

074

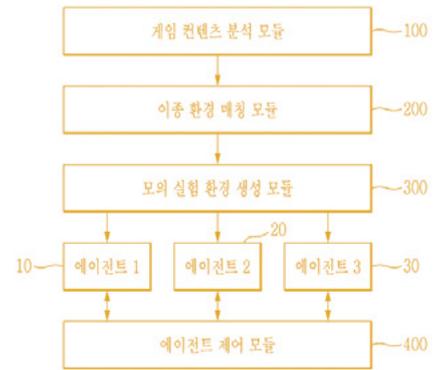
기술분류_ 인공지능

게임 플레이 상황 인식 기반 마이크로 행동 진화형 게임 서비스 플랫폼 구축 기술

01 기술 개요

지능형 게임 서비스 플랫폼 기술

- 인게임 상황 로그 데이터에서 추론되는 메타 플레이 인식 기반으로 게이머 특성에 대응되는 인게임 행동패턴을 생성시켜 플레이 유형에 따라 다양하게 변화할 수 있도록 스스로 진화하는 게임 인공지능 프레임워크 개발
- * 메타 플레이: 게임의 흐름 속에서 결정되는 전략적인 행동 변화의 경향 및 성향을 거시적으로 결정하는 플레이 방식의 패러다임



[대표도면]

02 기술 차별성

숙련도 대응 플레이 요소 추출 기술

- 플레이어 숙련도 레벨에 대응하는 인게임 플레이 요소 추출
- 인게임 플레이 요소 분석 기반 숙련도 예측 모델 구축
- 숙련도 대응 플레이 요소 간 연관 분석

게임 결과 예측 모델링 기술

- 게임 화면 내 플레이 요소 인식을 통한 게임 결과 예측 속성 추출
- 게임 API 제공없이 라이브 게임 결과 예측 모델 구축
- 게임 특성에 따른 플레이 시간대별 결과 요인 분석

게임 플레이 자가 학습형 에이전트 생성 기술

- 자가 대전을 통해 스스로 숙련도를 높이는 AI
- 숙련도 파라미터 조절을 통한 사용자 맞춤형 AI

03 기술 키워드

로그데이터, 행동 예측, 결과 예측

04 기술의 TRL 단계



074

기술분류_ 인공지능

게임 플레이 상황 인식 기반 마이크로 행동 진화형 게임 서비스 플랫폼 구축 기술

05
사업화 포인트

06
활용 분야 및
시장 규모

07
지식재산권 현황

온라인 서비스별 최적화를 위한 추가 기술개발 필요 온라인 서비스 업체의 시스템 상황별 적용 가능한 기술개발 필요

활용 분야

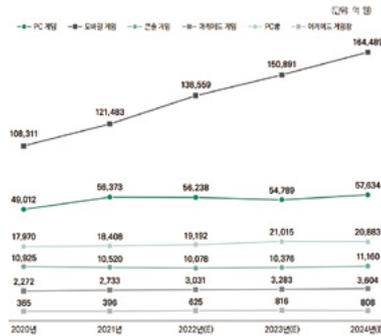
온라인 서비스 대규모 로그 데이터 분석, 온라인 서비스 사용자 행동 패턴 인식

시장 규모 및 전망

2022년 국내 게임 시장 규모는 2021년 대비 8.5% 성장한 22조 7,723억 원에 달할 전망

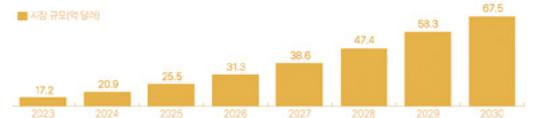
Fortune Business Insight에 따르면 eSorts 시장 규모는 연평균 21.5% 성장해 2023년 17.2억 달러에서 2030년 67.5억 달러에 도달할 것으로 전망

[국내 게임 시장 현황 및 전망]



(출처: 한국콘텐츠진흥원, 2022 대한민국 게임백서)

[글로벌 eSorts 시장 규모]



(출처: Fortune Business Insight)

권리현황

특허명	인공지능 에이전트 학습을 위한 모의 실험 환경 제공 장치 및 방법
출원번호	10-2019-0179850
권리자	한국전자통신연구원
관리기관	한국전자통신연구원
담당자	이세희
문의처	042-860-6841