

Games & Interactive Media

류태영

TAIYOUNG RYU → 게임디자이너



TAIYOUNG RYU → 게임디자이너



TAIYOUNG RYU → 게임디자이너



TAIYOUNG RYU → 게임디자이너



TAIYOUNG RYU → 인터랙티브 미디어 디자이너



TAIYOUNG RYU → 인터랙티브 미디어 디자이너



TAIYOUNG RYU → 연구가



TAIYOUNG RYU → 기고가

JAPAN



게임왕국, 해가 지다

■ 미국에서 바라는 일본 게임산업의 현주소

일본 게임산업의 위기는 이미 오래 전부터 시작되어 왔다. 하지만 최근 몇 년 동안 더욱 심각해지고 있다. 특히 미국 시장에서의 위기는 더욱 심각하다. 일본 게임 산업의 위기는 이미 오래 전부터 시작되어 왔다. 하지만 최근 몇 년 동안 더욱 심각해지고 있다. 특히 미국 시장에서의 위기는 더욱 심각하다.

일본 게임 산업의 위기는 이미 오래 전부터 시작되어 왔다. 하지만 최근 몇 년 동안 더욱 심각해지고 있다. 특히 미국 시장에서의 위기는 더욱 심각하다.

미국에서 바라본 일본 게임산업의 현주소

일본 게임산업의 위기는 이미 오래 전부터 시작되어 왔다. 하지만 최근 몇 년 동안 더욱 심각해지고 있다. 특히 미국 시장에서의 위기는 더욱 심각하다.

미국에서 바라본 일본 게임산업의 현주소

일본 게임산업의 위기는 이미 오래 전부터 시작되어 왔다. 하지만 최근 몇 년 동안 더욱 심각해지고 있다. 특히 미국 시장에서의 위기는 더욱 심각하다.

미국시장 주목받는 한국산 온라인 게임들

미국의 유명 게임 개발자 관련 잡지인 '게임 디벨로퍼 매거진(Game Developer Magazine)'은 최근 브랜든 세빌 편집장의 사실을 통해 "한국산 온라인 캐주얼 게임(누구나 쉽게 즐기는 단순한 게임)이 세계 게임 시장을 잠식하고 있다"며 "이는 대형 블록버스터 위주의 미국 게임 업체에 커다란 도전이 될 것"이라고 우려했다.

그는 "지금 세계 시장에서 진정한 블록버스터는 500만장이 팔린 '에일로스'가 아니라 수천만 명의 이용자를 거느린 한국의 '카트라이드'와 '오디션 온라인'이라고 말했다. 두 게임이 성공한 이유로는 남녀노소를 불문하고 모든 사람들이 쉽게 접근할 수 있는 편의성과 저렴한 가격, 참여율을 높이는 소셜 네트워크 기능을 꼽으면서 미국 개발자들에게 반성의 전환을 촉구했다.

세빌 편집장의 사실은 이후 가마수트라(Gamasutra)를 비롯한 미국 내 유명 게임 개발자 모임에서 큰 지지를 얻으면서 화제가 되고 있다. 게임 다블로퍼 매거진은 이미 한국 게임들의 부분 유료화 모델에 어떤 식으로 적용되는지에 대한 특집 기사를 내기도 했다.

이처럼 올해 미국 현지에서 한국산 온라인 캐주얼 게임에 대한 관심이 커진 것은 넥슨의 '게임즈 스토리'가 7월 18일권의 매물을 올리는 등 성장 강도를 달리고 있기 때문이다.

지난 5월 31일 경제 전문지 포브스(Forbes)는 '공짜 게임이 돈을 만드는 방법'이라는 제목의 기



넥슨의 '에일로스' 스토리'

전문가들이 언지는 미래 디스플레이의 화두

사생활 보호

콘텐츠 확충

화면 속으로

사이먼 사하비
남가주대(USC) 교수
개인정보 제공과 유용한 지침은 10년 후에 도 어떤 디스플레이와 가상현실 분야와 화두가 될 것이다. 앞으로는 사이버 공간에 현실의 정보가 입혀질 것이다. 세컨드 라이프 영상과 실제 캠퍼스 내 테레비전(TV) 영상, 각 스마트폰 사용자들의 이동 정보 등이 합쳐져 사이버 공간이 사실상 '아바타'처럼 구현될 것이다. 예컨대 10년 후 테러가 발생했을 때, 당신이 할 수 있는 것은 두 가지다. 테러가 난 장소 주변의 센서를 통해 현장의 분위기를 생성하게 느끼거나, 자신의 친화이나 친구 등이 관련된 있다면 그 정보를 통해 어떤 행동을 할지 결정하는 것이다. 하지만 이는 많은 개인정보의 공유를 전제로 한다. 해당은 각 사용자의 선택에 달려 있다.

