



글로벌 게임산업 트렌드



GLOBAL
GAME
INDUSTRY
TREND



1 글로벌 이슈 포커스
점점 더 닫혀가는 중국시장, 돌파구는 결국 '독특함'



2 게임시장 동향
애플/FMV 게임/<마리오카트 투어>



3 게임과 사회문화
고령화 시대/지역활성화 수단/게임 폭력성 논란



4 게임기술 동향
인-게임 광고/사이버 보안/오클러스 퀘스트



5 게임산업 정책동향
스팀(STEAM) 게임 중고거래 금지/ESA 재단/영국과 유럽



6 인사이트
권투중재에 성공한 게임기업들-코나미와 징가를 중심으로



7 이머징 게임마켓
호주-뉴질랜드 게임시장/클라우드 게임시장



8 게임 캘린더
Tokyo Game/IAAPA/Fun&Serious Game/VRX Conference



1. 글로벌 이슈 포커스 05

점점 더 닫혀가는 중국시장, 돌파구는 결국 '독특함'

- | | |
|----------------------------|----|
| 1. 정문으로 들어가지 못하는 중국시장 | 06 |
| 2. 모두가 눈치를 보게 된 중국시장 | 12 |
| 3. 스팀 차이나, 중국시장 우회 진출로의 차단 | 17 |
| 4. 닫힌 문을 열지 않을 수 없게 만드는 힘 | 21 |

2. 게임시장 동향 27

- | | |
|--------------------------------------|----|
| 게임 시장으로 본격 침투 시작한 애플 | 28 |
| 고화질 동영상 기술에 힘입어 제2의 전성기 예고하는 FMV 게임 | 33 |
| 하이브리드 수익모델 탑재한 닌텐도 모바일 신작 <마리오카트 투어> | 39 |

3. 게임과 사회문화 43

- | | |
|--------------------------------------|----|
| 고령화 시대의 게임산업 | 44 |
| 지역활성화 수단으로 활용되는 e스포츠 | 48 |
| 총기 사건으로 불거진 미국의 게임 폭력성 논란과 그에 대한 반론들 | 54 |

4. 게임기술 동향 59

- | | |
|--------------------------|----|
| 투자자들 주목 끄는 인-게임 광고 기술 | 60 |
| 게임업계의 사이버 보안 위협 경보와 대응방안 | 66 |
| 오큘러스 퀘스트, 최신 센서 기술 도입 임박 | 70 |
-

5. 게임산업 정책동향 75

프랑스의 ‘스팀(STEAM) 게임 중고거래 금지’ 위법 판결이 게임 산업에 미칠 영향	76
ESA 재단, 게임업계 다양성 증진 위한 장학금 출연	83
영국과 유럽의 게임 규제 동향	86

6. 인사이트 91

권토중래에 성공한 게임기업들-코나미와 징가를 중심으로

1. 코나미	92
2. 징가	94

7. 이머징 게임마켓 97

[지역] 호주 · 뉴질랜드 게임시장	98
[플랫폼] 클라우드 게임시장	113

8. 게임 캘린더 119

Tokyo Game Show/IAAPA/Fun&Serious Game Festival/VRX Conference

1. [Latest] Tokyo Game Show(9.12~9.15)	120
2. [Upcoming] IAAPA(11.18~11.22)	123
3. [Upcoming] Fun&Serious Game Festival(12.6~12.9)	124
4. [Upcoming] VRX Conference&Expo(12.12~12.13)	126



GGIT

GLOBAL | GAME | INDUSTRY | TREND

게임 캘린더

Tokyo Game Show/ IAAPA/Fun&Serious Game Festival/VRX Conference

게임업계의 주요 이벤트 가운데 하나인 <도쿄게임쇼>가 지난 9월 12일부터 나흘간 일정으로 성황리에 개최됐다. 이번 행사에는 40개국 655개 업체가 참여해 1,500종 이상의 게임 타이틀과 다양한 하드웨어 상품을 선보였고, 전시장 곳곳에서는 각종 e스포츠 경기를 포함한 문화 행사도 이어졌다.

한편, 11월에는 어뮤즈먼트 게임산업 최대 전시회인 IAAPA가 개최돼 AR과 VR을 통합한 MR 게임을 주요 이슈로 다룰 전망이며, 12월에는 스페인에서 유럽 최대 규모의 비디오 게임 축제이자 기능성 게임을 비중 있게 다루는 Fun & Serious Game Festival과 VR, AR, MR 게임 중심의 컨퍼런스 및 게임쇼인 VRX Conference & Expo가 개최될 예정이다.

