제 1 장
게임콘텐츠 개발 동향과 전망

제 1 절 게임콘텐츠 동향

1. 게임콘텐츠 전체 동향

2007년 게임업계는 2006년의 성장통을 극복하고 바다이야기 파문으로 난 생채기를 말끔히 씻으려 민간 업계와 정부, 유관기관이 한국의 게임산업을 한 단계 도약시키기 위해 노력했던 한 해로 기억될 것이다.

이같은 움직임은 민간부문에서 발빠르게 나타났다. '게임산업 생태계 조성'을 표방한 3기 한국게임산업협회가 2007년 3월 의욕적으로 출발했다. 정부 및 유관기관도 조직과 명칭을 바꾸면서 2007년 산업 생태계 조성에 든든한 '서포터스'로 자리매김하려는 노력을 보여준 한 해였다.

한국게임산업진흥원은 2007년 4월 전신인 한국게임산업개발원에서 현재의 명칭으로 변경했으며, 5월에는 서울 마포구 상암동 문화콘텐츠센터로 이전하면서 게임산업 진흥에 대한 정책 의지를 분명히 했다. 2006년 10월 게임 등급분류를 위해 설립된 게임물등급위원회도 2007년 게임과 사행성 도박물에 대한 '옥석 가리기'를 시작하면서 본격적인 활동에 들어갔다.

전반적으로 2005년에 비해 출시 게임이 40% 가까이 감소했던 2006년과 비교하면 2007년 게임업계는 적어도 수치상으로는 완만한 회복세를 보였다. 게임물등급위원회의 자료에 따르면 2007년 총 3,281개의 게임이 등급분류를 받아 2006년 심의를 받은 2,156개에 비해 산술적으로 50% 가량 늘었지만, 이는 2005년 3,653개에는 미치지 못하는 수치이다.

이를 각 플랫폼별로 살펴보면 비디오 · 콘솔 게임은 489개, PC패키지 · 온라인게임 1,678개, 모바일게임 921개, 아케이드게임 193개가 등급분류를 받았다. 특히, 2007년 자료에서는 게임물등급위원회의 등급분류 체계상 PC패키지와 온라인게임이 통합적으로 집계됐다. 따라서, 2006년의 비디오 · PC게임으로 분류된 통계와 다소 혼란을 가져올 것을 우려, 게임물등급위원회의 수작업을 거쳐 등급분류 체계에 없

는 PC온라인 게임을 별도로 집계하였다. 그 결과 PC온라인 게임은 2007년 1,356개의 게임이 등급분류를 받아 2006년 242개가 등급심의를 받은 것에 비하면 폭발적으로 늘어났다. 이는 2006년 극도로 위축됐던 국내 게임사들이 FPS 게임의 개발 붐 및 블록버스터급 MMORPG에 대한 대규모 투자를 진행한데 따른 것으로 풀이된다. 또한, 각종 PC패키지용 타이틀이 온라인용으로 개발되고 있는 것과도 무관하지 않은 것으로 분석된다.

2006년과 달리 등급분류 체계를 달리한 PC패키지 게임은 2007년 322개가 등급분류를 받았다. PC패키지 게임이 적지 않은 수치를 기록한 것은 2006년 하반기부터 주요 게임 포털에서 GOD 형식으로 유통방식을 전환한데 따른 것으로 풀이된다. 따라서, 2006년 PC패키지 게임과 비디오게임을 묶어서 분류했을 때의 395개에 버금가는 등급분류 수치를 나타냈다고 해도 GOD 형식의 게임의 비중이 높기 때문에 기존 CD 형식의 타이틀 시장이 살아났다고 보기는 어렵다.

비디오 · 콘솔 게임은 2007년 모두 489개가 등급분류를 받았다. 특히, 2007년 닌텐도의 휴대용 게임기 NDS Lite가 국내에 정식 발매되고, 소니컴퓨터엔터테인먼트의 PS3, Xbox360 등 차세대 게임기들이 국내 시장에 연착륙함으로써 비디오게임 시장이 급격하게 증가하는 추세를 보였다.

모바일게임은 2006년 818개에서 2007년 921개가 등급분류를 받음으로써 13% 가까이 증가하는 회복세를 나타냈다. 특히, 컴투스, 게임빌, 넥슨모바일 등 메이저 업체를 중심으로 RPG 장르가 강세를 나타냈고, 세중나모의 유무선 연동게임 출시 등 새로운 시도가 이어졌다. 게임로프트와 같은 글로벌 업체들이 한국 시장에 본격적으로 진출하였고, 2005년, 2006년을 거치면서 경쟁력있는 업체 위주로 재편되는 양상을 보였다.

아케이드게임은 2007년 193개가 등급분류를 받았는데, 2006년 701개가 등급분류를 받았던 것에 비하면 세 배 이상 감소세를 나타냈다. 2006년 '바다이야기' 파문의 여파가 2007년에 본격화되었다는 것을 알 수 있다.

2007년은 민간부문과 공공부문의 게임산업 전반에 대한 성찰과 노력을 통해 비온 뒤에 땅이 굳어지는 것처럼 게임콘텐츠와 사행성 도박에 대한 명확한 구분과 대국민 인식 전환을 꾀하는 의미있는 한 해였다.

한편으로 모바일게임 업체 컴투스가 2007년 7월, 코스닥 시장에 입성함으로써 전환점을 맞았는데 온라인게임 업체인 웹젠의 상장 이후, 5년만에 게임업체가 상장에 성공한 것이다. 이후, 2007년말에는 온라인 농구게임 '프리스타일'을 개발한 제이씨엔터테인먼트도 코스닥 예비심사를 통과해 산업 전반에 활력을 불어넣었다. 이로써, 문화콘텐츠 분야의 총아인 게임산업이 재평가받게 되는 새로운 계기를 마련하게 되었다.

2. PC패키지 게임

2007년 PC패키지 게임은 모두 322개가 게임물등급위원회로부터 등급분류를 받아 이례적으로 높은 수치를 기록하였다. 하지만, 속내

를 살펴보면 2007년 PC패키지 게임 시장은 CD 타이틀 유통 방식을 탈피하여 주요 포털들이 GOD 방식의 다운로드 서비스를 강화한 데서 기인한 것으로 보인다. 2007년 PC패키지 게임만을 따로 분류했음에도 2006년 PC패키지 게임과 비디오게임을 묶었을 때의 395개에 버금가는 수치를 그대로 PC패키지용 CD 타이틀 출시로 볼 수 없는 이유이기도 하다.

국내 시장에서 PC패키지 게임을 유통시키고 있는 EA코리아는 2007년 한글화 PC패키지 타이틀 35개를 포함해 모두 85개의 게임을 유통시켰다. 이는 2006년의 한글화 타이틀 26개를 포함 총 60개의 게임을 국내 시장에 출시한 것에 비하면 50% 가까이 증가한 의미있는 수치이다. 국내 PC패키지 시장이 하향세라는 일반적인 전망에도 불구하고, EA코리아의 공격적인 행보는 PC플랫폼에서 온라인게임과 패키지 사업의 시너지 확대라는 측면에서 시사하는 바가 크다.

2007년 게이머들로부터 사랑을 받았던 타이틀로는 EA코리아의 전략시뮬레이션 게임 '커맨드앤컨커3'를 들 수 있다. 발매 두 달만에 1만장의 판매를 기록한 이 게임은 PC패키지도 콘텐츠에 따라서 웰메이드 게임은 시장에 어필할 수 있다는 것을 보여준 대표적인 사례로 여겨진다. '커맨드앤컨커3'는 GDI와 NOD 종족 외에도 '스크린'이라는 신 종족을 추가했으며, 향상된 그래픽에도 불구하고 낮은 사양에서도 즐길 수 있는 최적화 기술로 전작을 능가하는 인기를 얻었다. 액티비전코리아도 'GTA 샌 안드레아스' 패키지를 출시했다. GTA 시리즈는 여러 도시로 구성된 넓은 맵을 통하여 자유로운 게임 플레이가 가능하고, 기본 스토리라인 외에도 다양한 서브 미션으로 인기를 끌었다.

스포츠 장르의 인기도 꾸준히 이어졌다. 'FIFA 2008' 버전이 출시되어 박지성 등 EPL(잉글랜드 프리미어리그)에서 뛰고 있는 태극전사들의 모습을 PC게임에서 만날 수 있다는 점이 큰 호응을 얻었다. 'FIFA 2008'은 35개의 물리엔진을 추가로 장착, 인공 지능을 지닌 CPU플레이어들의 움직임을 예측할 수 없게 만들어 게임성을 높였다는 평가를 받고 있다.

이밖에도 2차 세계 대전을 배경으로 한 '메달오브아너'의 새 버전 '메달오브아너 에어본'이 출시돼 전투 장르의 인기를 이어갔으며, 2007년 상반기에는 여름 방학을 맞은 블록버스터 영화시장의 특수와 맞물려, 원소스를 머천다이징한 '해리포터와 불사조 기사단' PC패키지 게임이 영화 개봉전 출시돼 화제를 모으기도 했다. 1989년에 처음 출시되어 전 세계적으로 1,800만장 이상 팔렸던 심시티 시리즈의 다섯 번째 작품인 '심시티 소사이어티'가 4년만에 발매돼 올드 게이머들로부터 사랑을 받았다.

위에서 밝힌 것처럼 국내 포털들의 다운로드 게임 패키지 상품이 대거 출시된 것도 눈에 띄는데, 이는 PC패키지 게임의 불법복제로 인한 고육책으로 해석된다. 한게임은 캐주얼 게임 패키지 서비스인 '게임팩'을 월정액으로 서비스했다. 게임팩은 주로 블록격파와 비행슈팅과 같은 가벼운 캐주얼 장르의 게임 80개를 묶어서 제공하였다. 이용자들의 반응도 기대 이상이어서 게임팩은 2007년, 서비스 약 3달만에 200만명에 가까운 이용자가 최소 1번 이상 체

험한 것으로 알려져, 다른 포털들도 속속 유사한 서비스를 내놓기 시작하였다. 파란닷컴도 '겜박스'에 비행슈팅 게임 등을 선보였다. 엠파스도 '덴저엔젤: 야망의 신화', '미션오브 머더' 등 5종의 미소녀 게임을 패키지로 제공, 마니아들로부터 큰 인기를 얻었다.

