

제 3 장

게임전시회 현황

■ 제 1 절 국내 주관 게임전시회 현황 : 지스타(G★)

국내 게임전시회들을 통합하여 국제규모의 게임전시회를 열어 보자는 취지에서 2005년 처음 개최된 지스타(G★)는 아시아 최대의 게임 전시회로 성장하였다.

지스타는 매년 11월 일산 킨텍스에서 개최되며 G★ 2006에는 국내외 151개의 게임업체가 부스로 참여하고 전세계 31개국 16만명 이상의 바이어와 퍼블리셔, 미디어와 참관단이 방문하는 등 대한민국을 중심으로 아시아권에서 불고 있는 온라인게임을 비롯하여 모바일게임, 아케이드게임, 비디오게임 등 전 플랫폼을 망라한 네트워크 전문 전시회로 주목받고 있다.

지스타 행사기간 중 KINTEX 컨퍼런스룸에서 개최된 국제게임컨퍼런스(KGC)는 국내외 게임관련 전문가 10개 분야에 77명, 73개의 강연을 개설하였으며, 국내외 게임산업 종사자(게임개발 및 기획자, 마케팅 담당자 등) 3,000여 명이 세션에 참가하였다. 이와 병행한 부대행사로 개막식 리셉션, 인디게임시상식, 개발자의 밤 등을 개최하여 컨퍼런스에 참여한 많은 이들에게 좋은 인식을 심어 주었다.

같은 기간 중 개최된 해외 바이어 초청 상담회에서도 1,090건 상담을 통해 2억9,000달러의 수출상담 실적을 보였고, 해외 9개 투자사가 참여한 투자 상담회를 통해서도 8,000만달러의 투자 상담 결과를 나타냈다.

전체적으로 메인행사인 전시회를 중심으로 게임컨퍼런스(KGC), 게임리그전, 게임음악 콘서트, 게임아트 작품전, 코스튬플레이 및 캐릭터 쇼 등 e스포츠와 게임문화 부대행사가 함께 열리는 국내 최대의 게임전시회로서, 게임을 단순 오락의 차원을 넘어 문화로 자리매김하는 축제의 장으로 꾸며졌다.

전시회에 대한 평가는 지금까지 게임이용자를 대상으로 한 홍보 중심의 B2C 전시회는 물론, 해외바이어와 국내 게임개발업체를 연결하는 B2B 지향의 성격을 강화시켜 나가고 있다.

특히, 과거 언론사, 정부, 협·단체로 나뉘어 있던 전시회 주관기관들이 통합하여 2004년에 지스타(G★)조직위원회를 구성하였으며, 위원회에는 문화관광부와 정보통신부 등 정부부처와 한국게임산업진흥원, 한국게임산업협회 등

협·단체와 선도 게임업체들이 참여해 명실상부한 국내 최대의 통합전시회의 성격을 띠고 있다. 지스타(G★)조직위원회는 2005년6월에 독립법인으로 설립되었다.

또한, 행사의 성공가능성을 높이기 위해 바이어 초청 프로그램 강화, 사전 비즈니스 연결 등 비즈니스 지원, 해외 메이저 게임업체의 유치, 네트워크 중심의 프로그램 강화 등 차별화된 전략을 마련하고 있다.

〈표 3-3-1-01〉 주요 참가품목

- PC/온라인게임
- 무선/모바일/PDA게임
- 비디오게임
- 아케이드게임
- 게임관련 주변기기
- 게임관련 소프트웨어 및 기술
- 엔터테인먼트 및 교육용 게임 소프트웨어
- 멀티미디어
- 멀티플랫폼 콘텐츠
- 인터랙티브 엔터테인먼트 콘텐츠 전문 직업 교육 등

올해 11월8일부터 11일까지 열리는 G★ 2007에는 160개 기업이 참가하고 6,000명의 해외 바이어와 미디어가 방문하는 것을 비롯해 국내 관람객만도 16만명에 이를 전망이다.

〈표 3-3-1-02〉 G★(STAR) 조직위원회 구성

구분	명단
조직위원장	KOTRA 사장
조직위원	문화관광부 문화산업국장
	정보통신부 소프트웨어진흥단장
	한국게임산업진흥원 원장
	한국소프트웨어진흥원 원장
	한국문화콘텐츠진흥원 원장
	한국전자통신연구원 원장
	한국이스포츠협회 회장
	한국첨단게임산업협회 회장
	한국게임산업협회 회장
	한국어뮤즈먼트산업협회 회장
한국모바일게임산업협회 회장	