1. [Latest] Tokyo Game Show(9.12~9.15)

1.1. 게임쇼 개요

<도쿄게임쇼(Tokyo Game Show, TGS)>는 일본 컴퓨터엔터테인먼트 협회(CESA¹)가 1996년부터 개최해온 게임 박람회다. 미국 E3 및 유럽 게임스컴과 더불어 세계 3대 게임쇼로 꼽히며, 2013년부터는 매회 25만 명 이상의 관람객 수를 이어오고 있다.

<TGS 2019>는 예년 행사와 마찬가지로 도쿄 지바현의 미쿠하리 멧세 전시장에서 비즈니스 데이 이틀을 포함해 총 나흘간의 일정으로 개최됐다. 전시 규모는 40개국 655개 업체가 2,417개 부스를 개장하면서 역대 최고치를 경신했고, 참여한 글로벌 게임사 수는 3년 연속으로 300

<TGS 2019>를 알리는 홍보 포스터



출처: CESA

개를 넘어섰다. 공식 집계된 방문객 수는 26만 2,076명으로 작년에 비해서는 3만 명 가량 적었지만 2017년보다는 약간 많은 수를 유지했다.

1.2. 모바일게임과 하드웨어의 전시 비중 증가

<TGS 2019>의 전체적인 풍경은 예년과 크게 다르지 않았다. 유명 게임사들의 부스는 오랫동안 기다려온 기대작을 체험하기 위해 몰려든 사람들로 붐볐고, 행사장 곳곳에서는 게임 캐릭터의 의상과 소품으로 치장한 부스결과 일반인들이 시선을 끌었다.

이번에 소개된 게임 타이틀 수는 콘솔, 모바일, PC, VR 등 다양한 플랫폼에 걸쳐 1,500 종 이상이며, 그 중에서도 특히 주목도가 높았던 것은 PS4 기반의 대작들²이었다. 전통적으로 TGS는 콘솔 플랫폼의 비중이 상대적으로 큰 행사인 데다, 올해의 경우는 현세대 콘솔 게임기들의 은퇴가 임박한 시점이기도 하기 때문이다. 플랫폼 홀더인 Sony가 프레스 컨퍼런스 없이 PS4 게임들의 시연에만 집중한 것도 PS5 출시 이전에 현세대 프로젝트로 최대한 성과를 내려는 행보다.

그러나 부분적으로는 변화도 감지됐다. <TGS 2019>는 삼성전자의 SDD부터 코나미(Konami)의 레트로 게임기에 이르기까지 예년보다 훨

② <Death Stranding>, <Final Fantasy VII Remake>, <Dragon Ball Z: Kakarot>, <Nioh2>, <Yakuza 7: Like a Dragon> 등

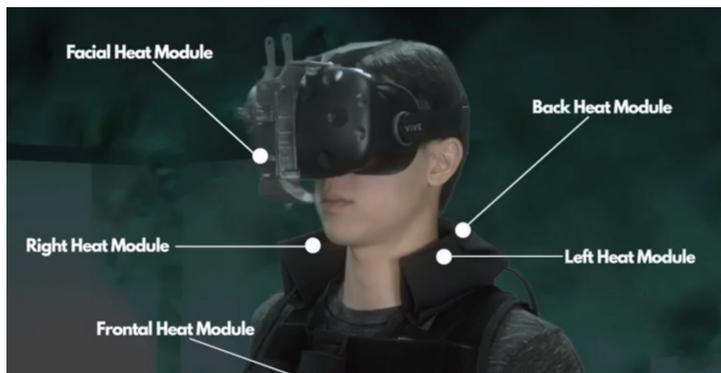
신 다양한 하드웨어를 선보였고, 모바일게임 부스들도 전보다는 많이 수용하면서 스마트폰 대중화에 따른 게임 시장의 변화를 실감케 했다.

1.3. 진화하는 VR, 게임계의 새로운 기반기술 5G

<TGS 2019>는 가상현실(VR)이나 5G 무선통신 같은 신기술들의 현주소를 엿볼 수 있는 자리이기도 했다. 우선 VR 부문에서는 Sony를 포함한 주요 게임사들의 지속적인 콘텐츠 확충 시도가 뚜렷한 가운데 새로운 진화 방향을 모색하는 움직임도 눈에 띄었다. 특히 싱가포르대학교 연구팀이 선보인 VR 시스템의 경우는 시각과 더불어 촉각(열)과 후각(냄새)까지 병용하는 다감각 플레이를 지원한다는 점에서 주목을 끌 여지가 충분했다. 물론 이런 시스템은 착용해야 하는 장비가 상대적으로 많고 가격도 비쌀 수밖에 없지만 VR의 현실감을 개선하는 데는 확실한 이점을 지닌다.

5G와 관련해서는 일본 메이저 이동사인 NTT 도코모(Docomo)가 시연 행사를 진행했다. 5G는 기존 4G에 비해 속도가 매우 빠르고 지연율도 낮기 때문에 증강현실 3D 격투게임 같은 새로운 장르를 물론이고 한번에 100명이 참여하는 실시간 멀티플레이 게임도 모바일 환경으로 충분히 지원할 수 있다는 게 회사 측의 설명이다. 뿐만 아니라 5G는 구글 스타디아(Google Stadia) 같은 게임 스트리밍 서비스³의 대중화를 위한 필수 인프라이기도 하다.

가상세계의 화재를 촉각으로 감지할 수 있도록 설계된 VR



출처: National University of Singapore

⑬ 복잡한 연산은 원거리의 데이터센터에서 처리하고 이용자 단말은 해당 영상 출력 및 신호 입력만 담당하는 방식

1.4. 기타

<TGS 2019>는 대중문화의 주류로 확고히 자리 잡은 게임의 위상을 과시하기에도 부족함이 없었다. 500석 규모의 대형 경기장 두 개를 동원하며 치러진 e스포츠 대회와 세계 각국 참가자들의 화려한 작품으로 장식된 코스플레이 대회는 게임을 즐기는 방식이 갈수록 다양해지고 있는 현실의 반영이었고, 수집형 모바일게임과 고난이도 콘솔 게임을 아우르는 다양한 출판작들은 그 자체로 게임 이용자 층의 확대를 웅변하는 것이었다. 그리고 다른 한 편에서는 인공지능(AI)과 블록체인에 대한 게임업계의 관심 확대도 감지⁴됐고, 그에 따른 게임 산업의 실질적 변화는 향후 게임쇼에서 더 뚜렷이 확인될 전망이다.

2. [Upcoming] IAAPA(11.18~11.22)

2.1. 게임쇼 특징

IAAPA(International Association of Amusement Parks and Attractions)는 11월 18일부터 22일까지 미국 플로리다 주 올랜도에서 개최⁵되는 어뮤즈먼트 게임산업 최대 전시회다. 전 세계 100여 개국에서 3만 8,000명이 넘는 전문가들이 참가해 최신 어트랙션 및 게임 관련 기술을 공유한다. 올해는 1,100개가 넘는 전시업체가 56만 평방피트의 전시 공간을 채우고 125개의 제품 및 서비스를 전시할 예정이다.

IAAPA는 최근 가상현실(VR) 게임 기반의 시뮬레이터가 부상함에 따라 해당 분야에서 시장을 앞서 개척해 온 국내 VR 게임 산업의 참여와 관심이 높은 전시회다. 지난 2018년에는 60여 개에 달하는 아케이드 형태의 위치기반 놀이기구 등 다양한 위치기반 가상현실(Location Based VR, 이하 LBVR) 아이디어가 등장해 이목이 집중된 바 있다.

2.2. 올해 예상 이슈

올해 IAAPA 컨퍼런스 세션에서는 유니버설크리에이티브스튜디오

④ 일례로 일본 게임사 Gumi는 블록체인 게임 지원을 위해 3,000만 달러 규모의 펀드를 조성했고, 한국 AI 스타트업인 센티언스는 이용자의 성향을 자동으로 분석해 게임의 수익성 개선을 지원하는 솔루션을 <TGS 2019>에 출품

⑤ 1991년 최초 개최 후 올해로 29회째 개최 예정으로, IAAPA Expo Europe(프랑스에서 2019년 9월 개최), IAAPA Expo Asia(중국 상해에서 2019년 6월 개최), IAAPA Global로 나눠 개최

(Universal Creative Studio)의 조지 워커(George Walker)와 미어 울프(Meow Wolf)의 공동 설립자 겸 CEO인 빈스 카드루벡(Vince Kadlubek) 등이 주요 연사로 등장해 증강현실과 가상현실을 통합하고 사용자와의 인터랙션을 더욱 강화한 혼합현실(Mixed Reality, 이하 MR)에 대해 논의할 계획이다.