이처럼 포털의 GOD 방식의 게임 서비스가 2007년 인기를 모았던 배경에는 기존 온라인 게임처럼 다른 이용자와 부딪치며 스트레스를 받는 일이 없는 특성을 가진 점이 주효했다. 또한, 월정액으로 슈팅 · 스포츠 · 비행 · 레이싱 · 호러 · 어드벤처 등 다양한 장르를 게임 이용자들이 선택할 수 있다는 점도 긍정적인 요인으로 손꼽히고 있다.

이밖에도 2007년 5월에는 한국의 PC패키지 시장뿐만 아니라, 향후 국내 게임산업 전반에 영향을 미칠 수도 있는 '메가톤급' 이벤트가 열렸다. 바로 10년째 스테디셀러로 자리매김하고 있는 블리자드사의 스타크래프트의 후속작 '스타크래프트2'가 3D의 화려한 그래픽과 함께 세계 시장에서 최초로 한국서 공개된 것이다.

한국 시장을 통해 처음 공개된 '스타2'는 전작을 능가하는 화려한 그래픽과 더욱 다양해진 유닛, 전략성을 극대화시킨 지형 등으로 국내 게이머들의 눈과 귀를 단숨에 사로잡았다. 특히, 3D로 변한 유닛들의 모습과 신 유닛들의 색다른 공격, 기존 유닛들의 강화된 모습은 국내 게임업체들을 긴장시키기에 충분했다는 평가를 받았다. 그러나, 일부에서는 전작의 인기가 후속 작품으로 이어진다는 보장이 없으며, 블리자드와 국내 케이블 방송사 간의 저작권 이슈 등이 해결되지 않은 상황이어서 '스타크래프트2'가 출시도 되기 전에 국내 시장에서의 성패를 가늠하기는 이르다는 주장도 만만치 않다.

3. PC온라인 게임

2007년 국내 PC온라인 게임 시장은 등급분류를 받은 게임들이 2006년에 비해 크게 늘어났다. 특히, 2006년 불기 시작한 FPS 장르의 성공에 따른 후속작의 출시와 함께 그동안 위축되었던 대작 MMORPG 게임에 대한 과감한 투자가 시장을 선도하였다. 네오위즈는 EA로부터 1,000억원 가까이 투자를 받으면서 한국의 온라인게임 기술개발 능력을 세계 시장에서 공인받는 계기가 되기도 했으나, 이로써 한국 게임산업의 글로벌 체제로의 편입이 가속화되고 있다.

1) FPS 장르의 대중화

2006년 캐주얼 게임의 열풍을 이어 받은 2007년은 FPS 온라인게임의 전성기였다. 2006년부터 이어진 CJ인터넷의 '서든어택'이 56주 연속 PC방 점유율 1위를 기록하면서 돌풍을 일으키자 다른 업체들의 추격이 이어졌다.

2006년 카트라이더, 프리스타일 등 캐주얼 게임들이 인기를 모으자 다른 게임업체들이 경쟁적으로 캐주얼 게임을 앞다투어 내놓은 것처럼 2007년에는 FPS 게임 후속작의 출시경쟁이 이어졌으며, 2008년에도 영향을 미칠 것으로 보인다.

효성 CTX는 '랜드매스'를 출시했으며, 네오위즈는 '아바'를 선보이기도 했다. 이밖에도

한빛소프트는 '테이크다운', 엔트리브소프트는 '블랙샷', NHN은 '울프팀' 등의 게임으로 FPS 게임 시장에 도전장을 던졌다. 넥슨 또한 '컴뱃암즈' 같은 게임을 선보였다. 하지만, 시장 선점에 성공한 스페셜포스나 서든어택을 넘어선 게임은 아직 등장하지 않았다.

PC온라인 게임에서 FPS 장르의 인기는 비디오 · 콘솔 플랫폼으로까지 이어져 헤일로3, 콜오브듀티4, 크라이시스, 퀘이크워즈 등 대작 FPS 게임들도 유저들로부터 인기를 모았다.

2) 대작 MMORPG 개발 및 UCC 열풍

FPS 장르의 열풍과 더불어 MMORPG 장르 역시 2006년에 비해 비교적 게임업체들의 개발이 활발했던 것으로 파악된다. 국내 온라인게임 시장의 주인공이라고 할 수 있는 MMORPG는 2008년 출시를 앞둔 대작 게임들의 오픈베타 서비스와 전작의 인기를 바탕으로 한 후속작의 출시가 이어졌다.

2008년 시장을 겨냥한 한빛소프트의 '헬게이트: 런던', 엔씨소프트의 리니지 시리즈를 이을 후속작 '아이온' 등이 비공개 시범서비스를 거치면서 2008년 시장의 돌풍을 예고했으며, 예당온라인도 프리스톤테일의 후속작 '프리스톤테일2'의 출시 계획을 발표하기도 했다. 원작 출시 5년만에 후속작이 나오는 셈인데, 4년간 100억원 가까운 개발비를 들여 2008년 MMORPG 시장에 선보일 예정이다. 또한, 삼국지를 소재로 화려한 국경 전투를 선보인 위메이드의 '창천온라인'과 엠게임이 2년 반에 걸쳐 50억원을 들여 개발한 '풍림화산' 처럼 동양적 세계관을 소재로 한 게임들도 눈길을 끌었다. 이밖에 그라비티도 2007년 상반기 '라그나로크2'를 의욕적으로 출시하였다.

그러나, 2007년 MMORPG 시장은 게임업체들의 개발 러시와는 달리 결과적으로는 동시접속자 2만명을 넘는 게임을 찾아보기 어려울 정도로 시장의 반응은 냉담하였다.

한편, 참여와 공유의 정신을 근간으로 하는 '웹 2.0' 시대를 맞아 2007년 상반기 인터넷업계에서 불기 시작한 UCC 열풍이 PC온라인 게임에도 영향을 미쳤다. 게이머가 게임을 소재로 한 다양한 UCC를 생산하는가 하면 게임업체도 게임 동영상을 새로운 홍보수단으로 활용하기 시작하였다. 특히, 2007년 5월 공개한 엠게임의 MMORPG '홀릭'은 기존 RPG와는 달리 이용자들이 게임에 직접 참여할 수 있는 사용자제작던전(UCD), 사용자제작퀘스트(UCQ) 시스템을 구현, '온라인게임 2.0시대'에 걸맞는 새로운 시도로 호응을 얻기도 하였다.

또한, '아프리카TV' 처럼 1인 방송국을 표방한 미디어들이 생겨나면서 게이머끼리 스타크래프트 경기를 하고, 이를 아마추어 게이머가 직접 중계하는 모습도 낯설지 않은 장면이 되었다.

3) 한국 게임산업 글로벌 시장으로 편입

2007년 국내 PC온라인 게임산업의 화두 가운데 하나는 '글로벌 시장'으로의 편입이다. 2007년 3월, 세계 최대 게임업체 EA는 국내 업체 네오위즈에 온라인게임 공동 개발과 퍼블리싱에 관한 전략적 제휴를 체결하고 약 1억달러를 투자했다. 제휴를 통해 EA는 온라인게임의 개발 능력을 얻을 수 있고, 이를 기반으로

온라인게임의 주요 시장인 아시아를 노리게 됐다. 네오위즈는 EA의 풍부한 게임 프랜차이즈와의 제휴를 통해 아시아 시장에 새로운 게임을 선보일 수 있게 되었다.

또한, 2007년 상반기에는 SK텔레콤, 효성 등 국내 대기업의 게임시장 진출이 본격적으로 이루어졌다. 효성 CTX는 FPS 게임 '랜드매스'를 선보이면서 게임시장에 진출했으며, SK텔레콤은 '공박', '블랙샷' 등의 게임을 엔트리브소프트를 통해 내놓았다. 이들 대기업의 게임시장 진출은 국내 시장뿐만 아니라, 자사의 글로벌 네트워크를 활용한다는 점에서 의욕적인 출발을 보였으나, 그 성패는 가시적인 결과가 나오는 2008년 이후로 미뤄지게 됐다.

EA의 한국 게임업체에 대한 투자 못지않게 국내 메이저 업체들의 외국산 대작게임의 퍼블리싱도 2007년 온라인게임 업계에서 주목할 만한 일이었다. 국내 업체들의 수입경쟁은 미국 · 일본 · 중국 · 유럽 등 거의 모든 대륙에 걸쳐 있어 한국 내 온라인게임 시장의 글로벌 경쟁 체제를 더욱 가속화시킨 것으로 평가받고 있다.

그라비티는 일본 겅호온라인엔터테인먼트가 개발한 '에밀크로니클'의 국내 서비스를 맡았으며, CJ인터넷도 중국 완미시공이 개발한 온라인게임 '완미세계'를 서비스했다. 윈디소프트도 일본 남코의 인기 비디오게임 타이틀 '괴혼온라인'을 내놨다.

그러나, 아무리 해외에서 좋은 작품성을 인정받은 타이틀이라도 게임의 성패는 국내 서비스 운영 능력에 따라 좌우된다. 뛰어난 작품성으로 출시 전부터 기대를 모았던 '던전앤드래곤즈온라인'은 서버 불안과 국내 정서에 맞지 않은 현지화 작업으로 서비스를 종료해야 하는 상황을 맞기도 했다. 이밖에도 NHN이 '반지의 제왕' 한국 판권을 인수함으로써 2008년 시장의 돌풍을 예고하였으며, '워해머온라인', '진삼국무쌍', '카운터스트라이크온라인' 등 대작 게임의 국내 시장 출시에 대한 발표가 이어졌다.

