

글로벌 비디오 게임 시장 성장과 생성형 AI 활용에 대한 논란 확대

사례포커스

· AI 활용 논란으로 수상 취소된 '33 원정대'

프랑스 게임 '클레르 옵스퀴르: 33 원정대'는 AI 이미지 활용 논란 이후 인디 게임 어워드 수상 자격이 취소됨. 이는 게임 산업에서 AI 활용에 대한 민감도가 높아지고 있음을 보여주는 사례임.

| 주요 국가별 게임산업 현황 |

- 미국: 프리미엄 게임 소비, 콘솔 판매, e스포츠 스트리밍 성장에 힘입어 2032년 676억 달러 규모 전망. 클라우드 게임 및 구독 서비스 확대가 성장 견인.
- 중국: 모바일 게임 및 게임 개발 분야의 글로벌 강국. 규제에도 불구하고 대형 기업과 높은 내수 수요를 기반으로 성장 지속.
- 인도: 5G 보급, 자가 스마트폰 확산, 젊은 인구층을 바탕으로 모바일 게임 시장이 급성장. 현지 e스포츠 게임 개발도 활발.
- 일본: Nintendo, Sony를 중심으로 강력한 콘솔 게임 시장 유지. 물입형 기술과 하이브리드 게임 기기 투자 확대.
- 독일: 유럽의 대표적인 PC 콘솔 게임 시장. 데이터 보호와 현지화 콘텐츠 중요성이 높아지며 e스포츠 및 게임 산업 성장 지속.

뉴스브리프

글로벌 비디오 게임 시장은 모바일 게임 확산과 클라우드 서비스 성장에 힘입어 지속적으로 확대되는 중임. **글로벌 게임 시장 규모는 2026년 3,298억 달러(원화 약 495.7조 원)¹⁾에서 2036년 9,774억 달러(원화 약 1,469.2조 원)로 성장할 것으로 전망됨.** 특히 **모바일 게임은 2026년 시장의 47.3%를 차지하며 시장을 주도할 것으로 예상되며, 온라인 게임 역시 게임 유형별 매출의 62.8%를 차지할 것으로 전망됨.**

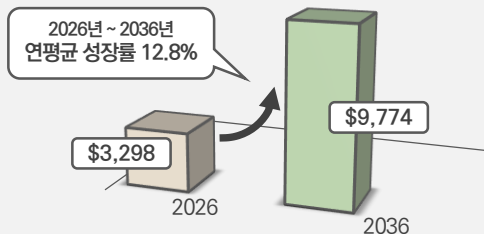
한편 게임사들은 개발 효율성 향상을 위해 다양한 영역에서 생성형 AI 도입을 확대하고 있으나, 해당 기술에 대한 투명성 확보 요구가 높아지면서, AI 기반 콘텐츠에 대한 소비자 반발 또한 커지고 있음. 이러한 갈등은 실제 시장에서도 나타나고 있음. 프랑스 게임 개발사 샌드폴 인터랙티브(Sandfall Interactive)의 신작 '클레르 옵스퀴르: 33 원정대(Claire Obscur: Expedition 33)'은 AI 생성 이미지를 활용한 사실이 알려진 이후 2025년 인디 게임 어워드(The Indie Game Awards 2025)에서 수상했던 올해의 게임 수상 자격이 취소됨.

앞선 사례에서 확인된 생성형 AI에 대한 민감도는 개발 현장에도 직접적인 영향을 미치고 있음. 폴란드 게임 개발사 프레지던트 스튜디오(President Studio)의 '크림 씬 클리너(Crime Scene Cleaner)'는 우수한 평가와 높은 판매량을 기록한 작품이었으나, 2026년 대규모 업데이트 이후 일부 이용자들로부터 AI 사용 의혹이 제기됨. 이에 스튜디오는 AI를 사용하지 않았다고 공식 해명하고 논란이 된 일부 에셋(asset)²⁾을 교체해야 했음. 이는 실제 AI 활용 여부와 관계없이 관련 의혹 제기 만으로도 평판 훼손으로 이어질 수 있음을 보여주는 사례임.

결국 **글로벌 비디오 게임 시장은 모바일·온라인 중심의 성장세와 함께 자동 배경 및 캐릭터 생성 등 AI 기반 기술을 바탕으로 지속 확대될 전망임.** 다만 **생성형 AI 활용이 게임 개발 전반으로 확대될수록 저작권, 소비자 신뢰, 플랫폼 책임에 대한 논쟁 역시 함께 증가하고 있음.** 향후 게임 산업은 기술 혁신과 이용자 수용성 사이의 균형 확보가 중요한 과제로 부상할 것으로 보이며, AI 활용의 투명성과 책임 있는 운영이 기업 경쟁력을 좌우하는 핵심 요소로 자리 잡을 전망이다.

글로벌 비디오 게임 시장 규모

기준: 2026년&2036년, 단위: 십 억 달러

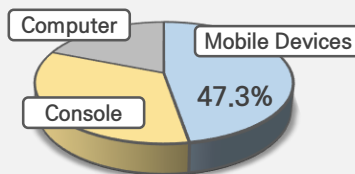


출처: Future Market Insights, "Video Game Market", 2026.02.19., <https://www.futuremarketinsights.com/reports/video-game-market>

글로벌 기기별 & 유형별 비디오 게임 시장 규모

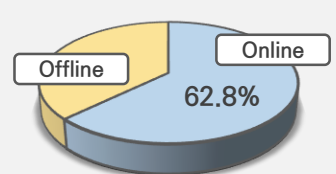
기준: 2026년, 단위: %

· 기기별 비디오 게임 시장



출처: Future Market Insights, "Video Game Market", 2026.02.19., <https://www.futuremarketinsights.com/reports/video-game-market>

· 유형별 비디오 게임 시장



본 보고서의 주요내용

글로벌 비디오 게임 시장은 모바일·온라인 중심으로 성장하는 가운데, 생성형 AI 활용 확대와 함께 저작권 논란도 증가하고 있음.

본 보고서의 시사점

게임 산업은 AI 기술 활용 확대와 함께 이용자 신뢰 확보가 중요한 과제로 부상함. 향후 AI 활용의 투명성과 책임 있는 운영이 산업 경쟁력에 중요한 요소로 작용할 가능성이 있음.

1) 1달러=1,503.20원(2026.06.01. KEB 하나은행 최초 매매기준율 적용)
2) 에셋(asset): 게임을 구성하는 모든 디지털 재료와 리소스를 의미함

* 내용 출처: Future Market Insights, "Video Game Market", 2026.02.19., <https://www.futuremarketinsights.com/reports/video-game-market>
The Washington Post, "Angry gamers are forcing studios to scrap or rethink new releases", 2026.01.26., <https://www.washingtonpost.com/technology/2026/01/26/gamer-protests-ai-slop-backlash/>
Plagiarism Today, "Game Developer Falsely Accused of Using AI", 2026.04.07., <https://www.plagiarismtoday.com/2026/04/07/game-developer-falsely-accused-of-using-ai/>

* 통계 출처: Future Market Insights, "Video Game Market", 2026.02.19., <https://www.futuremarketinsights.com/reports/video-game-market>