

# GAME

## 한국게임의 역사 그리고 인디게임

넷마블 천백십일 CTO 겸 SCV

조광래

※ 이 이름을 축구선수로 알고 있으면 아재임

# 누구?



국전에서 덕질 중인 조모씨

(現)넷마블 천백십일 CTO겸 SCV

(前)NHN Entertainment 개발이사

(前)NHN 한게임 개발실장

(前)NHN 한게임 서버개발팀장

(前)더존디지털웨어 선임 연구원

한때는 Starcraft 1 월드레더 랭킹 26위.  
지금은 롤실버티어를 못벗어나는 굳은손의 플레이어.

# 놀이

인간이 즐거움을 얻기 위해 하는 활동  
물질적 보상 또는 대가를 바라지 않고 하는 행위

# 놀이의 요소

- **우연** - 굴러라 주사위!
- **모방** - 난 드래곤 슬레이어임
- **경쟁** - 스포츠도 놀이의 일종
- **현기증** - 응?! 아.. 놀이기구

# 한국의 놀이



고싸움, 도깨비놀이, 마디좀놀이, 투호놀이, 팽이치기, 띠뱃놀이, 거북놀이, 나무쇠싸움놀이, 다리밟기, 달맞이, 봉죽놀이, 사자놀이, 쌍용놀이, 윷놀이, 요마놀이, 해삼잡기, 햇불싸움.... (헉헉)

많다... 근데 아는게 별로 없다... -\_-;;

노동의 유희적 측면을 보면 그것도 놀이?

노동과 작업은 진지하고 피곤하고 고되다

놀이는 자기목적적, 자기충족적

승부와 관련이 있다면?

서구권에서는 그것을 아래와 같이 부른다

**“ G A M E ”**

# " G A M E "

전쟁이나 이를 대비한 군사행위에서 유래  
원시적인 형태에서 체계화 되고 규칙적이며  
조직화 되어 현대의 오락, 스포츠로 발전



# “Video Game ”

화면을 통해서 인지하고 조작 할 수 있는 놀이의 형태  
게임이라는 명칭대로 승부개념이 들어가 있음



# 한국 게임의 지난시절

# 게임시장의 태동



한국 최초의 게임?

토피아가 1986년 배급한 MSX용 게임공모2집.

공모전? 어디서 많이 듣던 이야기.

이후 금성 FC-150 인베이다 38

상업성 부재와 이미테이션이라는 느낌으로 자주 언급 되지 못함.



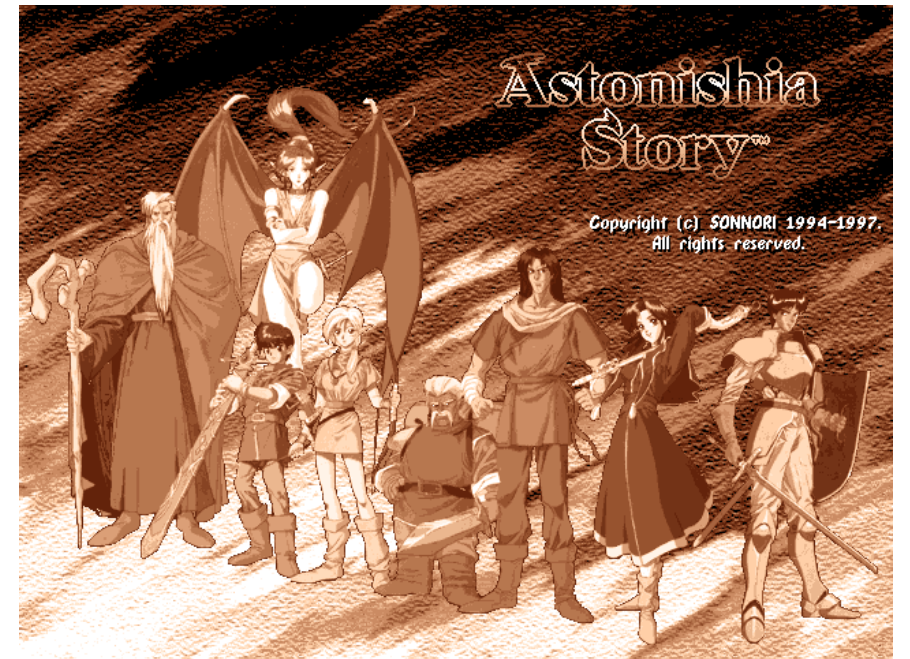
# 게임시장의 태동



신검의전설 (1987)



