2020 · 1+2월호

ISSN 2636-0853(Print)
ISSN 2384-2881(Online)

글로벌 게임산업 트렌드

GGI

GLOBAL
GAME
INDUSTRY
TREND

1 글로벌 이슈 포커스
새로운 소비 트렌드의 주역, Z세대를 위한 게임사업 전략

2 게임시장 동향
배틀패스/엑스박스/할리우드 배우/게임 영상 플랫폼

3 게임과 사회문화
배리어프리/게임 내 채팅

4 게임기술 동향
퀄컴과 나이언틱/커뮤니케이션 플랫폼 '번치'

5 게임산업 정책동향
UKIE, 영국 정부에 게임 산업 발전을 위한 10가지 제안 발표

6 인사이트
'리메이크' 게임 트렌드/플레이스테이션 25주년

7 이머징 게임마켓
중동(MENA) 게임시장/아케이드 게임센터

8 게임 캘린더
IAAPA 2019/PAX South 2020/D.I.C.E. Summit 2020/GDC 2020

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

GGIT
GLOBAL | GAME | INDUSTRY | TREND
2020·1+2월호 | No.39

CONTENTS

1. 글로벌 이슈 포커스 05

새로운 소비 트렌드의 주역, Z세대를 위한 게임사업 전략

1. Z세대는 누구인가? 06
2. Z세대의 관심 분야 09
3. Z세대와 게임 11
4. 한국 게임산업의 Z세대 준비 태세 15

2. 게임시장 동향 19

모바일게임의 새로운 수익 모델로 떠오른 '배틀패스' 20

마침내 실체 드러낸 차세대 엑스박스 27

할리우드 배우, 게임산업과 가까워지다 32

게임 영상 플랫폼, 인기 스트리머 모시기 경쟁 돌입 38

3. 게임과 사회문화 43

장애인의 접근성 강화하는 게임업계 배리어프리 운동의 향방 44

게임 내 채팅, 아동 노린 범죄 수단으로 악용될 수 있어 51

4. 게임기술 동향 57

증강현실 합작 선언한 퀄컴과 나이언틱 58

텐센트가 투자한 모바일 커뮤니케이션 플랫폼 '번치' 63

5. 게임산업 정책동향 67

UKIE, 영국 정부에 게임 산업 발전을 위한 10가지 제안 발표

1. UKIE의 10가지 제안 68
2. 10가지 제안의 주요 내용 69
3. 시사점 71

6. 인사이트 73

'리메이크' 게임 트렌드의 부상 74

플레이스테이션 25주년, 회고와 전망 82

7. 이머징 게임마켓 89

[지역] 중동(MENA) 게임시장 90

[플랫폼] 아케이드 게임센터, 모바일게임의 니치마켓 105

8. 게임 캘린더 115

IAAPA 2019/PAX South 2020/D.I.C.E. Summit 2020/GDC 2020

1. [Latest] IAAPA Expo 2019(11.18~11.23) 116
2. [Upcoming] PAX South 2020(1.17~1.19) 120
3. [Upcoming] D.I.C.E. Summit 2020(2.11~2.13) 122
4. [Upcoming] GDC 2020(3.16~3.20) 123

GGIT

GLOBAL | GAME | INDUSTRY | TREND

게임 캘린더

IAAPA 2019 / PAX South 2020 / D.I.C.E. Summit 2020 / GDC 2020

2019년 11월 개최된 IAAPA Expo 2019에서는 무인 운영이 가능한 VR 시뮬레이터 게임과 3~4명이 함께 즐길 수 있는 다인용 아케이드게임들이 주목을 받았다. 1월 개최되는 PAX South에서는 2020년 상반기 기대작이 대거 공개, 구독형 게임 서비스를 둘러싼 이슈들이 다뤄질 예정이며, 2월에는 D.I.C.E. Summit이 개최돼 '넥스트 레벨(Next Level)'을 테마로 업계 주요 리더들이 참석해 게임산업의 미래에 대한 논의들을 전개할 전망이다. 글로벌 게임쇼로 성장한 GDC는 2020년부터 세션 형식에 변화를 주어 게임업계 전반에 대한 주제를 다루는 코어 컨셉트(Core Concept)를 3일간 개최할 예정이며, 여느 해와 다름없이 메이저 게임업체는 물론 인디 게임업체들을 위해서도 다양한 종류의 강연들이 마련될 것으로 기대된다.

