

게임

프로젝트 지니로 게임주 투심 악화 불필요

이지은 jeeun.lee@daishin.com

2026.02.04

- 프로젝트 지니 공개로 AI의 게임 엔진, 개발사 대체 우려가 부각되며 국내외 게임주 단기 조정. 단, 기술 성숙도, 적용 범위 아직 제한적
- 실제 게임 개발은 기획, 아트, 운영 등 복합 역량이 핵심. AI는 개발사 대체보다는 게임 개발 생산성에 기여하는 도구로 판단
- 또한, AI는 유저 수용성이 관건. 유저들이 받아들여야만 경쟁력 있는 기술. 프로젝트 지니를 이유로 국내 게임 산업 투자심리 악화 불필요

프로젝트 지니 공개로, 글로벌 게임사들 주가 조정 및 국내 게임사들 주가 약세

- 구글 딥마인드의 '프로젝트 지니' 공개 이후, AI가 게임 엔진 및 기존 게임사들의 개발 구조를 구조적으로 위협할 수 있다는 우려가 부각되며 글로벌 게임 엔진, 플랫폼 기업 주가 급락. 시장은 게임 엔진 없이도 AI가 게임을 직접 생성하는 시대로의 전환 가능성을 반영하며 민감하게 반응한 것으로 판단. '프로젝트 지니' 공개 당일 유니티 -24.22%, Take-Two Interactive -7.93%, 로블록스 -13.17% 하락. 이에 국내를 비롯한 중국, 일본 게임주들의 주가 역시 2월 첫 이틀간 약세를 보임
- '프로젝트 지니'는 텍스트 또는 이미지 입력만으로 실시간 상호작용이 가능한, 3D 가상세계를 생성하는 AI이며, 지니3(월드 생성), 나노 바나나 프로(이미지 생성), 제미니AI(LLM)의 기술이 통합된 AI. 사용자는 가상세계를 생성한 이후, 키보드 조작을 통해 생성된 가상세계를 즉시 탐험 가능. 현재 연구용 프로토타입 단계로, 미국 내 구글 AI Ultra 구독자(월 \$250)에 한해 제한적 제공. 또한 아직 1회의 체험 세션은 60초로 제한되어 있으며, 멀티플레이어 기능 등은 구현되지 않음. 구글 딥마인드는 해당 기술을 AI 에이전트 훈련, 콘텐츠 제작, 게임 개발 등에 활용 가능하다고 소개. 이 지점에서 시장은 게임 엔진 및 기존 게임 개발사의 역할과 필요성이 약화될 수 있다는 시나리오를 우려한 것으로 판단
- 현재 글로벌 게임 시장에서 제작되는 게임의 약 80%가 언리얼 엔진과 유니티 기반으로 개발되고 있는데, 게임 개발은 단순히 3차원의 가상 공간이나 게임 플레이 환경을 구현하는 것만으로 완결되지 않음. 실제 하나의 게임이 안정적으로 운영되기까지는 '아이디어 구상(장르, 게임플레이 방식, 세계관, 스토리 등 설계) → 프로토타이핑(초기 시제품 테스트) → 아트 제작, 프로그래밍, 사운드 디자인, 시스템 설계 → 테스트(QA, 밸런싱, 출시 준비 등) → 출시 후 라이브 운영(업데이트, 패치, 커뮤니티 관리, 이벤트 운영 등)'의 복합적인 단계를 거침. 특히 MMORPG 등 다수의 이용자가 동시에 플레이하는 대규모 장르의 경우, 콘텐츠 운영 노하우와 장기 라이브 서비스 경험이 핵심 경쟁력으로 작용. AI는 게임 개발 기간 단축 및 비용 구조 개선 등 게임 개발 생산성 향상에는 기여할 수 있으나, 게임 개발사 자체를 대체하는 단계로 이어질 가능성은 낮은 것으로 판단. 오히려 AI는 게임 개발 속도를 가속화하고, 보다 실험적이고 다양한 콘텐츠 제작을 가능하게 하는 촉매제 역할에 가까운 것으로 판단. 실제로 국내 게임사 중에서는 시프트업, 더블유게임즈 등 이미 AI를 게임 개발에 적극 활용하며 생산성 개선 효과를 체감 중