그러나, 일부에서는 국내 메이저급 게임업체들의 해외 타이틀 수입이 궁극적으로는 외산게임의 판권료 상승과 이에 따른 국내 게임산업 위축으로 이어질 수 있다는 우려도 제기되고 있다. 한국 온라인게임 산업이 글로벌 경쟁체제에 따라 일정 정도 외국산 진입은 불가피한 일이지만, 국내 게임산업에 대한 보호도 필요하다는 의견도 잇따랐다.

끝으로, 2007년에는 고질적인 국내 게임사와 중국 업체 간의 법정 갈등이 잦았던 한해로 기억될 것 같다. 예당온라인이 온라인 댄스 게임 '오디션'의 중국 서비스를 맡은 나인유와 로열티 지급 건으로 분쟁을 벌였다. 엠게임은 '열혈강호온라인'의 중국 내 서비스를 맡고 있는 CDC게임즈에 계약금 미지급과 관련해 분쟁을 겪는 등 법정 소송이 줄을 이었다. 이에 따라, 업계에서는 지속적으로 발생하고 있는 중국 업체의 국산게임 표절문제, 로열티 등과 관련한 분쟁은 자국 게임산업 보호를 위해 정부가 발벗고 나서주기를 기대하고 있는 상황이다.

4) 글로벌 게임쇼 'G스타' 과제와 전망

2007년 세 번째로 열린 글로벌 게임쇼 '지스타 2007'은 글로벌 퍼블리셔 초청 수출상담회

에서 모두 3억 3,000만달러의 상담 실적을 달성하는 등 소기의 성과를 거두었다. 한국게임산업진흥원, 경기디지털콘텐츠진흥원, 한국소프트웨어진흥원, 대한무역투자진흥공사 등 4개 유관기관이 공동으로 개최한 수출상담회는 100여개의 국내 업체와 27개국 99개사의 바이어들이 참여, 600여 건의 수출 상담이 이루어졌다.

2007년 지스타에는 넥슨, 엔씨소프트, NHN 등 국내 업체와 마이크로소프트, 프록터스튜디오, 3D 게이밍 등 해외 유명 게임업체 등 100여개 업체가 일반 전시관을 개설하였으며, CJ인터넷, 네오위즈, 샨다, CDC게임즈 등 국내외 업체 63개사가 수출입 상담을 위한 B2B관을 열기도 했다. 하지만, 작년 세 번째 열린 지스타는 비즈니스 상담회와 일반 게이머를 위한 게임쇼라는 두 가지 목적을 동시에 달성하기 위해 다소 시행착오를 겪는 모습을 보였다. 특히, 국내에서 활동하고 있는 글로벌 게임업체들의 참여가 저조한 것은 지스타 주최 측이나 게임사 모두에게 따가운 여론의 질타가 이어졌다.

그나마 다행인 것은 주무부처인 문화부에서 미흡한 점을 개선하기 위해 근본적인 고민에 들어갔다는 점이다. 문화부는 '지스타 발전방향'에 관한 연구용역을 외부에 의뢰하여 지스타에 대한 전면적인 재검토작업을 벌였다. 올해에는 좀 더 새로운 모습의 지스타를 보여줄 수 있을지 귀추가 주목된다.

4. 비디오게임

2007년 비디오게임 시장은 2006년부터 꿈틀거리던 게임기 시장이 활성화됨에 따라 본격적으로 도약을 이룬 해로 기억될 것 같다. 게임물등급위원회의 새로운 등급분류 체계에 따라 2006년 PC패키지와 비디오게임을 통합했던 것과 달리, 2007년에는 비디오 · 콘솔게임만 따로 등급을 분류하였음에도 불구하고, 모두 489개의 비디오 · 콘솔게임이 등급분류를 받은 것이 이를 대변해준다. 2006년 PC패키지와 비디오게임을 통틀어 395개가 등급 심의를 받은 것에 비하면 괄목할 만한 성장세로 기록될 수 있을 것이다.

본격적으로 한국 시장을 공략하면서 '두뇌게임' 열풍을 일으켰던 닌텐도의 휴대용 게임기 NDS Lite가 여성 게이머들과 청소년은 물론 중장년층에게까지 크게 어필하면서 '매일매일 DS 두뇌 트레이닝'과 같은 관련 타이틀의 출시가 줄을 이었다. NDS 열풍은 기존 소니 휴대용 게임기 PSP의 보급과 더불어, 마이크로소프트의 Xbox360과 소니의 PS2 및 PS3 같은 기존 플랫폼 홀더들과 경쟁을 통해 비디오게임 시장의 성장을 견인하고 있는 것으로 보인다. 특히, 2007년에 출시된 Xbox360, PS3용 게임 타이틀의 경우, PC온라인 게임과 같은 네트워크 기능을 지원하는 경우가 많아 그동안 PC온라인 게임 종주국을 자처하던 한국 개발사들에게 긴장감을 더해 주었다.

한국닌텐도에 따르면 휴대용 게임기 NDS Lite는 2007년 말까지 국내 판매량이 100만대를 기록하였으며 관련 타이틀도 220만개 가까이 판매된 것으로 나타났다. 특히 '매일매일 DS 두뇌 트레이닝', '뉴 슈퍼마리오 브라더스', '듣고 쓰고 친해지는 DS 영어 삼매경', '닌텐독스', '마리오카트 DS' 등의 타이틀이

10만개 이상 판매되었다.

이처럼 휴대용 닌텐도 게임기의 인기몰이에는 '게임은 어렵다'는 인식을 전환시킨 것과 함께, 장동건 등 국내 톱스타를 활용한 마케팅으로 게임에 대한 건전한 이미지를 심는 등 복합적인 요소에 기인했다는 분석이다.

그러나, 2007년 한국닌텐도는 이런 놀라운 판매량에도 불구하고 불법복제 문제에 소극적으로 대처하면서 홍역을 치렀다. 또한, 2008년 발매된 닌텐도의 차세대 게임기 'Wii' 역시 불법복제 문제로 인해 기대와 우려가 교차하고 있다.

이처럼, 휴대용 게임기 시장이 급속히 재편될 조짐을 보이자 소니도 PSP용 대작 타이틀을 쏟아내며 수성에 주력하는 모습이었다. 소니는 액션 롤플레잉 '로스트레그넘' 및 휴대용 장르로는 보기 드문 '콜오브듀티' 같은 FPS 게임도 출시했다. 특히, PSP용 국산 리듬액션 게임 '디제이맥스 포터블2'는 발매 3주 만에 5만장을 돌파해 눈길을 끌었다.

한편, 거치형 게임기 시장도 비교적 좋은 성적을 기록하였다. 2007년 상반기 소니의 차세대 게임기 PS3의 국내 출시가 지연되었지만, 타이틀 라인업을 탄탄하게 갖춘 마이크로소프트의 Xbox360은 국내 이용자들의 취향에 맞는 한글화 대작 타이틀을 쏟아내며, 시장을 주도하였다.

한국마이크로소프트의 Xbox360용 타이틀 가운데에는 '헤일로3', '콜오브듀티4', '고스트리콘2'와 같은 밀리터리 장르의 게임이 국내에서 좋은 반응을 얻었다. 헤일로 시리즈의 세 번째 편인 '헤일로3'는 인류를 구하기 위한 주인공의 서사적인 전투를 고화질 그래픽으로 구현하고, 네트워크 기능을 보강함으로써 국내 이용자들의 사랑을 받았다. '콜오브듀티4'는 현대전을 배경으로 세계를 위협하는 테러집단들과 맞선다는 스토리와 함께 다양한 특수효과 및 사실감 넘치는 연출로 인기를 끌었다.

이 밖에도 한국마이크로소프트는 2007년 상반기에 Xbox360용 '진삼국무쌍4 엠파이어즈', 해전 시뮬레이션 게임 '배틀 스테이션 미들웨이', 대작 롤플레잉 게임 '블루드래곤' 등을 선보이며 물량 공세를 펼쳤다. 2007년 6월 소니의 PS3가 국내에서 정식 발매된 이후 하반기에는 '데빌메이크라이4', '스맥다운 대 로우2008', '킹덤언더파이어 서클오브둠', '슈퍼스타' 등의 타이틀로 라인업을 강화했다.

2007년 6월 국내에서 차세대 게임기 PS3를 뒤늦게 선보이며 초반 시장 장악에 고전했던 소니는 PS3의 발매와 동시에 15종의 대작 타이틀을 쏟아내며 하반기 시장 공략을 강화하였다. SCEK(소니컴퓨터엔터테인먼트코리아)는 '철권' 시리즈와 함께 3D 대전 게임계의 양대 산맥으로 인정받는 세가의 '버추어파이터5'를 동시에 발매하였으며, EA에서 개발한 '데프잼: 아이콘'과 '파이트나이트 라운드3' 등도 선보였다. 레이싱 장르로는 '릿지레이서7'과 '모터스톰' '니드포스피드: 카본' 등을 내놨으며, 슈팅 게임 장르로는 '건담 타겟 인사이트', '아머드코어4'를, 롤플레잉 게임으로는 '언톨드 레전드'와 '대부 에디션' '마블 얼티밋얼라이언스' 등을 한글판으로 출시해 전 장르에 걸친 물량 공세를 펼쳤다.

SCEK는 2007년 하반기에는 대구에서 열렸

던 'e-fun 2007' 행사에서 건슈팅 액션 게임 '타임크라이시스4', 액션 게임 '폭스소울-잃어버린 전승' 및 '언처티드' 등의 한글 타이틀을 선보였으며, 레이싱 마니아들의 기대를 모았던 '그란트리스모5-프롤로그'도 행사장에서 공개함으로써 한국 시장 수성 의지를 분명히 했다.

이처럼 휴대용 게임기 시장에서 NDS Lite 열풍 못지않게 마이크로소프트의 Xbox360과 소니의 PS3 대작 타이틀 출시와 게임기 가격 인하를 통해 한국 시장에서 점유율 확대를 꾀하였다.

2007년 시장에서 놓칠 수 없는 점은 그동안 한국이 우위를 보였던 PC온라인 게임 분야의 위협요소가 가시화됐다는 점이다. 그동안 국내에서 네트워크 게임이나 온라인게임은 'PC 플랫폼만의 전유물'로 인식되는 경향이 강했지만 차세대 게임기들이 네트워크 플레이를 지원하면서 PC온라인 게임의 영역을 넘보기 시작하였다. Xbox360용 타이틀 '버추어파이터5: 라이브 아레나'와 '헤일로3'는 국내외에서 네트워크 게임 이용자들부터 좋은 반응을 얻었다.

이에 따라, 2008년에는 비디오게임의 네트워크 방식이 더욱 발전할 것으로 보이며, PC온라인 게임 업계와 비디오게임 업계의 한판 승부가 불가피해지는 상황이 올 것으로 보인다.

5. 포털 게임

주요 포털에서 서비스하고 있는 게임 사이트는 다수의 방문자 유입을 통해서 온라인게임을 즐기는 관문이라는 측면과 온라인게임을 위해 방문자를 붙잡아 둘 수 있다는 점에서 서로 상생의 관계라 할 수 있다.

2007년엔 넷마블, 한게임, 피망, 넥슨닷컴 등 소위 4강이 '킬러 콘텐츠'의 성패에 따라 일희일비하는 양상을 나타냈다. 특히, 2006년 하반기부터 게임포털의 4강 체제가 넥슨닷컴의 점유율 하락으로 붕괴됐으며, 이 틈을 타 엠게임, 엔씨소프트의 플레이엔씨, 한빛소프트, 드래곤플라이 등의 게임포털이 호시탐탐 상위권 진입을 노렸다.

또한, 2007년 주요 게임포털은 개발사의 게임을 퍼블리싱하는 방식에서 벗어나 자체적으로 새로운 게임을 개발하거나 외국의 킬러콘텐츠의 판권을 구입, 한글화하여 서비스하기도 하였다.

2006년 하반기부터 '카트라이더'의 유저층 이탈로 12~19%의 점유율을 기록하며 4위권을 간신히 유지하던 넥슨닷컴은 2007년 상반기 시장점유율이 10% 이하로 추락(랭키닷컴 기준)했다. 넥슨닷컴은 넷마블, 한게임, 피망 등과 시장점유율 격차가 10~20% 이상 벌어지며, 3년간 유지돼 오던 게임포털 4강 구도가 3강으로 재편되는 상황을 맞았다. 2007년 하반기엔 게임포털 4강 구도의 붕괴를 틈탄 후발 업체들의 추격이 본격화했다. 2007년 하반기 게임포털 4강에 재도전한 엔씨소프트는 하나의 아이디로 자사의 모든 게임을 이용할 수 있는 통합계정을 게임포털 플레이엔씨에 적용했다. '리니지'와 '리니지2' 등 플레이엔씨의 모든 게임을 하나의 계정으로 즐길 수 있게 한 것이다. '리니지'와 '리니지2'의 동시접속자수만 합쳐도 25만명을 상회하는 플레이엔씨는 추가

로 '에이트릭스' 등 신작 게임과 플래시 게임을 붙여 게임포털 상위권 탈환을 시도하였다.

엠게임도 '열혈강호온라인' '영웅온라인' '귀혼' 등 스테디셀러와 함께 MMORPG '홀릭', 1인칭 슈팅 게임(FPS) '콘도타'를 비롯해 '풍림화산' '팝스테이지' 등 신작을 대거 쏟아내며 게임포털의 다크호스로 떠올랐다. 이밖에 한빛소프트는 2007년 그루브파티, 테이크다운 등 부족했던 라인업을 확충했으며, 빌로퍼 사단의 대작 '헬게이트: 런던'을 추가로 서비스하였다.

하위권의 추격뿐 아니라 포털시장에 신규 업체까지 가세하였다. 박영수 전 엠게임 대표, 손노리 이원술 대표 등이 참여한 구름인터렉티브는 '브리스톨탐험대', '케로로온라인' 등 굵직한 대작들을 선보였으며, 드래곤플라이는 2007년 하반기 '스페셜포스'를 자체 서비스하면서 '라카산' 등 신규 게임을 추가하였다.

이처럼 후발 업체들의 추격이 가속화하자 게임포털 1위를 달리는 CJ인터넷의 넷마블은 킬러콘텐츠인 '서든어택', 온라인 야구게임 '마구마구', 'SD건담캡슐파이터' 등에 역량을 집중하면서 1위 수성 의지를 보였다. 특히, 넷마블은 유저들의 충성도가 높은 MMORPG '이스온라인', '완미세계', '아니마' 등을 통해 라인업의 다양화를 시도하였다.

한게임도 레이싱 게임 '스키드러쉬' FPS 게임 '울프팀' 등 여러 장르의 실험적인 게임을 출시하면서 시장 대응에 나섰고, 피망은 '스페셜포스'로 FPS 시장을 호령했던 경험을 살려, 신작 FPS '크로스파이어'와 '아바'를 통해 FPS 명가의 자존심을 지키려는 모습을 보였다. 또한, 피망은 '워로드,' '사신무' 등 캐주얼 게임의 라인업도 갖춰 후발 업체들의 추격에 대응하였다.

2007년에는 게임 포털의 자체 개발 게임도 속속 선보였다. CJ인터넷은 자체 개발 스튜디오 'CJIG'에서 개발한 '프리우스온라인', '쿵야어드벤처', '우리가 간다', '이스온라인', '오즈크로니클' 등 총 5개의 게임을 공개했다. 네오위즈는 '사신무', '퍼펙트 KO', '워로드' 등을 선보였다.

6. 모바일게임

2007년 모바일게임은 전년에 비해 비교적 완만한 회복세를 보였다. 컴투스, 게임빌, 넥슨모바일 등 대형업체와 탄탄한 자본력을 바탕으로 한 게임로프트 등 글로벌 업체들이 시장을 재편하고 있다. 특히, 2007년 국내에서 공식 발매된 닌텐도의 휴대용 게임기 NDS Lite의 마케팅 전략에 편승한 이른바 '두뇌게임' 열풍은 모바일게임 업계에도 이어졌다. 에듀테인먼트 장르를 표방한 컴투스의 '영어뇌습격'이 시장을 선도했고, 이어서 피엔제이는 '두뇌완전정복'과 '방탈출'을 출시했다. 게임빌도 '럭키럭키'를 내놨으며, 소리나무엔터테인먼트는 '두뇌혁명 한글'을 발매했다.

컴투스의 '미니게임천국' 시리즈가 공전의 히트를 기록하자 원버튼 방식으로 조작하는 10가지의 미니 게임들을 합본식으로 모아놓은 작품들도 대거 쏟아졌다. '퍼즐액션패밀리' '무대리 두뇌열전' '막장 가족' 등 다양한 미니 게임이 뒤를 이었다.

또한, 스테디셀러를 지니고 있는 업체들은 2007년 하반기 후속작을 선보이며, 인기를 이어갔다. 게임빌은 지난 2002년부터 출시한 프로야구 시리즈의 후속작 '프로야구 2008'을 선보였다. 모바일 스포츠 게임의 히트작으로 꼽히는 프로야구 시리즈는 매년 출시 때마다 100만건에 가까운 다운로드를 기록하고 있다. 넥슨모바일도 2004년 출시했던 삼국지 시리즈의 후속작 '삼국지 무한대전 리턴즈'를 출시하였다. 대형 RPG 장르의 출시도 이어졌다. 넥슨모바일은 그래픽을 극대화시킨 '드래곤로드'를 선보였으며, 피엔제이는 '드래곤나이트' 시리즈를 출시했다. 세중나모는 유무선 연동까지 가능한 RPG '로드오브D'를 내놨다.

2007년에는 참신한 소재와 다양한 장르의 시도 못지않게 모바일게임의 부분 유료화도 새로운 수익원으로 자리잡았다. '미니게임천국 2'를 시작으로 폭발적으로 늘어난 부분유료화 모델은 2007년 절반에 가까운 게임이 이를 채택할 정도로 보편화됐다. 이처럼 새로운 수익모델의 도입은 3개월 정도에 머물렀던 게임의 수명을 6개월에서 1년까지 늘리는 효과를 가져왔고, 2008년 이후에도 모바일게임 업계의 새로운 수익원으로 자리잡을 것으로 기대된다.

2007년 모바일업계는 국내 업체들의 활발한 해외 진출과 해외 업체들이 국내 시장 공략이 본격화되었다. 2007년 컴투스는 넥슨모바일과 제휴하여 '카트라이더' 모바일게임을 컴투스의 중국 현지법인을 통해 퍼블리싱을 하였으며, 게임빌도 미국에서 2,700만명의 가입자를 보유하고 있는 이동통신사 T-Mobile에 '2007프로야구'와 '물가의돌튕기기IQ'를 서비스하기 시작했다. '질주쾌감 스케쳐'로 해외에서 인기를 얻은 지오인터렉티브는 수출을 위한 R&D 센터를 설립하였으며, 인터세이브도 싱가폴에 해외 지사를 세우는 등 국내 업체의 글로벌 시장 진출이 본격화되었다.

반면, 해외 업체들의 국내 모바일게임 시장 진출도 가속화하고 있다. 세계 100여개 나라에 모바일게임을 공급하고 있는 게임로프트는 블록버스터 작품으로 국내 시장에 연착륙하는 모습을 보였으며 세가코리아는 '무대리 두뇌열전'과 '소닉' 신작을 내놨다.