1. [Latest] IAAPA Expo 2019(11.18~11.23)

1.1. 박람회 성과

세계어뮤즈먼트시설협회(IAAPA, International Association of Amusement Park and Attractions)[1]는 1년에 세 차례 엑스포를 개최한다. 6월에 아시아지역에서 IAAPA Expo Asia를, 9월에 유럽지역에서 IAAPA Expo Europe을 개최하며, 11월에 미국 플로리다주 올랜도에도 IAAPA Expo를 개최하는데, 11월 엑스포는 세계 최대 규모의 어뮤즈먼트시설 관련 전시회다.

IAAPA가 다루는 어뮤즈먼트시설의 범위는 아주 넓어서 테마파크, 워터파크, 가족형엔터테인먼트센터(FEC)[2], 동물원, 아쿠아리움, 박물관, 과학센터, 리조트 사업의 운영을 위해 필요한 놀이기구는 물론 운영시스템이

⑪ IAAPA는 1914년에 설립되었으며, 2019년 말 현재 전세계 5,300개 이상의 관련 기업이 회원으로 가입해 있다.

⑫ Family Entertainment Center(FEC)의 초기 형태는 아케이드 게임센터와 레스토랑 또는 바를 결합한 것이었으나, 이후 볼링장, 실내 암벽등반, 짚라인, 실내 카트 등이 결합하며 도심형 실내 테마파크로 발전해 오고 있다.

IAAPA 2019의 대표 전시물이 된 어트랙션 'Zamperla'

출처: Carnival Warehouse

IAAPA Expo 2019의 성과

	2019(잠정)	2018	2017
총 바이어 수	27,800	26,000	24,700
총 참석자 수[3]	42,600	41,100	38,200
전시기업 수	1,146	1,151	1,151

출처: IAAPA

나 경품 및 홍보물품까지 전시된다. 테마파크에서 볼 수 있는 대형 놀이기구도 전시장 내에 실제로 설치되고 관람객들이 직접 타볼 수도 있다.

IAAPA의 가장 큰 특징은 일반인을 대상으로 한 홍보성 전시회가 아니라 기구 및 기기 제조업체와 어뮤즈먼트시설 운영사업자 및 유통사업자 간 실제 구매 계약 체결을 목적으로 하는 '마켓 쇼'라는 점이다. E3, 도쿄게임쇼, 차이나조이 등과 같이 수십만 명이 인산인해를 이루지는 않지만, 전 세계의 바이어들과 밀도 있는 거래 협상을 하고 게임에 대한 냉철한 평가와 조언을 받을 수 있다는 점에서 개발업체들의 만족도가 높은 행사이다.

2019년 11월 44번째로 열린 IAAPA Expo에는 예년에 비해 더 많은 바이어들이 참관하여 2020년 세계 테마파크 및 어뮤즈먼트시설 산업의 전망

03 총 참석자 수는 바이어 수와 전시참가 기업의 인원수를 합한 것이다.

이 밝을 것임을 시사했다. IAAPA측은 2020년 엑스포에서는 전시장 건물을 추가하여, 현재 하나의 건물에서 함께 전시되고 있는 테마파크 시설 부문과 FEC와 아케이드 등 실내 어뮤즈먼트 부문을 분리할 방침이다.

한편 IAAPA Expo 2019에는 국내 아케이드게임 및 VR게임 개발업체 14개 사도 참가하였다. 한국콘텐츠진흥원은 한국공동관 운영을 통해 국내 업체들이 전시 참가를 지원하였으며, 국내 참가기업들은 상담건수 총 600건, 계약체결액 총 440만 달러의 성과를 달성했다.

1.2. 장소 기반 VR게임[4] 동향

글로벌 아케이드게임산업의 최근 화두 중 하나는 VR(가상현실) 게임의 수용이다. 시뮬레이터형 게임은 아케이드게임의 주요 장르 중 하나이기 때문에, 아케이드게임산업은 VR 시뮬레이터 게임을 아케이드게임의 한 갈래로 받아들이고 있다.