게임 산업에서 AI는, 유저들에게 받아들여질 때만 경쟁력있는 기술

- 게임 흥행에는 여러가지 요소가 복합적으로 작용. 강력한 IP 파워, 세계관 외에 스타 프로듀서, 개발진에 대한 팬덤이 게임 흥행 요소로 작용하기도 함. 뿐만 아니라, 아트, 연출, 사운드 등 전반적인 완성도와 게임 개발의 '정성'에 대한 감성적인 부분도 흥행 요인으로 작용. AI 활용이 개발 효율화를 넘어 게임 개발사의 '편의적 선택' 혹은 '성의 없음'으로 인식될 경우, 유저 반발로 이어질 가능성이 높다는 점이 최근 실제 사례를 통해 다수 확인되고 있음
- AI활용에 대한 실제 반발 사례
 - 넥슨 <아크 레이더스>. 게임 내 음성 AI를 활용한 방식이 유저들 사이에서 '성의 부족'으로 인식. 영국 게임 전문 매체 유로게이머는 음성 AI 사용을 단점으로 지적하며 혹평. 이에 넥슨은 신속한 서비스 제공을 위한 선택으로 설명한 바 있음
 - 스마일게이트 <카오스 제로 나이트메어>. 출시 전부터 일부 캐릭터 일러스트 및 인게임 아트의 퀄리티 저하, 인체 구조의 부자연

스러움 등에 AI 생성 의혹 제기. 이에 개발사는 초기 컨셉 단계에서 AI를 활용했으나, 최종 결과물에는 사용하지 않았다고 해명한 바 있음

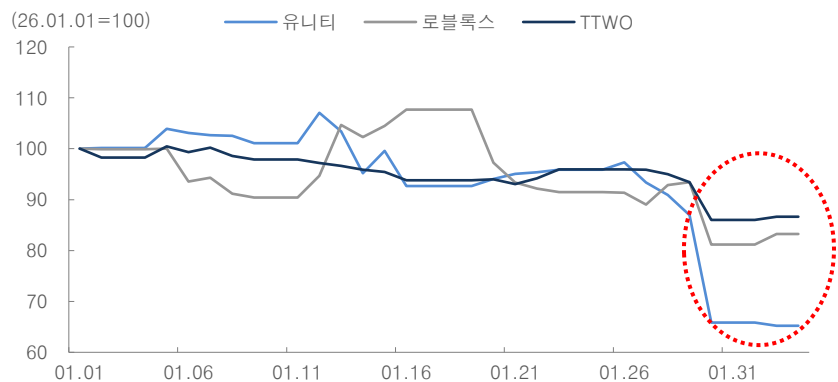
- 샌드폴 인터랙티브 <클레르 오피스퀴르: 33원정대>. 해외 인디게임어워드(IGA)의 GOTY와 데뷔 게임상을 수상했으나, AI 사용을 시인하며 모든 수상을 취소. IGA는 후보 등록 단계부터 개발사들에게 제작 과정에 생성형 AI를 사용하지 않는 것을 필수 조건으로 내걸고 있기 때문. 인디 게임계는 인간 중심의 창작 생태계 가치를 더욱 중요시하는 경향이 있음

- 게임 전문 조사기관 퀀틱 파운드리가 2025년말 전 세계 유저 1,799명을 대상으로 실시한 설문조사에 따르면, 응답자의 85%가 게임 개발에 생성형 AI를 사용하는 것에 대해 부정적 입장을 표명했으며, 이는 2024년 조사 시 부정적 반응이 46% 였던 것에 비해 크게 증가한 것. 특히 거부감이 큰 영역은 아트, 음악, 스토리, 퀘스트, 대사 생성 등의 부분으로 확인. 반면, 게임 동적 난이도 조절에 대해서는 긍정적인 반응을 보임. 즉, AI 활용에 대해 창작, 예술 영역일수록 반감이 높으나, 시스템, 보조 기능일수록 수용성이 높은 것으로 판단
- 단, AI에 대한 유저들의 반응이 전면적 거부라기보다는 혼합적 양상을 보이는 것으로 판단. 실제로 AI가 활용된 게임에 유저들의 긍정적 반응을 이끌어낸 사례도 다수 확인되고 있기 때문. 예컨대, 크래프톤 산하 펠루게임즈는 AI 기술 기반 새로운 게임을 제작하는 대표 스튜디오로 최근 출시한 '미메시스'는 출시 50일 만에 100만장이 판매되는 성과를 보였으며, 더블유게임즈의 자회사 팍시게임즈 역시 AI 기반 신작들을 빠르게 출시하며 높은 다운로드 수를 기록하는 등 긍정적 반응을 얻음. 이에 따라 게임사 입장에서 창작 영역에 대한 유저 감성을 훼손하지 않는 범위 내에서, 개발 효율성을 제고함과 동시에 게임의 재미를 강화할 수 있는 AI 활용의 적절한 균형을 설정하는 것이 중요할 것으로 판단

