 글로벌 퍼블리싱 연계 등을 통해 졸업생의 눈높이에 맞는 지원체계를 갖추는 것이 핵심

❑ 추진체계는 인천경제자유구역청과 인천시가 글로벌 캠퍼스 입주대학들과 협력하여 운영함

- 글로벌 캠퍼스의 특성을 살려 국제적 네트워크를 활용한 글로벌 게임개발 인재 양성의 거점으로 활용하는 방안

⬢ 수도권 게임산업 거점과의 협력체계 구축 및 연계 프로그램 도입

❑ 중장기 과제로써 수도권 내 주요 게임산업 거점인 경기 글로벌게임센터, 한국콘텐츠진흥원 글로벌게임허브센터 등과 협력체계 구축 및 연계 프로그램 도입이 필요함

- 특히 판교 등 주요 게임산업 거점에서 운영 중인 성공 프로그램의 노하우를 공유하고, 수도권 내 게임 기업들과의 네트워킹을 강화하여 현재 서울·경기권에 집중된 게임산업 생태계를 인천까지 확장하여 수도권 게임산업 벨트 구축 목표

❑ 인천테크노파크를 중심으로 게임산업의 투자유치, 교육프로그램, 기술 교류, 컨설팅 프로그램 연계 등 기업 대상 프로그램과 협력 네트워크 운영을 위한 체계 구축 등을 추진함

- 주요 연계 프로그램 : 수도권 게임산업 공동 투자유치 설명회 개최, 게임 전문인력 양성을 위한 교육프로그램 공동 운영, 게임개발사 간 프로젝트 매칭 및 기술 교류 지원, 멘토 Pool 공동 활용 및 컨설팅 프로그램 연계 등을 기획
- 협력 네트워크 운영 : 수도권 게임산업 협의회 구성 및 운영, 정기적 정보교류 및 성과공유 채널 구축, 공동 행사 및 이벤트 기획·운영, 게임산업 정책 수립 협력체계 구축 등

⬢ 게임인재원 제2분원 유치를 통한 게임산업 전문인력 양성체계 구축

❑ 단기과제로써 한국콘텐츠진흥원 게임인재원의 제2캠퍼스를 유치하는 방안을 모색함

- 게임인재원은 2년간 민간 개발자가 직접 강의와 멘토링하는 프로젝트 중심의 실무형 게임개발자를 양성하는 기관으로, 현재 판교 제1캠퍼스만 운영 중. 제2분원을 개설하기 위해 논의가 진행 중인 단계로 2024년 상반기에는 분원 개설을 위한 수요조사와 타당성 분석 용역을 낸 바 있음

❑ 수도권 서부권역의 게임 인재 양성기관 거점체계 필요성과 송도 글로벌 캠퍼스와 연계 가능성 등 차별화된 입지 여건 제시와 인프라 지원 방안 모색 등 유치 전략을 수립함

- 1단계 : 관계기관 협의체 구성 및 차별화 전략 구체화
- 2단계 : 한국 콘텐츠 진흥원과 협약 체결 및 인프라 구축 지원 방안 등 확정
- 3단계 : 시설 구축, 교육과정 설계 등 구체적인 운영 방안 확정

❑ 게임 전문인력 양성 허브로써 연간 200명 이상 실무형 게임 전문인력을 양성함하여 지역 게임산업 생태계를 강화하고 수도권 서부권역 내 게임산업 거점 벨트로서 새로운 축 형성 기회를 마련함

⬢ 크로스 플랫폼 게임개발 지원사업 등 게임개발사 지원체계 다각화 및 특성화

❑ 중장기 과제로써 게임산업 트렌드가 단일 플랫폼에서 PC, 콘솔, 모바일 등 다양한 플랫폼으로 확장되는 추세를 반영한 지원체계 구축 필요

- 지스타 2024 인디쇼케이스 참여기업 조사 결과, 60% 이상이 멀티플랫폼 혹은 크로스 플랫폼 형태의 게임을 개발 중

❑ 크로스 플랫폼 게임개발 지원체계를 다양화하고 글로벌 퍼블리싱 특화를 지원하는 등 개발사 맞춤형으로 지원하는 프로그램 확대하는 것이 중요함

- 크로스 플랫폼 게임엔진 라이선스 지원(예〉 Unity, Unreal 등), 플랫폼별 최적화 및 이식 기술 지원 등 게임개발 지원체계를 다각화
- Steam, Sony, Microsoft, Nintendo 등 주요 플랫폼 사업자 또는 협력업체 등과 네트워킹 체계를 구축하여 공간 및 소프트웨어 등에서 다중플랫폼 테스트 환경 구축 및 제공