2017~2018 IAAPA에 비해 2019년 전시회에서 VR 아케이드게임의 전시 비중은 줄어들었다. IAAPA 관계자는 2018년에 참가기업이 약 3분의 1 수준으로 줄어든 것 같다고 평했다.

터키의 도프로보틱스(DOF Robotics)는 이번 IAAPA에서 VR업체 중 가장 큰 규모로 부스를 꾸렸으면 16인승 대형 VR 시뮬레이터 등을 선보

무인 운영이 가능한 VR 시뮬레이터 게임 'Virtual Rabbids'

출처: LAI Games

[4] 가정에서는 경험할 수 없고 게임센터나 VR아케이드 등 특정 공간에서 접할 수 있는 VR게임을 LBVR(Location Based VR, 장소 기반 VR)이라고 한다.

였다. 미국의 신생기업 박스블래스터(Boxblaster)는 공간 규모를 반으로 줄인 워킹어트랙션[5] 게임으로 관심을 모았다.

IAAPA 2019에서 가장 호평을 받은 VR게임은 엘에이아이게임즈(LAI Games)의 <버추얼 래비즈(Virtual Rabbids)>였다. 2인승 롤러코스터형 시뮬레이터 게임인 버추얼 래비즈는 유비소프트의 유명 IP를 이용해 개발한 유려한 그래픽과 시뮬레이터의 완벽한 연동이 높은 점수를 받았다. 무엇보다 대부분의 VR 시뮬레이터 게임들이 운영 인력을 필요로 하는 것에 비해 무인 운영이 가능하여 FEC 사업자들의 주목을 끌었다.

1.3. 아케이드게임 동향

아케이드게임은 IAAPA Expo를 구성하는 주요 어뮤즈먼트 부문 중 하나다. 아케이드게임은 FEC 및 코인-옵(coin-op) 구역에 전시되는데, 코인-옵은 동전을 넣어 작동시키는(coin-operated) 게임이라는 뜻으로 아케이드게임을 달리 부르는 말이다.

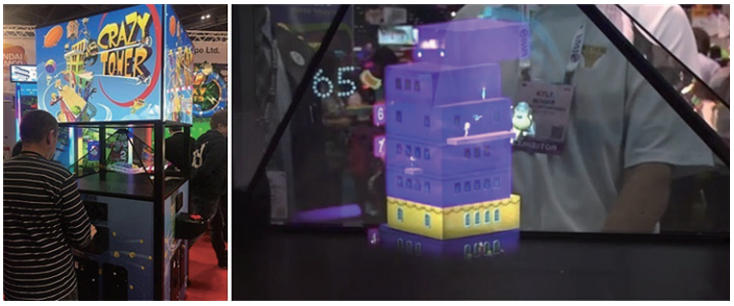
아케이드게임 시장은 새로운 게임기기가 수시로 개발된다기보다 수십 년 이상 이용되는 기기가 빈번한 전통이 강조되는 시장이다. 동일한 게임이 매년 조금씩 기능을 업그레이드하여 IAAPA Expo에 참가하는 것이 일반적이다.

그런 가운데서도 새로운 변화의 흐름들은 계속 나타나고 있는데, 대화면 게임과 여러 사람이 함께 즐길 수 있는 다인용 아케이드게임에 대한 선호 흐름은 2019년 전시회에서도 이어졌다. 아드레날린어뮤즈먼트는 4인용 비디오게임인 <Rabbids & Ladders>와 <Crazy Tower>로 주목을 끌었다. 특히 2016년에 발표된 <Crazy Tower>는 이번 전시회에서 보다 세련된 홀로그래픽 기술을 선보이며 호평을 받았다.

아타리(Atari)로부터 <퐁(Pong)>의 라이선스를 받은 중국의 유니스(UNIS)는 4인용 퐁인 <퐁 녹아웃(Pong Knock Out)>을 선보였다. 4인용 퐁은 미국 최대 FEC 프랜차이즈 중 하나인 데이브앤버스터스(Dave & Busters)와 공급 계약을 맺었다.

05 워킹 어트랙션(Walking Attraction)은 사방 수 미터의 공간에 동작 인식 센서와 카메라를 설치해 놓고, 이용자의 위치와 방향, 움직임 등을 감지해 게임에 반영하는 방식의 VR게임을 말한다.