한편 테마파크 업계의 최대 이슈 중 하나로 지난 8월 올랜도에 개장한 스타워즈 IP 테마파크 ‘스타워즈: 갤럭시의 엣지(Star Wars: Galaxy’s Edge)’를 집중 조명할 전망이다. 웨어러블 기술에 있어 세계 2위 제조업체인 월트디즈니이미지어링(Walt Disney Imagineering)의 스콧 트로우브릿지(Scott Trowbridge)가 ILM에서 개발한 실시간 비디오 렌더링 기술을 적용, 언리얼게임(Unreal Game), 엔비디아(Nvidia) 등과 제휴해 디즈니의 상상력을 실제 구현하고 현실화해온 과정을 설명할 예정이다.

3. [Upcoming] Fun&Serious Game Festival (12.6~12.9)

3.1. 게임쇼 특징

Fun & Serious Game Festival은 12월 6일부터 9일까지 스페인 빌바오(Bilbao)에서 개최되는 비디오 게임 전시회로, 지난해 총 4만 명이 참석해 유럽 최대 규모의 비디오 게임 축제로 성장했다. 일반 대중뿐만 아니라 기업들을 위한 컨퍼런스, 라운드테이블, 네트워킹 프로그램을 제공하며, 매년 빌바오 구겐하임 미술관(Museo Guggenheim Bilbao)에서 최고의 비디오 게임 시상식을 개최한다.

올해로 9회째를 맞이한 Fun & Serious Game Festival은 비디오 게임을 영화, 음악과 같은 예술 형식의 범주로 격상시키는 것을 목표로 한다. 스페인 비디오게임협회인 AEVI(Asociación Española de Videojuegos)가 2019년 5월 발표한 자료에 따르면, 스페인 게임시장은 이미 영화와 음악시장 합산 매출의 2배를 기록해 2018년 기준 15억 3,000만 유로(한화 약 2조 원)의 규모를 달성했으며 연평균 성장률은 12.6%에 이른다.

Fun & Serious Game Festival 2018 행사장 풍경



출처: VJV

Fun & Serious Game Festival은 그 이름에서도 알 수 있듯이 재미에 집중한 상업적 게임뿐만 아니라 기능성 게임도 비중 있게 다루는 페스티벌로, 매년 독특한 게임성으로 게임의 긍정적 기능을 강화하는 인디 게임에 주목하고 있다.

3.2. 올해 예상 이슈

Fun & Serious Game Festival 2019의 아젠다는 아직 공개되지 않았지만⁶, 주요 연사들의 이력을 살펴볼 때 고퀄리티 게임 개발 노하우 및 멀티 플랫폼 전략, 유럽 지역에서 촉망받는 인디게임 관련 논의가 주를 이룰 전망이다.

오픈월드 어드벤처 퍼즐게임 <RiME>으로 유명한 스페인 소재 게임업체 데킬라웍스(Tequila Works)의 CEO 겸 크리에이티브 디렉터인 라울 루비오(Ra l Rubio)와 2D 픽셀의 비디오게임 <하이퍼 라이트 드리프터(Hyper Light Drifter)>를 모바일로 출시해 주목받고 있는 인디게임 개발사 아비라이트스튜디오(Abylight Studios)의 에바 가스파(Eva Gaspar) CEO 등이 참여할 계획이다. 데킬라웍스는 PSVR, 오쿨러스 리프트, HTC 바이브 전용 게임 출시를 앞두고 있어 유럽 VR 게임시장에 대한 정보도 공유할 수 있을 예정이다.

⑥ 2018년 Fun & Serious Game Festival에서는 유튜브(YouTube), 트위치(Twitch) 시대의 게임 개발 노하우 및 게임산업 내 여성의 위상에 대한 논의가 진행

또한 올해는 초청 국가로 다이스(DICE⁷), 아발란체스튜디오(Avalanche Studio), 머신게임즈(Machine Games) 등의 요람이 된 스웨덴을 선정했다. 스웨덴은 비디오 게임 자체만으로 세계적인 수준의 시장은 아니지만, 북유럽 국가 특유의 세제 혜택과 STEM 교육에 대한 확고한 철학 등이 유럽 게임 개발의 새로운 강자로 성장케 만들었다는 평가를 받고 있다.