제 2 절 해외 주관 게임전시회 현황

1. 해외 게임전시회 현황

작년까지만 해도 해외 게임전시회는 우선 규모상으로 가장 큰 전시회인 E3(Electronic Entertainment Expo, GC(Game Convention), TGS(Tokyo Game Show)를 세계 주요 게임전시회로 꼽았으나 2007년부터 E3 행사 성격이 기존의 B2C 및 B2B에서 B2B로 바뀌면서 행사시기도 5월에서 7월로 바뀌었다. 대신 Entertainment for All(e for all)이라는 B2C 성격의 행사가 기존 E3보다는 좀 더 작은 규모로 2007년 10월에 개최될 예정이다. TGS 역시

2006년을 마지막으로 더 이상 개최하지 않을 것이라는 소문이 있었으나 2007년까지는 기존의 성격을 유지하겠다고 발표했다. 중국은 China Digital Entertainment Expo & Conference(China Joy)라는 행사를 올해 5회째 개최함으로써 신흥 게임강국으로 부상하기 위해 많은 노력을 하고 있다.

매년 상하이에서 열리며, 올해로 5회째를 맞는 중국 최대 게임 B2C 박람회로 소니, MS, EA 등 세계적인 게임 배급사와 제작사가 참가하는 국제적인 게임 박람회로 급부상하고 있다.



<표 3-3-2-01> E3(Electronic Entertainment Expo) Media & Business Summit

구분	주요내용
명칭	E3(Electronic Entertainment Expo) Media & Business Summit
전시일자	2007. 7.11~13
전시장소	미국 캘리포니아 산타모니카 부근 호텔 및 Barker 격납고
주관사	ESA(Electronic Software Association)
전시회 구성	기자회견, 참가사 위주 전시회
전시규모	미정
전시품목	각종 게임 개발사(온라인, 콘솔, PC, 모바일) 및 게임 주변기기 개발사 등
전시성격	<ul style="list-style-type: none"> • ESA 초청 위주의 고립적인 행사 • 주변 호텔의 객실이나 회의장에서 언론, 소매상, 게임 개발 파트너 외 기타 산업의 주요 종사자들을 개별적으로 만나서 진행 • 초청받은 참가자에 한해서 게임 전시회 실시(Barker 격납고) • ESA 회원사들은 대부분이 메이저 기업들로 구성되어 있음 (Nintendo, Sony, Microsoft, Vivendi, Activision, Atari 등)
웹사이트	http://www.e3expo.com

〈표 3-3-2-02〉 GC(Game Convention)

구분	주요내용
명칭	GC (Game Convention)
전시일자	매년 8월 말
전시장소	독일 라이프찌히
주관사	라이치찌히 메세(Leipziger Messe)
전시회구성	전시회, 컨퍼런스(GCDC)
전시규모	90,000sqm(2만7,200평), 374개사, 18만3,000명 참관(전문 무역인 8,700명 참가)
전시품목	엔터테인먼트 게임 소프트웨어 및 하드웨어, 텔레커뮤니케이션 및 인터넷, 미디어 출판물, 교육/서비스 등
전시성격	<ul style="list-style-type: none"> • 6회째 개최, 유럽 최대 게임엔터테인먼트 전시회로 부상 • 쌍방향 엔터테인먼트, 인포테인먼트, 에듀테인먼트 산업을 위한 유럽 최초 종합 박람회로 게임(비디오, 온라인, 모바일), 교육용 소프트웨어 • 정보소프트웨어, 하드웨어, 가정용네트워크 시스템 등이 전시되는 B2B, B2C 성격이 가미된 전시 • Microsoft, Sony, Nokia, Nintendo 등 세계 유명 게임업체 참가 • 유럽 전 지역 바이어 및 일반인 참관
웹사이트	http://www.gc-germany.com

〈표 3-3-2-03〉 TGS(Tokyo Game Show)

구분	주요내용
명칭	TGS (Tokyo Game Show)
전시일자	매년 9월 하순
전시장소	일본 칸벤션센터 (Makuhari Messe)
주관사	사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어협회(CESA)
전시회구성	전시회, 컨퍼런스
전시규모	47,000m ² (14,200평), 131개사, 552개 타이틀, 17만6,000명 참관
전시품목	온라인게임, PC게임, 모바일게임, 비디오게임 등 아케이드 제외한 전 게임플랫폼
전시성격	<ul style="list-style-type: none"> • 아시아 최대 규모의 게임쇼 • B2B, B2C 동시 진행 • 게임과 관련하여 게임소프트웨어 개발사뿐만 아니라 게임기 주변기기, 게임개발 툴 관련사, 게임 배급 및 유통사, 게임 하드웨어 개발사 등 게임과 관련한 모든 관련 단체가 참가하는 전시회 • 미발매 작품을 중심으로 한 최신 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어가 출전하였으며, 새로운 게임기 및 차세대 휴대전화 등장 등 미래의 컴퓨터 엔터테인먼트를 전망할 수 있는 전시회
웹사이트	http://tgs.cesa.or.jp