류태영
KT 기술전략실 연구원
디스플레이 발전의 키워드는 몰입도와 상호작용 융합이라고 할 수 있다. 사용자들은 가상과 현실의 경계가 없는 디지털 경험을 통해 재미를 느끼고 있다. 하지만 가상 현실과의 커뮤니케이션 역시 이러한 가상 현실 디바이스를 매개로 이루어질 것이다. 하지만 새로운 디스플레이의 성공은 콘텐츠에 달려 있다. 사용자에게 의미 있는 경험을 제공하는 것은 기술만으로는 불가능하며 그에 적합한 콘텐츠가 뒷받침되어야 한다. 오늘날 보급되고 있는 3차원(3D) 기술의 경우에도 기술 자체는 이미 9년대에 완성됐으나 콘텐츠 부족으로 보급이 늦어졌다. 역기능에 대한 고민도 필요하다. 사람의 감각을 흐트러지고, 사이버 범죄를 저지르는 등 부작용은 꼭 짚고 넘어가야 한다.

이승철
LG디스플레이 책임연구원
10년 후에는 공간 그 자체가 디스플레이가 될 것으로 본다. 현재의 터치패드 기술은 동작 자체를 인식하는 카메라 등으로 변화할 것으로 보인다. 현재 Xbox 키넥트(Kinect) 같은 시제품이 그 방향을 짐작하게 해준다. 홀로그램 기술이 가시화되는 것은 물론, 기존의 3D TV는 시청자가 화면 속에 있는 것처럼 느끼는 수준으로 발달할 것이다. 하지만 아직까지는 빈 공간에 상(像)이 맺게 하는 원천기술이 없는 데다 홀로그램의 해상도 및 실 배가 넣는 파란색 데이터를 처리할 인터페이스도 필요하다. 홀로그램의 반응 속도를 올리는 것도 해결할 문제다. 현재 아이패드나 갤럭시S 같은 스마트폰 기기 수준으로 '눈 대면' 특 하고 움직일 정도의 빠른 반응 속도가 필요하다.

게임이란??



게임이란??



음악



뮤지컬



문학



영화



무용



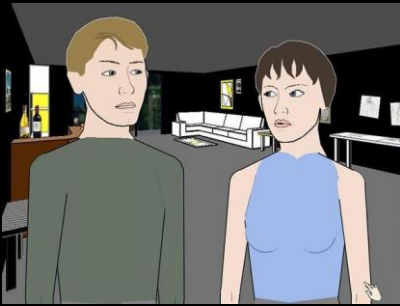
게임

게임이란??

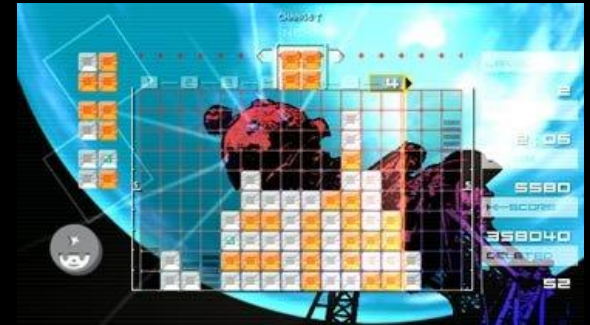
MEDIA + INTERACTION + INVOLVEMENT

인터랙티브 미디어란??

기존 미디어 + INTERACTIVITY



Storytelling + Interactivity



Music + Interactivity

인터랙티브 미디어란??

