

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | 보 도 자 료 | |  | |
| <http://www.bicfest.org> | |
| **보도일정** | **2020. 06. 29.(월) (온라인 06. 29. 배포 즉시) 보도해 주시기 바랍니다.** | | | | |
| **배포일정** | 2020. 6. 29.(월) | | **담당부서** | | 대외협력팀 |
| **담당팀장** | 서정숙 팀장 | | **담 당 자** | | 이고은 과장 |

|  |
| --- |
| **BIC조직위-LG유플러스, 성공적인 ‘BIC 페스티벌 2020’ 개최를 위한 MOU 체결**  **‘BIC 페스티벌 2020-Untact Live’,**  **게임 시연 방식에 ‘클라우드 게임 서비스’ 일부 도입**  **- BIC 페스티벌 2020, 게임 시연 방식 일부에 ‘클라우드 게임 서비스’ 도입**  **- 온라인으로 전환됨에 따라 발행할 수 있는 보안 및 불편사항 최소화하기 위함**  **- 국내 최초 클라우드 게임 서비스 ‘지포스나우’ 서비스해온 LG유플러스와 협력 체계 구축** |

부산시(시장 권한대행 변성완)와 부산정보산업진흥원(원장 이인숙), 사단법인 부산인디커넥트페스티벌조직위원회(조직위원장 서태건)는 ‘부산인디커넥트페스티벌 2020-Untact Live(BIC Festival 2020, BIC 페스티벌 2020)’ 게임 시연 방식 일부에 클라우드 게임 서비스를 도입한다고 29일 밝혔다.

이 서비스 도입으로 게임 빌드를 직접 다운로드하던 온라인 게임쇼 ‘시연 방식’이 클라우드를 통해 간편하게 체험할 수 있게 된다. 온라인 게임쇼에서 클라우드 서비스를 활용해 게임을 시연할 수 있도록 하는 것은 이번이 처음이다.

‘BIC 페스티벌 2020’이 클라우드 게임 서비스를 도입한 것은 이번 행사가 온라인으로 전환됨에 따라 발생할 수 보안 및 불편사항을 최소화하기 위해서다. 이에 따라, 개발자 측면에서는 아직 개발이 모두 완료되지 않은 게임 빌드를 온라인 참관객에게 직접 다운로드할 수 있도록 해야 하는 데서 발생하는 보안 문제가 줄어들고, 온라인 참관객 측면에서는 고용량 빌드를 직접 다운로드해야 하는 부담과 게임 시연까지의 소요 시간이 크게 단축될 것으로 기대된다.

이번 클라우드 게임 서비스는 지난해 9월부터 국내에 세계 최초 5G 네트워크 기반 클라우드 게임 서비스 ‘지포스나우’를 서비스해온 LG유플러스와 협력한다. 이에 따라, BIC 조직위는 지난 25일, LG유플러스와 MOU를 체결하고, ‘BIC 페스티벌 2020’의 전시 선정 작품 일부를 ‘지포스나우’로 시연하는데 상호 협의했다.

지난해 9월부터 가장 먼저 국내 이용자를 대상으로 서비스해온 ‘지포스나우’는 상용화 전, 북미와 서유럽 30만여 명을 대상으로 시범 서비스를 제공해왔다. 이를 통해 ‘지포스나우’는 안정성과 다양한 게임 라인업을 확보하는 데 성공했다.

BIC조직위는 이러한 서비스 노하우를 보유한 LG유플러스와 협력체계를 구축함으로써, 온라인으로 개최되는 ‘BIC 페스티벌 2020’에 차세대 기술을 도입하여 진일보된 온라인 플랫폼을 제시하고, 다양한 형태의 게임을 원활하게 시연할 수 있도록 하는 등 행사 준비에 만전을 기한다는 방침이다.

‘BIC 페스티벌’은 인디게임 개발자와 게임을 사랑하는 게이머를 위한 글로벌 인디게임 페스티벌이다. 인디게임 개발자 및 게임산업 종사자들에게 게임 산업 전반에 관련된 지식 및 정보 교류를 위한 ‘컨퍼런스’와 인디게임 개발자에게 비즈니스 기회를 제공하는 ‘비즈니스데이(BTB)’, 직접적인 시연을 통해 게임의 피드백을 받아볼 수 있는 ‘게임전시(BTC)’, 각 부문에서 뛰어난 게임을 선정하여 상을 수여하는 ‘BIC 어워드’, 게이머들을 위한 부대행사 및 이벤트까지 마련하며, ‘BIC 페스티벌’은 게임과 관련된 모든 이들을 하나로 묶는 매개체 역할을 톡톡히 하고 있다.

한편, ‘BIC 페스티벌 2020’은 오는 30일 오후 3시까지 ‘일반부문’ 전시작 신청 접수를 진행하고 있으며, 이와 관련한 자세한 내용은 공식홈페이지에서 확인할 수 있다.

부산인디커넥트페스티벌 조직위원회 서태건 조직위원장은 “BIC 페스티벌의 전시 방법을 온라인으로 확정함에 따라, 게임을 개발하는 개발자들도, 게임을 시연하는 참관객분들도 불편함이 최소화되어야 하면서도, BIC 페스티벌의 본질은 잃어버리지 않도록 경계하며 온라인 행사를 준비하고 있다”라며, “앞으로의 변화에 대응하기 위해서는 필수적으로 해결해 나가야 할 것들에 대해 많이 고민하여, 더 나은 BIC 페스티벌로 개최할 수 있도록 온 힘을 기울이겠다”라고 전했다.

부산정보산업진흥원은 부산 지역 게임산업육성을 위해 부산광역시, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원의 지원으로 부산글로벌게임센터를 운영하고 있으며, 국내 우수 인디게임을 발굴하고 육성하기 위하여 사단법인 부산인디커넥트페스티벌조직위원회와 함께 매년 BIC 페스티벌을 개최하고 있다. <끝>

**[이미지 자료 제공\_ BIC 조직위] BIC 페스티벌 대표 이미지**

|  |  |
| --- | --- |
| **EMB0000292c40c3** | 이 자료에 대하여 더욱 자세한 내용을 원하시면 (사)부산인디커넥트페스티벌 조직위원회 이고은 과장(☎ 02-585-5506)에게 연락주시기 바랍니다. |
| **BIC Festival 공식 홈페이지** | [**http://bicfest.org/**](http://bicfest.org/) |