이처럼, 2006년부터 둔화된 성장률로 고전하던 모바일게임 업계는 2007년 하반기 컴투스가 코스닥 시장에 진입함으로써 새로운 기회를 맞고 있다. 그동안, 이동통신사와 불가분의 관계에 있던 모바일게임이 독립된 산업으로 인정받을 수 있는 계기를 마련하였기 때문이다. 그러나, 여전히 이동통신사 입장의 요금정책과 객관적인 게임 평가기준이 마련되지 않아 아직은 '상생의 모델'을 구축했다고 보기는 어렵다.

제 2 절 기능성 게임의 동향과 전망

1. 기능성 게임의 정의

기능성 게임이란 게임적 요소를 충분히 포함하고 있으면서 재미 요소 외에 특별한 목적을 갖는 게임으로 주로 교육적 효과, 치료 효과, 훈련 효과 등을 갖는 게임을 말한다. 미국에서는 이것을 'Serious Games' 이라고 일컫는다.

2. 기능성 게임의 분야

기능성 게임의 분야는 계속 확대되고 있지만, 주로 게임 활용의 목적에 따라 다음과 같이 분류할 수 있다. 최근 한국에서도 기능성 게임 분야에 대한 관심이 높아지고, 관련 연구가 증가하고 있는 추세이다. 미국에서는 교육/학습용 게임, 공공정책 게임, 정치/사회적 게임, 건

〈표 5-1-2-01〉 기능성 게임의 분야

분야	설명 및 게임 사례
교육용 게임	기능성 게임의 분야 중 가장 많은 부분을 차지하고 있는 분야로 게임의 재미를 기반으로 교육 또는 학습 효과를 주는 게임을 지칭한다. 보통 교육과 엔터테인먼트의 합성어인 '에듀테인먼트(Edutainment)' 또는 '에듀게임' (Edugame)이라고 불리기도 한다. 대부분 아동용 게임들이지만 최근에는 청소년 및 성인을 위한 교육과 외국어 학습 분야로도 확산되고 있다. 대부분의 교육용, 훈련용 게임이 여기에 속한다.
심리 게임	심리 게임은 주로 직접적인 교육적 효과를 주기보다는 학습능력 및 집중력을 키워주고 명상을 유도하는 게임으로, 심리적 치료 또는 치유의 효과가 있고 정신적인 스트레스를 해소시켜 주는 게임들이 여기에 해당한다. 독일의 Mental Game, 한국의 큐점프 등이 대표적이며, 최근 바이오피드백을 이용한 집중력 향상 게임 등이 연구개발되고 있다.
치료 게임	게임 기반의 가상 체험을 통해 질병을 예방하거나, 만성 환자에게 질병의 중요성과 응급대처방법 등을 알게 하는 예방용 게임과 가상현실 기술을 이용하여 직접 치료하기 힘든 공황장애, 예를 들면 고소공포증, 폐쇄공포증 등을 치료하는 게임들이 여기에 해당한다. 미국 HopeLab의 소아암 치료 게임인 Re-Mission과 소아 환자들의 당뇨와 천식 예방 게임, 응급조치 게임, 금연 게임 등이 여기에 속한다.
건강 게임	게임을 하면서 건강을 관리하고 질병을 예방하는 기능을 제공하는 게임으로 주로 운동용 기구에 컴퓨터게임 요소를 더하여 운동 과정과 성과를 게임과 유사하게 표현함으로써 운동의 효과를 높일 수 있는 게임을 포함한다. 최근 미국에서는 일본의 아케이드게임 DDR(Dance Dance Revolution)을 학생들의 다이어트에 활용하는 방법도 연구되고 있다. 한국에서 만든 러닝머신과 결합한 게임기(RNB Runner)가 여기에 속한다. 닌텐도의 Wii Sports와 Wii Fit도 건강 게임 및 재활 게임으로서 다양한 연구가 진행되고 있다.
군사훈련 시뮬레이션 게임	가상의 군사적 훈련을 목적으로 개발된 게임으로 War Game으로도 불리며, 육군, 공군, 해군 등 모든 분야에서 적용되고 있다. 실제로 장비를 갖추고 훈련하기에는 비용이 너무 많이 드는 비행 시뮬레이션 게임은 이제 비행훈련에는 필수적인 것이 되어가고 있다. 미국 육군에서 개발한 'Americas Army' 는 초기 모병을 위해 만든 것이었으나, 최근에는 다양한 군사 훈련용 목적으로 사용되고 있으며, 다양한 버전으로 개발되어 상용화되기도 하였다. 최근에는 군사용과 교육용이 조화를 이룬 '전술 이라크어' 가 개발되어 이라크에 주둔한 미군들에게 도움을 주고 있다. 비행 시뮬레이터, 자주포 시뮬레이터, 워게임 등의 사례가 있다.
홍보용 게임	홍보용 게임은 주로 정부나 공공기관에서 공익적 목적으로 개발된다. 대표적인 예가 UN 식량기구의 Food Force로 세계적으로 2,000만건 이상 다운로드 되었고, 기존의 홍보방법과 비교해볼 때 매우 큰 효과를 거두고 있다. 에이즈 예방, 재해 예방, 환경보호, 농민 체험 게임, 우주선 체험 게임, 공공기관 홍보 등의 게임이 있다.
기타 분야	위 분야에 속하지 않는 자유형 게임으로 인생 체험 게임, 적성검사 게임, 예산수립 게임, 석유없는 세상 게임 등이 여기에 속한다. 이스라엘과 팔레스타인의 분쟁문제를 다룬 'Peace Maker' , 'Global Conflict: Palestine' 등이 있다.

강/웰빙 게임, 비즈니스 게임, 군사 게임, 광고용 게임, 상업용 게임, 프로젝트성 게임 등으로 분류하고 있다.

3. 국내 기능성 게임 동향

국내에서의 기능성 게임은 2004년 한국게임산업진흥원에서 실시한 기능성 게임 공모전 사업을 통해 알려지기 시작했다. 한국게임산업진흥원은 상용 게임뿐만 아니라, 다양한 분야에서 보다 긍정적인 게임의 효과를 홍보하기 위해 공모전을 개최하였으며 2006년 이후부터 교육 콘텐츠 업계, 이러닝 콘텐츠 업계, 게임업계 등 다양한 분야에서 관심을 갖기 시작하였다.

1) 학계 연구개발 동향

한국게임학회에서는 주로 게임공학적인 접근의 논문들이 주를 이루었으나 2006년 이후 기능성 게임이 학계에서 관심을 가져야 할 중요한 주제로 부각되면서 교육용 게임과 기능성 게임에 관련된 다양한 연구 논문들이 발표되고 있다. 최근 개최한 2008년 한국게임학회 춘계학술대회에서만 8편의 기능성 게임 관련 연구 논문이 발표되었다. 또한, 한국컴퓨터게임학회에서도 기능성 게임 관련 연구가 지속적으로 증가하고 있다. 또한, 게임관련 학회인 한국디지털콘텐츠학회, 한국문화콘텐츠학회에서도 기능성 게임에 관련된 논문들이 발표되고 있어 기능성 게임 분야에 대한 학술적 연구는 더욱 활발해질 것으로 보인다.

한편, 국내 최초로 기능성 게임연구센터를 설치하고 기능성 게임 관련 세미나를 개최한 광운대학교 정보통신대학원은 2008년에도 문화콘텐츠로서의 이러닝 콘텐츠 세미나를 개최하여 게임 기반 이러닝에 대한 높은 관심을 표명했고, KAIST의 기능성 게임랩은 2008년 들어서 왕성한 활동을 전개하여 다섯 차례의 기능성 게임 관련 콜로퀴엄을 개최하였다. 2008년 6월에는 대전엑스포과학공원에서 유비쿼터스 기술을 이용한 기능성 게임 국제 포럼을 개최하였다. 이로써 국내에서도 기능성 게임에 대한 국제적인 행사가 본격적으로 열리게 되었다. 다섯 차례의 콜로퀴엄에서는 유비쿼터스 환경하에서의 기능성 게임개발, 기능성 게임 육성사례, 에듀테인먼트 콘텐츠 사례 분석, WOW(World of Warcraft)의 리더의 역할과 이를 통한 리더십 향상에 대한 연구, MMORPG의 이용 동기와 리더십 특성에 관한 연구 등 기능성 게임뿐만 아니라 온라인게임의 효용에 대한 연구 결과도 논의되었다.

한편, 한국게임학회는 2008년 3월 8일 영국 웨일즈에 위치한 코벤트리 대학(Coventry University)의 Serious Game Institute(www.seriousgamesinstitute.co.uk)와 상호협력을 위한 양해각서(MOU)를 체결하는 등 한국의 기능성 게임 연구분야에서 국제적인 협력과 공동연구가 시작되는 첫 해가 되었다. 이 양해각서를 통해 한국과 영국의 양 기관은 기능성 게임에 대한 상호 정보교류를 통해 기능성 게임 관련 세미나를 공동 주최하고, 필요할 경우,기능성 게임 공동연구 및 개발을 추진하기로 하는 등 실질적인 협력을 준비 중에 있다.

2007년 10월에는 대구에서 세계 게임문화

컨퍼런스가 개최되었다. 게임의 긍정적인 효과에 대한 지난 연구들의 고찰을 통해 기능성 게임의 역사를 재조명하였으며, 21세기 학습 도구로서의 가상세계, 온라인게임과 교육과의 만남을 통한 학습효과, 교육용 게임의 효과 등이 발표되었다.