결론: 프로젝트 지니로 국내 게임 산업 투심 악화 불필요

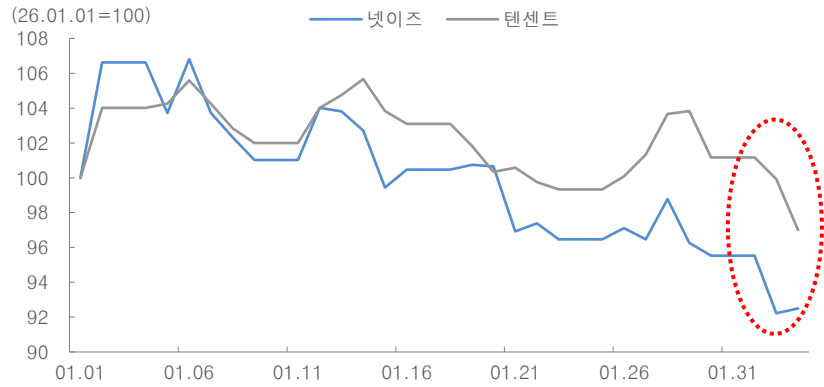
- 프로젝트 지니는 게임 산업 내 개발 방식 변화에 영향을 줄 수 있는 중요한 기술적 진전임은 분명하나, 단기적으로 게임 엔진, 게임 개발사의 구조적 대체로 연결되기 보다는, AI 도입을 통한 개발 생산성 개선, 개발 비용 구조 효율화, 콘텐츠 실험 범위 확대 등 산업 고도화 방향으로 해석하는 것이 보다 합리적인 것으로 판단
- 시장의 초기 반응은 기술 잠재력을 과도하게 선반영한 측면이 있으며, 향후 AI 도입으로 인한 게임사의 수혜 혹은 피해 정도는 각 게임사들의 IP 경쟁력, 개발진에 대한 유저들의 신뢰도, 라이브 서비스 운영 역량 등에 따라 차별화될 전망. 이에 따라 프로젝트 지니 공개를 계기로 국내 게임 산업 전반의 투자 심리가 미리 훼손될 필요는 없다고 판단