홀로그래픽을 이용한 4인용 아케이드게임 'Crazy Tower'



출처: Prime Time Amusements

서로 다른 장르의 아케이드게임을 융합하려는 시도도 관심을 모았다. 미국 최대 아케이드게임 제작업체인 베이텍(Bay Tek)이 2018년에 선보인 <커넥트4(Connect 4)>는 농구와 4목을 결합한 게임인데, 2019년 전시회에서도 많은 관심을 받았다.

2. [Upcoming] PAX South 2020(1.17~1.19)

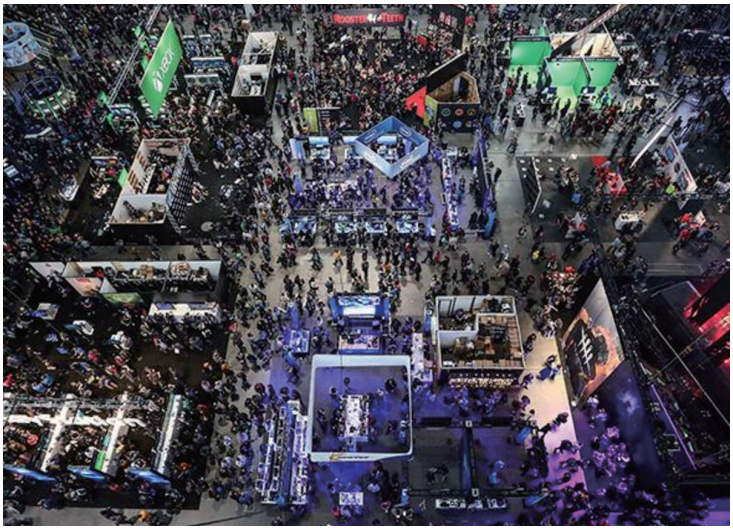
2.1. 게임쇼 특징

미국 텍사스 주 샌안토니오(San Antonio)에서 매년 1월 개최되는 팍스 사우스(PAX South)는 일반 게이머들에 초점을 맞춘 B2C 게임쇼로 잘 알려져 있다. 페니 아케이드[6] 엑스포(Penny Arcade Expo)의 약어인 팍스(PAX)는 북미에서 이스트(East), 웨스트(West), 사우스(South)로 각각 다른 시기에 나눠 개최되며, 언플러그드(Unplugged), 디벨럽(Dev)까지 총 6번 개최된다.

몇 해 전까지 팍스 사우스는 비교적 작은 규모로 중소 게임업체나 인디 게임업체 축제로서의 성격이 강했지만, 최근 소니(SONY), 캡콤(Capcom), 닌텐도(Nintendo) 등 AAA급 게임 개발사들이 대거 참여해 위상이 높아지고 있다.

[6] 북미의 웹 코미디 시리즈로, 게임과 관련한 에피소드로 화제를 모으며 영향력을 키워갔고 이를 바탕으로 2004년부터 페니아케이드 제작자가 게임쇼 팍스를 개최

팍스 사우스의 전시홀 전경



출처: 팍스 사우스

2.2. 올해 예상 이슈

올해 팍스 사우스에서는 엑스박스(Xbox) 플랫폼을 대표하는 독점 게임 프랜차이즈 시리즈의 최신작 <기어스 5(Gears 5)>[7] 개발사인 더 코얼리션(The Coalition)의 로드 퍼거슨(Rod Fergusson) 대표가 키노트를 진행할 전망이다. <기어스 5>는 마이크로소프트(Microsoft)의 구독형 게임 서비스 엑스박스 게임 패스(Xbox Game Pass)를 통해 흥행에 성공했으며, 퍼거슨 대표는 키노트에서 게임 개발 스토리와 더불어 구독형 게임 서비스에 대한 전망도 제시할 것으로 기대를 모으고 있다.

<젤다의 전설(The Legend of Zelda)> 시리즈를 통해 게임의 세계관 형성에 매우 중요한 게임 음악의 현재와 진화의 향방에 대해서도 논의를 진행할 전망이다. <젤다의 전설>에 삽입된 음악들은 지난 6년간 교향악단에서 연주되고 있으며, 크로스오버 게임 <케이던스 오브 하이랄(Cadence of Hyrule)>[8]을 탄생시키기도 했다. 해당 세션에는 젤다 유니버스(Zelda Universe)의 미디어 프로듀서 아만다 반히엘(Amanda VanHiel)과 유튜브(유튜브) 콘텐츠 크리에이터 압달라 스매쉬 026(Abdallah Smash 026) 등이 패널로 참석할 예정이다.