4. [Upcoming] VRX Conference&Expo (12.12~12.13)

4.1. 게임쇼 특징

VRX Conference & Expo(이하 VRX)는 12월 12일부터 13일까지 미국 샌프란시스코에서 개최되는 VR, AR, MR 게임 중심의 컨퍼런스 및 게임 쇼다. 매년 4월과 5월에는 각각 영국 런던과 미국 보스턴에서 컨퍼런스를 개최한다.

VRX 2019 안내 이미지

(VRX) 2019
Conference & Expo
 December 12-13, 2019
 San Francisco, USA

SAVE \$500
 Register before August 23

Unleash the Power of XR
 Put Customers First to Drive Increased Adoption Across Consumer Entertainment & Enterprise

REGISTER NOW AT WWW.VR-INTELLIGENCE.COM/VRX >>>

600+ Attendees	80+ Speakers	70% Decision Makers	50% End Users	10+ Industry Verticals
--------------------------	------------------------	-------------------------------	-------------------------	----------------------------------

출처: VR Intelligence

⑦ 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)의 디지털 일루션스 크리에이티브 엔터테인먼트(Digital Illusions Creative Entertainment)의 약자

VRX는 B2C보다는 B2B 비즈니스 미팅⁸이 주로 이루어지며, HTC 바이브, 제네럴 일렉트릭(General Electric), 파라마운트(Paramount), 엑슨 모빌(Exxon Mobil) 등에 소속된 유명 인사들이 주요 연사로 참여해 2020년 VR/AR/MR 게임시장에 대해 논의할 전망이다.

4.2. 올해 예상 이슈

올해로 5회째를 맞이하는 VRX에서는 2020년 증강현실, 가상현실, 혼합현실을 모두 아우르는 확장현실(Extended Reality, 이하 XR) 업계를 전망할 예정이다. 컨퍼런스 개최에 앞서 주최 측인 VR Intelligence는 총 16명의 업계 전문가들을 만나 가장 기대되는 XR 기술 및 XR 업계의 미래 대비책에 대한 인터뷰를 진행했다. VR Intelligence는 VRX 개최 전 발표한 보고서를 통해 XR 시장이 향후 4년 내 2,090억 달러(한화 약 246조) 이상으로 성장할 것이라고 내다봤으며, 이는 2018년 전망치인 270억 달러(한화 약 31.8조 원)와 비교해 800% 증가한 수치다.

아울러 VRX 2019에서는 XR 기술에 대한 경계를 허물고 혁신을 통해 대중에 소구하고 있는 XR 관련 스타트업들을 소개하고, XR 구현을 통해 다양한 비즈니스의 생산성 및 효율성 향상, 오류 감소 등이 가능함을 보여줄 수 있는 사례들을 공개할 예정이다.

2018년 이후 XR 시장에 대한 ‘묻지마’식 투자가 끊기고 틈새시장을 위주로 안정화되고 있는 현재 상황에 대한 진단도 진행할 계획이다. 나아가 XR 콘텐츠 수급과 관련해 끊임없이 제기되고 있는 ‘닭이 먼저냐, 달걀이 먼저냐’의 딜레마와 관련한 논의를 진행할 전망이다.

⑧ VR, AR 업체들의 경우 일반 소비자보다는 기업을 주요 고객으로 꼽고 있으며, 사업 모델 역시 기업/B2B에 치우치는 경향이 있어 VRX 역시 B2B에 보다 주안점을 두고 있음

참고자료

1. Forbes- Tokyo Game Show 2019 Feels More About The Hardware Than The Games, 2019.9.13.
2. Fun & Serious Game Festival- What is Fun and Serious Game Festival?, 2019.
3. Glitched- Sony Reveals List of Games to be Shown at Tokyo Game Show 2019, 2019.9.6.
4. Haptic.al- Sneak peak of VRX 2019, 2019.10.13.
5. Haptic.al- VRX Conference & Expo 2019 gathers key VR/AR stakeholders in San Francisco, 2019.9.5.
6. Hyperbeast- These Are the Highlights and Best Announcements From Tokyo Game Show 2019, 2019.9.16.
7. IAAPA- Registration Now Open for IAAPA Expo 2019 in Orlando, Florida, 2019.5.29.
8. Japan Times- High-speed 5G game integration in spotlight at Tokyo Game Show, 2019.9.12
9. Tech Xplore- Team creates interactive, multisensory VR game, 2019.10.15.
10. Video Games Chronicle- Tokyo Game Show 2019 attendance declines, 2020 event dated, 2019.9.16