❑ 이러한 지원체계는 게임산업 경쟁력을 강화하고 이러한 지원이 필요한 게임사를 지역에 유치할 수 있을 뿐 아니라 지역이 크로스 플랫폼 게임개발 특화 거점으로 도약할 수 있는 기회를 제공할 것으로 기대함

- 고부가가치 게임 콘텐츠 제작이 증가할 것으로 기대되며 차별화된 게임산업 생태계 조성이 가능할 것으로 예상

참고문헌

[보고서]

문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원. (2018-2023). 대한민국 게임백서.

서봉만·최태림·윤석진·민규량·이정영·조혜정·안내영·김경준. (2023). IFEZ K-콘텐츠산업 육성 연구. 인천연구원

Tom Wijman, Michael Wagner, Brett Hunt, Diego Rondon Tello & Mary Brune. (2024). The PC & Console Gaming Report. Newzoo.

[행정자료]

관계부처 합동. (2024). 2024~2028년 게임산업 진흥 종합계획.

[웹사이트]

부산글로벌게임센터 공식블로그. (2024). 2024 부산글로벌게임센터 BGC 소개 - 사업소개 한눈에 보기!. https://blog.naver.com/busangamecenter/223502399482(검색일: 2024년 10월 17일)

부산글로벌게임센터 공식블로그. (2024). 부산글로벌게임센터 지원사업 한눈에 몰아보기. https://blog.naver.com/busangamecenter/223606653415(검색일: 2024년 10월 17일)

한국콘텐츠진흥원. 사업안내. https://www.kocca.kr/kocca/subPage.do?menuNo=204949 (검색일: 2024년 10월 17일)

Dan Alder. (2024.5.27.). How many copies did Valheim sell? — 2024 statistics. LEVVVEL. https://levvvel.com/valheim-statistics/(검색일: 2024년 10월 15일)

Sensor Tower & IDC & Mistplay. (2024). 2024년 상반기 리뷰게임-스포트라이트. https://sensortower.com/ko/blog/h1-2024-gaming-spotlight-KR(검색일: 2024년 10월 15일)

Steam DB. Steam Indie game Releases by Year. https://steamdb.info/stats/releases/?tagid=492(검색일: 2024년 9월 19일)

[보도자료/신문기사]

강한결. (2024.3.7.). [강한결의 인디픽] 원더포션 "산나비로 과분한 사랑…믿음주는 개발사 될 것". ZDNET Korea. https://zdnet.co.kr/view/?no=20240307104441(검색일: 2024.10.15.)

문대찬. (2024.5.24.). 인디게임 냈다 하면 '홈런'… 네오위즈 '게임 철학', 글로벌도 반했다. 디지털데일리. https://m.ddaily.co.kr/page/view/20240524172851615 23(검색일: 2024년 10월 15일)

문원빈. (2024.6.27.). 데이브 더 다이버 "누적 판매량 400만 장 넘었다". GAMTOC. https://www.gametoc.co.kr/news/articleView.html?idxno=82382(검색일: 2024년 10월 16일)

송진원. (2024.2.27.). '3천만 판매' 스타듀밸리, 1.6 업데이트 3월 19일 적용. 게임인사이트. https://www.gameinsight.co.kr/news/articleView.html?idxno=31888(검색일: 2024년 10월 15일)

이도원. (2023.3.8.). 어몽어스, 출시 5년 만에 누적 다운로드 5억 건 돌파. ZDNET Korea.

https://zdnet.co.kr/view/?no=20230308080408(검색일: 2024년 10월 16일)

