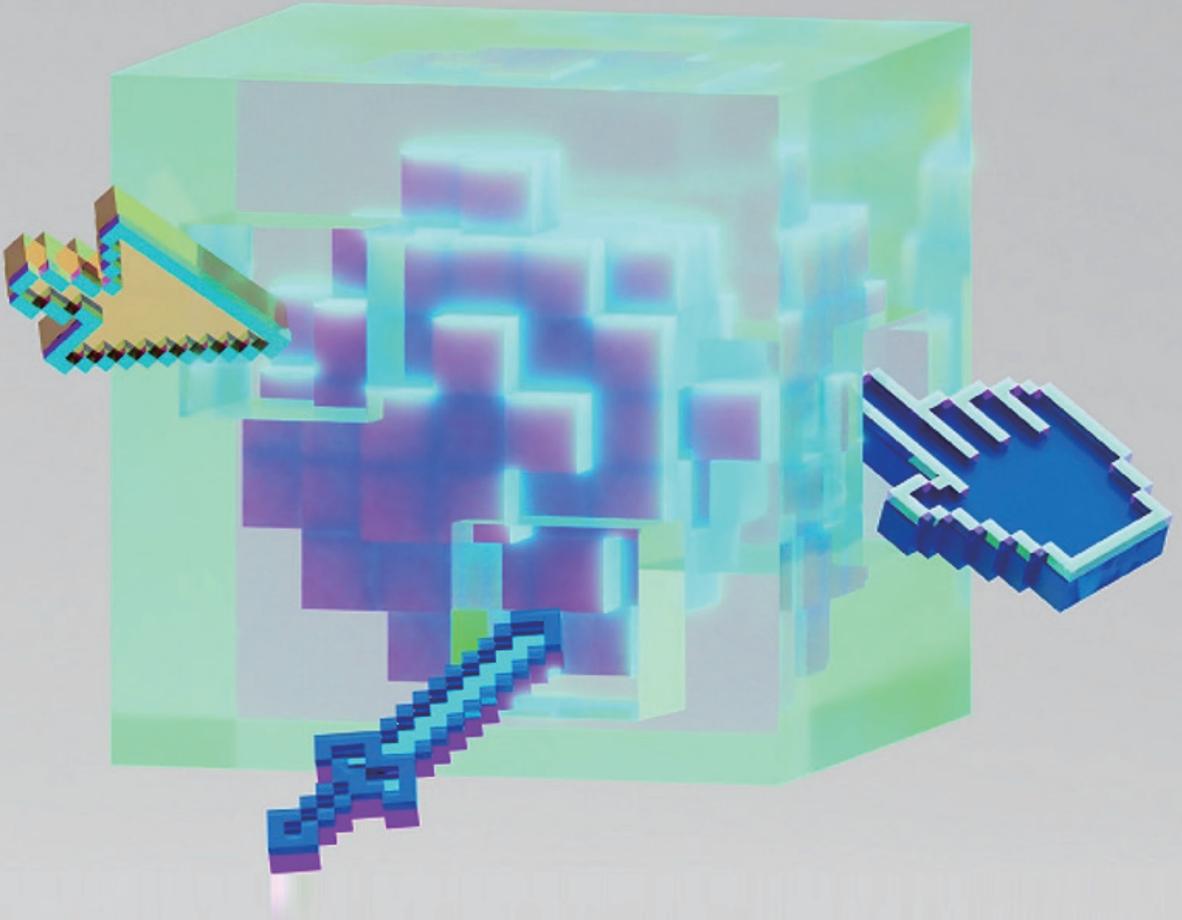


Deloitte.



UGC 플랫폼이 촉발한 창작자 경제, 게임산업에 약인가 독인가

Chris Arkenberg 딜로이트 TMT 센터 Research Manager 외 2인

2024년 02월
Deloitte Insights

Download on the
App Store

GET IT ON
Google Play



'딜로이트 인사이트' 앱에서
경영·산업 트렌드를 만나보세요!