프로젝트 지니 공개 이후, 미국 게임주 주가 하락



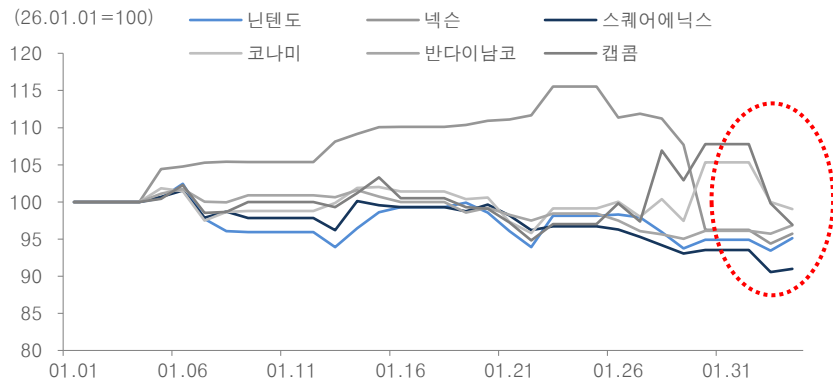
자료: Bloomberg, 대신증권 Research Center

프로젝트 지니 공개 이후, 중국 게임주 주가 하락



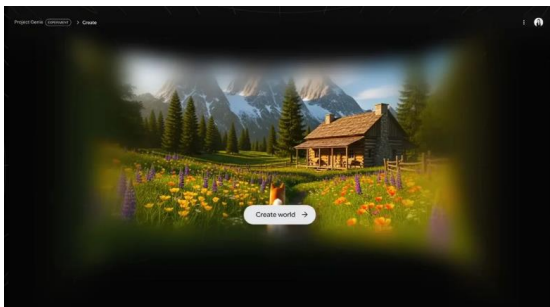
자료: Bloomberg, 대신증권 Research Center

프로젝트 지니 공개 이후, 일본 게임주 주가 하락



자료: Bloomberg, 대신증권 Research Center

프로젝트 지니로 가상 세계 생성



자료: 구글 딥마인드, 대신증권 Research Center

프로젝트 지니로 가상 세계 생성



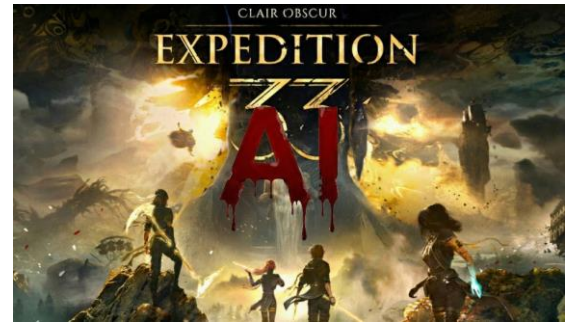
자료: 구글 딥마인드, 대신증권 Research Center

스마일게이트 '카오스 제로 나이트메어' AI 사용 논란



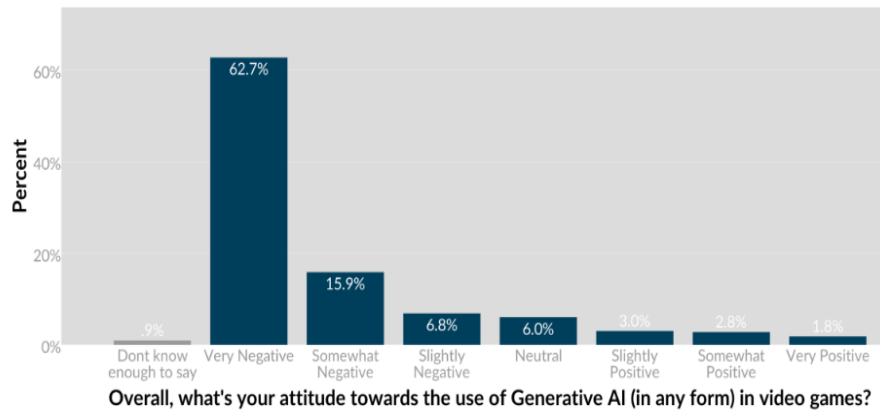
자료: 언론, 대신증권 Research Center

'클레르 옵스큐르: 33 원정대' AI 사용 논란



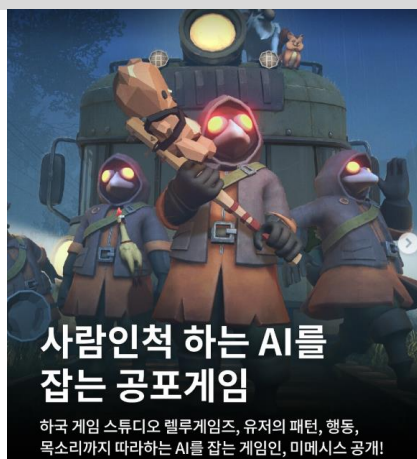
자료: 언론, 대신증권 Research Center

생성형 AI 활용에 대해 유저들 부정적 반응



자료: 칸틱 파운드리 대신증권 Research Center

크래프톤의 AI 게임 '미메시스' 반응 긍정적



자료: _dotmove, 대신증권 Research Center

더블유게임즈 AI 게임 '컬러 슈터' 반응 긍정적



자료: 언론, 대신증권 Research Center

[Compliance Notice]

금융투자업규정 4-20조 1항5호사목에 따라 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없으며, 당사의 금융투자분석사는 자료작성일 현재 본 자료에 관련하여 재산적 이해관계가 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 당사의 금융투자분석사는 본 자료의 작성과 관련하여 외부 부당한 압력이나 간섭을 받지 않고 본인의 의견을 정확하게 반영하였습니다.

(담당자:이지은)

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.