Fox Ranger (1992)



어스토니아 스토리 (1994)

# 불법 복사에 대한 좌절



광개토 대왕 (1995)



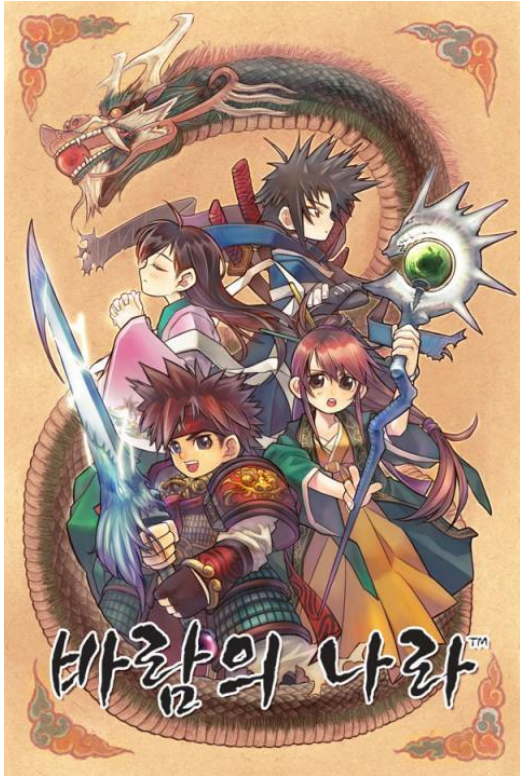
서풍의 광시곡 (1998)



화이트데이 (2001)



# 온라인 게임의 성공



바람의나라 (1996)



리니지 (1998)



마비노기 (2004)

# 부분 유료화

- 패키지상품
- 정액제
- 부분유료화



최초의 부분 유료화 게임 "퀴즈퀴즈-넥슨, 큐플레이 "



# 스마트폰 게임의 등장



애니팡 (2012)



모두의마블 (2013)



# 스마트폰 시대 게임산업의 폭발적 성장

- 다양한 장르가 한꺼번에 쏟아져 나옴
- 수용자층의 확대로 누구나 게임에 접근이 가능한 쉬운 아케이드 게임이 유행
- 이러한 변화에 따라 게임업계가 스마트폰 게임 시장에 더 많이 유입되면서 **게임생명주기 변화의 가속화**를 가져옴
- 게임에도 소셜네트워크의 확산으로 카카오톡과 연동한 게임들이 등장하면서 모르는 사람이 아닌 주변 친구들과 경쟁하며 게임을 즐길 수 있게 됨.
- 결재도 PC나 다른 플랫폼에 비하여 간단하여 **매출도 폭발적 성장세**를 보여줌.

# 한국 게임업계의 현상황

퀄리티, 기술력, 스피드의 경쟁우위를 점점 잃고 있음

IP를 제대로 키우지 못한 뼈아픔

새로운 장르 개척 미비

가차 모델등을 통한 부분유료화만 성행

# 구성원들의 삶

## 마켓경쟁 심화

이를 극복하기 위한 **구성원들의 분투**

그래도 **좋아하는 일**이니 하고싶다

**인디게임**

# 인디게임

독립적, 의존적이지 않은 (**independent**)

기성의 자본에 의존하지 않는다는 사실을 전제

개발자 자신이 만들고 싶은 독창적인 게임을 만든다는 의미



# 인디게임

**아마추어가 아님.**

상업적 성공을 애써 외면하지 않는다.

프로그래머뿐만 아니라 기획, 아티스트들도 강점을 살려

아방가르드적 작품을 선보임.

# 인디게임에 바라는것



모바일에만 지나치게 편중  
다양한 플랫폼으로...

서사적인 느낌의 세계관이 있는 스  
토리중심의 게임이라면...

국내에 치중하지 않고  
글로벌을 향하여

**Q&A**



# Appendix :

- 게임도 예술! - 기사 링크 : [\(클릭\)](#)
- 게임혁명 : 지난 10년의 좋은시절, 다가오는 어두운 미래 [\(클릭\)](#)