이준문. (2023.10.15.). PC게임과 콘솔게임이 광고 채널의 판도를 뒤바꾼다. 뉴스탭. https://www.newstap.co.kr/news/articleView.html?idxno=204722(검색일: 2024년 10월 16일)

인치동. (2024.9.30.). 청라 G-테크시티 조성 사업 '사업성 악화'로 물거품 되나. 기호일보. https://www.kihoilbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=1112179(검색일: 2024년 10월 23일)

장용권. (2024.2.5.). 호요버스 '원신' 매출 6조 7천억 원 돌파, 역대 최단 기간. GAMEVU. https://m.gamevu.co.kr/news/articleView.html?idxno=31003(검색일: 2024년 10월 16일)

한지훈. (2024.8.23.). [게임스컴 2024] 변화하는 게임 시장, 크로스 플랫폼과 소규모 게임이 이끈다. 디스이즈게임. https://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/263/?n=194396(검색일: 2024년 10월 16일)

David Jagneaux. (2021.2.20.). Valheim: How a 5-Person Team Created the Most Popular Game on Steam. IGN. https://www.ign.com/articles/valheim-how-a-5-person-team-created-the-most-popular-game-on-steam(검색일: 2024년 10월 15일)

부록

2024년 11월 14일

『게임산업 이슈와 인천시의 미래 전략 방향』

인천연구원
THE INCHEON INSTITUTE

민규량 연구위원·좌이슬 전임연구원

인천연구원은 인천광역시의 시정 전반에 관한 각종 과제를 현실적이며 체계적으로 연구·조사·분석하여, 지역현안에 대한 다양한 정책대안을 개발함으로써, 지역 단위의 독자적 정책 개발과 수립에 기여하는 기관입니다. 본 조사의 응답 내용은 연구 조사 목적의 용도로만 활용됩니다. 참여해 주셔서 감사합니다.

❖ 기본 정보

- 회사명: _____
- 개발팀 인원:
  - ☐ 1-5명 ☐ 6-10명
  - ☐ 11명 이상
- 본사 위치:
  - ☐ 서울 ☐ 경기 ☐ 인천
  - ☐ 부산 ☐ 충청권
  - ☐ 기타: _____

❖ 게임 정보

- 현재 개발 중인 게임의 주요 플랫폼(다중선택 가능)
  - ☐ 모바일 ☐ 콘솔
  - ☐ PC ☐ 아케이드
  - ☐ 기타: _____

❖ 근무 환경

- 주요 근무 형태:
  - ☐ 전면 출근
  - ☐ 전면 재택
  - ☐ 하이브리드 (주 ____일 재택)

❖ 인천시 게임산업 정책의 우선순위(1·2순위)

- 시급성: 가장 시급하다고 생각하는 정책(1순위, 2순위)을 표시
- 실현 가능성: 가장 실현 가능성이 높다고 생각하는 정책(1순위, 2순위)을 표시
- 파급효과: 가장 파급효과가 크다고 생각하는 정책(1순위, 2순위)을 표시

정책	시급성	실현 가능성	파급효과
인디게임 개발사 유치 및 특화지원 전략 수립			
대학과 연계한 인디게임 개발 인큐베이팅 프로그램 운영			
크로스 플랫폼 게임개발 지원사업 등 지원체계 다각화			
수도권 게임산업 거점과의 협력체계 구축			
콘텐츠 진흥원의 게임인재원* 제2분원 유치			

※ 게임인재원: 게임인재원은 한국콘텐츠진흥원에서 지원하는 기관으로서, 2년간 민간 개발자가 직접 강의와 멘토링을 하는 프로젝트 중심의 실무형 게임개발자를 양성하는 기관

발행처 인천연구원 **발행인** 박호군
주소 인천광역시 서구 심곡로 98 **전화** 032.260.2600 **www.ii.re.kr**

• 출처를 밝히지 않고 이슈브리프를 무단전재 또는 복제하는 것을 금합니다.
• 본 이슈브리프의 내용은 연구책임자의 개인적 의견이며, 연구원의 공식적인 의견이 아님을 밝힙니다.