“

**사용자 창작 콘텐츠(user-generated contents, UGC) 게임 플랫폼이 활성화되면서
2024년 게임산업에서도 창작자 경제가 급성장할 것으로 전망된다.
하지만 이 과정에서 탐티어 게임 제작사들은 더욱 거센 경쟁 압박을 받게 됐다.**

전 세계에서 가장 인기 있는 비디오게임 두 작품이 게이머 수 억 명을 3D 창작자로 변모시켰다. 이제 세 번째로 가장 인기 있는 비디오 게임이 자체 플랫폼에서 새로운 톨과 인센티브로 3D UGC 열풍을 일으키고 있다.¹ 3D 콘텐츠 창작자가 증가하고, 주요 3D UGC 플랫폼들이 이들 창작자들에게 지불하는 돈도 불어나고 있다. 딜로이트는 2024년 이들 UGC 플랫폼이 콘텐츠 창작자들에게 지불하는 비용이 15억 달러에 육박하고, 3D UGC 게임 플랫폼에서 돈을 받고 활동하는 개인 창작자들의 수가 1,000만 명을 넘을 것으로 전망한다. 이러한 전망은 세 가지 근거에 기인한다.

- 첫째, 3D UGC 플랫폼을 통해 게이머, 창작자, 브랜드 모두 수혜를 입고 있다.
- 둘째, 새로운 톨과 인센티브가 등장하면서 3D 콘텐츠를 창작해 수익화하기가 더욱 용이해졌다.
- 셋째, 비디오와 소셜미디어를 위한 UGC 게임 창작의 수익모델이 공고해졌다.

게임산업의 창작자 경제가 확대되면서 게임 경험과 디지털 굿즈의 혁신이 촉발되고, 3D UGC 플랫폼 참여가 더욱 확산되며, 플랫폼과 창작자 모두에게 우호적인 경제가 창출되고 있다. 이러한 플랫폼은 게임과 인터랙티브 경험 제작의 민주화 기회를 제공한다. 하지만 값싼 3D 콘텐츠가 무한정 쏟아져 나오면서, 게임산업 전체가 위태로워질 수도 있다는 우려도 제기되고 있다.



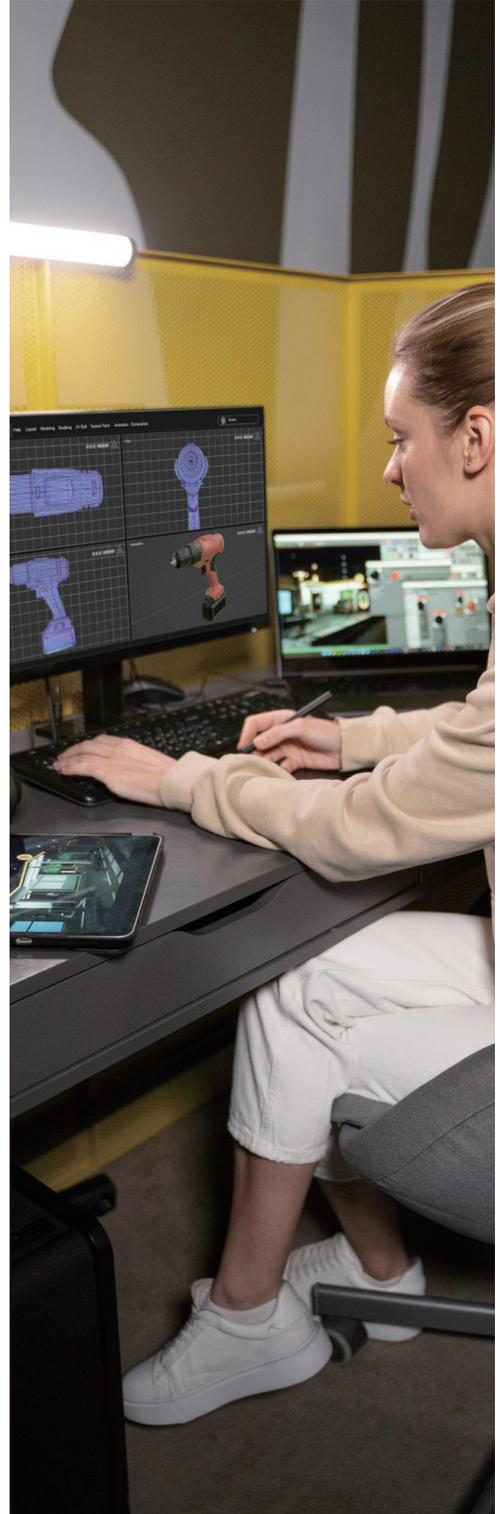
3D UGC란?