2) 공공부문 지원 동향

공공부문에서는 한국게임산업진흥원이 2004년 처음 기능성 게임 공모전을 개최한 이래, 2007년까지 3편의 기능성 게임개발 제작 지원사업을 전개하였다. 베토인터랙티브사가 개발한 학교폭력예방 게임인 '스타스톤'이 완성되어 2008년 3월 무료보급을 전개하였다. 학생들의 대인관계 능력을 키워 학교 폭력의 발생 원인을 차단하는데 중점을 두고 개발된 '스타스톤'은 흥미롭게 게임을 즐기면서 자연스럽게 남을 대하는 바른 자세를 키울 수 있는 것이 특징이다. 이 게임은 일반 상용화되어 있는 게임을 이용하고 있는 게이머들의 평가는 혹독했고 진심과 성의없는 대인관계 능력 증진이라는 악평도 있었으나, 서울 시내 8개 초등학교를 대상으로 시험테스트를 거쳐 효과를 검증받았다. 그리고 2006년 선정되어 2007년 지스타에서 첫 선을 보인 '리틀 소방관'은 어린이용 소방안전 게임으로 개발이 완료되어 한국게임산업진흥원 홈페이지를 통해 무료로 다운로드하여 즐길 수 있다. 그러나, 게임 수준이 그리 높지 않아 호응이 낮은 편이다. 이런 결과는 제작에 투입된 개발비가 외국의 기능성 게임 프로젝트에 비해 턱없이 부족하고, 게임개발사도 대인관계 및 소방 예방에 대한 연구가 부족한 상태에서 개발이 이루어졌기 때문으로 해석된다. 효과적이고 상업적 성공을 거두기 위한 기능성 게임을 개발하기 위해서는 게임의 긍정적 측면만 강조하고 게임을 통해 교육을 해야겠다는 의욕보다는 학생들이 게임을 통해 어떻게 학습하는 것이 효과적인가에 대한 심도 있는 연구가 필요하다. 특히, 이미 높은 수준의 다양한 게임을 접해본 학생들의 수준에 맞는 게임을 제작하는 것이 보다 중요한 과제라고 할 수 있다. 다양한 관심과 연구개발, 전문가 집단 또는 산학 간의 협력을 바탕으로 공공부문의 적극적인 개발비 지원이 기능성 게임개발의 수준을 높일 수 있을 것이며, 이를 기반으로 새로운 시장의 창출 또한 가능해질 것이다. 2007년 선정된 장애아동 수학 능력 향상 게임이 개발 중에 있는데, 이번 게임은 사회적 소외계층인 장애우를 대상으로 했다는 점에서 의의가 있다.

한국문화콘텐츠진흥원에서는 기능성 게임보다는 교육적인 분야에 초점을 맞추어 에듀테인먼트를 문화콘텐츠의 한 분야로 인식하고 에듀테인먼트를 개별 문화콘텐츠 분야로 육성하기 위한 법적 근거를 마련했다. 문화산업진흥기본법 1장 제2조 6의 3에서는 "에듀테인먼트"를 "문화콘텐츠를 유기적으로 복합시켜 기획 및 제작된 것으로 교육적으로 활용될 수 있는 것"으로 정의하고 다양한 산업 활성화 방안을 마련하고 추진해왔다. 2003년부터 2007년까지 다수의 에듀테인먼트 제작 지원사업을 전개하였고, 그 중에 몇몇 작품은 상용화에 성공하여 소기의 성과를 보이고 있다. 특히, 최근 완성된 테크빌닷컴의 '멀티미디어 국악교육' 용 콘텐

츠는 국악기에 대한 이해와 소리의 구현 제약으로 국악을 가르치기에 많은 어려움을 갖고 있는 초등학교 교사들에게 큰 도움이 될 것으로 보여진다. 또한, 에듀플로에서 개발한 한자 학습 온라인게임인 '한자마루'는 기존 어린이용 온라인게임을 기반으로 하여 한자 학습을 보다 쉽게 하기 위해 개발한 것으로 서울대학교 심리학과의 '언어와 사고' 연구실과 협력하여 Eye Tracking 장비를 이용한 피실험자(게임 플레이어)의 게임 중 시선의 위치를 분석하여 게임의 효과를 측정하는 등 인지과학적인 연구를 병행함으로써 보다 효과적인 한자 학습 방법을 고안하고 접목시키고자 했다는 점에서 큰 의의를 지닌다. 앞으로도 이러한 산학협력을 통한 연구와 개발이 보다 수준 높은 기능성 게임의 발전에 도움을 줄 것이다.

그러나, 2008년에는 한국게임산업진흥원과 한국문화콘텐츠진흥원에 기능성 게임분야에 대한 별도의 지원예산이 편성되지 않아 기능성 게임에 대한 사회적 관심은 높아가는데 반해 정부의 지원은 상대적으로 줄어들었다. 게임의 긍정적 효과에 관심을 갖고 다양한 용도로 활용하고자 하는 시도가 성공하기 위해서는 일본, 미국 등 게임 선진국들처럼 공공부문에서의 과감한 재정적 투자와 대학에서의 연구 지원이 필수적이다.

한편, 2006년부터 전주에서는 전주컴퓨터게임 엑스포조직위원회(현 전북디지털산업진흥위원회)를 통해 기능성 게임 포럼과 기능성 게임콘텐츠 공모전을 개최하고 있다. 전주의 경우, 지방자치단체로서는 처음으로 기능성 게임에 초점을 맞춰 왕성한 활동을 전개하고 있다.

학교폭력예방 게임 '스타스톤'

테크빌닷컴의 멀티미디어 국악 스크린샷

몬스터 한자를 공격하는 '한자마루' 게임

어린이용 소방안전 게임 '리틀소방관'

국악기 장구의 모습과 연주 사례

Eye Tracking장비를 착용하고 게임을 플레이하는 모습

그리고, 기능성 게임 포럼을 개최하여 기능성 게임의 산업화 전망 및 사례 발표, 전라북도 특화산업 육성정책 및 추진계획 발표, 기능성 게임의 응용 분야별 사례 소개 및 시연, 기능성 게임 공모전 추진계획 등을 발표하였으며, 기능성 게임콘텐츠 공모전을 통해 기능성 게임에 대한 관심을 제고하고, 동시에 지방 특화 산업으로서의 가능성을 제시하였다.

게임산업저널은 2007년 기능성 게임 특집호를 기획하여 국내 기능성 게임산업의 오늘과 내일이라는 주제로 국내 기능성 게임에 대해 다루었다. 특히, Games for Change의 회장이 내한하여 기능성 게임에 대한 국제적 활동과 국내 관심분야를 중심으로 다양한 주제를 다루고 있어 국내외 기능성 게임의 활발한 움직임을 조망할 수 있게 해주었다.

서울산업통상진흥원은 2008년 처음으로 서울 에듀테인먼트 게임 프론티어 사업을 추진중이다. 본 공모전은 에듀테인먼트 산업진흥과 우수 에듀테인먼트 게임 콘텐츠를 발굴하기 위해 시행하는 사업으로 총 4억 8천만원을 지원하는 대규모 사업으로 추진되고 있다. 18개월의 개발기간과 기존 개발 지원비보다 2배 이상 많은 금액을 지원함으로써 수준 높은 에듀테인먼트와 기능성 게임의 개발이 기대된다.

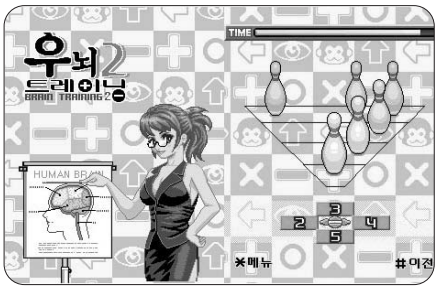
3) 산업계 동향

최근까지 게임산업계는 기능성 게임에 대해 소홀한 편이었다. 그동안 관심은 꾸준하게 높아져 왔지만 개발까지 이어지는 경우는 많지 않았다. 기능성 게임의 유용성에 대해서는 인정하지만, 실제로 유료화를 통해 수익을 창출하기에는 아직까지 어려움이 있다는데 대부분의 기업들이 동의하고 있다. 그러나, 최근 한국게임산업협회의 권준모 회장은 청소년 영어공부와 금연 게임 등 기능성 게임에도 관심을 기울일 필요가 있다고 지적하였다. 엔씨소프트 역시, 2008년 5월 학습 만화계에 돌풍을 일으킨 마법천자문 독점 개발권을 획득하고 2009년말까지 한자학습 게임을 만들기로 하는 등 산업계에서도 기능성 게임에 대한 적극적인 움직임이 나타나고 있다. 최근 정부의 지원으로 개발된 국내 최초의 시각장애인 보드게임인 '피퍼'는 특수분야의 기능성 게임이지만, 게임의 소외계층이라고 할 수 있는 장애우들을 위한 놀이를 제공했다는 점에서 주목할 만하다.

특히, 일본 NDS의 소프트웨어로 빅히트를 치고 있는 두뇌 단련 게임의 성공에 고무된 중소 게임개발사들은 두뇌 훈련 게임에 관심을 갖고 유사한 게임들을 개발하고 있다. 모바일 게임 분야에서는 '우뇌트레이닝' 시리즈와 '영어뇌습격' 시리즈가 인기를 끌고 있다. 세중게임즈는 '브레인온'이라는 온라인 기반의 두뇌 훈련 게임을 서비스하기 시작하였고, 어린이 포털 사이트에서도 두뇌훈련 미니 게임들을 제공하고 있다. 이로써, 한국의 게임산업계도 기능성 게임에 점차 관심을 갖고 개발에 착수하거나, 상대적으로 위험요소가 낮은 모바일게임부터 개발하는 움직임이 나타나고 있다. 앞으로 더 많은 게임개발사들이 관심을 갖게 될 것으로 전망된다.