〈표 3-3-2-04〉 China Joy

구분	주요내용
명칭	China Joy (China Digital Entertainment Expo & Conference)
전시일자	매년 7월 중순
전시장소	상해 New International Expo Center
주관사	북경 한위 국제전람 유한공사
전시회구성	전시회, 컨퍼런스
전시규모	4만7,000m ² (1만4,200평), 161개사, 338개 타이틀, 13만5,000명 관람(전문 무역인 11,414명 참가)
전시품목	게임기기 및 주변기기, 온라인 콘텐츠 제품, 모바일 · PDA · MP3 소프트웨어, 카툰 및 애니메이션 관련 제품 등
전시성격	<ul style="list-style-type: none"> • TGS 다음으로 아시아 최대 규모의 전시회 목표 • B2C 위주로 온라인게임 콘텐츠가 대부분을 차지
웹사이트	http://www.chinajoy.net

3

2. 아케이드게임 관련 해외 게임전시회 현황

(1) 영국 ATEI 전시회

2007년 올해로 63회째 전시회를 맞는 영국 게이밍, 짐블링 어뮤즈먼트 최대의 전시회로 올해 2만5,000명 이상이 방문하였으며(58%는 영국, 42%는 해외) 2006년에 비해 방문객 수는 22% 증가, 전시 참가업체는 28%가 증가하였

다. 전시회 기간 같은 장소의 HALL 2에서는 ICE(INTERNATIONAL CASINO EXPO-국제 카지노 전시회)가 동시에 개최되었다. 올해 카지노 전시회 방문객의 국적은 39%는 영국, 61%는 외국으로 나타났다. ATEI 전시회 및 동일 장소에서 개최되는 ICE 전시회를 통해 유럽 아케이드게임 시장의 흐름과 게임문화를 보다 쉽게 이해할 수 있다.

〈표 3-3-2-05〉 영국 ATEI 전시회(Amusement Trades Exhibition International) 및 ICE(International Casino Expo)

구분	주요내용
명칭	ATEI(Amusement Trades Exhibition International) & ICE (International Casino Expo)
전시일자	매년 1월 말
전시장소	영국 런던 Earls Court
전시규모	89개국(ATEI), 110개국(ICE)
전시품목	아케이드게임, 비디오게임, 테마파크용 게임기, 코인오락기, 테마파크 설비, 승합물, 시뮬레이션
웹사이트	http://www.ateonline.co.uk/104/

〈표 3-3-2-06〉 일본 AOU 전시회(ALL NIPPON AMUSEMENT MACHINE OPERATORS' UNION)

구분	주요내용
명칭	AOU 2007 어뮤즈먼트 엑스포
전시일자	매년 1~2월
전시장소	일본 EXHIBITION HALL 1~3, 마쿠하리메세, 치바
주최사	(사)일본어뮤즈먼트영업자협회
특별이벤트	크레인게임 선수권 전국 결승전 개최
전시규모	50여 업체 참가, 2만7,913명 참관
전시품목	아케이드게임, 코인오락기, 승합물, 시뮬레이션, 갬블게임, 카드시스템 게임, UFO 게임 등 세계 어뮤즈먼트 업계를 리드하는 기기, 부품, 경품 등
전시성격	아케이드게임기 관련 전문 전시회
웹사이트	http://www.aou.or.jp/

(2) 일본 AOU 전시회

2007년 올해로 45회째 전시회를 맞은 일본 오락기기 박람회는 매년 3만명 이상의 방문객을 유지하며 어뮤즈먼트 게임산업을 리드해 가는 전시회이다. 일본 어뮤즈먼트 게임시장의 동향을 한눈에 볼 수 있는 전시회로, AOU(일본어뮤즈먼트영업자협회) 주최로 열리는 만큼 참가 기업 대부분이 일본기업이며 어뮤즈먼트 게임시장의 흐름과 게임문화를 보다 쉽게 이해할 수 있다.

현재 일본 아케이드시장은 갬블 게임, 카드 시스템 게임, UFO 게임이 주류인 상황에서 일본 어뮤즈먼트 게임시장이 다소 침체기이기는 하지만, 갬블 관련 게임이 대성황을 이루고 있으며, 아케이드 제품으로는 세가처럼 카드시스템을 많이 채용하고 있다. 아울러, 전시회의 내용면으로 보면 체감머신 게임은 세가와 남코가 중심이며, 캡콤은 파치슬로게임(파친코와 슬롯머신을 합친 일본특유의 게임)이 주류를 이루고 있다.