UGC 비디오 플랫폼 및 소셜미디어와 마찬가지로 3D UGC도 게임 콘텐츠 창작을 민주화하는 기능을 한다. 사용자는 3D UGC 플랫폼에서 아바타 스킨(skin)과 코스메틱(cosmetics) 등 디지털 굿즈와 게이머가 유용하게 사용할 수 있는 이퀵먼트를 창작, 공유, 판매할 수 있다. 플랫폼들은 창작자들이 그러한 디지털 굿즈를 거래할 수 있는 활발한 마켓플레이스를 구축하고 있다.² 사용자들은 게임이나 몰입형 3D 경험을 통째로 창작해, 플랫폼에서 제공되는 디스커버리 툴(discovery tool)을 활용해 제작할 수도 있다. 소셜미디어와 마찬가지로 이러한 UGC 게임과 창작자들이 큰 인기를 얻어 수백만 명의 게이머와 팬을 거느리며 가치있는 브랜드 관계를 형성할 수도 있다.³

이처럼 게임 창작이 한층 용이해지고 인기를 얻기도 쉬워졌지만, 여전히 인게임 창작에 매력을 느끼는 게이머와 게임 창작자들이 있다. 이들 모더*는 팬픽션(fan fiction, 작품을 바탕으로 창작한 이야기)을 게임에 추가하기도 하고, 디지털 굿즈와 코스메틱으로 게임을 맞춤화하기도 하며, 게이머들이 몹시 원하지만 게임 제작자들이 우선시하지 않는 기능을 추가하기도 한다.⁴ 일부 모드(mod, 모더가 수정한 새로운 게임)는 그 자체로 히트작이 되기도 하고,⁵ 일부는 게임 제작자들이 프랜차이즈의 규모를 키울 때 직접적으로 반영하기도 한다.⁶

로블록스(Roblox)는 블록 모양을 기반으로 한 심플한 그래픽으로 레고 쌓기와 같은 게임 경험을 빠르게 구현해, 2005년 사용자들이 게임과 디지털 굿즈를 직접 개발 및 공유할 수 있는 플랫폼으로 론칭했다. 2009년에는 마인크래프트(Minecraft)가 자원을 관리하고 생존 메커니즘을 추가해 자신만의 공간을 만들어 나가는 3D 건설 서바이벌 게임을 출시했다. 로블록스와 마인크래프트 모두 3D 모델링과 게임 창작의 장벽을 낮춰, 창작자와 게임 업체, 마켓플레이스를 양산했을뿐 아니라, 여타 3D 창작자 능력도 업그레이드시켰다. 2023년에는 에픽게임즈(Epic Games)가 인기 멀티플레이어 프랜차이즈 게임 '포트나이트'(Fortnite) 내 UGC 생태계를 시작한다고 발표했다. 에픽게임즈는 게임 개발 플랫폼 언리얼 엔진(Unreal Engine)에서 UGC를 활성화해, 더욱 정교하고 리얼한 그래픽을 내세워 로블록스 등 경쟁사들과 차별화를 꾀하고 있다. 이들 게임 플랫폼들은 게임 창작자들에 대한 인센티브를 강화하기 위해 UGC 활성화 기여도에 기반해 창작자와 수익을 공유하고 있다.⁷

* 모더(modder)는 게임 리소스를 바탕으로 자신만의 추가 콘텐츠를 만들어 게임을 자신이 원하는 방향으로 수정하는 사람을 뜻한다.



UGC로 변모하는 게임산업의 경제학

스토리에 기반한 블록버스터급 게임을 출시하려면 막대한 투자와 복잡한 개발 과정을 거쳐야 한다. 그렇게 출시한다 하더라도 대형 라이브 게임과 경쟁해야 한다. 이 가운데 저가 또는 무료로 제공되는 3D UGC가 급증하면서 탭티어 게임을 즐기던 게이머들이 보다 단순하고 상품화하기 쉬운 틈새 게임으로 이동하고 있다. 게이머와 수익을 장악하던 주요 게임 제작사 및 배급사들에게 3D UGC 플랫폼은 몰입형 인터랙티브 경험을 제공할 수 있는 대체 수단이 되고 있다.⁸

또 게임 제작사들이 대형 게임을 개발, 출시하는 일이 갈수록 어려워지고 비용 부담이 커지고 있다. 65 달러에 판매되는 히트작을 제작하려면 개발에만 수년이 걸리고 제작과 출시에 3억 달러가 넘게 든다. 이에 따라 라이브 게임은 신작 출시로 수익을 얻기보다 디지털 굿즈와 새로운 콘텐츠 경험, 특별 이벤트 등 인게임 반복 수익을 창출하는 방향으로 수익모델이 변화하고 있다. 라이브 게임은 게임 내 소셜 기능을 제공할뿐 아니라 게이머들을 계속 붙들어 놓을 새로운 경험을 지속적으로 제공해야 수익을 계속 창출할 수 있다.

이 대목에서 3D UGC가 새로운 콘텐츠를 지속적으로 제공해 게이머들을 지원하고 인센티브를 제공하는 역할을 한다. 한편 창작자들은 플랫폼을 통해 게임 개발 및 마케팅 비용을 혁신적으로 절감할 수 있을뿐 아니라 자신의 열정과 팬덤으로 돈까지 벌 수 있다. UGC 비디오 서비스와 소셜미디어와 마찬가지로, 3D UGC 또한 고도로 다양화된 콘텐츠를 양산해 가장 대중적인 취향뿐 아니라 틈새 수요까지도 파고들 수 있다.



플랫폼에서 3D UGC 창작이 상대적으로 용이한 이유



3D UGC는 비디오 콘텐츠보다 제작하기가 힘들다는 단점이 있다. 3D 모델링 툴을 만들기 어렵기 때문에 지금까지 관련 분야가 크게 활성화되지 못했다. 하지만 일부 게임 제작사들이 지속적으로 3D 모델링의 민주화를 위한 노력을 기울여 온 결과,⁹ 파워 유저들은 더욱 강력한 3D 모델링 능력을 갖추게 됐고 기술 지식이 없는 창작자들도 꽤 그럴 듯한 게임을 개발할 수 있게 됐다. 또 플랫폼 마켓플레이스에서는 창작자들이 텍스처팩*과 셰이더*, 게임을 채울 3D 오브젝트, 문 열기나 운전 등 인터랙션의 게임 메카닉 패키지를 교환할 수 있다.¹⁰

특히 생성형 인공지능(generative AI)이 일반화되면서, 3D 콘텐츠 창작을 더욱 용이하게 만드는 노력이 한층 활발해지고 있다.¹¹ 생성형 AI 툴을 활용하면 더욱 심도 깊은 게임 요소 생성을 위한 코딩과 테스트 작업 일부를 자동화할 수 있고, 다양한 언어로 대화 생성 및 현지화를 더욱 빠르게 완료할 수 있으며, 캐릭터와 세트 디자인의 생성 속도도 빨라지고, 아직 초기 실험 단계이기는 하지만 게이머가 아닌 가상 캐릭터와 실제 사람과 하는 듯한 대화를 할 수 있도록 지원할 수도 있다. 생성형 AI 혁신이 한층 고도화되면, 자연어 프롬프트로 명령을 내려 즉석에서 게임을 만들 수도 있다.¹²

UGC 창작 및 공유와 더불어 창작자들이 수익을 얻기도 쉬워지면서, 소셜미디어 콘텐츠가 거의 무한대로 생성되고 있다. 이로 인해 프리미엄 콘텐츠의 경쟁력이 약해져 TV와 영화가 관객을 빼앗기고 광고 생태계가 일변했다. 3D UGC 플랫폼도 이와 같은 성공을 거둔다면, 게임산업 전체의 판도가 바뀔 수 있다.

* 텍스처팩(texture pack)은 코드를 수정하지 않고 블록과 아이템 등 게임 내 텍스처와 사운드를 수정할 수 있는 마인크래프트의 파일 컬렉션을 뜻한다. 리소스팩(resource pack)으로도 불린다.

* 셰이더(shader)는 컴퓨터게임과 기타 소프트웨어에서 그래픽을 수정할 수 있는 프로그램으로, 가상 환경에서 빛이 사물 및 표면과 상호작용하는 방식을 결정한다. 마인크래프트에서 셰이더는 그림자 효과, 명암, 색조 등 그래픽 효과를 조정하는 데 활용된다.

결론: 양날의 검 3D UGC...게임산업 혁신 vs. 와해

게임산업에서 3D UGC는 양날의 검이다. 3D UGC가 한층 활성화되면 게임, 디지털 굿즈, 수익화 구조의 혁신이 심화됨과 동시에 다양한 인터랙티브 경험에 대한 소비자들의 관심과 참여가 더욱 뜨거워질 것이다. 이러한 혁신은 3D 창작자 경제를 확장시킬뿐 아니라 개인 창작자들이 성공적인 게임 제작사로 성장할 수 있는 기회를 제공해 게임산업의 다양성과 경쟁이 더욱 심화될 것이다. 또한 일부 UGC 게임과 이로 인해 촉발된 혁신에 힘입어 기존의 게임 제작사들의 역량과 경쟁력이 한층 강화될 수도 있다.

하지만 한편으로는 콘텐츠를 창작할 수 있는 능력이 분산화, 민주화되면 기존의 창작자들은 새로운 위협에 놓이게 된다. 실제로 영화와 TV 산업은 콘텐츠 개발 비용은 갈수록 증가하는데, 배급 채널과 주요 수익을 안겨줬던 극장 네트워크가 와해되고 관객 행태까지 변화하는 시점에, 젊은 세대가 선호하는 무료 콘텐츠가 소셜 네트워크를 기반으로 무한히 제공됨에 따라 위기가 더욱 증폭되고 있다.

주요 3D UGC 플랫폼들은 게임산업에 파괴적 영향을 미치지 않고 꽤 오랫동안 존속해 왔지만, 이들 플랫폼에서 만들어지는 게임과 그로 인해 게이머들이 얻을 수 있는 경험이 혁신을 거듭하며 한층 풍부해지고, 개발과 수익화도 용이해진다면, 더욱 많은 관심과 참여가 몰리는 것은 당연하다. 3D UGC 활동이 급증하면 게임 콘텐츠와 창작자들은 더욱 다양화, 분산화됨과 동시에 이들을 통합하는 플랫폼은 소수로 추려질 것이다. 이렇게 되면 게임산업의 중심이 개발 비용이 적게 드는 게임 및 인터랙티브 경험으로 이동할 것이다.

연간 시장 규모가 2,500억 달러에 달하는 게임 제작사들은 TV나 영화 제작사들보다는 나은 신세다. 젊은 세대가 다양한 형태의 게임으로 몰리고 있고, 영화와 스트리밍 시리즈물로 제작되는 게임 IP도 증가하고 있다.¹³ 하지만 게임 제작사들도 TV 및 영화 제작사와 마찬가지로 프리미엄 콘텐츠와 저가 콘텐츠 사이 변화하는 역학에 직면해 있다. 탐티어 게임 제작사들이 제작하는 프리미엄 게임에는 막대한 비용이 드는데, 3D UGC가 저가 또는 무료 인터랙티브 경험을 무한대로 제공하며 거대한 경쟁 압력을 가하고 있다. 하지만 한편으로 3D UGC 플랫폼들도 여러가지 해결과제를 안고 있다. 3D 콘텐츠를 저가에 거의 무한대로 만들 수 있지만, 것처럼 수많은 저가 콘텐츠를 관리, 중재, 수익화하는 것은 만만치 않다. 뿐만 아니라 저작권 침해, 유해 콘텐츠, 규제 강화 가능성 등의 문제도 간과할 수 없다. 이러한 혼란 속에서 3D UGC 플랫폼도 아니고 프리미엄 콘텐츠도 제작할 수 없는 게임 제작사들은 생존을 위해 어쩔 수 없이 둘 중 하나를 선택해야만 하는 입장에 몰릴 수 있다.

메타버스(metaverse) 비전을 실현하는 과정에서 3D UGC 플랫폼들은 대중을 위한 게임 개발의 민주화에 성공할 수 있다. 이렇게 되면 게임플레이의 창의성과 혁신이 폭발하고, 새로운 형태의 몰입형 인터랙티브 콘텐츠와 경험이 쏟아져 나올 것이다. 하지만 그 과정에서 3D UGC 플랫폼들이 게임산업 자체를 와해시킬 수도 있다.



주석

1. Jay Peters, "[Epic now rewards Fortnite creators for how long people play their experiences](#)," The Verge, June 1, 2023.
2. Jay Peters, "[Epic is merging its digital asset stores into one huge marketplace](#)," The Verge, March 22, 2023; Brendan Sinclair, "[Lessons from Minecraft Marketplace](#)," Games Industry.biz, June 6, 2022.
3. ActivePlayer, "[Roblox live player count and statistics](#)," accessed November 7, 2023; Melody Day, "[Most popular brand collaborations with Minecraft](#)," Net Influencer, June 18, 2023.
4. Charles Burgar, "[Skyrim: 10 features you always wished it had \(that are added by mods\)](#)," Game Rant, October 20, 2020.
5. Joakim Henningson, "[The history of PlayerUnknown's Battlegrounds](#)," Red Bull, August 27, 2020.
6. Scott Reismanis, "[10 influential mods that transformed the landscape of gaming](#)," Medium, June 16, 2021.
7. Fortnite team, "[Introducing Creator Economy 2.0](#)," Fortnite creator portal, March 22, 2023.
8. Newzoo, "[Top public games companies by revenues](#)," accessed November 7, 2023.
9. Rebekah Valentine, "[Turns out the hardest part of making a game...everything](#)," IGN, August 19, 2021.
10. Forte, "[Game marketplaces survey](#)," Medium, April 1, 2021.
11. Jay Peters, "[Roblox's new AI chatbot will help you build virtual worlds](#)," The Verge, September 8, 2023.
12. Joshua Lu and Robin Guo, "[The generative AI revolution will enable anyone to create games](#)," Andreessen Horowitz, March 17, 2023.
13. IGN, "[All upcoming video game movies and TV shows: 2023 release dates and beyond](#)," January 6, 2023.

딜로이트 첨단기술, 미디어 및 통신 산업 전문 리더

딜로이트 첨단기술, 미디어 및 통신 산업 전문팀은 빠르게 발전하는 산업 환경 속에서 고객들의 전략적 과제들을 해결할 수 있는 최상의 서비스 경험을 제공합니다. 딜로이트 첨단기술, 미디어 및 통신 산업 전문팀은 국내외 기업의 전략수립, 회계감사, 재무자문, IT 시스템 구축 등 다양한 서비스 경험을 보유한 우수 전문인력으로 구성되어 있습니다.

Contact



김우성 파트너

Core Technology 그룹 리더 |
딜로이트 컨설팅

Tel: 02 6099 4670
Email: wooskim@deloitte.com



안상혁 파트너

디지털부문 리더/금융산업 총괄리더 |
딜로이트 컨설팅

Tel: 02 6676 3625
Email: sanghyan@deloitte.com



박지숙 파트너

금융 IT, 오퍼레이션 리더 |
딜로이트 컨설팅

Tel: 02 6676 3722
Email: jisukpark@deloitte.com



장지영 파트너

Tech Strategy 부문 파트너 |
딜로이트 컨설팅

Tel: 02 6676 3956
Email: jiyoung@deloitte.com



강기식 파트너

Lead Architect |
딜로이트 컨설팅

Tel: 02 6676 2039
Email: gikang@deloitte.com



주형열 파트너

반도체 CoE 리더 |
딜로이트 컨설팅

Tel: 02 6676 3750
Email: hjoo@deloitte.com



최호계 파트너

Technology Sector 리더 |
감사본부

Tel: 02 6676 3227
Email: hogchoi@deloitte.com



박형곤 파트너

TME Sector 리더 |
딜로이트 컨설팅

Tel: 02 6676 3684
Email: hypark@deloitte.com



조명수 파트너

Digital Finance & Operation 리더

Tel: 02 6676 2954
Email: mjo@deloitte.com



박권덕 파트너

TME Sector 리더 |
딜로이트 컨설팅

Tel: 02 6676 3567
Email: gwapark@deloitte.com



앱스토어, 구글플레이/카카오톡에서 '딜로이트 인사이트'를 검색해보세요.
더욱 다양한 소식을 만나보실 수 있습니다.

Deloitte.

Insights

성장전략본부 리더

손재호 Partner

jaehoson@deloitte.com

딜로이트 인사이트 리더

정동섭 Partner

dongjeong@deloitte.com

연구원

김선미 Manager

seonmikim@deloitte.com

디자이너

박근령 Senior Consultant

keunrpark@deloitte.com

Contact us

krinsightsend@deloitte.com

Deloitte refers to one or more of Deloitte Touche Tohmatsu Limited (“DTTL”), its global network of member firms, and their related entities (collectively, the “Deloitte organization”). DTTL (also referred to as “Deloitte Global”) and each of its member firms and related entities are legally separate and independent entities, which cannot obligate or bind each other in respect of third parties. DTTL and each DTTL member firm and related entity is liable only for its own acts and omissions, and not those of each other. DTTL does not provide services to clients. Please see www.deloitte.com/about to learn more.

Deloitte Asia Pacific Limited is a company limited by guarantee and a member firm of DTTL. Members of Deloitte Asia Pacific Limited and their related entities, each of which are separate and independent legal entities, provide services from more than 100 cities across the region, including Auckland, Bangkok, Beijing, Hanoi, Hong Kong, Jakarta, Kuala Lumpur, Manila, Melbourne, Osaka, Seoul, Shanghai, Singapore, Sydney, Taipei and Tokyo.

This communication contains general information only, and none of Deloitte Touche Tohmatsu Limited (“DTTL”), its global network of member firms or their related entities (collectively, the “Deloitte organization”) is, by means of this communication, rendering professional advice or services. Before making any decision or taking any action that may affect your finances or your business, you should consult a qualified professional adviser.

No representations, warranties or undertakings (express or implied) are given as to the accuracy or completeness of the information in this communication, and none of DTTL, its member firms, related entities, employees or agents shall be liable or responsible for any loss or damage whatsoever arising directly or indirectly in connection with any person relying on this communication. DTTL and each of its member firms, and their related entities, are legally separate and independent entities.

본 보고서는 저작권법에 따라 보호받는 저작물로서 저작권은 딜로이트 안진회계법인(“저작권자”)에 있습니다. 본 보고서의 내용은 비영리 목적으로만 이용이 가능하고, 내용의 전부 또는 일부에 대한 상업적 활용 기타 영리목적 이용시 저작권자의 사전 허락이 필요합니다. 또한 본 보고서의 이용시, 출처를 저작권자로 명시해야 하고 저작권자의 사전 허락없이 그 내용을 변경할 수 없습니다.