국내의 기능성 게임은 주로 교육 분야, 즉 에듀테인먼트에 치중되어 발전해 왔다. 그러나, 아직은 공공 부문에서의 발주가 미흡하고, 게

임개발사의 자체 개발로는 시장 개척이 어려운 실정이라, 수준 높은 작품이 나오기를 기대하기 어렵다. 그럼에도 불구하고, 초기 인프라를 제공하고 있는 정부기관과 더불어 연구기관에서의 관심이 점점 높아지고 있으며, 관련 연구소들도 지속적으로 생겨나고 있어 향후, 다양한 방향으로의 발전이 기대된다. 이에 따라 국내에서도 기능성 게임에 대한 학술적 연구뿐만 아니라 다양한 세미나, 컨퍼런스, 공모전 등의 개최가 요구된다.



우뇌 트레이닝 2 모바일게임

영어뇌습격 모바일게임

4. 해외 기능성 게임 동향

1) 미국

미국에서도 시리어스 게임(Serious Games) 분야는 게임이 아닌 분야에서 게임의 재미 요소를 활용하기 위한 방법으로 교육용 게임이 가장 먼저 도입되었고, 사회에 영향을 줄 수 있는 게임 분야에 대한 왕성한 관심으로 학회와 협회 설립이 구체화되면서 발전하기 시작하였다. 한국의 기능성 게임과 유사한 분야를 미국에서는 'Serious games' 또는 설득 게임(Persuasive games)이라고도 부른다. 시리어스 게임은 교육적 특징 때문에 에듀테인먼트로 인식되기도 한다.

2002년 우드로 윌슨 국제센터(Woodrow Wilson International Center for Scholars)의 지원에 의해 Serious Game Initiative가 발족되면서 세상에 알려지게 되었다. 시리어스 게임에 대한 관심은 1990년대 다양한 학자들이 게임을 다른 목적으로 활용하기 위해 다양한 연구를 진행하면서 발전되어 왔다. 이러한 노력들은 2004년, 보다 구체적인 목적으로 분화되어 '건강을 위한 게임(Game for Health)', '사회적 변화를 위한 게임(Game for Change)'으로 발전되어 다양한 연구와 학술행사가 열리고 있다.

시리어스 게임은 MIT의 미디어랩(Media Lab)과 카네기멜론대학 엔터테인먼트 기술센터(ETC: Entertainment Technology Center) 등을 중심으로 활발하게 연구가 진행되고 있다. 미시건 주립대학에서는 2007년 9월부터 시리어스 게임 디자인 석사과정을 설치하여 운영하고 있다. 시리어스 게임은 현재 미

국뿐만 아니라, 유럽의 영국, 독일, 호주, 덴마크, 핀란드 등 북유럽 국가에서 활발한 연구활동을 보이고 있으며, 다양한 실험적 프로젝트들을 진행 중이다.

미국에서는 매년 Serious Games Conference와 Serious Games Summit을 통해 개발 현황과 연구 성과들이 발표되고 있어서 구체적인 현황을 알 수 있다. 최근 미국 기능성 게임의 동향을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 시리어스 게임에 대한 연구개발에 대규모 자본이 투입되기 시작했다. 로버트 우드 존슨 재단(Robert Wood Johnson Foundation)은 인터렉티브 게임의 운동효과와 건강한 삶에 대한 공헌도를 조사하기 위해 미국 12개 대학에 1차로 200만달러(한화 약 20억원)의 후원금을 지원하고 있다. 이 사업을 주관하는 건강게임연구센터(Health Game Research Center)는 1차 연구에 닌텐도의 가정용 게임기인 위(Wii)도 포함되어 있다고 밝혔다. 사우스캐롤라이나 대학의 연구진들은 발작증세를 보이는 환자를 대상으로 Wii를 활용해 운동능력을 회복시켜 발작이 재발하지 않도록 하는 연구에 착수했다. 카네기멜론대학에서는 모바일게임 'Mindless Eating Challenge'를 통해 뉴욕의 10대 젊은이들이 건강한 생활습관과 식습관을 몸에 익히도록 하는 연구를 진행하며, 메인 메디컬 센터에서는 일본 코나미에서 개발하여 선풍적인 인기를 끌었던 체감형 댄스 게임 '댄스 댄스 레볼루션(Dance Dance Revolution)'을 이용하여 9~17세의 비만 어린이들에게 다이어트 효과가 있는지에 대한 실험을 진행하고 있다.

둘째, 건강한 삶을 유지하거나 치료를 목적으로 하는 의료용 기능성 게임에 대한 개발이 활발해지고 있다. 2006년부터 웨스트 버지니아 주에서는 55만달러의 예산을 들여 756개교에 DDR 게임기를 설치했고, 그 반응은 폭발적이었다. 본래 체육시간에만 활용할 예정이었으나 쉬는 시간과 점심시간에도 이용되고 있고, 2주간 DDR을 통해 7kg을 감량한 남학생의 인터뷰도 뉴스에 등장하였다. 최근 이러한 성공을 바탕으로 비만 인구가 많은 캘리포니아주도 이 게임을 도입하여 다양한 비만 관리 실험을 하고 있다. 또한, 소니의 아이토이(Eye Toy)와 닌텐도의 위(Wii) 게임기도 영양, 건강 교육, 건강한 생활방식을 위한 게임기로 널리 연구되고 있다. 건강관리보험회사인 HMO(Health Management Organization)의 지원 하에 현대인들의 과잉섭취와 신체적 운동의 부족으로 인해 발병되는 다양한 성인병을 예방하고 치료하는 연구도 활발하다. 스포츠가 볼거리와 하는 재미를 제공한 반면, 현대인들은 의도적으로 스포츠를 하지 않으면 안 되는 생활방식으로부터 벗어나 재미있게 운동하면서 심신을 단련할 수 있도록 게임을 활용한다는 점에서 새로운 시도라고 볼 수 있다. 이미 미국 내의 여러 병원에서 위(Wii)를 이용한 운동효과와 재활효과 등에 대한 연구결과가 나오고 있다.

센트럴 플로리다대학에서는 RPG(Role Playing Game)를 이용한 알코올 의존증 환자의 재발 방지 및 치료 등 다양한 연구가 진행되고 있다. 또한, 프랑스의 유명한 게임 퍼블리셔이자 개발사인 유비소프트(Ubisoft)는 미국 지사에서 금연 관련 베스트셀러인 앨런 카의 '손쉬운 금연(Allen Carr's Easyway to Stop

Smoking)' 에 기초하여 닌텐도 DS용 금연 게임을 개발하여 판매할 예정이라고 한다.

또한, 의학계에서는 어려운 외과 수술과 응급치료 등의 실습을 보조하기 위해 개발된 의료 시뮬레이션 게임들의 개발이 점차 많아지고 있다. 그 사례로는 미국 과학자연맹(American Scientist Federation)은 'Immune Attack' 이라는 게임을 개발하여 면역시스템의 작동원리를 가르치고 있다. 특히, 이런 시뮬레이션 게임들은 시각적 요소와 시뮬레이션 요소가 중요한데, 이런 것들은 학교에서 책으로는 보여줄 수 없는 것을 보여주는 귀중한 방법으로서 게임의 중요성을 강조하고 있다. 또한, 의료 교육(Medical Teaching) 게임인 'Pulse' 는 게임 기반 플랫폼 기술로 의료 전문가들의 의사결정을 지원하고, 안전한 환경에서 많은 경험을 쌓는데 도움을 준다. 실제 의사들은 교육과정 중에 많은 경험을 쌓아야 하는데, 그렇지 못한 현실의 교육내용을 실제와 유사한 시뮬레이션 게임을 통해 기술을 숙련하고 정확한 의사결정방법도 배울 수 있다.

또한, 에이즈 예방에 대한 게임과 공중보건에 대한 게임들도 속속 개발되어 보급되고 있다. 한편, 기능성 게임으로 기획되어 개발된 것은 아니지만 간단한 캐주얼 게임을 통해 스트레스를 얼마나 감소시킬 수 있는지에 대한 연구들도 활발히 전개되고 있다. 이러한, 연구는 게임이 출시되기 전에 포커스 테스트를 통해 게임의 긍정적 효과를 최적화할 수 있는 장점이 있다.

의료 처치 시뮬레이션 게임 Pulse 스크린샷 1, 2

셋째, 기능성 게임에도 전문 게임 엔진의 도입이 늘고 있다. 기존의 간단한 개념의 기능성 게임으로는 원래 의도된 교육 효과를 완전하게 거두기 어려우므로 보다 세련된 기술과 3차원 그래픽 기술을 활용한 게임들이 요구되기 시작하였고, 전문 게임 엔진을 활용하여 기능성 게임을 개발하려는 움직임으로 이어지고 있다. 실제 최근에 개발된 소아암 환자용 치료 게임인 '리미션(Re-Mission)' 은 상업용 게임과 비슷한 수준으로 개발되어 보급되고 있다.

소아암 환자를 위한 기능성 게임 Re-Mission

넷째, 교육훈련 중심이던 기능성 게임이 점차 다양한 분야로 확대되고 있다.

정부의 역할을 제대로 알리는 홍보용 게임, 집단 지능을 활용하여 문제 해결을 돕는 게임, 정비 교육훈련을 돕는 게임, 외국의 언어와 문화를 익히는 게임, 에이즈 예방 게임 등으로 확대되고 있다. 최근 미국의 아동용 게임개발 전

문회사인 플루이드 엔터테인먼트도 게임을 통해 생태학을 자연스럽게 배울 수 있는 온라인 게임개발에 착수하였으며, IBM은 최근 환경파괴를 주제로 한 '파워업(Power Up)' 이라는 게임을 발표하였고, 2007년 11월에는 대학생과 신입사원용으로 비즈니스와 IT 이론과 실제 적용을 배울 수 있는 '이노브8(INNOV8)' 이라는 교육용 게임을 제작하여 30개 대학에 수업용 교재로 제공하였다.