〈표 3-3-2-07〉 어뮤즈먼트 머신쇼(Amusement Machine Show)

구분	주요내용
명칭	어뮤즈먼트 머신쇼(Amusement Machine Show)
전시일자	매년 9월 중순
전시장소	일본 컨벤션센터(Makuhari Messe)
주최사	사단법인 일본 어뮤즈먼트머신 공업협회(JAMMA) / 전일본 유원시설협회(JAPEA)
후원	경제산업성, 국토교통성, 일본경제신문사(예정)
전시회구성	전시회
전시규모	50여 업체 참가, 4만4,355명 참관
전시품목	아케이드게임기, 메달게임기, 프라이즈게임 및 경품소프트, 어뮤즈먼트 자판기, 승합물 및 유원시설 기구 등 전시
전시성격	아케이드게임기 관련 전문 전시회
웹사이트	http://www.am-show.jp/

※ 2006년 입장객 : 총 44,355명



〈표 3-3-2-08〉 IAAPA(International Association of Amusement Parks and Attractions)

구분	주요내용
명칭	IAAPA(International Association of Amusement Parks and Attractions)
전시일자	매년 11월 중순
전시장소	미국 올랜도 오렌지 카운티 컨벤션센터
전시회구성	전시회, 시상식, 컨퍼런스
전시규모	55만6,000sqft, 89개국, 22,000명 참관
전시품목	아케이드게임, 비디오게임, 테마파크용 게임기, 코인오락기, 테마파크 설비, Ride 시설물, 시뮬레이션 등 세계 최고/ 최대의 위락기기 전시회
웹사이트	http://www.iaapa.org/

〈표 3-3-2-09〉 이탈리아 ENADA 전시회

구분	주요내용
명칭	ENADA(Coin/OP Amusement Machine Show)
전시일자	매년 3월, 10월말
전시장소	이탈리아 로마 엑스포센터
주관	SAPAR(이탈리아 아케이드게임협회), AAMS(이탈리아 재경부 산하 게임관련 산업 담당기관), EUROMAT(유럽 경품용 게임협회), RiminiFiera(행사조직위원회)
전시회구성	전시회
전시규모	20,000m ² , 200개사 참가, 약 10,000여명 참관
전시품목	게임기기 및 주번기기, 경품용 게임기, 당구장용 게임기, 경품 배출기, 인식기, 핀볼게임, 쥬크박스, 경품용 게임기 및 슬롯머신, 비디오게임류 등

〈표 3-3-2-10〉 대만 GTI 전시회(GTI Expo)

구분	주요내용
명칭	GTI 전시회(GTI Expo)
전시일자	매년 7월
전시장소	대만 타이베이 World Trade Center, Hall 1 - B&C
주관	GTI EXPO 조직위원회
전시규모	100여 업체 참가
전시품목	게임기기 및 주번기기, 경품용 게임기, 경품 배출기, 인식기, 아케이드게임기 부품

(3) IAAPA

미국 최대 위락시설 아케이드게임 박람회로 순수 전시면적 55만6,000sqft 규모, 89개국 2만2,000명의 바이어가 참가하는 세계 3대 아케이드게임 전시회 중의 하나이다. 전시회 기간 동안 부대행사로 놀이공원산업과 관련된 산업 동향 및 법적 규제 등과 관련된 컨퍼런스를 개

최하고, 자체 시상식(전시관, 각 전시품 분류에 따른 최고 전시품 시상식) 행사를 개최한다.

아울러 아케이드 게임기부터 관련 기기 소프트웨어 기술, 그리고 디자인과 신기술에 이르기 까지 세계 유수의 위락기기 선도업체들이 총 집결하여 게임기 전시 및 비즈니스의 장으로 이용되고 있다.



(4) 이탈리아 ENADA 전시회

이탈리아 로마에서 열리는 본 전시회는 매년 3월과 10월에 열리며, 이 전시회의 특징은 아케이드 게임장에서 사용되는 동전을 넣어 즐기는 기기들이 주 전시 상품이다. 위치적으로는 유럽 대륙에 속해 있어 유럽의 바이어가 대거 참여한다. 이탈리아 싱글로케이션 게임기 동향을 알아 보기에 적합한 전시회라 할 수 있다.

(5) 대만 GTI 전시회(GTI Expo)

대만 'GTI EXPO'는 1993년 첫 전시회 이후 올해로 14년째를 맞이하는 명실공히 아시아 최대 아케이드 게임쇼로, 매년 행사가 거듭할수록 방문객이 증가하고 있으며, 전시규모 또한 커지고 있다. 최근에는 아이템도 다양화되고 있다.