INTERACTIVITY



인터랙티브 미디어의 주요 요소

- Intuition



Interface

인터랙티브 미디어의 주요 요소

- Immersiveness



Social Communication



Reality

인터랙티브 미디어의 주요 요소

- Storytelling

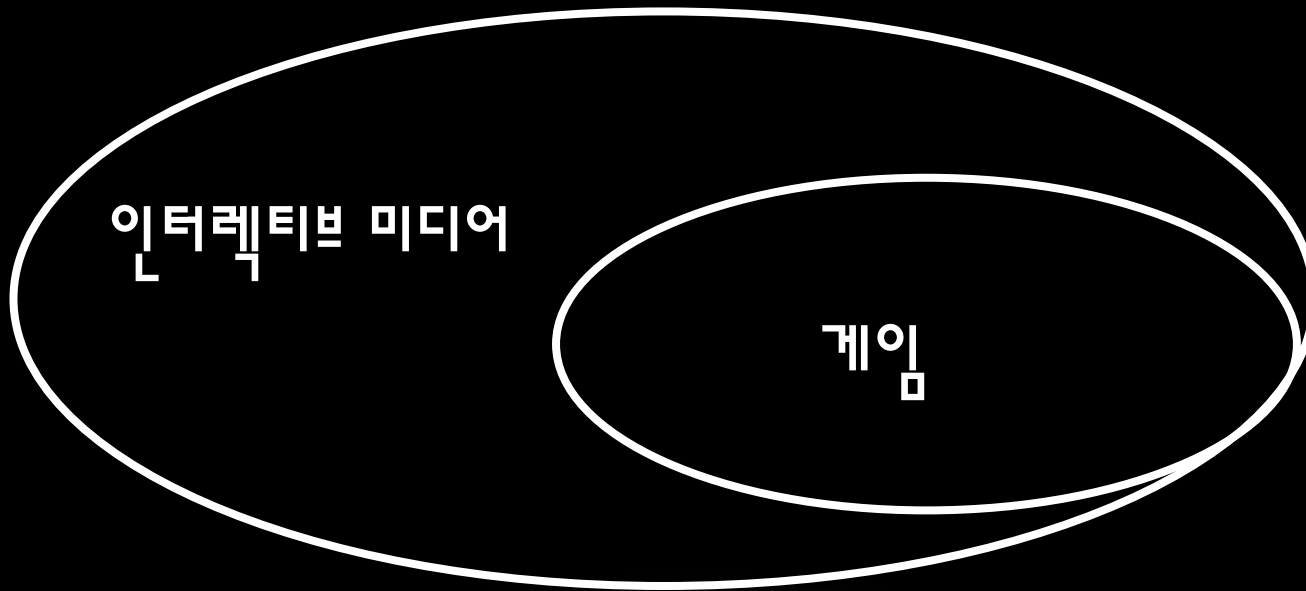


새로운 서사 구조



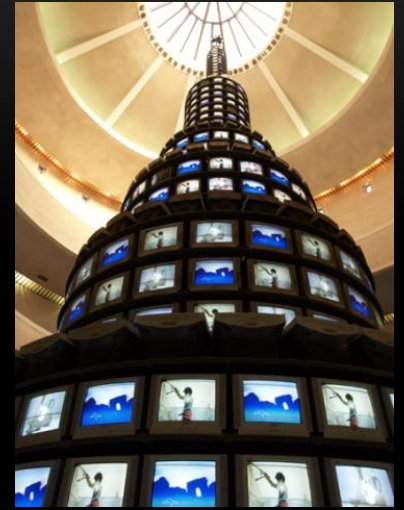
Sand box

인터랙티브 미디어 = 게임??



인터랙티브 미디어 = 게임??

백남준
김민준



인터랙티브 미디어 = 게임??

Interactive Media Art



예술로서의 게임

- 게임이 예술인가??



ART??



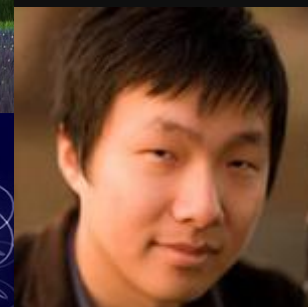
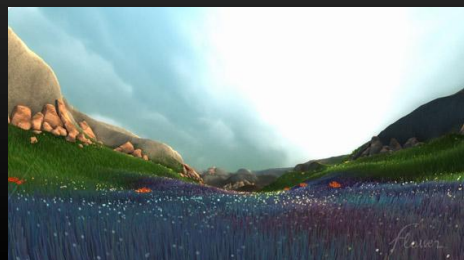
예술로서의 게임

게임은 예술이다.



예술로서의 게임

ARTISTIC GAMES INDIE GAMES



앞으로의 게임과 인터랙티브 미디어

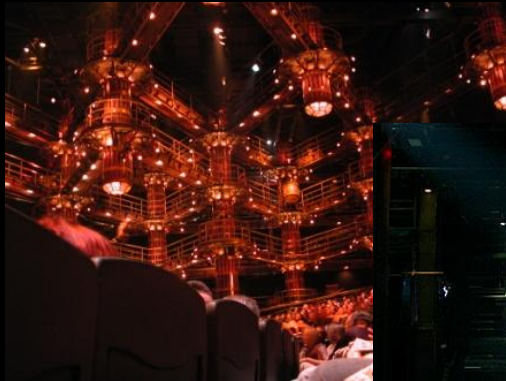
크로스 미디어



MURAKAMI TAKASHI

앞으로의 게임과 인터랙티브 미디어

크로스 미디어



CIRQUE DU SOLEIL

앞으로의 게임과 인터랙티브 미디어

극대화된 가상 경험



G-Speak



Sixth Sense

앞으로의 게임과 인터랙티브 미디어

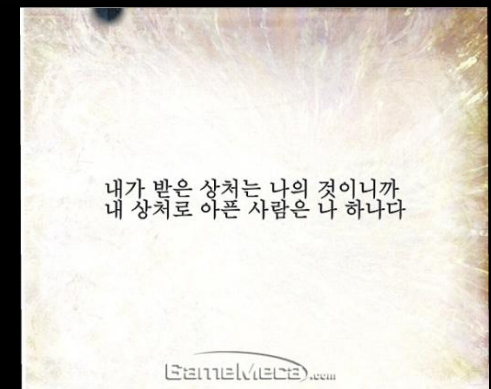
GAMIFICATION

모든 것이 게임이다!



가능성

- 누구나 만들 수 있다.
 L M .
- 누구나 세계를 뒤집을 수 있다.
 L L M .
- 도저히 할다며
 L L L L...



류태영

- 기획실장/제작이사 at KUNO Interactive
- E-Mail : taiyoungryu@gmail.com
- Facebook : Taiyoung Ryu
- Cell : 010-7300-4656