07 <기어스오브워(Gears of War)> 시리즈의 최신작으로, 많은 게이머들이 이미 <기어스>로 줄여서 불러왔고, 마이크로소프트 측에서도 이 같은 니즈를 반영해 IP 범위를 확장하면서 게임명을 <기어스>로 간단히 줄임

08 <젤다의 전설>과 콜라보레이션을 통해 <케이던스 오브 하이랄>은 <젤다의 전설> 음악 20곡 이상을 재해석에 게임에 담음

이외에도 캡콤의 <레지던트이블3(Resident Evil 3)> 리메이크 버전 등 2020년 상반기 기대작들이 예고편을 선보일 것으로 예상된다. 또한 팍스 사우스는 올해의 권역으로 남미를 선정, 트위치(트위치) 멕시코팀과 메차스튜디오(Mecha Studio), 레벨99게임즈(Level 99 Games) 등 남미 로컬 게임 개발사들을 패널로 초청해 글로벌 무대에서 남미 게임산업의 현 위치와 향후 전망에 대한 의견을 공유할 전망이다.

3. [Upcoming] D.I.C.E. Summit 2020(2.11~2.13)

3.1. 게임쇼 특징

다이스 서밋(D.I.C.E. Summit)은 매년 2월 미국 라스베이거스에서 개최되는 전 세계 게임 개발자들을 위한 행사로, 업계의 주요 리더들이 참석해 게임산업을 둘러싼 현안들을 논의하는 것으로 잘 알려져 있다. 다이스는 디자인(Design), 혁신(Innovate), 소통(Communicate), 엔터테인(Entertain)의 약자로, 다방면에서 게임시장을 들여다보려는 주최측의 의도가 담겨져 있다.

지난 2019년 다이스 서밋에서는 'WHO가 게임에 관해 잘못하고 있는 것(What the WHO has wrong about video games)'이라는 주제로 엔터테인먼트소프트웨어협회(Entertainment Software Association; ESA)의 스텐리 피에르 루이스(Stanley Pierre-Louis) 대표가 키노트를 진행해 이목을 끌었으며, 매년 굵직한 이슈들로 게임업계가 추구해야 할 방향성을 제시해주고 있다.

3.2. 올해 예상 이슈

다이스 서밋 2020의 컨퍼런스 테마는 '넥스트 레벨(Next Level)'로, 기술 및 도구의 진화가 거듭되면서 게임 개발자들은 그 어느 때보다 다양한 형태의 게임을 창조할 수 있는 환경에 놓여있으며, 향후 게임업계의 미래가 어떻게 펼쳐질지에 대한 논의들을 진행할 전망이다.

네트워킹을 중시하는 다이스 서밋의 홍보 사진

출처: 다이스 서밋, 벤처비트

<워프레임(Warframe)>의 개발사 디지털 익스트림즈(Digital Extremes)의 리차드 브라운(Richard Browne)는 유료 게임의 종말과 게임업계의 미래 대응에 대해 강연할 예정이며, 클레이엔터테인먼트(Klei Entertainment)의 제이미 청(Jamie Cheng) CEO는 게임 개발에 있어 클레이, 밸브(Valve), 모션 트윈(Motion Twin) 등과 같이 수평적 조직문화를 보유한 기업의 강점과 성공에 대해 논의할 전망이다.

이외에도 피닉스랩스(Phoenix Labs)의 마케팅 디렉터 닉 클리포드(Nick Clifford)가 게임 퍼블리싱의 구조 변화에 대해 강연하며, 라이언스게이트(Lionsgate)의 인터랙티브 벤처 & 게임 부문 수석 부사장인 다니엘 엥겔하트(Daniel Engelhardt)는 할리우드와 게임산업 간의 관계 구축과 관련한 연설을 진행한다.

