

AI 전환기 본격 돌입한 국내 게임 산업 AI 활용은 혁신이 아닌 생존 전략

사례포커스

주요 게임사의 AI 도입 가속화

크래프톤, 넥슨, 엔씨소프트 등은 AI를 차세대 성장 동력으로 규정하고, 자체 모델 개발·콘텐츠 자동화·운영 효율화를 중심으로 실사용 단계에 도입 중임

게임 업계의 생성형 AI 활용 분야

- 시각 자료 제작: 캐릭터, 배경, 2D/3D 모델, 텍스처 등 시각 요소 AI로 제작
- 오디오 생성: 텍스트를 음성으로 바꿔주는 AI 도구를 이용해 내레이션, 캐릭터 목소리, 음성 더빙까지 제작
- 스토리 / 텍스트 작성: 아이템 설명, 세계관 설정, 스토리 아이디어 및 대사까지 생성
- 마케팅 자료 제작: 게임 소개 문구, 홍보용 배너 이미지 등 제작
- 코드 / 게임 로직: 코드 작성, 버그 수정, 게임 시스템 설계 등에 활용

뉴스브리프

국내 게임 산업이 AI를 중심으로 한 대전환기를 맞이하고 있음. 크래프톤, 엔씨소프트, 넥슨, 넷마블 등 주요 게임사는 AI를 단순한 보조 기술이 아닌 차세대 성장 동력으로 규정하고 연구조직 신설, 자체 AI 모델 개발, AI 기반 콘텐츠 제작 자동화에 대규모 투자를 진행 중임

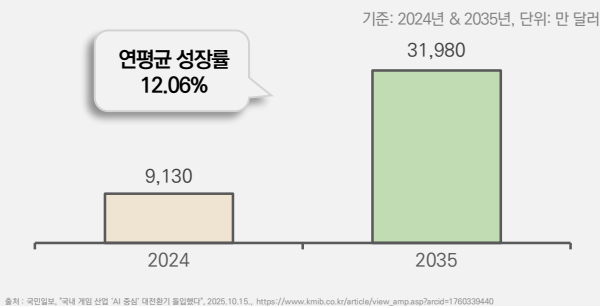
시장 조사 업체 '마켓 리서치 퓨처에 따르면 국내 게임 생성형 AI 시장은 2024년 9,130만 달러(약 1,308억 6,942만 원) 규모에서 2035년 3억 1,980만 달러(약 4,583억 3,736만 원)로 약 3.5배 성장할 전망이며, 연평균 성장률은 12.06% 수준으로 예측됨. 이는 AI가 더 이상 선택이 아닌 필수 기술로 자리 잡고 있음을 보여주는 지표임. 또한 게임 콘텐츠 제작 전 과정에서 AI 도입이 확산되면서 개발비 절감, 제작 기간 단축, 글로벌 현지화 자동화, 사용자 맞춤형 콘텐츠 제공 등이 가능해지고 있음. 예를 들어, 넷마블은 AI를 활용해 음성 표현의 다양화, 얼굴 애니메이션 생성을 진행하고 있으며, 카카오킴즈는 AI 기반 이용자 예측 시스템으로 운영 효율을 높이고 있음

게임 산업에서의 AI 활용은 글로벌 시장에서도 보편화되고 있음. AI 콘텐츠 매체 토탈리 휴먼 미디어(Totally Human Media)의

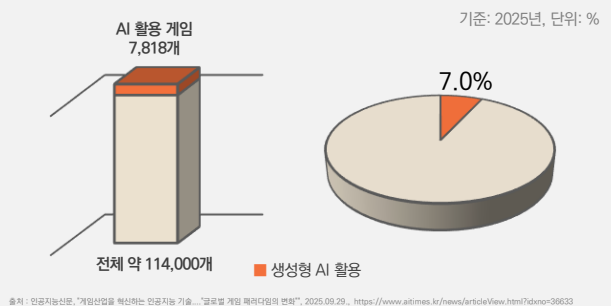
조사에 따르면, 2025년 스팀(Steam) 플랫폼 내 약 11만 4천 개 게임 중 7%인 7,818개 게임이 생성형 AI를 활용하고 있으며, 신규 출시 게임의 약 20%가 AI 기술을 적용하고 있음. 이는 전년 대비 8배 증가한 수치로, 게임 개발 작업의 절반 이상이 AI에 의존하게 될 것이라는 전망과도 연결됨. AI는 단순히 캐릭터 대사 생성이나 이미지 제작을 넘어 NPC의 자율 행동, 실시간 콘텐츠 반응형 시스템 등 '살아있는 게임'을 구현하는 데 필수적인 기술로도 자리잡고 있음

이처럼 현재 게임 산업에서의 AI 활용은 유튜브, 틱톡 등 비게임 콘텐츠와의 경쟁 심화, 개발비 증가, 글로벌 시장 진입 장벽 돌파를 위한 필수 인프라가 되었기 때문에, AI 전환은 기술 혁신이 아닌 생존 전략에 가까움. 정부의 '독자 인공지능 기초 모형(AI 파운데이션 모델) 프로젝트' 착수와 게임사의 투자 경쟁이 맞물리면서 2025년 이후는 AI가 실제 유저 경험을 바꾸는 원년이 될 것이라는 전망도 나옴. 데이터 저작권, AI 표기 의무, 배우 음성 학습 등 윤리규제 이슈 역시 새로운 과제로 부상 중이며, 게임사는 기술 경쟁력뿐 아니라 책임 있는 AI 활용 전략까지 요구 받는 상황임

국내 게임 생성형 AI 시장 규모



스팀 플랫폼 내 생성형 AI를 활용하여 개발한 게임 비율



본 보고서의 주요내용

국내 게임 산업은 AI를 핵심 성장 동력으로 삼으며 제작·운영 전 과정에 도입을 확대하고 있고, 주요 기업들이 자체 기술 개발과 콘텐츠 자동화에 적극 투자 중임

본 보고서의 시사점

AI는 선택이 아닌 생존 전략으로 자리 잡았으며, 향후 기술 경쟁과 더불어 데이터 저작권·윤리 등 책임 있는 활용 체계 마련이 중요해질 전망이다

* 용어 설명 : 1) 스팀(Steam): 게임 배포·구매 다운로드·플레이할 수 있는 PC 게임 플랫폼
2) NPC(Non Player Character): 게임에서 플레이어가 조종하지 않는 등장인물

* 내용 출처: 국민일보, "국내 게임 산업 'AI 중심' 대전환기 돌입했다", 2025.10.15., https://www.kmib.co.kr/article/view_amp.asp?arcid=1760339440
인공지능신문, "게임산업을 혁신하는 인공지능 기술..." "글로벌 게임 패러다임의 변화", 2025.09.29., <https://www.aetimes.kr/news/articleView.html?idxno=36633>
조선비즈, "한국 게임사, 성장과 혁신 촉진 위해 AI 투자 확대", 2025.09.03., <https://biz.chosun.com/en/en-it/2025/09/02/PCNHTNHHMJJD5XP5TGBU73G52DQ/>

* 통계 출처: 국민일보, "국내 게임 산업 'AI 중심' 대전환기 돌입했다", 2025.10.15., https://www.kmib.co.kr/article/view_amp.asp?arcid=1760339440
인공지능신문, "게임산업을 혁신하는 인공지능 기술..." "글로벌 게임 패러다임의 변화", 2025.09.29., <https://www.aetimes.kr/news/articleView.html?idxno=36633>