2) 일본

'시리어스 게임 재팬' 은 미국 Serious Games Initiative로부터 지원을 받아 일본 기능성 게임을 활성화하기 위해 설립된 일본 분회(分會) 개념으로 활발한 활동을 전개하고 있다. 공공정책, 건강 게임, 게임 기술을 활용한 다양한 사회문제에 대응하는 게임이나 게임기술과 그 활용을 목표로 한 커뮤니티로서 최신 정보를 일본어로 제공하고 있다(www.anotherway.jp).

일본의 기능성 게임은 NDS 게임의 폭발적 인기에 힘입어 급성장하고 있다. 그리고, 대형 게임개발사들이 기능성 게임개발에 박차를 가하고 있다. 남코는 노인들을 위한 아케이드 기반의 재활 게임을 위해 와세대 대학과 산학협력을 진행 중이고, 닌텐도는 두뇌 훈련 게임시리즈의 성공을 바탕으로 다양한 분야의 게임을 직접 개발하거나 퍼블리싱하고 있다.

일본디지털콘텐츠협회는 '시리어스 게임(게임을 활용한 교육용 툴)의 현상조사' 라는 제목의 연구보고서를 통해 시리어스 게임을 "사회에 도움에 되는 게임"이라고 규정하면서 국방, 의료, 공공기관을 비롯하여 인재육성, 환경문제, 엔터테인먼트 산업 등 다양한 분야에서 활용되어 온 시리어스 게임에 대한 조사 및 분석 결과와 세계 각국의 사례들을 제시하고 있다. 성공 사례로 닌텐도 DS의 '매일 매일 DS 두뇌 트레이닝', '실전 DS 영어삼매경' 등의 인기 타이틀로부터 자동차 운전교육용 시뮬레이션 게임, 광고용 게임(Advergames)들과 어린이 사고 예방 학습 게임들을 소개하고 있다.

일본에는 닌텐도 DS 기반의 기능성 게임들의 성공으로 다양한 분야의 기능성 게임들이 출시되고 있는데, 기존에 게임을 하지 않았던 40~50대들이 게임을 하게 만들었다는 점은 높이 평가할만하다. 새로운 시장을 개척했을 뿐만 아니라, 게임의 긍정적인 측면도 강조할 수 있는 기능성 게임의 성공은 전세계적으로 모범 사례가 되고 있다.

최근 성공을 모방하기 위해 개발되는 게임도 다양하여 다이어트, 여성의 미를 유지하는 뷰티 케어(Beauty Care), 안면 운동, 안구 운동, 정원 가꾸기, 요리 배우기 등의 게임들이 있다. 그러나, 최근에 나오는 아류작들은 모방에 급급하여 전문 연구소 및 대학 연구기관과의 협력이 제대로 이루어지지 않아 비난을 받고 있으며, 게임의 효능에 대해서도 책임을 져야 한다는 목소리도 나오고 있다.

또한, 일본의 Serious Games Lab은 광고용 게임에 주력하고 있는데, 산토리 우롱차 광고용 게임, 어린이 금융교육 게임 등을 수주하여 개발하고 있다.

SGLab의 우롱차 광고용 게임

SGLab의 어린이 금융교육 게임

한편, 일본의 오사카 전기통신대학에서는 영어, 물리, 역학 등의 수업에 실제 닌텐도 DS를 도입하는 등 교육에 게임을 접목하는 적극적인 모습을 보여주고 있다.

또한, 새로운 분야로의 확대도 지속되어 젊은이들의 직업 선택을 지원하는 웹기반 게임인 라이프 시뮬레이션 인생극장, 재무장관이 되어 정부 예산편성의 중요성을 체험하는 예산편성 게임, 국제 긴급 원조 난민을 구하는 국제긴급 원조대 의료팀 파견 시뮬레이션 게임, 주식 매매 시뮬레이션 게임, 그림없는 서라운드 음악 게임 등 창의적이고 다양한 기능성 게임들이 속속 개발되고 있다.

또한, 기능성 게임에 대한 출판도 이루어져 마크 프렌스키가 출간한 Don't Bother me Mom, I'm Learning 이 TV 게임 교육편이라는 책으로 번역 발간되기도 하였고, '시리어스 게임: 교육 사회에 도움이 되는 게임'이란 책이 일본어로 발간되기도 하였다.

한편, 학계의 활동도 활발하여 DiGRA(Digital Games Research Association) Japan에서는 건강 검정으로 보는 일본의 기능성 게임을 발표하였고, 일본 국제 게임컨퍼런스인 CEDEC에서도 기능성 게임 세션이 개최되었다. 기능성 게임의 새로운 전개와 국내외 최신동향, 비즈니스로서의 기능성 게임의 방향과 과제 등이 논의되었다. 또한, 인터랙티브 러닝의 과학적 기반, 기능성 게임과 건강, 훈련 및 치료, 지방정부를 위한 기능성 게임, 기능성 게임과 개인의 능력 개발, 학교에서의 기능성 게임 등의 주제가 발표되었다.

그 외의 국가에서도 기능성 게임에 대한 관심과 학술 행사가 늘어났다. 우선 한국과 양해각서를 체결한 영국의 코벤트리 대학에서도 Serious Virtual Worlds '07을 9월에 개최하였으며, 스웨덴에서는 9월 Serious Games – Practice and Futures Workshop을, 프랑스에서는 9월 Learning with Games 2007을, 핀란드에서는 11월 Nordic Serious Games Conference를, 캐나다에서는 11월 Serious Games Canada symposium을, 또한, 프랑스 리옹에서는 12월에 Serious Games Sessions Europe이 개최되었다.

2008년 2월 미국 샌프란시스코에서 Serious Games Summit GDC가 개최되었으며, 5월에는 볼티모어에서 Games for Health와 노스캐롤라이나에서는 Advanced Learning Technologies Summit이 개최되어 기능성 게임에 대한 국제적인 학술행사들이 세계 각국에서 개최되고 있다.

5. 기능성 게임의 전망

CMP 미디어는 2005년 미국 기능성 게임의 시장 규모가 이미 5,000만달러를 넘어섰으며, 2010년에는 3억 6,000만달러 규모가 될 것이라고 발표했고, 독일 슈피겔지는 기능성 게임이 아직까지는 틈새시장을 공략하는 수준에 머물러 있지만 앞으로 무한한 블루오션이 될 것

으로 예상했다. 이렇게 기능성 게임의 가능성이 높게 평가되는 이유는 디지털 키즈들에게 잘 맞는 미래의 교육도구로서 게임이 다각도로 활용될 것으로 기대되기 때문이다.

기능성 게임은 다음과 같이 다양하게 분화하면서 발전할 것으로 전망된다.

첫째, 미디어에서 긍정적인 시각으로 조명해 줌으로써 긍정적인 여론을 형성해 나갈 것으로 전망된다. 국내에서도 게임의 학교에서의 활용, 게임 활용의 교육적 효과에 대한 연구 등의 성과가 언론에 보도되면서 차츰 대중의 관심을 얻고 있다. 이에 따라, 일반인들도 기능성 게임에 대한 관심이 점차 높아질 것으로 전망된다.

둘째, 개인과 조직에서의 새롭고 다양한 실험이 나타날 것으로 전망된다. 최근에 몇몇 기능성 게임 연구기관이 설립되고, 전주에서는 기능성 게임 포럼이 개최되는 등 다양한 시도가 이어지고 있다. 또한, 정부 차원에서의 공모전 외에 기업에서도 게임의 긍정적인 기능에 대한 관심이 높아지면서 학제간 연구를 통한 실험과 연구가 추진되고 있다. 특히 교육분야, 의료분야, 군사분야, 훈련분야에 있어서의 지원사업과 공모사업은 이러한 분위기를 한층 고조시키고 있다. 따라서, 대학 및 연구기관에서의 다양한 연구와 실험, 그리고 정부기관에서의 공모전 및 지원사업의 확대는 기능성 게임의 양적, 질적 성장을 가져오게 될 것이다.

셋째, 역기능을 극복할 새로운 게임분야로 자리매김할 것으로 전망된다. 그동안 한국에서는 온라인게임이 대중화되면서 과로로 인한 사망, 학업 장애, 아이템 현금거래에 의한 사회적 문제, 게임 과몰입 현상, 사이버 범죄의 급증 등 다양한 문제들을 야기시킨다는 비판 때문에 학부모들과 일반인들은 온라인게임에 대해 부정적인 인식을 갖게 되었다. 이런 부정적 시각을 바로 잡아주고 게임이 인류에게 다양한 도움을 줄 수 있을 것이란 기대를 심어줄 수 있을 것이다. 특히, 게임의 긍정적인 기능으로서 사회 변화를 촉진시킬 수 있으며, 건강분야, 교육/훈련분야에도 큰 도움을 줄 수 있다는 인식이 확대되면서 기능성 게임은 게임의 새로운 분야로 자리잡게 될 것이다.

넷째, 교육, 건강, 군사, 훈련 등에 도입이 활발해질 것으로 전망된다. 우선 교육분야는 에듀테인먼트로 이미 인정받기 시작하였고 다양한 게임과 연구가 진행되고 있다. 또한, 고령사회로 진입한 우리나라로서는 치매 예방과 노인들의 건강을 위해 게임 기술이 점차 많이 활용될 것이다. 치매 예방을 위한 게임, 뇌졸중 환자들의 재활을 위한 게임, 장애인들을 위한 재활 게임, 고소공포증 치료와 같은 심리 치료게임들이 등장할 것으로 전망된다. 특히, 군사 훈련 분야는 비용이 많이 드는 단점을 보완해줄 수 있는 게임 기술이 적극적으로 도입되면서 다양한 군사훈련 프로그램들이 개발될 것이다. 최근 국방부에서도 워게임(War Game)에 대한 관심이 높아지면서 자격증 신설 등 다양한 노력들이 시도되고 있다.