4. [Upcoming] GDC 2020(3.16~3.20)

4.1. 게임쇼 특징

GDC(Game Developer Conference)는 세계 각국 게임 개발자가 프로그래밍, 기획, 서버, 아트, 마케팅, 기획, 경영 등 다양한 분야의 강연과 토론을 통해 정보와 견해를 교류하는 행사다. 매년 3월 미국 샌프란시

자유로운 분위기의 GDC 컨퍼런스 및 서밋 현장

출처: GDC

스코에서 개최되며, 지난 2019년 역대 최고 관람객 기록을 갱신해 명실상부한 메이저 게임쇼로 자리매김했다.

GDC는 업계 관계자를 대상으로 한 학술대회적 성격이 강하기는 하지만 최근에는 개발자뿐만 아니라 게임 이용자들도 강연을 듣기 위해 많이 방문하고 있으며, 전반적인 분위기도 일종의 축제와 같이 진행된다. 강연장 곳곳에 GDC에서 발표한 게임이나 각종 인디 게임을 즐길 수 있는 곳들이 마련되어 있고, 게임 이용자와 개발자간의 자유로운 소통의 장으로 성장해가고 있다.

4.2. 올해 예상 이슈

올해로 34회째를 맞이하는 GDC는 세션 형식에 변화를 주었는데, 총 5일간의 행사 기간 중 첫 이틀간은 특정 주제를 심층적으로 논하는 서밋 세션을 개최하고, 나머지 3일은 게임업계 전반에 대한 주제를 다루는 코어 컨셉트(Core Concepts) 세션으로 나눠 진행할 예정이다.

지난해 GDC에서 구글(Google)이 클라우드 기반 게임 스트리밍 플랫폼 '스태디아(Stadia)'를 시연해 화제를 모았던 것과 마찬가지로 올해

도 애플(Apple), 마이크로소프트(Microsoft) 등이 게임 유통 구조의 변화에 대한 논의를 전개할 것으로 예상된다. 차세대 콘솔의 등장을 앞둔 시점[9]에서 시장 축소 사이클이 시작되었던 여느 때와 달리 플레이스테이션(PlayStation)4와 엑스박스원(Xbox One)이 여전히 견실한 매출을 이끌고 있는 가운데, GDC에서도 2020년 상반기 출시 예정인 <사이버펑크(Cyberpunk) 2077>, <더 라스트 오브 어스 파트(The Last of Us Part) 2>, <파이널 판타지(Final Fantasy) 7 리메이크> 등 AAA급 대작 게임들이 대거 선보일 예정이며, 내년 출시를 계획 중인 일부 게임 타이틀도 트레일러를 공개할 전망이다.

이외에도 여느 해와 다름없이 인디 게임업체들을 위한 다양한 종류의 강연들이 진행될 예정이며, 사회적 약자와 관련한 게임업계 대응이나 e스포츠 등 다년간 꾸준히 논의되어온 이슈들을 중심으로 새로운 트렌드를 제시할 전망이다. 글로벌 게임쇼인 만큼 인도, 남미, 중동 등 최근 주목받고 있는 게임시장 관계자들도 참석해 해당 국가 게임시장의 현황과 향방에 대해 논의할 것으로 기대된다.

참고자료

1. But Why Tho? A Geek Community(press release)- PAX South Highlights Latinx in Gaming, 2019.12.16.
2. Blooloop- LAI Games celebrates its biggest and most successful IAAPA Expo yet, 2019.12.03.
3. Forbes– The State Of LBVR Revealed At IAAPA 2019, 2019.12.02.
4. IAAPA- IAAPA EXPO 2019 EVENT COVERAGE, 2019.11.22.
5. STRABASE- 미국 게임시장, 차세대 콘솔 게임기로의 이행기에도 불구하고 당분간 안정적인 성장세 지속 예상, 2019.11.11.
6. Gamasutra- PAX East 2020 Badges on Sale Today, Rod Fergusson Headlines PAX South as Keynote Speaker, 2019.10.24.
7. 게임메카- 내년 게임 트렌드는? GDC 2020 사전등록 시작, 2019.10.18.
8. D.I.C.E. Summit- Speakers, Workshops, and Roundtable Leaders, 2019.
9. PAX South- Zelda Universe Presents: A Musical History of Zelda, 2019.
10. Gamasutra- GDC 2020 opens call for ‘Core Concepts’ submissions!, 2019.1.16.

09 2020년 말 플레이스테이션5와 차세대 엑스박스 등의 출시가 예상되고 있음

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY