

글로벌 게임산업 트렌드

GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



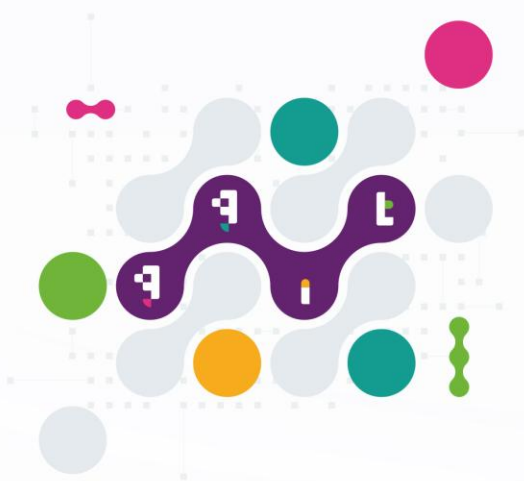
GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



글로벌 게임산업 트렌드



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



발 행 인 유현식(한국콘텐츠진흥원 원장직무대행)
발 행 처 한국콘텐츠진흥원 | 전라남도 나주시 교육길 35 | T. 1566.1114
발 행 일 2025년 12월 19일
기 획 · 구 성 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠산업정책연구센터 산업정책팀
편 집 · 인 쇄 이씨이십일알앤씨㈜
I S S N 2636-0853 (Print) | 2384-2881 (Online)

※ <글로벌 게임산업 트렌드>에 실린 글과 사진 인용 시 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.

※ <글로벌 게임산업 트렌드>의 내용은 필자들의 견해이며 본원의 공식 입장과는 다를 수 있습니다.

※ <글로벌 게임산업 트렌드>는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<http://kocca.kr>)에서 무료로 다운받을 수 있습니다.

※ 본 책자는 교보문고, 리디북스, 리딩락, 모아진, 밀리의서재, 알라딘, 예스24에서 전자책으로 무료 구독하실 수 있습니다.

CONTENTS



01. 글로벌 이슈 포커스

-
- | | |
|---|----|
| · [기획 배경] 엑스트랙션 슈터 장르의 글로벌 부상 | 9 |
| · [글로벌 이슈 포커스] 엑스트랙션 슈터 장르의 글로벌 부상 | 11 |

02. 글로벌 게임산업 동향

-
- | | |
|---|----|
| · (기술) 글로벌 게임산업의 AI 도입 현황과 한국 게임산업 현황은? | 25 |
| · (장르) 서브컬처 오픈월드 게임 러시, 가차 이후 수익화 전략의 새로운 실험 | 32 |
| · (전략) EWC 2025와 격투게임 이스포츠의 새로운 도약, 한국 시장의 성장 기회는? | 40 |
| · (기술) AI 기업 인프라 경쟁 가속화, 게임 AI 에이전트 발전의 새로운 동력 | 48 |
| · (전략) AAA 게임 가격 상승 트렌드, <GTA 6> 가격 논란이 던진 화두 | 56 |
| · (전략) <헬다이버즈 2> 품질 우선 전략, 라이브 서비스 게임 운용의 새로운 패러다임 | 64 |
| · (규제) 글로벌 앱마켓 독과점 규제 강화, 게임산업 수익구조 변화의 분수령 | 71 |

03. 글로벌 이미징 마켓

-
- | | |
|---------------|----|
| · 스웨덴 게임시장 현황 | 78 |
|---------------|----|

CONTENTS



04. 글로벌 게임 캘린더

· 한눈에 보는 2025년 게임쇼 일정	89
· (리뷰) 2025 지스타	91
· (프리뷰) CES 2026	97

05. 지역별 주요 단신

· 6개 지역 주요 이슈 단신	107
------------------	-----

06. 부 록

· {스팀 차트 분석} 2025년 10월 신작 분석	113
· 한국콘텐츠진흥원 게임산업 관련 보고서 목록(2024~2019)	119



일러두기

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원에서 발간하는 '글로벌 게임산업 트렌드(GGIT, Global Game Industry Trend)'입니다.
- 글로벌 게임산업 트렌드는 최신 글로벌 게임산업 동향과 한국 게임업계의 해외 시장 진출을 위한 종합 정보를 제공합니다.
- 글로벌 게임산업 트렌드에서 발행되는 정보는
 - ① 빅데이터 분석(글로벌 게임 뉴스 기사)
 - ② 국내외 전문가 인터뷰
 - ③ 현지 방문 조사 등의 활동을 통해 수집됩니다.
 - 글로벌 이슈 포커스 : 최근 이슈화된 특정 게임 이슈에 대한 국내외 전문가 칼럼 제공
 - 글로벌 게임산업 동향 : 시장, 정책, 기업 등 분야별 게임산업 동향 정보 제공
 - 글로벌 이머징 마켓 : 국내 게임업계 진출이 추천되는 신흥국에 대한 정보 제공
 - 글로벌 게임 캘린더 : 글로벌 게임 전시회 트렌드와 관련 정보 제공
 - 지역별 주요 단신 : 권역별 주요 게임 뉴스 요약 제공
- 이번 보고서는 글로벌 기준 2025년 11월까지 발생한 게임산업 정보 수집 분석 후 학계 및 업계 전문가의 이슈 적절성 검토를 통해 구성되었습니다.

[집필진]

EC21R&C	책임연구원	김형석
EC21R&C	선임연구원	김종우

[자문위원]

코드네임봄	대표	신원철
원더포션	대표	유승현
뉴코어 게임즈	대표	이만재

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)를 통해 제공되며, 격월 단위 글로벌 시장에서 발생한 최신 게임산업 정보 기반으로 구성됩니다.

SECTION 01

글로벌 이슈 포커스



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



기획 배경

익스트랙션 슈터 장르의 글로벌 부상



집필: EC21R&C 김종우 선임연구원

익스트랙션 슈터란 무엇인가

익스트랙션 슈터(Extraction Shooter)는 플레이어가 맵에 투입되어 전리품을 약탈하고, 지정된 탈출 지점으로 무사히 빠져나와야 획득한 아이템을 영구 보유할 수 있는 게임 장르다. 탈출에 실패하면 모든 전리품과 장비를 잃기 때문에 매 순간이 하이리스크-하이리턴의 연속이다. 이러한 '서치-파이트-익스트랙트(search, fight, extract)' 구조는 2017년 <이스케이프 프롬 타르코프(Escape from Tarkov)>의 등장으로 정립되었으며, 죽으면 장비를 잃는 극한의 긴장감과 독특한 게임플레이로 배틀로얄 이후 새로운 유행 장르로 주목받았다. 일종의 PvP 로그라이크 슈팅 게임으로도 볼 수 있는 이 장르는 현실적인 총기 손맛, 복잡한 인벤토리 관리, 영구적 은신처 업그레이드 요소를 결합해 하드코어 게이머들의 열광적인 지지를 받아왔다.

2025년, 인디부터 메이저까지 가세한 장르의 폭발적 성장

2025년은 익스트랙션 슈터 시장이 급격히 확장된 해로 기록될 전망이다. 8년간 클로즈드 베타로 운영되던 <타르코프>가 2025년 11월 정식 출시를 맞이하며 스팀에도 처음 등장했고, 출시 직후 100만 건 이상의 위시리스트를 달성하며 20개 언어로 지역화되는 등 글로벌 공략에 나섰다. 같은 해 10월에는 중국 인디 개발사 팀 소다(Team Soda)의 <이스케이프 프롬 덕코프(Escape From Duckov)>가 출시 5일 만에 100만 장 판매를 돌파하며 전 세계 게임업계를 놀라게 했다. 불과 5명으로 구성된 소규모 팀이 만든 이 게임은 스팀 동시접속자 30만 명을 넘어서며, 마케팅 없이 입소문만으로 이뤄낸 전형적인 인디 신화로 평가받았다.

여기에 거대 퍼블리셔 넥슨의 자회사 엠바크 스튜디오스(Embark Studios)가 개발한 <아크 레이더스(ARC Raiders)> 역시 2025년 10월 말 정식 출시되며 PC와 콘솔을 아우르는 멀티플랫폼 대작으로 시장에 진입했다. 출시 전 서버 테스트에서 스팀 동시접속자 18만 9천 명을 기록했고, 정식 출시 후에는 스팀에서만 최고 동접 48만 명, 콘솔 플레이어까지 합산하면 70만 명 이상이 동시에 즐긴 것으로 추산될 정도로 초반 흥행에 성공했다. 타르코프로 시작된 하드코어 장르가 이제는 넥슨 같은 대형 퍼블리셔의 주력 라인업으로까지 성장한 것이다. 이처럼 2025년 가을, 익스트랙션 슈터는 인디부터 메이저까지 모두가 주목하는 차세대 핵심 장르로 부상했다.



기획 배경

익스트랙션 슈터 장르의 글로벌 부상

배틀로얄을 넘어선 새로운 슈팅 장르의 부상

익스트랙션 슈터가 배틀로얄 이후 새로운 슈팅 장르 트렌드로 부상한 배경에는 기존 멀티플레이어 슈팅 게임의 한계와 게이머들의 새로운 경험 욕구가 자리 잡고 있다. 배틀로얄 장르는 2017년 <배틀그라운드(PUBG)>와 <포트나이트(Fortnite)>의 성공으로 전 세계를 휩쓸었지만, 매 라운드마다 처음부터 다시 시작해야 하고 게임 내 성장 요소가 제한적이라는 점에서 장기적인 몰입감을 제공하는 데 한계가 있었다. 반면 익스트랙션 슈터는 매 라운드의 전리품이 영구적으로 축적되고, 이를 통해 은신처를 업그레이드하며 캐릭터와 장비를 성장시키는 RPG적 요소를 결합했다. 플레이어는 단순히 생존과 킬을 겨루는 것이 아니라, 위험을 감수하고 귀중한 전리품을 확보해 자신만의 경제와 성장 시스템을 구축하는 전략적 선택에 직면하게 된다.

하이리스크-하이리턴 게임성이 주목받는 이유는 이러한 극적인 긴장감과 보상의 순환 구조에 있다. <타르코프>의 경우 사실적인 총기 커스터마이징과 탄도학, 체력 및 출혈 시스템까지 구현하여 타협 없는 복잡함과 독창성으로 잘 알려져 있다. 맵 곳곳에는 열쇠로만 열 수 있는 잠긴 방이나 비트코인, 그래픽 카드처럼 희귀하고 값비싼 루팅 아이템이 숨겨져 있어 탐험과 전투의 긴장감을 극대화한다. 전멸 시 모든 장비와 배낭 속 루팅 아이템을 상실하며, 일정 시간 안에 맵의 정해진 탈출구로 대피해야 하는 압박 속에서 플레이어는 매 순간 중대한 의사결정을 내려야 한다. 이러한 설계는 하드코어 슈터 팬층에게 기존 게임에서 느낄 수 없던 몰입감과 성취감을 제공했고, 8년간 꾸준히 팬덤을 확대해왔다.

금번 호 이슈포커스에서는 익스트랙션 슈터 장르를 대표하는 세 가지 사례를 중심으로 2025년 시장 구도를 살펴보고자한다. 첫째, <타르코프>는 장르를 정립하고 하드코어 게임성의 기준을 제시한 원조 격 작품이다. 둘째, <덕코프>는 5인 인디팀이 PvE 싱글플레이와 캐주얼화 전략으로 100만 장 판매를 달성하며 장르 대중화의 가능성을 입증했다. 셋째, <아크 레이더스>는 넥슨이라는 메이저 퍼블리셔가 편의성 강화와 멀티플랫폼 전략으로 더 넓은 유저층에게 어필하는 대중화 모델을 제시하고 있다. 이 세 작품의 경쟁과 공존은 익스트랙션 슈터가 단순한 유행을 넘어 지속 가능한 주류 장르로 자리 잡을 수 있는지를 판가름할 중요한 시험대가 될 것이다.

글로벌 이슈 포커스

익스트랙션 슈터 장르의 글로벌 부상

1. <타르코프>의 장르 정립과 2025년 경쟁 구도 형성

2017년 <타르코프> 등장과 익스트랙션 슈터 장르 탄생

2017년 등장한 <이스케이프 프롬 타르코프>(이하 <타르코프>)는 죽으면 장비를 잃는 극한의 긴장감과 전리품을 얻고 탈출해야 하는 독특한 게임플레이로 익스트랙션 슈터 장르를 정립했다. 플레이어는 매 라운드 목숨을 걸고 맵에 투입되어 무기와 물자를 약탈하고, 맵 어딘가의 탈출(익스트랙션) 지점으로 무사히 빠져나와야 획득한 아이템을 영구 보유할 수 있다. 탈출에 실패하면 모든 전리품과 장비를 잃기에 매 순간이 하이리스크-하이리턴의 연속이다. 이러한 서치-파이트-익스트랙트 구조는 배틀로얄 이후 새로운 유행 장르로 주목받았으며, 일종의 PvP 로그라이크 슈팅 게임으로도 볼 수 있다. 타르코프는 현실적인 총기 손맛과 복잡한 인벤토리 관리, 그리고 영구적 은신처 업그레йд 요소를 결합해 독보적인 하드코어 게임성을 완성했다.

<타르코프>의 주요 특징에는 전멸 시 모든 장비와 배낭 속 루팅 아이템을 상실하며, 일정 시간 안에 맵의 정해진 탈출구로 대피해야 하는 압박감이 있다. 맵 곳곳에는 열쇠로만 열 수 있는 잠긴 방이나 비트코인, 그래픽 카드처럼 희귀하고 값비싼 루팅 아이템이 숨겨져 있어 탐험과 전투의 긴장감을 높인다. 이렇게 얻은 전리품은 은신처를 업그레йд하고 무기와 탄약을 조달하는 데 사용되며, 시간이 지날수록 게임 내 경제와 캐릭터 성장이 이루어진다. 특히 <타르코프>는 사실적인 총기 커스터마이징과 탄도학, 체력 및 출혈 시스템까지 구현하여 타협 없는 복잡함과 독창성으로 잘 알려져 있다. 이러한 핵심 메커니즘은 여타 경쟁작이 쉽게 넘볼 수 없는 하드코어 팬덤을 확보하는 기반이 되었다.

2017년 베타부터 2025년 11월 정식 출시까지 8년간의 발전 과정

2017년 7월 처음 클로즈드 베타로 공개된 <타르코프>는 입소문을 타고 하드코어 슈터 팬층을 모으며 꾸준히 발전해왔다. 2020년대 초 트위치 드롭스 이벤트로 동시접속자 20만 명 이상을 기록하는 등 큰 화제를 모았고, 8년간 수십 차례의 업데이트 끝에 마침내 2025년 11월 15일 버전 1.0 정식 출시를 맞았다. 정식 출시와 함께 스팀에도 처음으로 등장한 타르코프는 출시 직후 100만 건 이상의 위시리스트를 달성하며 20개 언어로 지역화되는 등 글로벌 공략에 나섰다. 이는 그동안 독자 플랫폼으로만 운영되던 게임이 주류 플랫폼으로 진입하며 대중화의 문턱을 넘어선 것으로 평가된다.



다만 출시 주간에는 서버 문제로 스팀 평가가 복합적에 그치는 등 순탄치 않은 출발을 보이기도 했다. 그럼에도 여전히 <타르코프>는 독자 플랫폼과 스팀을 합쳐 수십만 동시 플레이어를 유지하며, 8년간 축적된 콘텐츠와 시스템 깊이로 여타 경쟁작이 쉽게 따라잡기 어려운 입지를 구축하고 있다. <타르코프>의 성공에 힘입어 여러 개발사들이 익스트랙션 슈터 장르에 도전했으며, 이는 2025년 현재 다양한 스타일과 전략을 가진 작품들이 경쟁하는 춘추전국시대를 열었다. <타르코프>는 단순히 하나의 성공작을 넘어, 새로운 게임 장르의 문법과 기준을 제시한 선구자로서 산업적 의미를 지니고 있는 타이틀이다.

<그림> 배틀스테이트 게임즈의 <이스케이프 프롬 타르코프> 타이틀 이미지



출처: 스팀 페이지

타르코프 성공 이후 다양한 개발사의 장르 진입

타르코프의 인기에 힘입어 여러 개발사들이 익스트랙션 슈터 장르에 도전했다. 크라이텍(Crytek)의 <헌트: 쇼다운(Hunt: Showdown)>은 2018년 PvPvE 요소에 서부 호러 테마를 접목해 성공을 거두었고, 2022년에는 <콜 오브 듀티: 워존>에서도 DMZ 모드로 익스트랙션 개념을 도입했다. 2023년 국내 인디팀 아이언메이스(Ironmace)가 선보인 <다크 앤 다크(Dark and Darker)>는 던전 크롤러와 익스트랙션 슈팅을 결합한 판타지 변주로 화제가 되었으며, 비공식 테스트에서 스팀 동접 10만 명을 넘길 정도로 큰 관심을 모았다. 이처럼 현실 전쟁뿐 아니라 SF, 호러, 판타지 등 다양한 세계관으로 약탈 후 탈출 게임플레이를 활용한 작품들이 등장하며 장르 스펙트럼이 넓어졌다.

이러한 흐름은 익스트랙션 슈터가 단순한 밀리터리 시뮬레이션을 넘어 다양한 테마와 결합할 수 있는 유연한 구조임을 입증했다. 각 작품은 <타르코프>의 핵심 메커니즘인 하이리스크-하이리턴 구조를 유지하면서도, 독자적인 세계관과 게임성을 더해 차별화에 성공했다. <헌트: 쇼다운>은 19세기 루이지애나의 괴물 사냥이라는 독특한 배경으로 공포와 긴장감을 극대화했고, <다크 앤 다커>는 중세 판타지 던전이라는 친숙한 소재로 근접 전투와 마법 요소를 접목했다. 이처럼 장르의 본질은 유지하되 표현 방식을 다양화한 전략은 더 넓은 플레이어층을 끌어들이는 데 기여했으며, 2025년 경쟁 가속화의 토대가 되었다.

<그림> 크라이텍의 <헌트: 쇼다운> 타이틀 이미지



출처: 스팀 페이지

2025년 덕코프와 아크 레이더스 동시 출시로 경쟁 가속화

2025년 10월은 익스트랙션 슈터 역사에 있어 중요한 분기점이 되었다. 중국 인디 개발사 팀 소다의 <이스케이프 프롬 덕코프>가 10월 중순 출시되어 5일 만에 100만 장 판매를 돌파하며 전 세계를 놀라게 했고, 같은 달 말 넥슨 자회사 엠바크 스튜디오의 <아크 레이더스>가 PC와 콘솔 멀티플랫폼으로 정식 출시되며 스팀 최고 동점 48만 명을 기록했다. 두 작품 모두 타르코프의 핵심 메커니즘을 계승하면서도 각기 다른 전략으로 장르 대중화를 시도했다는 점에서 주목받았다. 덕코프는 PvE 싱글플레이와 귀여운 비주얼로 진입장벽을 낮췄고, 아크 레이더스는 편의 기능 강화와 멀티플랫폼 지원으로 캐주얼 유저까지 포용했다.

이러한 흐름 속에서 2025년에는 인디부터 메이저까지 가세한 익스트랙션 슈터 춘추전국시대가 열리고 있다. 여기에 2024년 발표된 번지(Bungie)의 <마라톤(Marathon)> 프로젝트 등 글로벌 대형 IP들도 이 장르에 속속 가세할 예정이어서 경쟁은 더욱 치열해질 전망이다. <타르코프>로 대표되는 정통 하드코어 계열과 <덕코프>, <아크 레이더스>로 대표되는 대중화 계열이 함께 성장하며, 익스트랙션 슈터는 이제 배틀로얄 이후 차세대 주류 슈팅 장르로 확고히 자리매김하고 있다. 향후 몇 년간 이 시장은 각기 다른 개성과 전략을 내세운 작품들이 경쟁하면서도, 기존 배틀로얄이나 생존 게임 장르의 일부를 대체하거나 흡수해갈 가능성이 높다.



<표> 익스트랙션 슈터 주요 타이틀 연대기 및 특징 비교

작품명	개발사	출시 연도	핵심 특징	장르 내 위치
〈이스케이프 프롬 타르코프〉	Battlestate Games (러시아)	2017년 베타 2025년 정식	장르 창시, 극한의 하드코어, 현실적 총기 시스템, 복잡한 생존 메커니즘	정통 하드코어 기준점
〈헌트: 쇼다운〉	Crytek (독일)	2018년	서부 호러 테마, PvPvE, 괴물 사냥과 익스트랙션 결합	테마 변주 선행 사례
〈다크 앤 다커〉	아이언메이스 (한국)	2023년	판타지 던전 크롤러, 근접 전투와 마법 요소	판타지 변주 인디 성공
〈이스케이프 프롬 덕코프〉	팀 소다 (중국)	2025년 10월	PvE 싱글플레이, 탐다운 시점, 귀여운 비주얼, 5인 팀	대중화 모델 인디 신화
〈아크 레이더스〉	엠바크 스튜디오 (넥슨 자회사)	2025년 10월	PvPvE, 멀티플랫폼 편의성 강화, RPG 요소	메이저 대중화 콘솔 진출

출처: 조사자료 종합

2. 장르 대중화를 이끈 두 타이틀 비교 분석

<덕코프> ① 출시 5일 만에 100만 장, 스팀 동점 30만 명 돌파

2025년 10월, 중국 인디 개발사 팀 소다(Team Soda)가 출시한 〈이스케이프 프롬 덕코프〉(이하 〈덕코프〉)가 전 세계 게임업계를 놀라게 했다. 〈덕코프〉는 탐다운 PvE 익스트랙션 슈터로 발매 5일 만에 판매량 100만 장을 돌파하며, 출시 열흘째인 10월 26일에는 스팀 동시접속자 수 30만 명을 넘어섰다. 스팀 주간 최고 동점 순위 Top5에 올랐고, 한때 〈배틀필드 6〉 등 대형 FPS 신작과 어깨를 나란히 했다. 더욱 놀라운 것은 〈덕코프〉가 개발 인원 단 5명의 소규모 팀이 만든 인디게임이었다는 점이다. 발매 직후 스팀 사용자 평가 96퍼센트 긍정을 유지하며 품질 면에서도 호평을 받은 〈덕코프〉의 성공은 마케팅 없이 입소문만으로 이뤄낸 전형적인 인디 신화로 여겨졌다.

그러나 자세히 들여다보면 이 깜짝 히트작의 성공 이면에는 분명한 전략과 흥행 공식이 존재했다. 〈덕코프〉는 단순히 〈타르코프〉를 모방한 패러디 게임이 아니라, 장르의 핵심 재미를 유지하면서도 진입장벽을 과감히 낮춘 설계로 새로운 시장을 개척했다. 중국 게임 시장에서 전체 판매의 상당수를 기록하며 중국 유저 리뷰 비중이 64퍼센트에 달했고, 매일 밤 중국 프라임 시간대에 동점이 폭증하는 패턴을 보였다. 또한 무료 온라인 게임이 주도하는 중국 시장에서 유료 싱글게임으로 이례적인 돌풍을 일으켰다는 점에서도 주목할 만하다.

<그림> 팀 소다의 <이스케이프 프롬 덕코프> 타이틀 이미지



출처: 스팀 페이지

<덕코프> ② PvE 싱글플레이와 귀여운 비주얼로 진입장벽 완화

<덕코프> 개발팀은 애초부터 <타르코프>의 핵심 재미를 PvE 환경에서 구현하는 것을 목표로 삼았다. 팀 소다의 리더 제프 첸(Jeff Chen)은 타르코프는 진입장벽이 너무 높고 PvP는 스트레스가 크며, 보다 많은 유저가 익스트랙션 슈터의 캐릭터 성장과 루트 파밍의 재미를 느낄 수 있도록 하이텐션의 PvP 요소를 과감히 배제했다고 밝혔다. 실제로 <덕코프>는 철저히 1인 플레이에 집중하여 다른 플레이어와 경쟁하거나 싸울 필요 없이 오로지 AI 적들과 교전하며 목표를 달성하면 된다. 혼자서 즐기는 싱글 플레이 익스트랙션이라는 파격적 방향은 결과적으로 대중성을 크게 끌어올렸다. 그동안 익스트랙션 슈터 장르는 오랜 시간 투자할 수 있는 소수 마니아의 전유물처럼 여겨졌지만, <덕코프>는 혼자서도 부담 없이 즐길 수 있는 설계를 통해 이 장르를 캐주얼 게이머 층으로 확장해냈다.

게임 분위기 측면에서도 과감한 탈피를 시도했다. 현실적인 1인칭 그래픽 대신 탐다운 시점을 채택하고, 캐릭터도 군인 대신 귀엽고 우스꽝스러운 오리 캐릭터로 디자인했다. 처음 공개됐을 때 많은 이들이 이를 타르코프의 패러디 밈(meme) 게임 정도로 여겼으나, 막상 플레이해보니 겉모습만 귀엽지 실제로는 탄탄한 완성도의 익스트랙션 슈터라는 평가가 이어졌다. 개발진 역시 초기에는 이러한 풍자 같은 패러디 요소가 혹시 게임의 진정성을 해칠까 우려했지만, 정작 유저들은 <덕코프>가 <타르코프>에 대한 존경 어린 오마주이자 순수 PvE 게임임을 받아들이고 게임 본연의 도전과 수집 요소에 더 주목했다고 전했다. 오히려 오리가 총을 들고 비틀비틀 걷는 모습은 묘하게 매력적이라는 반응도 나왔고, 일반적인 밀리터리 슈터의 삭막한 분위기보다 밝고 유머러스한 아트 스타일이 캐주얼 유저들에게 친숙하게 다가간 측면이 있다.

<아크 레이드스> ① 넥슨 자회사의 멀티플랫폼 대작, 스팀 동접 48만 명 달성

인디게임 <덕코프>의 돌풍과 때를 같이 하여, 거대 퍼블리셔 넥슨의 자회사 엠바크 스튜디오(Embark Studios)가 개발한 <아크 레이드스(ARC Raiders)>가 2025년 10월 말 정식 출시되었다. PC, PS5, Xbox Series X|S의 크로스플레이를 지원하는 멀티플랫폼 대작으로, 10월 17일부터 20일까지 실시한 출시 전 서버 슬램 테스트¹⁾에서 스팀 동시접속자 18만 9천 명을 기록하며 기대감을 모았다. 정식 출시 후에는 스팀에서만 최고 동접 48만 명에 달하고, 콘솔 플레이어까지 합산하면 70만 명 이상이 동시에 즐긴 것으로 추산될 정도로 초반 흥행에 성공했다. <아크 레이드스>는 출시 2주차에 스팀 역대 동접 순위 89위에 오르고, 경쟁작 <헬다이버즈 2>의 기록을 넘어서는 등 2025년 가을 가장 뜨거운 PC 게임 중 하나라는 평가를 받았다.

이는 <타르코프>로 시작된 하드코어 장르가 이제는 넥슨 같은 대형 퍼블리셔의 주력 라인업으로까지 성장했음을 의미한다. <아크 레이드스> 개발진은 앞서 <더 파이널스(The Finals)>로 혁신적인 슈팅 게임성을 선보인 바 있으며, 이번 작품에서도 장르 대중화를 위한 여러 실험적 설계를 도입했다. 특히 메이저 퍼블리셔의 자본력을 바탕으로 콘솔까지 아우르는 멀티플랫폼 전략은 PC 중심의 기존 익스트랙션 슈터 시장을 크게 확장하는 계기가 되었다. 또한 넥슨이 글로벌 시장을 겨냥해 서양 개발팀에 투자하고 대중적 게임성을 강조한 전략은, 한국 게임업체가 나아갈 방향을 제시하는 사례로도 평가되고 있다.

<그림> 엠바크 스튜디오의 <아크 레이드스> 타이틀 이미지



출처: 스팀 페이지

1) 서버 슬램 테스트(Server Slam Test): 정식 출시를 앞두고 단기간에 최대 규모의 인원을 동시에 접속시켜 서버의 한계와 안정성을 극한으로 검증하는 대규모 스트레스 테스트

<아크 레이드스> ② 편의성 강화와 PvPvE 공존 설계로 유연한 플레이 환경 제공

<아크 레이드스>의 핵심 전략은 기존 익스트랙션 슈터의 난이도 장벽을 낮추고 플레이 경험을 유연하게 만든 것이다. 예를 들어 전리품을 상점 창고로 옮길 때 일일이 인벤토리를 정리하는 번거로움을 덜어주고 자동으로 자원을 관리해주는 편의 기능들이 포함됐다. 또 플레이어에게 기본 자원과 탄약을 지원해주는 애완 로봇 스크래피(Scrappy)를 제공하여, 매 전투마다 맨손으로 시작해 노가다를 반복해야 하는 지루함을 줄였다. 무엇보다 획득한 장비나 기술 업그레이드가 타 플레이어와의 PvP에서 결정적 우위를 주지 않도록 밸런스를 맞춘 것이 눈에 띈다. 최고의 무기나 스킬일지라도 PvE 로봇 상대에 주로 영향을 끼치도록 하고, 플레이어 간 전투에서는 실력과 전략이 좌우되게 설계했다. 이로써 과도한 장비 격차로 인한 신규 유저 진입장벽을 낮추고, 캐주얼 유저도 부담 없이 즐길 수 있는 환경을 조성했다.

<아크 레이드스>는 기본적으로는 3인 스쿼드 중심의 온라인 PvPvE 익스트랙션 게임이지만, 혼자서도 즐길 수 있도록 유연하게 디자인되었다. 플레이어는 거대 로봇들이 점령한 지상 세계에서 임무를 수행하며 전리품을 모으게 되는데, 이때 다른 플레이어들과 협력하거나 교전하는 것은 선택 사항에 가깝다. 게임 내 매치메이킹 구조상 협동 플레이를 선호하는 유저는 자연스럽게 뭉치고, 혼자 탐험하고 싶은 유저는 광대한 맵에서 충분히 분산되도록 되어 있다. 실제 커뮤니티에서는 아크 레이드스에서 솔로 플레이어들이 서로를 해치지 않고 손을 흔들며 지나치는 훈훈한 광경도 종종 벌어진다는 일화가 나올 정도로, 이용자들이 PvP 여부를 유연하게 선택하는 분위기다. 이는 게임의 주적이 되는 ARC라는 강력한 로봇 세력 덕분이기도 하다. 엠바크 스튜디오는 애초에 무자비한 로봇 위협으로 인한 공포와 긴장감을 강조하여 플레이어 간 경쟁심을 완화하는 방향으로 디자인했다고 밝히기도 했다.

<표> <덕코프> vs <아크 레이드스> 전략 비교

비교항목	<이스케이프 프롬 덕코프>	<아크 레이드스>
개발 규모	5인 인디팀 (팁 소다, 중국)	메이저 스튜디오 (엠바크 스튜디오스, 넥슨 자회사)
플랫폼	PC (스팀)	PC, PS5, Xbox Series X S 크로스플레이 지원
게임 방식	PvE 싱글플레이 AI 적 전투만	PvPvE 멀티플레이 솔로/스쿼드 선택 가능
비주얼 스타일	탐다운 시점 귀여운 오리 캐릭터	3인칭 시점 SF 로봇 전쟁 테마
핵심 차별화	진입장벽 완화 캐주얼화 극대화 타르코프 패러디	편의 기능 강화 장비 밸런스 조정 멀티플랫폼 전략
타겟 유저층	캐주얼 게이머 PvP 부담 없는 유저	직장인 게이머 콘솔 유저 포함
초기 성과	출시 5일 100만 장 스팀 최고 동접 30만 명	스팀 최고 동접 48만 명 전체 추산 70만 명 이상
주요 시장	중국 중심 (64%) 글로벌 확산	글로벌 동시 공략 콘솔 시장 포함

출처: 조사자료 종합



3. 이번 흥행이 게임산업에 미친 영향은?

하드코어 장르의 대중화 가능성 입증

〈덕코프〉의 성공은 하드코어 장르도 설계 방식에 따라 충분히 대중화될 수 있음을 입증했다. 작은 팀이 개발했지만 〈덕코프〉는 볼륨 면에서도 빈약하지 않았다. 5개의 개성적인 맵에 메인 스토리와 수십 종의 사이드 퀘스트가 존재하고, 은신처 업그레이드와 제작, 네 가지 이상의 스킬 트리 육성 등 50시간이 넘는 플레이 분량을 제공한다. 게임이 어느 정도 진행된 후에는 단순 반복 파밍에 빠지지 않도록 장기 목표를 제시하는 디자인도 호평받았다. 예를 들어 보스 격인 꼬마덕(Pato Chapo)을 쓰러뜨리기 전까진 라이프를 더 모으든 큰 의미 없다는 식으로, 플레이어가 끝까지 동기부여를 느끼도록 퀘스트를 배치했다는 평가다. 이러한 콘텐츠 설계는 단발적 유행이 아닌 장기 흥행으로 이어지는 밑바탕이 되었다.

또한 출시와 동시에 스팀 워크샵 모딩 기능을 공식 지원하여, UI 편의 개선 모드부터 게임 난이도를 조절하는 모드까지 초기부터 여러 팬 모드가 활발히 등장했다. 개발진도 유저들이 자기만의 방식으로 게임을 즐기는 것을 보니 큰 기쁨이라며, 특히 처치 로그를 추가해주는 KillFeed 모드를 인상적으로 지켜봤다고 밝혔다. 이렇듯 충분한 콘텐츠와 모드 통한 확장성은 게임 수명을 늘리고 커뮤니티를 활성화하여, 장기적인 플레이어 유지에 기여하고 있다. 마치 〈스카이림〉이 오픈월드 RPG의 대중화를 이끈 것처럼, 〈덕코프〉는 익스트랙션 슈터가 마니아 장르를 넘어 더 넓은 시장으로 확장될 수 있음을 보여준 사례로 평가받는다.

원작 개발사의 긍정적 반응과 장르 확장 분위기

흥미롭게도 덕코프의 성공에 대해 〈이스케이프 프롬 타르코프〉의 개발사인 배틀스테이트 게임즈 역시 호의적인 태도를 보였다. 배틀스테이트의 수장 니키타 부야노프(Nikita Buyanov)는 〈덕코프〉가 출시 직후 밀리언셀러를 달성하자 자신의 X 계정에 개발팀 모두에게 축하를 전한다, 오리들은 정말 멋지다라는 메시지를 남겨 격려했다. 원작의 아이디어를 차용한 패러디 게임임에도 법적 문제 제기나 견제 없이 오히려 웃으며 받아들이는 것이다. 〈덕코프〉개발팀도 답신을 통해 〈타르코프 1.0〉의 출시를 손꼽아 기다리고 있다고 화답했고, 양측 커뮤니티 모두 훈훈한 분위기 속에 장르의 확장에 긍정적인 반응을 보였다. 한 해외 리뷰어는 배틀스테이트 게임즈가 이러한 명백한 패러디를 포용하고 홍보해주는 모습이 기쁘다고 언급하기도 했다.

이러한 사례는 원작사도 익스트랙션 슈터 장르의 파이 확장을 환영하며, 덕코프의 성공을 장르 대중화의 신호탄으로 받아들였음을 보여준다. 실제로 〈타르코프〉는 여전히 정통 하드코어 팬층을 대상으로 한 독보적 입지를 유지하고 있으며, 〈덕코프〉나 〈아크 레이더스〉 같은 대중화 작품들이 새로운 유저층을 끌어들이므로 오히려 전체 장르 시장이 성장하는 효과를 누리고 있다. 게임업계 전반에서도 익스트랙션 슈터를 차세대 유망 장르로 주목하기 시작했으며, 여러 개발사들이 자사만의 차별화된 익스트랙션 슈터 프로젝트를 준비 중인 것으로 알려졌다. 이는 배틀로얄이 한때 FPS 장르를 지배했던 것처럼, 익스트랙션 슈터가 앞으로 수년간 슈팅 게임의 주류 트렌드로 자리 잡을 가능성을 시사한다.

2025년 익스트랙션 슈터 춘추전국시대 도래

2025년 말 현재 익스트랙션 슈터 시장은 타르코프로 대표되는 정통 하드코어 계열과 덕코프, 아크 레이더스로 대표되는 대중화 계열로 양분되어 함께 성장하고 있다. 타르코프는 8년간 축적된 깊이와 복잡성으로 하드코어 마니아층을 확고히 붙잡고 있으며, 독자 플랫폼과 스템을 합쳐 수십만 동시 플레이어를 유지하고 있다. 반면 덕코프는 PvE 싱글플레이와 캐주얼화 전략으로 기존 익스트랙션 슈터에 관심 없던 라이트 유저층을 대거 끌어들이고, 아크 레이더스는 메이저 퍼블리셔의 자본력을 바탕으로 콘솔 시장까지 포괄하며 더 넓은 대중화를 시도하고 있다. 이처럼 각기 다른 전략과 타겟층을 가진 작품들이 공존하며 시장 전체를 확장하는 양상이다.

여기에 앞서 언급했듯, 번지(Bungie)의 <마라톤(Marathon)> 프로젝트 등 글로벌 대형 IP들도 이 장르에 속속 가세할 예정이어서 경쟁은 더욱 치열해질 것이다. <아크 레이더스>의 합류로 이제 익스트랙션 슈터는 인디부터 메이저 FPS 시리즈까지 모두 담내는 차세대 핵심 장르로 부상했다. 한 업계 평론가는 <아크 레이더스>는 직장인 게이머들도 부담 없이 즐길 수 있는 친화형 익스트랙션 슈터라 평하며, 그 등장은 곧 이 장르가 주류 트렌드로 올라섰음을 의미한다고 분석했다. 실제로 여러 게임 개발사들이 익스트랙션 슈터 프로젝트를 준비 중인 것으로 알려지며, 2026년 이후에는 더욱 다양한 스타일의 작품들이 쏟아질 것으로 예상된다.

배틀로얄 대체 가능성과 장르 융합 트렌드

익스트랙션 슈터는 배틀로얄이 지녔던 서바이벌 긴장감과 경쟁 요소에 영구적인 진행도와 성장 시스템을 결합함으로써, 배틀로얄의 일부 수요를 흡수하거나 대체할 가능성을 보이고 있다. 배틀로얄은 매 라운드 리셋되는 구조로 장기 몰입에 한계가 있었지만, 익스트랙션 슈터는 세션마다 축적되는 자원과 업그레이드로 지속적으로 성장 동기를 부여한다. 또한 PvE 요소를 강화하거나 솔로 플레이를 지원함으로써 과도한 경쟁에 지친 유저들에게도 새로운 대안을 제시하고 있다. 특히 <덕코프>와 <아크 레이더스>는 PvP 스트레스를 완화하면서도 긴장감은 유지하는 설계로, 배틀로얄에 피로감을 느낀 게이머들이 자연스럽게 유입되는 통로 역할을 하고 있다.

향후 몇 년간 익스트랙션 슈터 시장은 각기 다른 개성과 전략을 내세운 작품들이 경쟁하면서도, 한편으로는 기존 배틀로얄이나 생존 게임 장르의 일부를 대체하거나 흡수해갈 가능성이 높다. 특히 RPG 요소, 스토리텔링, 협동 플레이 등 다양한 게임 요소와 결합하며 장르의 스펙트럼은 더욱 넓어질 것으로 전망된다. <다크 앤 다커>가 판타지 던전 크롤러와 결합했듯이, 앞으로는 SF, 좀비, 포스트 아포칼립스 등 다양한 테마의 익스트랙션 슈터가 등장할 것이다. 이는 단순히 하나의 장르가 유행하는 차원을 넘어, 슈팅 게임 전반의 설계 방식과 비즈니스 모델에 구조적 변화를 가져올 수 있는 중요한 흐름으로 관측된다.



4. 한국 게임산업에 주는 시사점과 대응 방안

소규모 개발의 글로벌 성공 모델과 인디 육성 필요성

〈이스케이프 프롬 덕코프〉의 성공은 대규모 예산과 인력이 아닌 창의적인 아이디어와 기획력이 글로벌 흥행을 이끌어낸 사례로, 한국 게임업계에도 시사하는 바가 크다. 불과 5명으로 구성된 팀 소다는 대형 FPS 못지않은 완성도의 게임을 만들어냈고, 비리비리(Bilibili)와 같은 플랫폼사의 지원 아래 전 세계 게이머를 상대로 흥행을 일구어냈다. 이는 한국에서도 인디 및 소규모 개발팀을 육성하고, 이들이 독창적인 시도를 할 수 있도록 대형 퍼블리셔가 든든한 후원자 역할을 할 필요성을 시사한다. 실제로 중국의 비리비리는 내부 인디 개발팀을 운영하며 창작의 자유를 보장해주었고, 그 결실로 〈덕코프〉 같은 히트작을 얻었다. 한국 개발사들도 이처럼 사내 벤처나 작은 프로젝트 팀을 구성하여 새로운 장르 개척을 모색해볼 수 있다.

또한 〈덕코프〉는 낮은 개발비에도 불구하고 초기 수익만 수백억 원에 달하는 결과를 가져왔는데, 이는 고예산 경쟁 일변도의 국내 시장에 새로운 기회가 될 수 있다. 대작 위주의 한국 게임 산업 구조에서 탈피해, 기민하게 트렌드에 반응하는 소하지만 강한 게임들을 다수 선보인다면 글로벌 시장에서 뜻밖의 성공을 거둘 수 있음을 보여준 것이다. 특히 스템과 같은 개방형 플랫폼을 통한 글로벌 출시와 커뮤니티 기반 마케팅은 자본력에서 열세인 팀도 충분히 승부를 볼 수 있는 무대임을 〈덕코프〉 사례가 증명했다. 한국에서도 이미 아이언메이스의 〈다크 앤 다커〉가 PvPvE 대전 크롤러로 해외에서 큰 반향을 일으킨 바 있는데, 정작 국내 퍼블리셔는 이처럼 새로운 수요층을 노린 작품에 소홀했다는 지적도 있다.

PvE 디자인 혁신과 멀티플랫폼 글로벌 진출 전략

〈덕코프〉의 흥행에서 주목해야 할 또 다른 포인트는 PvE 디자인을 통한 장르 대중화다. 기존 한국 게임사는 슈팅 장르에서 주로 e스포츠나 경쟁 중심의 PvP에 초점을 맞춰왔으나, 〈덕코프〉는 오히려 PvP를 배제하고도 큰 재미와 참여율을 이끌어냈다. 이는 한국 개발자들이 하드코어한 게임일수록 PvP가 필수라는 고정관념을 재고하고, 협력 플레이나 싱글 플레이어의 재미를 살리는 방향으로 디자인을 다양화할 필요가 있음을 나타낸다. 특히 익스트랙션 슈터처럼 어려운 장르는 〈덕코프〉처럼 구조적 긴장감을 유지하되 플레이어에게 과도한 좌절감을 주는 요소를 완화하는 전략이 유효함을 보여주었다. 앞으로는 한국 개발사들도 익스트랙션 슈터와 같은 신흥 장르에 주목하고, 하드코어와 캐주얼의 균형감을 갖춘 게임 디자인을 벤치마킹할 필요가 있다.

〈덕코프〉의 성공은 또한 중국 게이머와 글로벌 동시 공략의 중요성을 일깨워준다. 〈덕코프〉는 전체 판매의 상당수를 중국에서 올렸는데, 출시 직후 중국 유저 리뷰 비중이 64퍼센트에 달했다. 또한, 영어를 비롯한 10개 언어를 지원하고 가격도 17.99달러(26,499원)로 매우 저렴하게 출시하는 등 철저히 글로벌 지향으로 개발되었다. 이는 한국 게임사들에게도 시사하는 바가 크다. 스팀 등 글로벌 플랫폼 출시 시 중국어를 포함한 다국어 현지화와 현지 플랫폼과의 전략적 협업이 필수적임을 보여주기 때문이다. 아직까지 한국 게임들은 국내 시장 중심의 모바일 게임에 치중하는 경향이 있지만, PC와 콘솔을 아우르는 멀티플랫폼 전략은 더 이상 선택이 아닌 필수가 되어가고 있다. 실제로 넥슨이 〈아크 레이드스〉를 통해 콘솔과 PC 시장 공략에 나선 것이나, 엔씨소프트가 차기작으로 글로벌 PC 게임을 준비하는 움직임은 이러한 변화를 반영한다. 익스트랙션 슈터처럼 새롭게 부상하는 장르에서 한국 게임산업이 경쟁력을 확보하기 위해서는, 검증된 국내 개발력에 글로벌 트렌드 대응력을 결합해나가는 전략이 필수적일 것으로 전망된다.

<참고문헌>

1. Epic Games Store, "Escape From Duckov interview: The story behind the phenomenal success", 2025.11.04, <https://store.epicgames.com/en-US/news/escape-from-duckov-interview-jeff-chen-story-behind-success>
2. PC Gamer, "Finally, Arc Raiders is the extraction shooter for people with jobs, and it's all the better for it", 2025.11.08, <https://www.pcgamer.com/games/third-person-shooter/finally-arc-raiders-is-the-extraction-shooter-for-people-with-jobs-and-its-all-the-better-for-it/>
3. Niko Partners, "Escape from Duckov sells over 2 million copies", 2025.10.30, <https://substack.nikopartners.com/p/escape-from-duckov-sells-over-2-million>
4. PC Gamer, "Duck-themed extraction shooter Escape From Duckov sold 500,000 Steam copies in its first 3 days", 2025.10.20, <https://www.pcgamer.com/games/action/duck-themed-extraction-shooter-escape-from-duckov-sold-500-000-steam-copies-in-its-first-3-days/>
5. PC Gamer, "Escape From Duckov quacks past 300,000 concurrent players only 10 days after release", 2025.10.26, <https://www.pcgamer.com/games/action/escape-from-duckov-quacks-past-300-000-concurrent-players-only-10-days-after-release/>
6. Analog Stick Gaming, "Escape from Tarkov finally hits 1.0 after 8 years in Early Access", 2025.11.14, <https://www.analogstickgaming.com/news-1/2025/11/14/escape-from-tarkov-finally-hits-1-0-after-8-years-in-early-access>
7. PC Gamer, "Escape from Tarkov director says the launch week's wobbles were 'actual stress testing not only of our servers but also our mind and nerves'", 2025.11.24, <https://www.pcgamer.com/games/fps/escape-from-tarkov-director-says-the-launch-weeks-wobbles-were-actual-stress-testing-not-only-of-our-servers-but-also-our-mind-and-nerves/>
8. PC Gamer, "Dark and Darker proves extraction shooters don't have to be shooters at all", 2023.02.09, <https://www.pcgamer.com/dark-and-darker-proves-extraction-shooters-dont-have-to-be-shooters-at-all/>
9. PC Gamer, "Escape From Duckov is the latest breakout Steam hit to owe its success to China", 2025.10.24, <https://www.pcgamer.com/games/action/escape-from-duckov-is-the-latest-breakout-steam-hit-to-owe-its-success-to-china/>
10. PC Gamer, "Escape From Duckov might look like a parody, but it's a full-fledged, full-featured singleplayer bottling of extraction shooter juice", 2025.10.22, <https://www.pcgamer.com/games/third-person-shooter/escape-from-duckov-might-look-like-a-parody-but-its-a-full-fledged-full-featured-singleplayer-bottling-of-extraction-shooter-juice/>
11. Movies Games and Tech, "Review: Escape From Duckov", 2025.10.22, <https://moviesgamesandtech.com/2025/10/22/escape-from-duckov/>
12. se7en.ws, "Escape from Tarkov creator Nikita Buyanov praises Escape from Duckov's success as its developers await full EFT release", 2025.10.25, <https://se7en.ws/escape-from-tarkov-creator-nikita-buyanov-praises-escape-from-duckovs-success-as-its-developers-await-full-eft-release/?lang=en>
13. Reddit, "ARC Raiders surpassed over 700K CONCURRENT players on all platforms this past weekend", 2025.11.13, https://www.reddit.com/r/gaming/comments/1otl8ir/arc_raiders_surpassed_over_700k_concurrent/
14. SteamDB, "Steam Charts - ARC Raiders", <https://steamdb.info/app/1808500/charts/>
15. Embark Studios, "ARC Raiders", <https://arcraiders.com/>

GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



SECTION 02

글로벌 게임산업 동향



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



2025. 07 ~ 2025. 09

글로벌 게임산업 이슈



주제 선정 프로세스



기사 수집

국내외 게임산업 관련 기사
15,165건 수집



유사성 분석

키워드, 주제, 내용 기반
유사도 측정



클러스터링

유사한 기사들을 그룹화



주요 트렌드 선정

가장 큰 클러스터 6개를
주요 트렌드로 도출

클러스터링 결과



최종 주제 선정 결과

- #1 글로벌 게임산업의 AI 도입 현황과 한국 게임산업 현황은?
- #2 서브컬처 오픈월드 게임 러시, 가차 이후 수익화 전략의 새로운 실험
- #3 EWC 2025와 격투게임 이스포츠의 새로운 도약, 한국 시장의 성장 기회는?
- #4 AI 기업 인프라 경쟁 가속화, 게임 AI 에이전트 발전의 새로운 동력
- #5 AAA 게임 가격 상승 트렌드, <GTA 6> 가격 논란이 던진 화두
- #6 <헬다이버즈 2> 품질 우선 전략 분석, 라이브 서비스 게임 운용의 새로운 패러다임
- #7 글로벌 애플리케이션 독과점 규제 강화, 게임산업 수익구조 변화의 분수령

※ 데이터 수집 기간 : 2025.09.01. ~ 2025.11.03.

(기술) 글로벌 게임산업의 AI 도입 현황과 한국 게임산업 현황은?

집필: EC21R&C 김종우 선임연구원

Executive Summary

■ 글로벌 게임산업 AI 도입 가속화와 개발자 인식 악화

- ✓ GDC 2025 설문 결과, 개발자 36%가 개인적으로 생성형 AI 사용, 52%는 소속 회사에서 AI 도구 도입
- ✓ AI에 대한 긍정적 인식은 21%에서 13%로 급감, 부정적 인식은 18%에서 30%로 12%p 증가
- ✓ 개발자 51%가 AI로 인한 일자리 대체를 심각하게 우려, AI 윤리에 '매우 우려' 응답도 51%로 상승
- ✓ 주요 우려사항으로 지적재산권 침해, 에너지 비용, AI 생성 콘텐츠 품질 저하, 규제 이슈 등 제기

■ AI 도입에 따른 직군별 역할 변화와 업계 해고 증가

- ✓ 플레이테스트·밸런싱(47%), 현지화(45%), 코드 생성(44%) 등 개발 파이프라인 전반에 AI 침투
- ✓ 스쿼어엔릭스, 2027년까지 QA·디버깅 70% AI 자동화 목표 발표 등 테스트 자동화 가속
- ✓ 개발자 11%가 지난 1년간 해고 경험, 전체 41%가 해고 영향 받았다고 응답(전년 35% 대비 증가)
- ✓ 밸브, 스팀 플랫폼 AI 활용 게임 공개 의무화 정책 도입으로 투명성 확보 움직임 확산

■ 한국 게임산업 AI 활용 현황과 대응 과제

- ✓ 국내 게임산업 AI 활용률 41.7%로 콘텐츠 업종 최고치 기록, 전분기 대비 14.2%p 급등
- ✓ 크래프톤 1,000억 원 GPU 팜 구축, 엔씨소프트 자체 언어모델 VARCO 개발 등 대형사 투자 본격화
- ✓ AI 미도입 기업 66.7%가 기술 완성도 불신을 이유로 폼아 중소 스튜디오 지원 필요
- ✓ 현업 인력 재교육, 저작권 클린 데이터셋 구축, AI 윤리 가이드라인 마련 등 선제적 대응 과제 산적



1. 글로벌 게임산업의 AI 도입 현황과 개발 환경 변화

생성형 AI, 게임 개발의 ‘기본 도구’로 자리잡다

GDC 2025 설문조사에 따르면 전 세계 게임 개발자의 36%가 개인적으로 생성형 AI를 활용하고 있으며, 52%는 소속 회사에서 AI 도구를 도입했다고 응답했다. 이는 전년 대비 개인 활용률이 5%p 상승한 수치로, 생성형 AI가 더 이상 실험적 기술이 아닌 일상적 개발 도구로 자리잡았음을 보여준다. 특히 구글 클라우드(Google Cloud)와 해리스 폴(Harris Poll)이 미국·한국·북유럽 615명의 개발자를 대상으로 실시한 설문에서는 87%가 이미 AI 에이전트를 활용 중이라고 응답하여, AI 없는 게임 개발이 오히려 예외적 케이스가 되어가는 추세를 확인할 수 있다.

AI 활용 영역도 개발 파이프라인 전반으로 확대되고 있다. 구글 클라우드 설문 기준으로 플레이테스트 및 밸런싱(47%), 현지화 지원(45%), 코드 생성(44%), 동적 레벨 디자인 및 애니메이션(36%) 순으로 활용률이 높게 나타났다. 단순 반복 작업의 자동화를 넘어 콘텐츠 제작 지원, 품질 관리, 사용자 경험 최적화까지 AI의 역할이 확장되면서 생산성 향상과 창의적 시도 확대에 기여하고 있다. 아울러 응답자의 94%는 AI 도입이 장기적으로 비용 절감에 효과적이라고 평가하여, 업계 전반의 AI 투자 확대 기조가 이어질 전망이다.

<표> 글로벌 게임 개발자 AI 활용 현황 비교

구분	GDC 2025 설문 (3,000명+)	Google Cloud 설문 (615명)	주요 특징
개인 AI 활용률	36% (전년 31%)	-	전년 대비 5%p 상승
회사 AI 도입률	52%	87% (AI 에이전트)	과반수 기업 도입 완료
플레이테스트·밸런싱	-	47%	AI 활용 1순위 영역
현지화 지원	-	45%	다국어 번역 자동화
코드 생성	-	44%	반복 코드 작성 자동화
동적 레벨·애니메이션	-	36%	콘텐츠 자동 생성
비용 절감 기대	-	94%	장기 투자 효과 긍정 평가

출처: GDC 2025 State of the Game Industry, Google Cloud Games Report 2025



AI 도입 확산에도 개발자 인식은 급격히 악화

AI 활용이 확산되는 가운데 개발자들의 인식은 오히려 급격히 악화되고 있다. GDC 2025 설문에 따르면 생성형 AI가 게임산업에 긍정적 영향을 미친다고 응답한 비율은 13%로, 전년(21%) 대비 8%p 감소하며 절반 수준으로 떨어졌다. 반면 부정적 영향을 우려하는 응답은 30%로 전년(18%) 대비 12%p 급증했다. 불과 1년 전만 해도 호의적 시각이 우세했으나, 현재는 부정적 견해가 다수를 차지하며 완전히 역전된 상황이다. 특히 '혼합적 영향'을 선택한 비율도 57%에서 51%로 감소하여, 개발자들이 AI에 대해 점점 더 뚜렷한 부정적 견해를 형성해가고 있음을 보여준다.

개발자들이 제기하는 구체적 우려사항은 다양하다. 지적재산권 침해 가능성, AI 학습 데이터의 저작권 문제, 막대한 에너지 비용, AI 생성 콘텐츠의 품질 저하, 알고리즘 편향성, 그리고 각국의 규제 불확실성 등이 주요 이슈로 꼽혔다. 무엇보다 개발자의 51%가 AI로 인한 일자리 대체를 매우 심각하게 우려하고 있으며, AI 윤리에 대해 '매우 우려'한다는 응답도 51%로 전년(42%) 대비 9%p 상승했다. 이번 설문에서 개발자들에게 생성형 AI를 어디에 활용할 수 있을지 질문했을 때, 가장 많이 나온 단어는 '없음(none)'이었다. 이는 현장 개발자들이 현재 AI의 활용 가치를 낮게 보거나 도입에 회의적인 입장을 취하고 있음을 보여준다.

<표> 생성형 AI에 대한 개발자 인식 변화 추이

구분	2024년	2025년	변화	해석
긍정적 영향	21%	13%	▼ 8%p	긍정 인식 절반 수준으로 급감
부정적 영향	18%	30%	▲ 12%p	부정 인식이 다수로 역전
혼합적 영향	57%	51%	▼ 6%p	중립 감소, 견해 뚜렷해짐
AI 윤리 '매우 우려'	42%	51%	▲ 9%p	윤리적 우려 심화
일자리 대체 우려	-	51%	-	과반수가 심각하게 인식

출처: GDC 2025 State of the Game Industry (응답자 3,000명+, 오차범위 ±2%)



2. AI 도입이 게임업계에 미친 영향과 주요 쟁점

개발 직군별 AI 도입에 따른 역할 변화 본격화

AI 도입이 가속화되면서 게임 개발 각 직군의 업무 방식과 역할이 본격적으로 재편되고 있다. 기획·디자인 직군에서는 37%의 개발자가 새로운 게임플레이나 내러티브 컨셉 실험에 AI를 활용하며 창의적 파트너로 삼고 있다. 아트 분야에서는 컨셉 아트 생성이 AI 활용 1순위로 꼽히며, 국내 AI 활용 게임사 중 64%가 이미지 생성 AI를 사용해 초기 시각화 작업의 속도와 효율을 높이고 있다. 일본 게임사 대상 CESA 조사에서도 절반 이상이 비주얼 에셋 생성에 AI를 활용한다고 응답하여, 아트 직군에서의 AI 도입이 글로벌 공통 현상임을 확인할 수 있다.

프로그래밍 분야에서는 코드 보완과 자동 생성이 일상화되어, 개발자들이 반복적 코드 작성을 AI에 맡기고 핵심 로직 설계에 집중하는 방식으로 업무 패턴이 전환되고 있다. 깃허브 코파일럿(GitHub Copilot) 등 코딩 어시스턴트가 광범위하게 활용되며, AI 기반 버그 탐지와 코드 리뷰도 확산 중이다. QA·라이브 운영 직군에서도 변화가 두드러지는데, 스쿼어엔릭스는 2027년까지 QA·디버깅 업무의 70%를 AI로 자동화하겠다는 목표를 발표했다. 로그 데이터 분석, 유저 이탈 예측, 치트 탐지, AI 챗봇 고객지원 등에서 AI 활용이 빠르게 확대되고 있으며, 이는 단순 반복 업무 중심의 인력 수요 감소로 이어질 전망이다.

<표> 게임 개발 직군별 AI 활용 현황 및 역할 변화

직군	주요 AI 활용 영역	활용 현황	역할 변화 방향
기획·디자인	아이디어 발산, 게임플레이 컨셉 실험, 밸런싱 시뮬레이션	개발자 37%가 신규 컨셉 실험에 AI 활용	창의적 의사결정 보조 도구로 활용 확대
아트·비주얼	컨셉 아트 생성, 배경·UI 시안, 업스케일링, 애니메이션 보간	국내 게임사 64% 이미지 생성 AI 사용	초기 시각화 가속, 디렉팅 역할 강화
프로그래밍	코드 보완·자동 생성, 버그 탐지, 코드 리뷰	GitHub Copilot 등 코딩 어시스턴트 확산	반복 코드 자동화, 핵심 로직 집중
QA·테스트	자동화 테스트, 버그 탐지, 플레이테스트 시뮬레이션	스쿼어엔릭스: 2027년 70% 자동화 목표	반복 테스트 축소, 복잡 케이스 분석 집중
라이브 운영	유저 데이터 분석, 이탈 예측, 치트 탐지, AI 챗봇 지원	동적 난이도 조절(DDA) 등 실시간 최적화 확대	데이터 기반 의사결정 역할 중요성 증가

출처: GDC 2025, KOCCA 2025년 상반기 조사, CESA 일본 게임 AI 조사



주요 플랫폼의 AI 관련 정책 도입과 업계 대응

AI 활용 게임이 증가하면서 주요 플랫폼들이 관련 정책을 속속 도입하고 있다. 밸브(Valve)는 2024년 스팀(Steam) 플랫폼에 AI 활용 게임 공개 의무화 정책을 시행했다. 이 정책에 따르면 개발사는 게임 출시 시 AI 사용 여부를 명시해야 하며, AI가 생성한 콘텐츠가 저작권을 침해하지 않았음을 보증해야 한다. 또한 게임 스토어 페이지에 AI 활용 사실을 표시하도록 의무화하여, 소비자가 구매 전 해당 정보를 확인할 수 있도록 했다. 이는 AI 생성 콘텐츠의 투명성을 높이고 저작권 분쟁 리스크를 개발사에 전가하려는 조치로 해석된다.

반면 주요 게임사들의 AI에 대한 입장은 극명하게 갈리고 있다. 에픽게임즈(Epic Games)의 팀 스위니(Tim Sweeney) CEO는 AI에 대해 회의적 견해를 밝히면서도 “미래에는 모든 게임이 AI를 활용하게 될 것”이라며 기술 도입의 불가피성을 인정했다. 그러나 닌텐도(Nintendo)는 완전히 다른 행보를 보였다. 후루카와 순타로 사장은 2024년 주주총회에서 “닌텐도는 생성형 AI를 사용하지 않는다”고 공식 선언하며, 40년 이상 축적된 자사의 독창적 노하우를 보호하고 지적재산권 침해 리스크를 원천 차단하겠다는 의지를 표명했다. 이처럼 AI 기술 도입을 둘러싼 업계의 스펙트럼은 적극 수용부터 전면 거부까지 다양하게 분포하고 있다.

게임업계 해고 지속과 AI 도입에 따른 노동 환경 변화

GDC 2025 설문에 따르면 전체 응답자의 11%가 지난 1년간 해고를 경험했으며, 41%는 해고의 직간접적 영향을 받았다고 응답했다. 이는 전년(35%) 대비 6%p 상승한 수치로, 게임업계의 고용 불안이 심화되고 있음을 보여준다. 해고 사유로는 구조조정(22%), 매출 감소(18%), 시장 변화 적응(15%)이 주로 꼽혔으나, ‘구체적 이유 없음’이라는 응답도 19%에 달해 업계의 불확실성을 반영했다. 특히 직군별로 해고율 차이가 뚜렷하게 나타났는데, 내러티브 직군이 19%로 가장 높았고, 프로덕션·팀관리(16%), 비주얼 아트(16%)가 뒤를 이었다. 반면 게임 디자인은 9%로 상대적으로 낮은 해고율을 기록했다.

AI 도입과 노동 이슈의 연결고리도 점점 가시화되고 있다. 개발자의 58%가 향후 해고에 대해 우려를 표명했으며, ‘전혀 우려하지 않는다’는 응답은 전년 35%에서 30%로 감소했다. 아울러 1인 개발자 중 16%는 기존 회사에서 해고된 후 독립한 경우로 나타나, 해고가 인디 개발 생태계 확대의 한 요인이 되고 있음을 시사한다. 한편 2024년에는 SAG-AFTRA(미국배우노동조합)가 게임업계 대상 파업을 진행하며 AI 보상 문제를 쟁점화했다. 성우와 모션캡처 배우들이 AI 복제 사용에 대한 동의권과 보상을 요구하며 11개월간 파업했고, 2025년 협약 타결로 AI 관련 보호 조항이 신설되었다. 이는 AI 시대 창작자 권리 보호의 새로운 기준을 제시한 사례로 평가되고 있다.



<표> 직군별 해고율 비교 (2025년)

직군	해고율	특징
내러티브	19%	가장 높은 해고율
프로덕션·팀관리	16%	구조조정 영향 존재
비주얼 아트	16%	AI 대체 우려 직군
프로그래밍	12%	상대적 안정 직군
게임 디자인	9%	가장 낮은 해고율

출처: GDC 2025 State of the Game Industry (응답자 3,000명+, 오차범위 ±2%)

3. 한국 게임산업의 AI 활용 현황과 전략적 대응 방향

한국 게임산업, 콘텐츠 업종 중 AI 활용률 1위로 빠른 추격 중

한국콘텐츠진흥원(KOCCA)의 2025년 상반기 조사에 따르면, 국내 게임산업의 생성형 AI 활용률은 41.7%로 콘텐츠 업종 중 가장 높은 수치를 기록했다. 이는 전분기 대비 14.2%p 급등한 것으로, 국내 게임업계가 글로벌 AI 도입 트렌드를 빠르게 따라잡고 있음을 보여준다. 활용 단계별로는 콘텐츠 제작(71.2%)과 아이디어 기획(56.2%)에서 AI 활용이 가장 활발했으며, 이는 글로벌 조사에서 컨셉 아트 생성과 아이디어션이 주요 활용 영역으로 꼽힌 것과 일치하는 결과다.

AI 도구 유형별로는 대화형 AI(ChatGPT 등)가 94.5%로 압도적이었고, 이미지 생성 AI가 64.4%로 뒤를 이었다. 이는 기획 단계의 아이디어 정리와 초기 비주얼 시안 작업에 AI가 집중적으로 활용되고 있음을 시사한다. 다만 AI 활용 효과에 대해서는 '개인 역량 향상'과 '단순 업무 감소'가 주요 성과로 꼽힌 반면, '매출 증가'나 '비용 절감' 등 직접적 경영 성과로 이어졌다는 응답은 상대적으로 낮아, 아직 AI 도입이 본격적인 사업 성과로 연결되기까지는 시간이 필요할 것으로 분석된다.

대형사 투자 본격화와 중소 스튜디오 지원·윤리 기준 마련 과제

국내 대형 게임사들은 AI 인프라 구축에 대규모 투자를 단행하고 있다. 크래프톤(KRAFTON)은 'AI First' 전략을 선언하며 1,000억 원 규모의 GPU 팜을 구축하고 연간 300억 원 이상을 AI R&D에 투자하고 있다. 엔씨소프트(NCSOFT)는 2024년 AI 전문 자회사 NC AI를 분사하고 자체 거대언어모델 바르코(VARCO)를 개발해 게임 내 NPC 대화 생성과 번역에 적용 중이다. 넥슨 (Nexon)은 네이버(Naver)와 AI 협력 MOU를 체결하여 하이퍼클로바X 기반의 AI 기술을 게임 개발에 활용하는 방안을 모색하고 있다. 이처럼 대형사 중심으로 AI 내재화가 빠르게 진행되고 있으나, 중소 스튜디오와의 기술 격차 확대가 우려되는 상황이다.



KOCCA 조사에서 AI를 도입하지 않은 기업의 66.7%가 '기술 완성도 불신'을 이유로 꼽았고, 62.7%는 '데이터 규제 및 저작권 이슈'를 우려했다. 이는 중소 스튜디오가 AI 도입에 신중한 이유가 단순한 비용 문제를 넘어 기술적 불확실성과 법적 리스크에 대한 우려임을 보여준다. 따라서 한국 게임산업이 AI 시대에 경쟁력을 유지하기 위해서는 중소 스튜디오 대상 AI 기술 접근성 지원, 현업 인력 재교육 프로그램 확대, 저작권 클린 데이터셋 구축, 그리고 업계 차원의 AI 윤리 가이드라인 마련 등 선제적 대응이 필요하다. 글로벌 개발자들의 AI에 대한 우려가 심화되는 상황에서 투명하고 윤리적인 AI 활용 기준을 선도적으로 정립하는 것이 장기적 경쟁력 확보의 핵심 과제가 될 것이다.

<참고문헌>

1. Game Developer, "GDC 2025 State of the Game Industry: Devs weigh in on layoffs, AI, and more", 2025.01.22, <https://www.gamedeveloper.com/business/gdc-2025-state-of-the-game-industry-devs-weigh-in-on-layoffs-ai-and-more>
2. PC Gamer, "87% of game developers are already using AI agents and over a third use AI for creative elements like level design and dialogue according to a new Google survey", 2025.08.18, <https://www.pcgamer.com/software/ai/87-percent-of-game-developers-are-already-using-ai-agents-and-over-a-third-use-ai-for-creative-elements-like-level-design-and-dialogue-according-to-a-new-google-survey/>
3. PC Gamer, "Square Enix aims to have AI doing 70% of its QA work by the end of 2027, which seems like it'd be hard to achieve without laying off most of your QA workers", 2025.11.06, <https://www.pcgamer.com/gaming-industry/square-enix-aims-to-have-ai-doing-70-percent-of-its-qa-work-by-the-end-of-2027-which-seems-like-itd-be-hard-to-achieve-without-laying-off-most-of-your-qa-workers/>
4. PC Gamer, "Over half of Japanese game companies are using AI in development according to a new survey, including Level-5 and Capcom", 2025.09.27, <https://www.pcgamer.com/gaming-industry/over-half-of-japanese-game-companies-are-using-ai-in-development-according-to-a-new-survey-including-level-5-and-capcom/>
5. Codewave, "The Future of Game Creation: AI's Role in Video Game Development", 2025.11.21, <https://codewave.com/insights/impact-ai-video-game-development/>
6. Reuters, "Nearly 90% of videogame developers use AI agents, Google study shows", 2025.08.18, <https://www.reuters.com/business/nearly-90-videogame-developers-use-ai-agents-google-study-shows-2025-08-18/>
7. The Verge, "Valve opens the door to more Steam games developed with AI", 2024.01.10, <https://www.theverge.com/2024/1/10/24032678/valve-steam-generative-ai-rules-disclosure-pre-generated-live-illegal-content-copyright>
8. 한국콘텐츠진흥원, "2025년 2분기 콘텐츠산업 동향분석 실태조사", 2025.10.01, <https://www.kocca.kr/kocca/koccanews/reportview.do?nttNo=988&menuNo=204767>



(장르) 서브컬처 오픈월드 게임 러시, 가차 이후 수익화 전략의 새로운 실험

집필: EC21R&C 김종우 선임연구원

Executive Summary

■ <원신> 가차 성공 이후 서브컬처 오픈월드 시장 급성장, 대안 수익화 모델 부상

- ✓ <원신>, 2020년 출시 후 18개월 만에 모바일 매출 4.4조원 돌파, 가차 기반 수익화 모델의 글로벌 기능성 입증
- ✓ 정기 업데이트와 한정 배너를 통한 FOMO 유발, 2022년 초 글로벌 가차 게임 매출 1위 등극
- ✓ 가차의 확률형 아이템·Pay-to-Win 요소에 대한 이용자 피로감 확산, 플레이어 친화적 수익화 모델 요구 증가
- ✓ <워프레임>의 코스메틱 기반 F2P 모델이 대안으로 주목, 가차 없이도 장기 운영 가능성 입증

■ 한중 게임사의 서브컬처 오픈월드 신작 러시, 가차 제거 등 다양한 수익화 실험 전개

- ✓ 중국: <이환>(차량 라이프십), <무한대>(캐릭터 가차 폐지, 코스메틱 수익화) 등 대작 경쟁
- ✓ 한국: <던전앤파이터: 아라드>(8.5억 이용자 IP), <리밋 제로 브레이커스>(협동 보스 레이드) 등 강력한 IP 기반 진출
- ✓ <듀엣 나이트 어비스>(판 스튜디오), 캐릭터·무기 가차 및 스태미나 시스템 완전 폐지로 업계 주목
- ✓ <듀엣 나이트 어비스>, 2025년 10월 출시 전 전 세계 사전등록 150만 명 돌파, 플레이어 친화적 모델 수용성 검증 기대

■ 레드오션 경쟁 속 차별화 전략과 글로벌 동시 출시 전략의 중요성 부각

- ✓ 2025년 다수 서브컬처 신작 동시 출시로 레드오션 경쟁 본격화, 차별화된 게임플레이 특징 확보 필수
- ✓ PC·콘솔·모바일 크로스플랫폼 및 글로벌 동시 출시로 최대 이용자 확보 전략 필요
- ✓ 워프레임형 코스메틱 수익화 모델로 서구 시장 공략, '윤리적 가차 대안' 포지셔닝 기회
- ✓ 장기 콘텐츠 업데이트 로드맵과 커뮤니티 운영 역량이 지속 가능한 성공의 핵심 요소

1. <원신> 성공과 서브컬처 오픈월드 시장의 급성장

<원신>의 가차 기반 수익화 성공, 서브컬처 오픈월드 장르의 글로벌 시장 가능성 입증

2020년 출시된 호요버스(HoYoverse)의 <원신(Genshin Impact)>은 애니메이션 스타일의 오픈월드 RPG가 글로벌 시장에서 대규모 상업적 성공을 거둘 수 있음을 입증했다. <원신>은 캐릭터와 무기를 확률형 ‘배너’ 뽑기로 획득하는 가차 시스템을 핵심 수익 모델로 채택했으며, 5성 등급 아이템의 기본 확률은 0.6%에 불과하지만 일정 횟수 이상 뽑기 시 확정 획득을 보장하는 천장(Pity) 시스템을 도입해 이용자들의 지속적인 과금을 유도했다. 그 결과 <원신>은 출시 후 18개월 만에 모바일 플랫폼에서만 30억 달러(약 4.4조 원)의 매출을 돌파했으며, 평균적으로 6개월마다 약 10억 달러(약 1.5조 원)의 수익을 올리는 놀라운 성과를 기록했다.

<원신>의 성공 비결은 가차 시스템과 라이브 서비스 운영의 결합에 있었다. 호요버스는 몇 주 간격으로 새로운 캐릭터와 지역, 스토리 콘텐츠를 지속적으로 업데이트하며 이용자들의 참여를 유지했다. 특히 신규 캐릭터가 등장하는 한정 배너는 ‘놓치면 언제 다시 얻을 수 있을지 모른다’는 FOMO(Fear of Missing Out) 심리를 자극해 배너 교체 시점마다 매출이 급증하는 패턴을 만들어냈다. 이러한 전략에 힘입어 <원신>은 2022년 초 글로벌 가차 게임 매출 1위에 등극했으며, 수많은 게임 개발사들이 유사한 수익화 모델을 도입하도록 영향을 미쳤다.

<표> <원신> 수익 구조 및 핵심 성공 요인 요약

구분	내용	효과
가차 시스템	캐릭터·무기 배너 뽑기 (5성 등장 기본 확률 0.6%, 천장 시스템)	고가치 이용자(Whale) 중심 매출 창출
레진 시스템	플레이 시간 제한 스테미나 시스템 (보상 획득에 레진 소모 필요)	일일 접속 유도 및 과금 촉진
한정 배너	기간 한정 캐릭터·무기 배너 운영 (신규 캐릭터 독점 기간)	FOMO 심리 자극, 배너 교체 시 매출 급증
정기 업데이트	6주 주기 버전 업데이트 (신규 지역·스토리·캐릭터 추가)	지속적 참여 유도, 장기 운영 기반 확보
수익 성과	18개월 만에 모바일 매출 약 4.4조 원 돌파 (평균 6개월마다 약 1.5조 원)	2022년 초 글로벌 가차 게임 매출 1위

출처: Sensor Tower Store Intelligence (2022)



가차 모델에 대한 이용자 피로감 증가, 플레이어 친화적 수익화 모델 요구 확대

〈원신〉의 성공 이후 다수의 서브컬처 게임들이 유사한 가차 모델을 도입했으나, 시간이 지나면서 이용자들 사이에서 가차 시스템에 대한 피로감이 확산되기 시작했다. 가차의 확률형 특성과 Pay-to-Win(돈을 쓰면 유리해지는) 요소가 플레이 경험을 저해한다는 비판이 증가했으며, 커뮤니티에서는 과거 “플레이를 통해 콘텐츠를 해금하던 시절”에 대한 향수가 자주 언급되었다. 특히 높은 과금 없이는 원하는 캐릭터를 얻기 어려운 구조, 한정 배너로 인한 심리적 압박, 스테미나 시스템으로 인한 플레이 제한 등이 이용자 불만의 주요 원인으로 지목되었다.

이러한 상황에서 가차 없이도 성공적으로 장기 운영되는 게임들이 대안 모델로 주목받기 시작했다. 대표적인 사례가 디지털 익스트림스(Digital Extremes)의 〈워프레임(Warframe)〉이다. 2013년 출시된 〈워프레임〉은 일반적으로 서브컬처 게임은 아니지만, 무료 플레이 게임이면서도 가차 시스템 없이 코스메틱 판매와 시간 단축 아이템 판매만으로 10년 이상 성공적으로 운영되고 있다. 모든 프레임(캐릭터)과 무기는 게임플레이를 통해 획득할 수 있으며, 유료 재화로는 즉시 구매하거나 획득 시간을 단축하는 방식이다. 이러한 모델은 이용자들에게 공정하다는 인식을 심어주며 충성도 높은 커뮤니티를 형성하는 데 기여했고, 새로운 서브컬처 게임들이 참고하는 대안 수익화 모델로 부상했다.

<그림> 디지털 익스트림스의 <워프레임> 타이틀 이미지



출처: 스팀 페이지

<표> 서브컬처 게임 수익화 모델 유형별 특징 비교

수익화 모델	핵심 특징	장점	단점	대표 사례
가차 중심 (배너 기반)	캐릭터·무기 확률형 뽑기 한정 배너 운영	높은 ARPU, FOMO 기반 매출 극대화	Pay-to-Win 인식, 이용자 피로감 유발	〈원신〉, 〈타워 오브 판타지〉, 〈이환〉
코스메틱 중심 (워프레임형)	모든 콘텐츠 플레이로 해금 외형 아이템만 유료 판매	공정성 인식, 충성도 높은 커뮤니티	초기 수익화 속도 느림, 높은 그라인딩 요구	〈워프레임〉, 〈듀엣 나이트 어비스〉
코스메틱 가차 (하이브리드)	능력치 영향 없는 외형만 가차 게임플레이 진행은 무료	Pay-to-Win 회피, 가차 수익 유지	코스메틱 매력도에 수익 의존	〈블루 프로토콜〉
캐릭터 가차 폐지 (무한대형)	캐릭터는 플레이로 해금 커스터마이징 요소만 수익화	핵심 콘텐츠 접근성 확보, 서구 시장 친화적	수익 모델 검증 필요, IP 매력도 의존	〈무한대〉

출처: Esports.gg, Reddit r/gachagaming, Reddit r/BlueProtocolPC 종합

2. 한중 게임사의 서브컬처 오픈월드 신작 러시와 수익화 실험

중국 대형 게임사들의 서브컬처 오픈월드 대작 경쟁, 차별화된 특징으로 시장 공략

〈원신〉이 글로벌 시장에서 거둔 성공에 자극받아 중국의 대형 게임사들이 서브컬처 오픈월드 장르에 대규모 투자를 단행하고 있다. 가장 주목받는 타이틀 중 하나는 감마레이(Gamma-Ray)가 개발 중인 〈이환(Neverness to Everness)〉다. 〈이환〉은 초자연적 현상이 일상과 공존하는 현대 도시를 배경으로, 플레이어가 '에스퍼' 능력을 활용해 괴수들과 전투하는 액션 RPG다. 특히 〈원신〉과의 차별화 요소로 차량 시스템을 강조하고 있는데, 커스터마이징 가능한 스케이트보드, 오토바이, 자동차 등을 활용해 광활한 도시를 탐험할 수 있다. 또한 비즈니스 운영, 하우징 등 라이프 시뮬레이션 요소를 결합해 단순한 전투 중심 게임을 넘어서 생활형 콘텐츠를 제공할 예정이다. 2025년 첫 번째 클로드 베타 테스트를 진행했으며, 언리얼 엔진 5 기반의 고품질 그래픽으로 기대를 모으고 있다.

넷이즈(NetEase) 산하 네이키드레인(NakedRain) 스튜디오의 〈무한대(Infinite)〉는 수익화 모델 측면에서 가장 파격적인 실험을 시도하고 있다. 2025년 넷이즈는 〈무한대〉에서 캐릭터 가차를 완전히 폐지하고 모든 캐릭터를 게임플레이를 통해 획득할 수 있도록 하겠다고 발표했다. 대신 캐릭터 의상, 차량, 하우징 데코레이션 등 커스터마이징 요소를 통해 수익을 창출할 계획이다. 게임플레이 측면에서도 차별화를 추구하는데, 스파이더맨을 연상시키는 자유로운 이동 시스템이 특징이다. 플레이어는 그래플링 훅과 파쿠르를 활용해 고층 빌딩 사이를 자유롭게 이동할 수 있으며, 이동에 스테미나 제한이 없어 중력에서 해방된 듯한 경험을 제공한다. 게임스컴 2023에서 공개된 이후 전 세계적인 기대를 모으고 있으며, 대형 퍼블리셔의 캐릭터 가차 폐지 선언은 업계에 상당한 파장을 일으켰다.

<그림> 중국 서브컬처 오픈월드 RPG 출시 예정작들: <무한대>, <이환>, <실버팔리스>, <망월> (시계방향순)



출처: 각 타이틀 연관 페이지

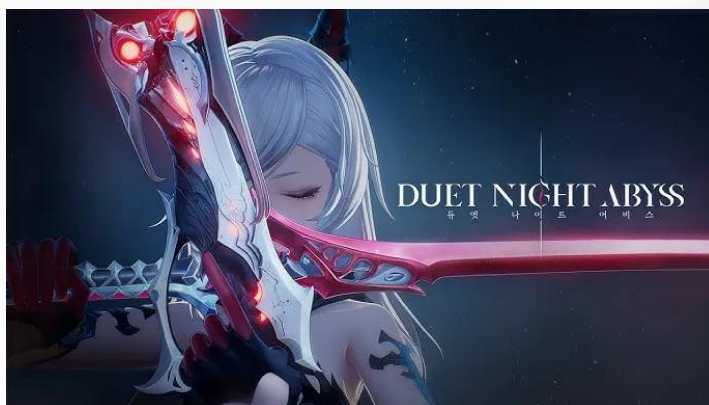


10월 말 출시한 <듀엣 나이트 어비스>, 가차와 스테미나 시스템 완전 폐지로 업계 주목

서브컬처 게임의 수익화 모델 혁신을 선도하는 타이틀로 홍콩의 히어로 엔터테인먼트(HK Hero Entertainment) 산하 판 스튜디오(Pan Studio)의 <듀엣 나이트 어비스(Duet Night Abyss)>(이하 <DNA>)가 주목받고 있다. <DNA>는 애니메이션 스타일의 액션 RPG이면서도 캐릭터와 무기 가차를 완전히 폐지하는 파격적인 결정을 내렸다. 모든 캐릭터와 장비는 게임 내 '샤드'와 재료를 수집하는 방식으로 해금할 수 있으며, 시간이 부족한 이용자는 프리미엄 재화로 즉시 구매할 수도 있다. 이는 <워프레임>의 수익화 모델과 동일한 방식으로, '플레이로 얻거나 돈으로 시간을 사거나' 선택권을 이용자에게 부여한다. 또한 많은 모바일 RPG에서 채택하는 스테미나 시스템도 제거해 이용자들이 원하는 만큼 자유롭게 플레이할 수 있도록 했다. 수익화는 캐릭터 스킨과 코스튬 등 코스메틱 아이템 판매에 집중하며, Pay-to-Win 요소가 전혀 없다고 밝혔다. 이러한 설계 덕분에 <DNA>는 커뮤니티에서 '오타쿠 워프레임(Otaku Warframe)'이라는 별칭을 얻기도 했다.

<DNA>의 가차 폐지 실험은 시장에서 긍정적인 반응을 얻고 있다. 2025년 10월 28일 정식 출시를 앞두고 전 세계 사전등록자 수가 150만 명을 돌파했으며, 이는 플레이어 친화적 수익화 모델에 대한 시장의 높은 관심을 반영한다. 물론 가차 없이 모든 콘텐츠를 해금하려면 상당한 그라인딩(반복 플레이)이 필요할 것이라는 우려도 존재한다. 그러나 많은 이용자들은 "게임플레이가 재미있고 그라인딩이 합리적이라면 코스메틱에 가까이 돈을 쓰겠다"는 반응을 보이고 있다. 업계에서는 <DNA>의 성공 여부가 서브컬처 게임 시장의 수익화 모델 방향성에 중요한 영향을 미칠 것으로 전망한 바 있다. <DNA>가 상업적으로 성공한다면, 가차 기반 배너 모델이 서브컬처 게임의 유일한 선택지가 아님을 증명하게 되어 업계 전반의 변화를 촉발할 수 있을 것으로 보인다.

<그림> 판 스튜디오의 <듀엣 나이트 어비스> 타이틀 이미지



출처: 스팀 페이지

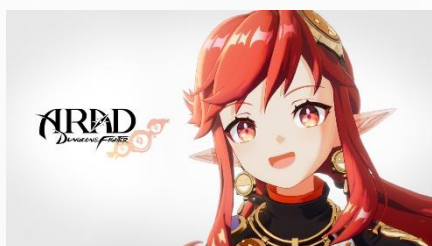


한국 대형 게임사들의 서브컬처 오픈월드 진출, 강력한 IP와 제작 역량 활용

한국의 대형 게임사들도 서브컬처 오픈월드 시장에 적극적으로 진출하고 있으며, 특히 강력한 기존 IP와 높은 제작 역량을 차별화 요소로 내세우고 있다. 넥슨(Nexon)은 자사의 대표 프랜차이즈인 <던전앤파이터(Dungeon & Fighter)>를 기반으로 <던전앤파이터: 아라드(Dungeon & Fighter: Arad)>를 개발 중이다. 원작 <던전앤파이터>는 전 세계적으로 8억 5,000만 명의 누적 이용자를 보유한 거대 IP로, <아라드>는 이 IP의 세계관과 캐릭터를 언리얼 엔진 5 기반의 3D 오픈월드로 재해석한 작품이다. 원작의 2D 횡스크롤 액션을 3D 공간에서 구현하면서도 팬들에게 친숙한 클래스와 전투 시스템을 유지한다. 더 게임 어워드(TGA) 2024에서 트레일러를 공개하며 글로벌 주목을 받았으며, 2026년 PC, 콘솔, 모바일 크로스플랫폼으로 전 세계 동시 출시를 목표로 하고 있다.

엔씨소프트(NCSOFT)는 빅게임스튜디오가 개발 중인 오리지널 IP 기반의 서브컬처 RPG <리밋 제로 브레이커스(Limit Zero Breakers)>의 글로벌 퍼블리싱을 맡게되었다고 발표했다. <리밋 제로 브레이커스>는 현대 판타지 세계를 배경으로 애니메이션 스타일의 캐릭터들이 활약하는 액션 RPG로, 협동 보스 레이드와 헌팅 액션을 핵심 게임플레이로 내세운다. 보스 몬스터를 사냥하고 획득한 소재로 장비를 제작하는 방식은 <몬스터 헌터> 시리즈를 연상시키면서도 애니메이션풍 연출과 빠른 전투 속도로 차별화를 시도한다. 엔씨소프트는 AGF 2025, 도쿄 게임쇼 등 국내외 주요 서브컬처 행사에 <리밋 제로 브레이커스>를 출전시키며 글로벌 팬덤 구축에 나섰다. 2026년 PC와 모바일 크로스플레이를 지원하는 글로벌 출시를 목표로 개발을 진행 중이다.

<그림> 한국 서브컬처 출시 예정작 및 출시작: <던전앤파이터: 아라드>, <리밋 제로 브레이커스>, <카오스 제로 나이트메어>(25년 10월 출시), <일곱 개의 대죄: Origin> (시계방향순)



출처: 각 타이틀 연관 페이지



<표> <듀엣 나이트 어비스> vs 기존 가차 게임 수익화 모델 비교

비교 항목	<듀엣 나이트 어비스> (워프레임형)	기존 가차 게임 (<원신> 등)
캐릭터 획득	게임플레이로 해금(샤드·재료 수집) 또는 프리미엄 재화로 즉시 구매	확률형 가차 뽑기(한정 배너 운영)
무기/장비 획득	게임플레이로 해금 또는 즉시 구매	별도 무기 가차 배너 운영
스테미나 시스템	없음 (무제한 플레이 가능)	있음 (레진 등으로 플레이 제한)
주요 수익원	코스메틱 판매 (스킨, 코스튬) 배틀패스 (예정)	가차 재화 판매 ('원석' 등)
Pay-to-Win 요소	없음 (시간 단축만 가능)	간접적 존재 (고성능 캐릭터·무기 가차)
이용자 반응	사전등록 150만 명 돌파 플레이어 친화적 평가	높은 매출액 달성 이용자 가차 피로감 증가
예상 과제	높은 그라인딩 요구 가능성 코스메틱 매력도 유지 필요	이용자 이탈 방지 FOMO 피로감 관리

출처: Esports.gg, Inven, Reddit r/gachagaming

3. 한국 게임산업의 시사점과 대응 방안

레드오션 경쟁 속 차별화 요소 확보와 글로벌 동시 출시 전략의 중요성

2025년을 전후로 다수의 서브컬처 오픈월드 게임이 동시에 출시되면서 시장은 본격적인 레드오션 경쟁에 돌입하고 있다. 이용자들은 제한된 시간과 비용을 여러 게임에 분배해야 하므로, 각 타이틀은 명확한 차별화 요소를 갖추지 못하면 경쟁에서 뒤처질 수밖에 없다. 성공적인 차별화를 위해서는 독자적인 게임플레이 특징이 핵심이다. <이환>의 차량 시스템과 라이프 시뮬레이션, <무한대>의 스파이더맨식 이동 시스템, <리밋 제로 브레이커스>의 협동 보스 레이드처럼 타 게임과 구분되는 고유한 경험을 제공해야 한다. 아울러 <던전앤파이터: 아라드>처럼 8억 5,000만 이용자를 보유한 강력한 IP를 활용하는 것도 초기 이용자 확보에 효과적인 전략이다.

또한 한국 게임사들은 글로벌 동시 출시와 크로스플랫폼 전략을 적극적으로 채택해야 한다. <원신>이 증명했듯이 서브컬처 게임의 팬층은 전 세계에 분포하며, PC·콘솔·모바일을 아우르는 다양한 기기에서 플레이한다. 과거처럼 한국 먼저 출시 후 해외 진출하는 방식은 글로벌 경쟁에서 뒤처지는 결과를 초래할 수 있다. <던전앤파이터: 아라드>와 <브레이커스>가 2026년 PC, 콘솔, 모바일 크로스플랫폼으로 전 세계 동시 출시를 목표로 하는 것은 이러한 시장 환경을 반영한 전략이다. 글로벌 동시 출시는 마케팅 효율성을 높이고, 전 세계 이용자 커뮤니티가 동시에 형성되어 입소문 효과를 극대화할 수 있다.



플레이어 친화적 수익화 모델로 서구 시장 공략 가능성 확대

한국 게임사들이 주목해야 할 또 다른 기회는 플레이어 친화적 수익화 모델을 통한 차별화다. <듀엣 나이트 어비스>와 넥슨의 <퍼스트 디센던트(The First Descendant)>처럼 워프레임형 수익화 모델을 채택하는 한국 게임들이 등장하고 있다. 이러한 모델은 특히 가차에 대한 거부감이 강한 서구 시장에서 '윤리적인 가차 대안'으로 포지셔닝할 수 있는 기회를 준다. 한국 게임산업이 과거 일부 타이틀에서 과금 논란을 겪은 바 있는 만큼, 플레이어 친화적 수익화 모델의 성공적인 도입은 글로벌 시장에서 한국 게임의 이미지를 개선하는 데도 기여할 수 있다. 코스메틱 판매, 배틀패스, 이용자 간 거래 시스템 등 가차 외의 수익화 방식에 대한 적극적인 실험이 필요한 시점이다.

무엇보다 장기적인 성공을 위해서는 지속적인 콘텐츠 업데이트 역량과 커뮤니티 운영 능력이 핵심일 것이다. <원신>은 6주 주기의 정기 업데이트로 이용자들의 참여를 유지하며 높은 기준을 설정했다. 신규 서브컬처 게임이 출시 후 몇 개월 내에 콘텐츠 고갈로 이용자 이탈이 발생하면 경쟁 타이틀에 이용자를 빼앗기게 된다. 따라서 출시 전부터 명확한 콘텐츠 로드맵을 수립하고, 엔드게임 레이드, 길드 시스템, PvP 모드 등 장기 참여를 유도하는 콘텐츠를 준비해야 한다. 아울러 팬 아트, 2차 창작을 장려하고 인플루언서와의 협력을 통해 활발한 커뮤니티를 구축하는 것이 라이브 서비스 서브컬처 게임의 지속 가능한 성공을 결정짓는 요소가 될 것이다.

<참고문헌>

1. Reddit, "듀엣 나이트 어비스, 10월 28일 정식 출시와 함께 가차 및 스테미나 시스템 제거", 2025.10.28, https://www.reddit.com/r/gachagaming/comments/1n0jdru/duet_night_abyss_removing_gacha_and_stamina/?tl=ko
2. Inven, "사전등록 1,500만 '듀엣 나이트 어비스', 25일 쇼케이스 진행", 2025.10.20, <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=310672>
3. esports.gg, "Duet Night Abyss ditches gacha for Warframe's monetization model", 2025.08.27, <https://esports.gg/news/mobile/duet-night-abyss-ditches-gacha-for-warframes-monetization-model/>
4. XboxEra, "Chaos Zero Nightmare | Review", 2025.12.01, <https://xboxera.com/2025/12/01/chaos-zero-nightmare-review/>
5. YouTube, "POKEMON MEETS URBAN OPEN WORLD?! This looks AMAZING!", 2024.07.16, <https://www.youtube.com/watch?v=XVrQe-Wb4e8>
6. Gematsu, "Supernatural urban open-world RPG Neverness to Everness announced for PS5, PC, iOS, and Android", 2024.07.16, <https://www.gematsu.com/2024/07/supernatural-urban-open-world-rpg-neverness-to-everness-announced-for-ps5-pc-ios-and-android>
7. Inven, "'무한데'로 바뀐 프로젝트 무겐, 사전예약 개시", 2023.08.24, <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=301396&site=ove>
8. GameSpot, "New Dungeon & Fighter Game Arad Looks A Lot Like Genshin Impact", 2024.12.12, <https://www.gamespot.com/articles/new-dungeon-fighter-game-arad-looks-a-lot-like-genshin-impact/1100-6528449/>
9. NCSoft, "엔씨소프트, 서브컬처 신작 <리밋 제로 브레이커스> 티저 사이트 오픈", 2025.08.21, https://about.ncsoft.com/news/article/lzb_update_250821
10. Chosun Biz, "엔씨소프트, 신작 '브레이커스' 日 최대 서브컬처 축제서 선보여", 2025.04.28, <https://biz.chosun.com/it-science/ict/2025/04/28/7572EDGMRBABXM6RTINJW53D3I/>



(전략) EWC 2025와 격투게임 이스포츠의 새로운 도약, 한국 시장의 성장 기회는?

집필: EC21R&C 김형석 책임연구원

Executive Summary

■ EWC 2025 개최와 격투게임 이스포츠의 도약

- ✓ 이스포츠 월드컵(EWC) 2025, 사우디아라비아 리야드에서 7월 10일~8월 24일 개최, 총상금 약 1,031억 원 이상 책정
- ✓ <스트리트파이터 6> 종목에 격투게임 역사상 최고액인 약 14.7억 원 상금 배정, 우승 상금 약 3.7억 원
- ✓ <스트리트파이터 6> 누적 판매량 440만 장 돌파, 2024 회계연도에만 109만 5천 장 판매 기록
- ✓ EVO 2024에서 총 10,240명 참가자 기록, 전년 대비 11.52% 성장하며 격투게임 이스포츠 성장세 입증

■ 격투게임의 구조적 강점과 접근성 혁신

- ✓ MOBA가 이스포츠 시장 28.7% 점유하나, 격투게임은 상금 확대와 참가자 증가로 빠른 성장세 기록
- ✓ 1:1 대결 구조로 관전 직관성 확보, 복잡한 지식 없이도 경기 이해 가능해 신규 관객 유입에 유리
- ✓ <스트리트파이터 6>, PlayStation·Xbox·PC·Nintendo Switch 2 간 60fps 크로스플레이 지원
- ✓ '모던' 컨트롤 타입 도입으로 복잡한 커맨드 입력 없이 특수기술 발동 가능, 초보자 진입장벽 완화

■ 한국 격투게임 이스포츠 생태계 구축 과제

- ✓ SOOP 슈퍼 토너먼트, 2XKO 코리아 오픈 등 국내 대회 기반 형성 중, 국제 공인대회로 인정 확대
- ✓ 캡콤 프로 투어 월드위리어에서 한국이 슈퍼 지역 지정, 5개 예선 토너먼트 개최 예정
- ✓ 한국 이스포츠 시장 2025년 약 4,419억 원에서 2034년 약 7,660억 원 성장 전망, 격투게임 분야 잠재력 큼
- ✓ 지역 리그 정례화, 아마추어 육성 아카데미, 포용적 대회 운영(장애인·학생 디비전) 등 전략 필요

1. EWC 2025 개최와 격투게임 이스포츠의 부상

이스포츠 월드컵 2025, 역대 최대 규모 상금과 함께 개최

2025년 이스포츠 월드컵(Esports World Cup, 이하 EWC)이 사우디아라비아 리야드에서 7월 10일부터 8월 24일까지 개최되었다. 이번 대회는 25개 종목에 2,000명 이상의 선수가 참가하는 역대 최대 규모의 이스포츠 축제로, 총상금은 7천만 달러(약 1,031억 원)를 넘어선다. 상금 배분을 살펴보면, 종목별 챔피언십에 3,800만 달러(약 560억 원) 이상이 배정되었고, 글로벌 예선 보상에 500만 달러(약 73.7억 원), MVP 보너스에 45만 달러(약 6.6억 원)가 책정되었다. 아울러 여러 종목을 병행하는 클럽 챔피언십에는 700만 달러(약 103억 원)가 별도로 마련되었다. 이러한 거액의 상금 규모는 이스포츠가 전통 스포츠에 버금가는 흥행력과 산업적 가치를 갖추었음을 보여주는 지표다.

EWC 2025에서 격투게임 장르를 대표하는 종목은 <스트리트파이터 6(Street Fighter 6, 이하 <SF6>)>다. <SF6> 종목은 8월 20일부터 23일까지 48명의 선수가 참가하며, 총상금 100만 달러(약 14.7억 원)가 지급된다. 대회 방식은 GSL식 그룹 스테이지, 스위스 스테이지, 싱글 엘리미네이션 플레이오프의 3단계로 구성된다. 우승 상금은 25만 달러(약 3.7억 원)이며, 2위는 13만 달러(약 1.9억 원), 3위는 7만 달러(약 1억 원)를 수령하게 된다. 이는 단일 격투게임 대회 기준으로 역사상 최고액에 해당하며, 격투게임 이스포츠가 새로운 국면에 접어들었음을 보여준다. 2024년 EWC에서는 중국의 샤오하이(Xiaohai) 선수가 우승을 차지하며 글로벌 스타로 자리매김했다.

<표> EWC 2025 <스트리트파이터 6> 대회 개요

구분	내용
대회 일정	2025년 8월 20일 ~ 23일 (4일간)
개최 장소	사우디아라비아 리야드
참가 규모	48명
총상금	100만 달러 (약 14.7억 원)
우승 상금	25만 달러 (약 3.7억 원)
2위 상금	13만 달러 (약 1.9억 원)
3위 상금	7만 달러 (약 1.0억 원)
대회 방식	GSL 그룹 스테이지 → 스위스 스테이지 → 싱글 엘리미네이션 플레이오프 (3단계 구성)
특징	단일 격투게임 대회 역사상 최고액 상금

출처: Esports World Cup 공식 뉴스, Liquipedia Fighting Games Wiki



<스트리트파이터 6> 누적 440만 장 판매, EVO 참가자 1만 명 돌파

캡콤(Capcom)의 2024 회계연도 3분기 보고서에 따르면, <SF6>는 해당 회계연도에 109만 5천 장을 판매했고, 누적 판매량은 440만 1천 장에 달했다. 이러한 실적은 격투게임 장르에서 보기 드문 기록으로, EWC 2025가 100만 달러(약 14.7억 원) 상금을 책정한 배경이 되었다. 이는 격투게임 시장에서 단일 타이틀이 달성하기 어려운 수준의 상업적 성공이며, 캡콤이 이스포츠 투자를 확대할 수 있는 기반이 되었다. <SF6>의 흥행은 게임 자체의 완성도뿐 아니라, 크로스플레이와 모던 컨트롤 등 접근성 강화 전략이 효과를 거두었음을 보여준다.

격투게임 이스포츠의 성장세는 EVO(Evolution Championship Series) 대회 참가자 수에서도 확인된다. EVO는 격투게임 커뮤니티가 주도하는 세계 최대 오프라인 토너먼트로, 2024년 미국 라스베이거스에서 열린 대회에서 총 16,252개의 브래킷 엔트리가 접수되었고, 10,240명의 개별 선수가 참가했다. 특히 <SF6> 엔트리는 5,265명으로 전체 게임 중 가장 큰 규모를 기록했다. 이 대회는 참가자 수가 2023년 대비 11.52% 증가해 격투게임 이스포츠의 성장성을 증명했다. 또한 EVO 2024에서는 약 18,000명의 관객이 방문해 오프라인 이벤트로서의 흥행력도 입증했다. 2025년 EVO 역시 라스베이거스 컨벤션 센터 서관에서 18,000명의 관중을 모았다고 보도되며, EWC 2025의 모멘텀을 준비하는 역할을 수행했다.

<그림> 캡콤의 <스트리트파이터 6> 타이틀 이미지



출처: 스팀 페이지

<표> EVO 2024 주요 현황

항목	수치	비고
개최 장소	미국 라스베이거스	라스베이거스 컨벤션 센터
총 브래킷 엔트리	16,252개	복수 종목 참가 포함
개별 참가자 수	10,240명	전년 대비 11.52% 증가
<SF6> 엔트리	5,265명	전체 게임 중 최대 규모
현장 관객 수	약 18,000명	오프라인 흥행 입증
성장률	11.52%	2023년 대비 참가자 증가

출처: Evo 공식 뉴스, The Sporting Tribune

2. 격투게임 이스포츠의 시장 현황과 구조적 특성

MOBA가 이스포츠 시장 28.7% 점유, 격투게임은 투자 규모 확대 중

시장 조사 기관 FMI(Future Market Insights)에 따르면, 2025년 세계 이스포츠 시장에서 ‘멀티플레이어 온라인 배틀 아레나(Multiplayer Online Battle Arena; 이하 MOBA)’ 장르는 28.7%의 비중을 차지하고 있다. MOBA는 <리그 오브 레전드(League of Legends)>와 <도타 2(Dota 2)> 같은 팀 기반 게임이 주도하며, 중국과 한국 등 아시아 지역에서 특히 높은 인기를 얻고 있다. 반면 격투게임의 정확한 시장 비중을 집계한 자료는 부족하지만, 지난 몇 년간 EVO와 캡콤 프로 투어 참가자 수가 크게 늘었고, 앞서 언급했듯 EWC 2025에서 높은 상금이 책정되는 등 투자 규모가 확대되고 있다. <SF6>는 2024년 440만 장 이상 판매되었고, EVO 2024에서 10,240명의 참가자를 모았다. 이러한 수치는 격투게임이 소수 장르에서 주류 이스포츠로 발전하고 있음을 보여준다.

주요 대회 상금을 비교하면, EWC 2025 <SF6> 종목의 총상금은 <리그 오브 레전드> 월드챔피언십 2025의 총상금 500만 달러(약 73.7억 원)(우승 100만 달러(약 14.7억 원))에 비해 규모가 작다. 그러나 단일 격투게임 기준으로는 역사상 최고 수준이다. 한편 <도타 2>의 인터내셔널 2025(TI14)는 총상금이 약 288만 달러(약 42.4억 원)로, 2013~2019년에 2천만 달러(약 295억 원) 이상을 모았던 것에 비해 크게 감소했다. 이는 크라우드펀딩 모델이 약화된 영향으로 분석되며, EWC의 안정적인 상금 구조가 주목받는 이유다. 라이엇게임즈(Riot Games)는 2024년 대비 <리그 오브 레전드> 월드챔피언십 상금을 두 배로 늘려 지속가능한 생태계를 목표로 하고 있어, 격투게임 역시 상금 확대를 통한 선수 수익성과 팬 관심 유지 전략이 필요하다.

<표> 주요 이스포츠 대회별 상금 비교

대회/종목	개최 기간 및 특징	총상금	우승상금	특징
EWC 2025 <스트리트파이터 6>	2025.8.20~23 48명 참가, 3단계 방식	100만 달러 (약 14.7억 원)	25만 달러 (약 3.7억 원)	격투게임 역사상 최고액, 1:1 개인 기량 부각
EWC 2025 전체	2025.7.10~8.24 25종목, 2,000명+ 선수	7,000만 달러+ (약 1,031억 원)	종목별 상이	사상 최대 규모 이스포츠 상금
<리그 오브 레전드> 월드챔피언십 2025	2025.10.14~11.9 17팀 참가	500만 달러 (약 73.7억 원)	100만 달러 (약 14.7억 원)	2024년 대비 상금 2배, 팀 기반 MOBA
<도타 2> 인터내셔널 2025	2025.9.4~14 20팀, 스위스 스테이지 + 더블 엘리미네이션	약 288만 달러 (약 42.4억 원)	약 110만 달러 (약 16.2억 원)	역대 TI 중 낮은 편, 크라우드펀딩 약화
<리그 오브 레전드> MSI 2025	2025.5.1~20 8팀, 중국 개최	200만 달러 (약 29.5억 원)	-	중간 시즌 주요 대회

출처: Esports World Cup 공식, Liquipedia League of Legends Wiki, Strafe



1:1 대결 구조로 관전 직관성 확보, 신규 관객 유입에 유리

격투게임과 MOBA의 가장 큰 차이는 선수 구성 구조에 있다. 격투게임은 단일 선수 혹은 2인 팀(2XKO)으로 구성되어 경기 흐름이 빠르고, 각 라운드가 몇 분 안에 끝나는 경우가 많다. 반면 MOBA는 5인 팀이 약 30~45분간 한 경기를 치러야 하므로 많은 변수와 긴 경기 시간이 필요하다. 전략성 측면에서도 차이가 있는데, 팀 기반 MOBA는 포지션별 역할, 오브젝트 관리, 아이템 효율성 등 다양한 전략이 요구된다. 반면 격투게임은 캐릭터 선택, 레인지 조절, 콤보와 심리전이 핵심으로, 상대의 패턴을 파악해 빠른 판단을 내려야 한다. 1:1 구조는 선수 개인의 준비와 반응 속도가 승패를 좌우하며, 스타 플레이어의 매력이 강하게 부각된다.

관객 경험 측면에서 격투게임은 뚜렷한 강점을 가진다. GINX TV의 기사에서는 “격투게임은 시작하기 쉽고 관전하기 쉽다. 화면에 일어나는 모든 일이 별다른 설명 없이 이해되며, 싸우는 두 캐릭터만 존재하므로 관중이 다음에 무엇이 일어날지 직관적으로 알 수 있다”고 평가했다. 이처럼 1:1 구조는 MOBA처럼 복잡한 전략을 알지 못해도 즐길 수 있어 신규 관객을 끌어들이는 장점이 있다. 반면 MOBA 관객은 맵, 챔피언, 스킬 등 복잡한 지식이 필요하며, 방송 제작 측은 해설과 그래픽으로 정보를 전달해야 하는 부담이 있다. 격투게임의 직관적 관전성은 방송 친화적이라는 점을 뒷받침하며, 이는 이스포츠 대중화에 기여할 수 있는 분명한 요소이다.

<그림> 10월에 앞서 해보기를 공개한 라이엇 게임즈의 대전 격투 게임 <2KXO> 타이틀 이미지



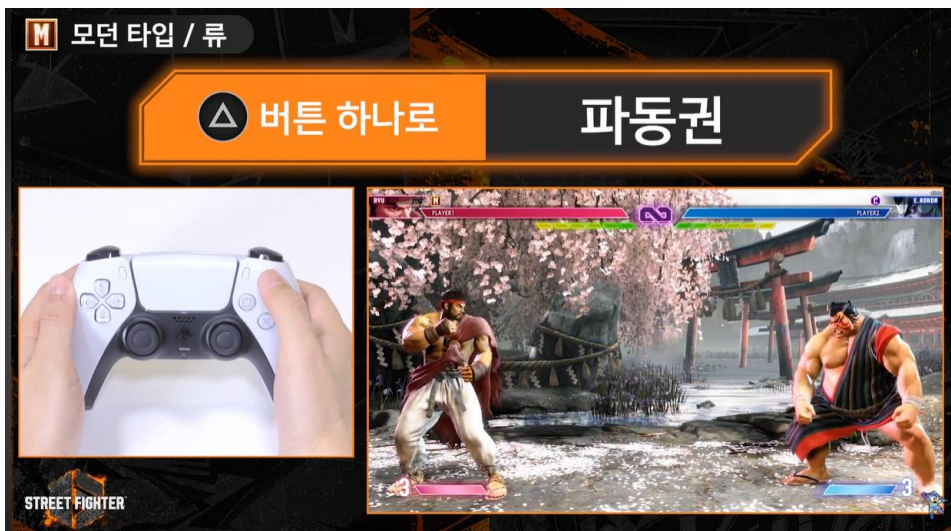
출처: Riot Games

크로스플레이와 모던 컨트롤로 초보자 진입장벽 대폭 완화

〈SF6〉의 성공 요인 중 하나는 접근성 강화 전략이다. 캡콤은 〈SF6〉를 모든 플랫폼에서 60fps 크로스플레이를 지원한다고 강조하며, 플레이어가 PlayStation, Xbox, PC, Nintendo Switch 2 간에 자유롭게 경쟁할 수 있다고 소개했다. Fandom과 TechRadar에서도 〈SF6〉가 PS5, PS4, Xbox Series X|S, PC 간의 크로스플레이를 제공하며, 랭크·캐주얼 매치에서 자동으로 상대를 찾을 수 있는 점에 대해 언급하고 있다. 이러한 크로스플랫폼 지원은 플레이어 풀을 확대하고, 매칭 대기 시간을 단축하는 효과가 있다. MOBA는 보통 PC 플랫폼에 제한되고 키보드·마우스를 요구해 진입장벽이 높은 반면, 격투게임은 콘솔과 PC, 아케이드 스틱 등 다양한 입력 장치를 지원해 접근성이 높다.

조작 방식에서도 혁신이 이루어졌다. 〈SF6〉에서 신규로 도입된 '모던 컨트롤' 타입이 방향키와 버튼만으로 특수기술을 발동하도록 설계되어 초보자에게 진입장벽을 낮췄다고 평가되고 있다. 파동권과 같은 기술이 단 한 개의 버튼으로 실행되며, 던지기나 신규로 추가된 '드라이브' 시스템도 간단해진다. 캡콤 역시 공식 페이지에서 “복잡한 커맨드를 외울 필요 없는 모던 타입”과 “특수기술을 한 버튼으로”라는 설명을 강조한다. Engadget은 모던 컨트롤이 버튼 연타를 효과적인 플레이로 만들어 주고, 전통적 커맨드 입력에 익숙하지 않은 플레이어도 경쟁할 수 있게 되었다고 평가했다. 이러한 간소화는 초보자와 관객 모두 이해하기 쉽게 하여 참여도를 높이고 이스포츠 대중화에 기여하고 있다.

<그림> <스트리트파이터 6> 모던 컨트롤 시스템



출처: 캡콤아시아 유튜브



3. 한국 격투게임 이스포츠의 현황과 활성화 전략

SOOP 슈퍼 토너먼트, 캡콤 프로 투어 등 국내 대회 기반 형성 중

한국 격투게임 이스포츠는 최근 본격적인 대회 기반을 형성하고 있다. 2025년 11월 1~2일 잠실 DN 콜로세움에서 열린 SOOP 슈퍼 토너먼트는 국내외 대표 격투게임 타이틀을 한자리에 모은 대회로, <철권 8(Tekken 8)>, <길티기어 - 스트라이브-(Guilty Gear -Strive-)>, <그랑블루 판타지 버서스: 라이징(Granblue Fantasy Versus: Rising)>, <언더 나이트 인버스 II(UNDER NIGHT IN-BIRTH II)>, 라이엇의 신작 <2XKO> 등 5개 종목을 개최했다. 반다이남코의 철권 월드 투어 2025는 본 대회를 마스터 등급으로 지정해 상위권 선수에게 월드투어 파이널 포인트를 부여했고, Arc World Tour 2025-2026에서도 플래티넘·골드 등급을 부여하여 국제 공인대회로 인정했다.

캡콤 프로 투어의 월드워리어 프로그램은 2025년 6월부터 11월까지 24개 지역에서 열리는 <SF6> 지역 리그로, 각 지역 상위 8명의 선수들이 지역 결선에 진출하고 최종 우승자는 캡콤 컵 출전권을 얻는다. 한국은 슈퍼 지역 중 하나로 지정되어 5개의 예선 토너먼트가 개최되며, 성적이 좋은 선수에게 점수와 결선 포인트가 주어진다. 또한 SOOP은 2025년 12월 6일 젠지 GGX에서 2XKO 코리아 오픈을 개최했다. 32강 오픈 토너먼트이며 더블 엘리미네이션 방식으로 진행되고, 우승자는 2026년 1월 미국 시카고에서 열리는 '프로스티 파우스팅스(Frosty Faustings)' 초청권을 얻는다. 이는 신작 격투게임을 국내에서 홍보하고 커뮤니티를 확장하는 계기가 될 것으로 기대된다.

지역 리그 정제화와 인프라 확충을 통한 생태계 구축 필요

딜로이트 코리아(Deloitte Korea)가 발표한 자료에 따르면, 한국의 이스포츠 시장은 2025년 3억 달러(약 4,419억 원)에서 2034년 5억 2천만 달러(약 7,660억 원)로 성장할 것으로 전망된다. 한국은 이스포츠 시장의 급성장을 지원하기 위해 게임·이스포츠 서울 2025(GES 2025)와 같은 축제를 통해 아마추어와 프로팀의 교류, 팬 참여 프로그램, 포괄적 인프라를 제공하고 있다. GES 2025의 '서울컵'은 장애인 선수 및 학생들을 위한 디비전을 포함하며, 이러한 포용성 또한 신규 인재와 다양한 관객층을 유입하는 데 중요한 요소다. Straits Research는 대한민국을 트레이너, 게임 시설, 분석가까지 갖춘 표준화된 이스포츠 인프라 강국으로 설명하고 있다.

그러나 격투게임 분야에서는 아직 성장 여지가 크다. SOOP 슈퍼 토너먼트와 2XKO 코리아 오픈과 같은 신생 대회를 발판으로 지역 리그를 정제화하고, 아카데미와 미디어 허브를 구축하며, 포용적 대회 운영과 국제 협력을 강화한다면 한국 격투게임 이스포츠는 더 큰 시장과 글로벌 팬층을 확보할 수 있다. 이러한 전략이 성공한다면, 격투게임은 MOBA와 함께 이스포츠 산업을 이끄는 양대 축으로 성장할 수 있을 것으로 전망된다.



<참고문헌>

1. Esports World Cup, "EWC 2025 kicks off in Riyadh with \$70 million prize pool, international superstars and global broadcast", 2025.07.01, <https://www.esportsworldcup.com/en/news/ewc-2025-kicks-off-in-riyadh-with-70-million-prize-pool-international-superstars-and-global-broadcast>
2. Liquipedia, "Street Fighter 6 – Esports World Cup 2025", Accessed 2025.12.03, https://liquipedia.net/fighters/Esports_World_Cup/2025/SF6
3. Capcom, "Q3 FY2024 Financial Results Presentation", 2025.01.29, https://www.capcom.co.jp/ir/english/data/pdf/explanation/2024/3rd/explanation_2024_3rd_01.pdf
4. Market Reports World, "Fighting Games Market Size & Industry Report, 2033", 2025.11.10, <https://www.marketreportsworld.com/market-reports/fighting-games-market-14715328>
5. Evo, "Evo 2024 Competitors: By the Numbers", 2024.07.12, <https://evo.gg/news/evo-2024-competitors-by-the-numbers>
6. The Sporting Tribune, "EVO-lution: How EVO is Adapting to Explosive Growth and International Demand", 2025.06.11, <https://www.thesportingtribune.com/2025/06/11/how-evo-is-adapting-to-explosive-growth-and-international-demand>
7. Capcom, "Street Fighter 6 Years 1-2 Fighters Edition", 2025.06.05, https://www.streetfighter.com/6/contents/y12-fe_nsw2/en-us/
8. TechRadar, "Street Fighter 6 crossplay: can you play with other platforms?", 2023.06.01, <https://www.techradar.com/how-to/street-fighter-6-crossplay>
9. Engadget, "Street Fighter 6's modern controls made me OK at Street Fighter", 2022.06.13, <https://www.engadget.com/street-fighter-6-modern-control-hands-on-sf6-182047557.html>
10. GINX TV, "How will Riot's fighting game Project L impact the FGC?", 2023.08.08, <https://www.ginx.tv/en/fgc/how-will-riots-fighting-game-project-l-impact-the-fgc>
11. Strafe, "Worlds 2025 Prize Pool Doubled to \$5 Million USD", 2025.09.15, <https://www.strafe.com/news/read/worlds-2025-prize-pool-set-at-5-million-dollars/>
12. Future Market Insights, "eSports Market Trends & Innovations 2025-2035", 2025.10.01, <https://www.futuremarketinsights.com/reports/esports-market>
13. Daum News, "'철권'부터 '2XKO'까지 인기 격투게임 한 자리에...'2025 SOOP 슈퍼 토너먼트' 개최", 2025.11.20, <https://v.daum.net/v/foclUr8BM7>
14. Xports News, "'SOOP, 격투게임 대회 '2XKO KOREA OPEN' 6일 개최...다양한 이벤트 진행", 2025.12.01, <https://www.xportsnews.com/article/2084540>
15. IT Donga, "'게임·e스포츠 산업과 문화의 미래를 설계하다' GES 2025", 2025.11.15, <https://it.donga.com/107595/>
16. Straits Research, "Esports Market Trends, Growth Analysis, and Forecast 2033", 2025.02.10, <https://straitsresearch.com/report/esports-market>



(기술) AI 기업 인프라 경쟁 가속화, 게임 AI 에이전트 발전의 새로운 동력

집필: EC21R&C 김형석 책임연구원

Executive Summary

■ AI 인프라 경쟁 가속화와 대규모 공급 계약 체결

- ✓ GPT-4, Claude 3, Gemini 등 수천억 파라미터 모델 등장으로 전례 없는 컴퓨팅 자원 수요 발생
- ✓ Nvidia-OpenAI 10GW(최대 약 147.3조 원), Broadcom-OpenAI 맞춤형 ASIC 10GW 등 대규모 계약 체결
- ✓ AMD-OpenAI 6GW 공급 및 약 10% 지분 워런트 발행, 멀티 벤더 전략을 통한 공급망 다각화 추진
- ✓ HBM 메모리 공급망 제약(SK하이닉스·Samsung·Micron)과 에너지 인프라 확보가 핵심 과제로 부상

■ 게임 AI 에이전트 기술 발전과 AI 칩 시장 경쟁 심화

- ✓ Nvidia ACE 플랫폼 공개, 2025년 CES에서 〈배틀그라운드〉, 〈인조이〉 등 AI NPC 데모 선보여
- ✓ Inworld AI, Convai, Charisma.ai 등 AI NPC 플랫폼 경쟁 구도 형성, Ubisoft NEO NPC 프로젝트 진행
- ✓ Nvidia 시장 점유율 65% 이상 독주 속 AMD MI300X 30만 개 이상 판매, 가격 경쟁력으로 추격
- ✓ Google Ironwood TPU 슈퍼포드 42.5 엑사플롭스 성능 제공, Anthropic Claude 모델 훈련에 활용

■ 한국 게임산업의 시사점과 대응 방안

- ✓ 대형 게임사의 AI 칩 공급망 다변화 전략 검토, 클라우드 기반 AI 서비스 활용 방안 모색 필요
- ✓ 중소 게임 개발사는 Inworld AI, Convai 등 서비스형 플랫폼 활용으로 초기 도입 비용 절감 가능
- ✓ AI NPC의 개인정보 수집, 편향된 발언, 어린이·청소년 영향 등 윤리적 문제 대응 가이드라인 수립 필요
- ✓ 2026~2027년 AAA 게임 AI NPC 본격 도입 전망, 선제적 기술·인력 확보와 가드레일 시스템 구축 권고



1. AI 인프라 경쟁의 배경과 주요 공급 계약

대형 AI 모델 개발 경쟁으로 수십 기가와트 규모 인프라 확보 경쟁 본격화

대형언어모델(LLM)과 멀티모달 모델의 급격한 발전은 전례 없는 규모의 컴퓨팅 자원을 요구하고 있다. GPT-5, Claude 4.5, Gemini 3 등 수천억 개의 파라미터를 사용하는 모델이 등장하면서, 연구기관과 기업은 막대한 인프라 투자 없이는 경쟁에서 뒤처질 수밖에 없는 상황에 직면했다. 이에 따라 OpenAI, Anthropic, Google, Meta 등 AI 기업들은 안정적인 연산 자원 확보를 위해 장기 공급 계약을 경쟁적으로 체결하고 있다. 이러한 AI 인프라 경쟁은 단순히 GPU를 구매하는 수준을 넘어 지분 참여, 맞춤형 칩 설계, 전력 인프라 확보 등 전략적 요소를 포함하는 복합적인 경주로 확대되었다.

2025년 9월, OpenAI와 Nvidia는 최소 10GW 규모의 AI 인프라 공급 계약에 합의했다. Nvidia는 OpenAI에 비의결권 주식을 취득하고 최대 1,000억 달러(약 147.3조 원)를 투자할 계획이며, 공급은 2026년 하반기부터 Vera Rubin 플랫폼을 기반으로 시작된다. 아울러 2025년 10월에는 Broadcom과 OpenAI가 10GW 규모의 맞춤형 AI 가속기(ASIC) 개발 계약을 발표했다. 양사는 2026년부터 랙 단위로 배치를 시작해 2029년까지 10GW를 완성할 계획이다. Broadcom의 ASIC은 OpenAI 모델에 특화된 설계로 메모리 아키텍처와 연산 유닛을 모델 패턴에 맞게 최적화할 수 있어 계산 비용을 크게 절감할 것으로 기대된다.

<표> 주요 AI 기업의 인프라 공급 계약 현황

계약 당사자	계약 규모	주요 내용	배치 시기	전략적 특징
Nvidia-OpenAI	10GW (최대 1,000억 달러 (약 147.3조 원))	Vera Rubin 플랫폼 기반 GPU 시스템 공급	2026년 하반기~	비의결권 주식 취득, CUDA 생태계 활용
Broadcom-OpenAI	10GW	맞춤형 ASIC 공동 개발, 이더넷 스위치 연결	2026년~ 2029년	모델 특화 설계, 비용 효율 극대화
AMD-OpenAI	6GW (수십억 달러 추정 (1.5조~14.6조원))	MI450 GPU 기반 시스템 공급	2026년 하반기~	약 10% 지분 워런트, 공급망 다각화
Google-Anthropic	비공개	Ironwood TPU 기반 Claude 모델 훈련	2024년~ 진행 중	Google Cloud 전용, XLA 컴파일러 기반

출처: OpenAI, Reuters, Broadcom IR, AMD IR, Google Cloud Blog



AMD-OpenAI 6GW 공급 계약 및 지분 제휴, 공급망 다각화 전략 가속화

2025년 10월 6일, AMD와 OpenAI는 6기가와트 규모의 공급 계약을 체결했다. AMD는 Instinct MI450 GPU 기반 시스템을 제공하고, OpenAI는 AMD 지분 1억 6,000만 주(약 10%)를 0.01달러(15원)에 매입할 수 있는 워런트를 확보했다. MI450 기반 1GW는 2026년 하반기부터 배치될 예정이며, 계약 규모는 수십억 달러(약 1.5조~14.6조 원)로 추정된다. MI450는 432GB HBM4 메모리와 19.6TB/s 대역폭을 제공하며, FP4 40PFLOPS 성능을 갖추고 있다. 이는 Nvidia H200(141GB)보다 월등히 큰 메모리 용량으로, LLM 추론에서 높은 효율을 제공할 것으로 기대된다. Oracle은 2026년 하반기 5만 개 MI450를 배치해 AI 슈퍼클러스터를 구축할 계획이다.

AI 기업들이 멀티 벤더 전략을 채택하는 배경에는 Nvidia의 독점적 지위 견제와 가격 협상력 확보라는 목적이 있다. Nvidia는 2023년 기준 데이터센터 AI 칩 시장에서 65% 이상의 점유율을 차지하고 있으며, 일부 분석에서는 2024년 92%에 달한다고 추정한다. 또한 HBM 메모리 공급망이 SK하이닉스, Samsung, Micron 등 제한된 제조사에 의존하고 있어 공급 병목 현상이 발생할 수 있다. 아울러 6GW 규모의 계약은 원자력 발전소 수준의 전력을 요구하므로, 데이터센터 냉각과 전력효율 향상이 필수적이다. 이에 따라 인프라 계약에는 장기 메모리 공급 계약과 전력 구매 협약(PPA)이 포함되는 경우가 많다.

<표> 주요 AI 칩 제품 사양 비교

제품명	제조사	메모리 용량	메모리 대역폭	AI 성능	특징
H200	Nvidia	141GB HBM3e	4.8TB/s	H100 대비 약 2배 추론	CUDA 생태계, NVLink 확장
B200 (Blackwell)	Nvidia	192GB HBM3e	8TB/s	20 PFLOPS FP8 40 PFLOPS FP4	208억 트랜지스터, H100 대비 5배
MI450	AMD	432GB HBM4	19.6TB/s	20 PFLOPS FP8 40 PFLOPS FP4	ROCm 오픈소스, Helios 랙 아키텍처
MI300X	AMD	192GB HBM3	5.3TB/s	-	30만 개 이상 판매, 가성비 강조
Ironwood TPU	Google	192GB HBM3E	7.37TB/s	4,614 TFLOPS FP8	슈퍼포드 9,216칩 42.5 엑사플롭스
Gaudi 3	Intel	128GB HBM	3.7TB/s	H100 대비 70% 가격효율	800Gb Ethernet, 가격 경쟁력

출처: Nvidia, WCCFTech, HotHardware, Tom's Hardware, Google Cloud Blog, Intel Newsroom

2. 게임 AI 에이전트 기술의 발전과 적용 사례

Nvidia ACE 플랫폼 공개로 게임 AI NPC 기술의 본격적 발전 시작

게임업계는 AI NPC(Non-Playable Character)에 생성형 AI를 적용해 플레이어와 자연스러운 상호작용을 구현하려는 시도를 본격화하고 있다. 2023년 Nvidia가 발표한 ACE(Avatar Cloud Engine)는 게임 속 NPC가 플레이어와 실시간으로 대화하고 감정 표현을 할 수 있도록 지원하는 플랫폼이다. ACE는 세 가지 핵심 모듈로 구성된다. NeMo는 언어 모델 커스터마이징을 지원해 게임 개발사가 NPC 대사를 학습시킬 수 있고, Riva는 음성 인식과 합성을 수행하며, Audio2Face는 음성 입력을 얼굴 애니메이션으로 변환한다. 해당 모듈들은 GPU와 분산 서버에서 실행되어 지연을 최소화하며, 개발자는 ACE for Games SDK를 통해 직접 서버를 구축하거나 GeForce Now를 활용할 수 있다.

2025년 CES에서 Nvidia는 <배틀그라운드(PUBG: Battlegrounds)>, <나라가: 블레이드포인트(Naraka: Bladepoint)>, <인조이(inZOI)> 등 다양한 게임에 ACE를 도입한다고 발표했다. 해당 데모에서 AI NPC는 게임 슬랭을 이해하고 플레이어와 협력하여 전투, 운전, 탐험을 수행하는 모습을 보여주었다. 특히 AI 동료는 플레이어의 전략에 따라 행동을 조정하고, 플레이어의 발화를 자연스럽게 이해할 수 있었다. 아울러 Nvidia는 Conva와 협력해 100ms 이하의 지연으로 대화를 생성하는 데 성공했다. 그러나 ACE는 하드웨어 요구 스펙이 높고 가격이 비싸며, 대규모 게임에서는 여전히 수백 대의 H100/H200 GPU가 필요할 것으로 예상된다.

<표> Nvidia ACE 플랫폼 구성 모듈 및 기능

모듈명	주요 기능	역할	기술적 특징	적용 효과
NeMo	언어 모델 커스터마이징	NPC 대사 생성 및 학습 지원	게임 세계관 반영 캐릭터별 개성 부여	맥락 기반 자연스러운 대화
Riva	음성 인식·합성	플레이어 음성 인식 NPC 음성 출력	실시간 음성 변환 다국어 지원	음성 기반 상호작용 구현
Audio2Face	얼굴 애니메이션 생성	음성 입력을 얼굴 표정으로 변환	음성-표정 동기화 감정 표현 연동	시각적 몰입감 증대

출처: Hitmarker, 80.lv



Inworld AI, Convai, Charisma.ai 등 AI NPC 플랫폼 경쟁 구도 형성

Nvidia ACE 외에도 다양한 스타트업과 플랫폼이 게임 AI NPC 개발 도구를 제공하며 경쟁 구도를 형성하고 있다. Inworld AI는 게임 개발자가 캐릭터의 성격, 목표, 배경을 기술하면 NPC의 인지 모델을 생성하는 플랫폼이다. NPC는 기억과 감정 맵을 통해 이전 대화를 기억하고 트리거에 따라 감정이 변화한다. Unity, Unreal, Niantic 8th Wall 등 주요 게임·AR 엔진과 공식 연동되어 있으며, AI 모델의 응답을 검열하는 '4th Wall' 안전층을 제공해 부적절한 발언을 차단한다. 다만 엔터프라이즈 요금제를 적용해 중소 개발사에게는 비용 장벽이 있다. Convai는 Nvidia ACE와 협력하여 100ms 이하의 저지연 대화를 제공하며, GDC 2024에서 공개된 〈Covert Protocol〉 데모에서 NPC가 고유의 목표와 행동 패턴을 갖고 스토리가 분기되는 경험을 보여주었다.

Ubisoft는 2024년 NEO NPC 프로젝트를 통해 AI NPC의 가능성과 한계를 실험했다. 연구팀은 Nvidia Audio2Face와 Inworld AI를 결합해 NPC가 플레이어와 자연스러운 대화를 할 수 있게 했으며, 작가들은 캐릭터의 역사와 성격을 정의하고 AI 모델이 그 가이드라인 내에서 자율적으로 대사를 생성하도록 프롬프트를 설계했다. 해당 프로젝트는 인간 창의성과 AI 자동화의 균형을 강조하며, AI가 예측할 수 없는 발언을 하지 않도록 가드레일을 적용하고 작가가 모델의 톤과 응답을 직접 조정했다. 또한 윤리적·문화적 고려를 포함한 검열 시스템을 통해 AI NPC가 플레이어 경험을 해치지 않도록 관리했다. 이러한 사례는 AAA 게임업체가 AI NPC 도입을 진지하게 검토하고 있음을 보여준다.

<표> 주요 AI NPC 플랫폼 비교

플랫폼	핵심 기능	장점	단점	적용 사례
Inworld AI	캐릭터 '뇌' 생성, 기억·감정 맵	Unity/Unreal 연동, 4th Wall 안전층	엔터프라이즈 요금, 높은 비용	VR 게임, 소셜 플랫폼, Ubisoft 연구 프로젝트
Convai	저지연 대화(100ms 이하), 모듈형 AI	Nvidia ACE 통합, 웹 대시보드 제공	GPU 클러스터 필요, 서버 운영 지식 요구	GDC 2024 〈Covert Protocol〉 데모
Charisma.ai	스토리 기반, 감정 곡선 설계	시각적 시나리오 설계, 관계 시스템	게임보다 영화·교육 콘텐츠에 특화	인터랙티브 스토리텔링, 교육용 콘텐츠

출처: eesel AI, Naavik, Tripo3D



Nvidia 독주 체제 속 AMD·Google TPU의 추격 가속화

Nvidia는 AI 데이터센터 시장에서 절대적인 우위를 점하고 있다. TechInsights 자료에 따르면 2023년 기준 Nvidia의 시장 점유율은 65% 이상이며, 일부 분석에서는 2024년 92%에 달한다고 추정한다. Nvidia의 성공 요인은 CUDA 소프트웨어 생태계와 NVLink 기반 확장성이다. 반면 AMD는 MI300X를 통해 Meta, Microsoft, Oracle 등에 30만 개 이상을 판매하며 가격 대비 성능을 강조하고 있다. Google도 자체 TPU로 AI 가속기 시장에서 경쟁하고 있다. 2025년 4월 발표된 Ironwood TPU는 4,614 TFLOPS FP8 성능과 192GB HBM3E 메모리, 7.37TB/s 대역폭을 제공한다. 특히 9,216개 칩으로 구성된 슈퍼포드는 42.5 엑사플롭스의 연산력과 1.77PB 메모리를 제공하며, 이는 Nvidia NVL72 슈퍼클러스터(0.36 엑사플롭스)와 비교해 약 118배에 달하는 규모다.

Anthropic은 2024년 이후 Google Cloud와 협력하여 TPU를 기반으로 Claude 모델을 훈련하고 있다. Ironwood TPU는 이전 세대인 Trillium 대비 10배 성능과 4배 에너지 효율 개선을 이뤘다. 다만 TPU는 XLA 컴파일러 기반 소프트웨어 스택에 의존해 CUDA 생태계와 상호운용성이 부족하고, Google Cloud 전용 서비스로 제공되어 접근성이 제한적이다. 이 때문에 개발자들이 기존 코드와 훈련 파이프라인을 크게 수정해야 하는 부담이 있어 광범위한 산업 채택에는 시간이 필요하다. 게임에서 실시간 AI NPC를 구현하려면 대규모 GPU/TPU 클러스터가 필수적이다. 전문가들은 2026~2027년경 AAA 게임에서 AI NPC가 본격 도입될 것으로 전망하며, 초기에는 제한된 수의 NPC로 시작해 인프라 확장에 따라 모든 NPC가 AI를 갖춘 게임이 등장할 것으로 예상하고 있다.

3. 한국 게임산업의 AI 인프라 및 AI NPC 대응 방안

글로벌 AI 인프라 경쟁 가속화에 따른 한국 게임산업의 대응

글로벌 AI 기업들이 수십 기가와트 규모의 인프라 공급 계약을 체결하고 멀티 벤더 전략을 채택하는 가운데, 한국 게임산업도 이러한 변화에 선제적으로 대응할 필요가 있다. 대형 게임사의 경우 특정 클라우드 제공업체나 AI NPC 플랫폼에 종속되지 않도록 선택지를 다변화하는 전략이 필요하다. AWS, Google Cloud, Microsoft Azure 등 다양한 클라우드 AI 서비스를 비교 검토하고, Nvidia ACE 외에도 Inworld AI, Convai 등 복수의 AI NPC 플랫폼을 테스트함으로써 비용 협상력을 확보하고 기술 종속 리스크를 분산할 수 있다. 자체 GPU 클러스터를 구축하기보다는 클라우드 기반 AI 서비스를 활용하는 방안이 초기 투자 부담을 줄이는 데 효과적이며, 필요에 따라 유연하게 연산 자원을 확장하거나 축소할 수 있다.



중소 게임 개발사의 경우 Inworld AI, Convai 등 서비스형 AI NPC 플랫폼을 활용함으로써 초기 도입 비용을 절감할 수 있다. 이러한 플랫폼은 자체 GPU 클러스터 구축 없이도 AI NPC 기능을 게임에 통합할 수 있게 해주며, Unity나 Unreal 엔진과의 연동을 지원해 개발 편의성을 높인다. 다만 대규모 사용자 수를 처리하거나 긴 대화 세션이 필요한 경우 비용이 급증할 수 있으므로, 초기에는 제한된 범위에서 AI NPC를 도입하고 성공 사례를 바탕으로 점진적으로 확대하는 전략이 바람직하다. 게임 플랫폼 운영사는 여러 클라우드 서비스와 AI NPC 플랫폼을 혼합해 비용-성능 최적화와 서비스 안정성 확보에 나설 필요가 있다.

AI NPC 기술 도입을 위한 윤리적 가이드라인 수립과 단계적 접근

AI NPC 도입 과정에서는 기술적 과제뿐 아니라 윤리적 문제에 대한 대응도 중요하다. AI NPC가 플레이어와 대화를 나누면서 개인정보를 수집하거나 편향된 발언을 할 위험이 있으며, 특히 어린이와 청소년에게 미칠 영향을 신중하게 고려해야 한다. Ubisoft의 NEO NPC 프로젝트처럼 가이드라인 시스템을 구축하고 인간 작가와 AI 간 협업 모델을 도입하는 것이 바람직하다. 작가가 캐릭터의 역사와 성격을 정의하고 AI가 그 가이드라인 내에서 대사를 생성하도록 설계함으로써 예측 불가능한 발언을 방지할 수 있다. 게임산업 협단체 차원에서 AI NPC 윤리 가이드라인을 수립하고, 콘텐츠 검열 시스템과 데이터 보호 정책을 마련하는 것이 필요하다.

앞서 언급했듯, 전문가들은 2026~2027년경 AAA 게임에서 AI NPC가 본격적으로 도입될 것으로 전망하고 있다. 한국 게임산업은 이 시점에 대비해 선제적으로 기술과 인력을 확보해야 한다. AI NPC 기술은 플레이어 경험을 혁신하고 새로운 게임 장르를 창출할 잠재력을 지니고 있다. 비선형적 스토리텔링, 개인화된 게임 경험, AI 동료 기반 샌드박스 게임 등 새로운 형태의 콘텐츠가 가능해진다. 장기적으로는 AI 동료 구독 서비스나 NPC 커스터마이징 유료 서비스 등 새로운 비즈니스 모델도 등장할 수 있다. AI 인프라 경쟁이 게임산업의 판도를 어떻게 바꿀지 지속적으로 모니터링하고 대응 전략을 수립하는 것이 중요해질 전망이다.



<참고문헌>

1. OpenAI, "OpenAI and NVIDIA announce strategic partnership to deploy 10 gigawatts of NVIDIA systems", 2025.09.22, <https://openai.com/index/openai-nvidia-systems-partnership/>
2. Reuters, "Nvidia to invest up to \$100 billion in OpenAI, linking two artificial intelligence titans", 2025.09.22, <https://www.reuters.com/business/nvidia-invest-100-billion-openai-2025-09-22/>
3. NVIDIA, "H200 GPU", Accessed 2025.12.03, <https://www.nvidia.com/en-us/data-center/h200/>
4. Wccftech, "NVIDIA Blackwell GPU Architecture Official: 208 Billion Transistors, 5x AI Performance, 192 GB HBM3e Memory, 8 TB/s Bandwidth", 2024.03.18, <https://wccftech.com/nvidia-blackwell-gpu-architecture-official-208-billion-transistors-5x-ai-performance-192-gb-hbm3e-memory/>
5. TechInsights, "Data-Center AI Chip Market – Q1 2024 Update", 2024.05.15, <https://www.techinsights.com/blog/data-center-ai-chip-market-q1-2024-update>
6. Broadcom Inc., "OpenAI and Broadcom announce strategic collaboration to deploy 10 gigawatts of OpenAI-designed AI accelerators", 2025.10.15, <https://investors.broadcom.com/news-releases/news-release-details/openai-and-broadcom-announce-strategic-collaboration-deploy-10>
7. AMD, "AMD and OpenAI Announce Strategic Partnership to Deploy 6 Gigawatts of AMD GPUs", 2025.10.06, <https://ir.amd.com/news-events/press-releases/detail/1260/amd-and-openai-announce-strategic-partnership-to-deploy-6-gigawatts-of-amd-gpus>
8. AMD, "8-K – 10/06/2025", 2025.10.06, <https://d1io3yog0oux5.cloudfront.net/amd/sec/0001193125-25-230895/0001193125-25-230895.pdf>
9. HotHardware, "AMD Instinct MI450 Is Coming In 2026 To Challenge NVIDIA's Vera Rubin, MI500 Arrives 2027", 2025.09.10, <https://hothardware.com/news/instinct-mi400-challenge-vera-rubin>
10. Tom's Hardware, "AMD and Oracle partner to deploy 50,000 MI450 Instinct GPUs in new AI superclusters — massive capacity expansion powered by AMD's Helios rack architecture set for 2026", 2025.10.02, <https://www.tomshardware.com/tech-industry/artificial-intelligence/amd-and-oracle-partner-to-deploy-50-000-mi450-instinct-gpus-in-new-ai-superclusters-deployment-of-expansion-set-for-2026-powered-by-amds-helios-rack>
11. Google, "Ironwood: The first Google TPU for the age of inference", 2025.11.07, <https://blog.google/products/google-cloud/ironwood-tpu-age-of-inference/>
12. Tom's Hardware, "Google TPUs garner attention as AI chip alternative, but are only a minor threat to Nvidia's dominance — Alphabet's biggest challenge is widespread adoption", 2025.11.10, <https://www.tomshardware.com/tech-industry/semiconductors/nvidia-responds-as-meta-explores-switch-to-google-tpus>
13. Intel, "Intel Gaudi 3 Expands Availability to Drive AI Innovation at Scale", 2024.04.09, <https://newsroom.intel.com/artificial-intelligence/intel-gaudi-3-expands-availability-drive-ai-innovation-scale>
14. IoT Analytics, "The leading generative AI companies", Accessed 2025.12.03, <https://iot-analytics.com/leading-generative-ai-companies/>
15. Hitmarker, "NVIDIA ACE for Games: AI-Driven NPCs Bring Virtual Characters to Life", 2024.01.08, <https://hitmarker.net/news/nvidia-ace-for-games-ai-driven-npcs-bring-virtual-characters-to-life-522644>
16. 80.lv, "NVIDIA's Autonomous AI Characters Will Appear in Popular Games", 2024.05.28, <https://80.lv/articles/nvidia-s-autonomous-ai-characters-are-coming-to-popular-games>
17. eesel AI, "What is Inworld AI? A deep dive for 2025", 2025.02.15, <https://www.eesel.ai/blog/inworld-ai>
18. Ubisoft, "How Ubisoft's New Generative AI Prototype Changes the Narrative for NPCs", 2023.03.21, <https://news.ubisoft.com/en-us/article/5qXdxhshJBXoanFZApdG3L/how-ubisofts-new-generative-ai-prototype-changes-the-narrative-for-npcs>
19. Naavik, "AI NPCs: The Future of Game Characters", 2024.11.05, <https://naavik.co/digest/ai-npcs-the-future-of-game-characters/>
20. Tripo AI, "Ultimate Guide – The Best AI NPC Generators of 2025", 2025.01.10, <https://www.tripo3d.ai/content/en/use-case/the-best-ai-npc-generator>
21. PatentPC, "The AI Chip Market Explosion: Key Stats on Nvidia, AMD, and Intel's AI Dominance", 2025.06.20, <https://patentpc.com/blog/the-ai-chip-market-explosion-key-stats-on-nvidia-amd-and-intels-ai-dominance>
22. TrendForce, "[News] Google Unveils 7th-Gen TPU Ironwood with 9,216-Chip Superpod, Taking Aim at NVIDIA", 2025.11.07, <https://www.trendforce.com/news/2025/11/07/news-google-unveils-7th-gen-tpu-ironwood-with-9216-chip-superpod-taking-aim-at-nvidia/>



(전략) AAA 게임 가격 상승 트렌드, 〈GTA 6〉 가격 논란이 던진 화두

집필: EC21R&C 김종우 선임연구원

Executive Summary

■ AAA 게임 개발비 급등과 15년 만의 패키지 가격 인상

- ✓ 2005년 이후 15년간 유지된 60달러(88,387원) 표준 가격, 2020년 차세대 콘솔 출시와 함께 70달러(103,118원)로 인상
- ✓ AAA 게임 개발비 약 736.6억~2,210억 원에서 약 2,946억~7,366억 원으로 급증, 연평균 6~8% 상승 지속
- ✓ 2025년 닌텐도 〈마리오 카트 월드〉 80달러(117,850원) 책정으로 변동 가격 정책 본격화
- ✓ 〈GTA 6〉 개발비 10~20억 달러(약 1.5조~2.9조 원) 추정, 게임 역사상 최대 규모 투자로 가격 논란 촉발

■ 〈GTA 6〉 가격 논란과 소비자 행동의 변화

- ✓ 애널리스트들, 〈GTA 6〉 스탠다드 에디션 70~80달러(103,118~117,850원), 프리미엄 에디션 100달러(147,312원) 이상 전망
- ✓ '페이션트 게이머' 서브레딕 팔로워 77만 명 이상, 게임 출시 후 기다리는 문화 확산으로 세일 대기 경향 심화
- ✓ Z세대(18~24세) 게임 지출 전년 대비 25% 감소, 무료·인디 게임·구독 서비스로 이동 추세
- ✓ AAA 게임 수익의 71%가 마이크로트랜잭션에서 발생, 구독 서비스 시장 연평균 9.84% 성장

■ 한국 게임산업의 시사점 및 대응 방안

- ✓ 브랜드 파워 없는 무분별한 가격 인상은 소비자 이탈과 시장 위축 초래 우려
- ✓ 구독 서비스, 프리미엄 에디션, 라이브 서비스 통합 등 다층적 수익 모델 구축 필요
- ✓ 지역별 구매력 고려한 현지화 가격 정책과 투명한 가격 커뮤니케이션으로 소비자 신뢰 확보
- ✓ AI·자동화를 통한 개발 효율화, 콘텐츠 품질과 가격의 균형점 모색이 핵심 과제

1. AAA 게임 패키지 가격 상승의 배경과 전개

2005년부터 15년간 유지된 60달러 표준 가격, 2020년 차세대 콘솔과 함께 70달러로 인상

AAA 게임의 표준 가격은 오랜 기간 동안 60달러(88,387원)로 고정되어 있었다. 2005년 〈콜 오브 듀티 2(Call of Duty 2)〉의 출시와 함께 콘솔 게임 가격이 50달러(73,656원)에서 60달러로 인상된 이후, 이 가격은 2020년까지 15년간 업계의 암묵적인 표준으로 자리 잡았다. 그러나 2020년 소니와 마이크로소프트가 차세대 콘솔인 플레이스테이션 5(PlayStation 5)와 엑스박스 시리즈 X(Xbox Series X)를 출시하면서 상황이 변화했다. 양사는 자사 타이틀의 가격을 70달러(103,118원)로 설정했고, 테이크투 인터랙티브(Take-Two Interactive)의 〈NBA 2K21〉은 현세대 버전 60달러, 차세대 버전 70달러로 출시되며 새로운 가격 표준을 형성했다.

이러한 가격 인상에 대해 테이크투의 CEO 스트라우스 젤닉(Strauss Zelnick)은 “지난 15년간 가격을 올린 적이 없고 개발비가 크게 증가했다”며 품질 향상을 이유로 가격 인상을 옹호했다. 실제로 미국 소비자물가지수(CPI)를 기준으로 2005년의 60달러는 2025년 현재 약 99.53달러(146,680원)에 해당한다. 이는 인플레이션을 감안하면 70달러의 현재 가격이 2005년 대비 실질적으로 오히려 낮은 수준임을 의미한다. NPD 그룹의 분석가 매트 피스카텔라(Mat Piscatella)는 69.99달러(103,103원)가 새로운 표준이 될 것이라고 전망하며, 가격 인상이 업계 전반으로 확산될 것임을 예고했다.

<표> AAA 게임 표준 가격 변화연혁 (2005~2025년)

시기	명목 가격	2025년 기준 인플레이션 조정 가격	주요 계기	대표 타이틀
2005년	60달러 (88,387원)	99.53달러 (146,680원)	Xbox 360 출시, 50달러(73,656원) → 60달러(88,387원) 인상	〈콜 오브 듀티 2〉
2005~2020년	60달러 (88,387원)	99.53달러 → 75.11달러 (146,680원 → 110,653원)	15년간 표준 가격 동결	〈GTA V〉, 〈레드 데드 리뎀션 2〉
2020년	70달러 (103,118원)	87.62달러 (129,088원)	PS5·Xbox Series X 차세대 콘솔 출시	〈NBA 2K21〉
2025년	80달러 (117,850원)	80달러 (117,850원)	닌텐도 스위치 2 출시, ‘변동 가격’ 정책 도입	〈마리오 카트 월드〉

출처: Business Insider, in2013dollars.com 인플레이션 계산기, Game Developer



AAA 게임 개발비 5천만~1.5억 달러에서 2억~5억 달러로 급증, 일부大作은 10억 달러 초과

AAA 게임의 개발비는 지난 10년간 급격히 증가했다. 영국 경쟁시장청(CMA) 보고서에 따르면, 7세대 콘솔(PS4/Xbox One) 시대에 AAA 게임 개발비는 5천만~1억 5천만 달러(약 737억~2,210억 원) 수준이었으나, 차세대 콘솔 시대에는 2억 달러(약 2,946억 원) 이상으로 증가했다. 일부 대형 프랜차이즈는 이미 3억 달러(약 4,419억 원)를 넘는 예산을 투자하고 있으며, 미래의 대형 타이틀은 2억 5천만 달러(약 3,683억 원) 이상이 필요할 것으로 전망된다. BCG의 2024년 보고서에서는 PC와 콘솔 AAA 게임의 개발비가 2017~2022년 연평균 6% 증가했으며, 2022~2028년에는 8%로 가속화될 것으로 분석했다. 이러한 비용 상승 속도가 매출 성장률을 추월하면서 수익성 악화가 우려되고 있다.

개발비 급등의 주요 원인으로는 대규모 개발팀 운영, 차세대 그래픽 기술 적용, 인공지능 NPC 구현, 긴 개발 기간, 멀티플랫폼 최적화, 실시간 온라인 서비스 구축 등이 꼽힌다. 이러한 상황에서 2025년 닌텐도는 차세대 콘솔 스위치 2의 런칭 타이틀 <마리오 카트 월드(Mario Kart World)> 가격을 79.99달러(117,845원)로 발표하며 ‘변동 가격(Variable Pricing)’ 정책을 도입했다. 닌텐도 아메리카 사장 더그 바우저(Doug Bowser)는 “각 게임의 규모와 개발 범위, 지속적인 반복 플레이 가능성을 고려해 가격을 정한다”고 설명했다. 그러나 이 가격은 소비자들 사이에서 ‘80달러(117,850원) 시대’ 논란을 불러일으켰고, 닌텐도 라이프 등 커뮤니티에서는 가격 인하를 요구하는 목소리가 이어지기도 했다.

<표> 록스타 게임즈 AAA 타이틀 개발비 비교

타이틀	출시 연도	개발비(추정)	비고
<GTA V>	2013년	약 2.65억 달러 (약 3,904억 원)	개발+마케팅 포함, 당시 역대 최고 비용
<레드 데드 리뎀션 2>	2018년	약 5.4억 달러 (약 7,955억 원)	개발+마케팅 포함, <GTA V> 대비 2배
<GTA 6>	2026년(예정)	10~20억 달러(추정) (약 1.5조~2.9조 원)	게임 역사상 최대 규모 투자
현재 AAA 타이틀 개발비 평균 (2017~2022)		연평균 6% 증가	BCG 보고서 기준
향후 AAA 타이틀 개발비 전망 (2022~2028)		연평균 8% 증가 전망	

출처: TekRevol, Financial Times, BCG, UK CMA

2. <GTA 6> 가격 논란과 게임업계에 미친 영향

애널리스트들, <GTA 6> 스탠다드 에디션 70~80달러, 프리미엄 에디션 100달러 이상 전망

2026년 11월 출시가 예정된 <그랜드 테프트 오토 6(Grand Theft Auto VI, 이하 <GTA 6>)>의 가격을 둘러싼 논란이 게임업계의 주요 화두로 떠올랐다. 록스타 게임즈(Rockstar Games)의 모회사인 테이크투 인터랙티브는 아직 정확한 가격을 공개하지 않았지만, 업계 애널리스트들은 스탠다드 에디션이 80~100달러(117,850~147,312원)에 달할 것으로 전망하고 있다. 애널리스트 매튜 볼(Matthew Ball)은 패키지 게임 가격이 물가상승률을 감안하면 실질적으로 하락했으며, AAA 게임 개발비가 과거 5천만~1.5억 달러(약 737억~2,210억 원)에서 최근 2억~5억 달러(약 2,946억~7,366억 원)로 늘어난 점을 가격 인상의 근거로 제시했다. 다만 타임스 오브 인디아는 “스탠다드 에디션은 70달러(103,118원)가 될 것”이라는 전망도 함께 보도했다.

테이크투 CEO 스트라우스 젤닉은 2025년 8월 투자자 콜에서 “소비자 경험은 제품과 가격의 교차점이며, 우리는 항상 청구 금액보다 더 큰 가치를 제공하려 한다”고 밝혔다. 한편, 웨드부시 증권 애널리스트 마이클 팩터(Michael Pachter)는 “<GTA 6>는 12년간의 기다림과 브랜드 파워 덕분에 100달러(147,312원)까지 받아도 소비자가 기꺼이 지불할 것”이라며, GTA 온라인과 통합된 게임 구조가 인게임 화폐, 스킨, 차량 등을 포함한 프리미엄 에디션의 가치를 높여줄 것으로 전망했다. 이에 따라 업계에서는 스탠다드 에디션 70달러(103,118원), 디럭스 및 얼티밋 에디션 100달러(147,312원) 이상의 다층적 가격 전략이 적용될 것으로 예상하고 있다.

<그림> 록스타 게임즈의 <GTA 6> 타이틀 이미지



출처: GTA 6 Xbox 페이지



<표> 주요 AAA 게임 에디션별 가격 비교

타이틀	스탠다드	골드/디럭스	얼티밋	주요 포함 콘텐츠
〈스타워즈: 아웃로〉	70달러 (103,118원)	110달러 (162,043원)	130달러 (191,506원)	시즌 패스, 3일 조기 플레이, 외관 꾸미기 팩, 디지털 아트북
〈아바타: 프론티어 오브 판도라〉	30달러 (44,194원)	40달러 (58,925원)	60달러 (88,387원)	시즌 패스, 얼리 액세스, 보너스 콘텐츠 팩
〈스컬 앤 본즈〉	30달러 (44,194원)	40달러 (58,925원)	60달러 (88,387원)	시즌 패스, 보너스 미션, 디지털 사운드트랙
〈발더스 게이트 3〉	60달러 (88,387원)	-	-	모든 콘텐츠 기본 포함, 에디션 분리 없음
〈GTA 6〉 (예상)	70~80달러 (103,118 ~117,850원)	90~100달러 (132,581 ~147,312원)	100달러 + (147,312원 +)	인게임 화페, 스킨, 차량, 조기 플레이 권한(예상)

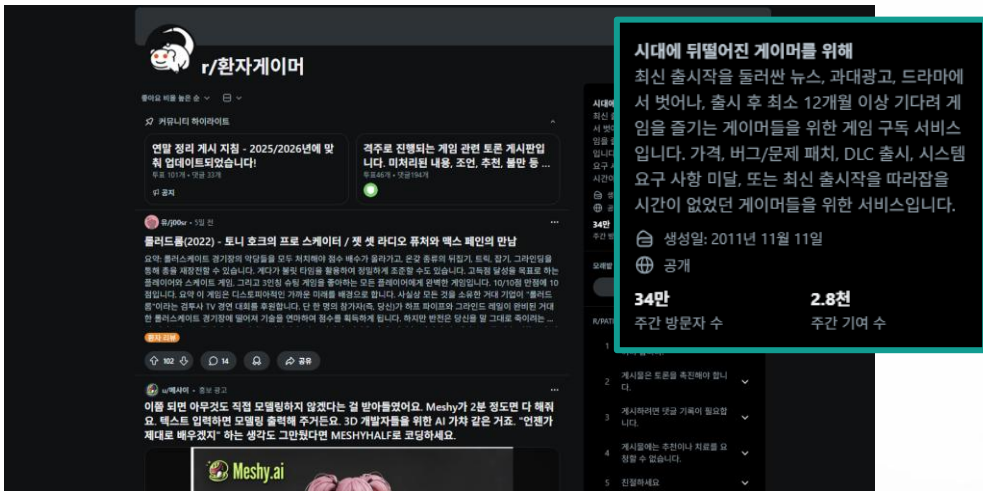
출처: Business Insider, in2013dollars.com 인플레이션 계산기, Game Developer

‘페이션트 게이머’ 문화 확산, 출시 직후 구매 대신 세일 대기 경향 심화

AAA 게임 가격 상승은 소비자 행동에 뚜렷한 변화를 가져왔다. PC 게이머는 2025년 ‘페이션트 게이머(Patient Gamers, 인내심 있는 게이머)’ 현상을 분석하면서, 새 게임이 출시된 지 몇 달 내에 20~30% 할인되는 경우가 많다고 지적했다. 예를 들어 〈어바우드(Avowed)〉는 70달러(103,118원)에서 몇 달 만에 46.89달러(69,040원)로 가격이 떨어졌으며, 스팀 겨울 세일에서는 대다수 신작이 빠르게 할인된다. 레딧의 Patient Gamers 서브레딧은 77만 명 이상의 팔로워를 보유하고 있으며, 출시 1년 후 게임을 즐기는 문화가 정착되어 있다. 게임 패스나 스팀 세일 등을 통해 수많은 게임을 저렴하게 즐길 수 있어, 높은 출시가에 대한 매력력이 감소하고 있다.

가격 상승은 시장의 양극화도 촉진하고 있다. 분석가 매트 피스카텔라는 “70달러(103,118원) AAA 게임은 경제적으로 여유 있는 소비자에게는 잘 팔리지만, 그렇지 않은 층은 무료 게임이나 인디 게임으로 이동하고 있다”며 이를 ‘조용한 인플레이션(Silent Inflation)’이라고 표현했다. 쿼텀런 포사이트(Quantumrun Foresight)의 2025년 보고서에서는 경제적 압박으로 18~24세 게이머들의 지출이 전년 대비 25% 감소했다고 조사된 바 있다. 주요 원인으로는 학자금 대출 상환 재개와 취업난이 지목되었으며, 해당 연령층은 무료 게임, 인디 게임, 구독 서비스로 빠르게 이동하고 있다. 또한 TweakTown에서 실시한 2만 5천 명 대상 설문에서는 68%의 응답자가 70달러(103,118원) 게임 가격이 ‘너무 비싸다’고 답해, 소비자들의 가격 저항이 높음을 확인하기도 했다.

<그림> 페이슨트 게이머 서브레딧 페이지



출처: r/patientgamers

AAA 게임 수익의 71%가 마이크로트랜잭션에서 발생, 구독 서비스 시장 급성장

AAA 게임의 수익 구조가 패키지 판매 중심에서 라이브 서비스 중심으로 빠르게 전환되고 있다. 퀴텀런 포사이트의 2024년 자료 분석에 따르면, AAA 및 F2P 게임에서 마이크로트랜잭션이 전체 수익의 83%를 차지하며, DLC는 14%, 구독은 3%에 불과했다. AAA 게임만 보면 마이크로트랜잭션 비중이 71%를 차지해, 기본 판매보다 시즌 패스, 배틀 패스, 스킨 등의 인게임 구매가 핵심 수익원으로 자리 잡았다. 2025년 기준 평균 게이머가 마이크로트랜잭션에 지출하는 금액은 연간 147달러(216,530원)로 전년 대비 증가했으며, 52%의 플레이어가 매월 인게임 아이템을 구입하는 것으로 나타났다.

구독 서비스 시장도 빠르게 성장하고 있다. 모도르 인텔리전스(Mordor Intelligence)는 2025년 구독 기반 게임 시장을 119.9억 달러(약 17.7조 원)로 추정하며, 2030년까지 191.8억 달러(약 28.3조 원)(연평균 9.84% 성장)에 달할 것으로 전망했다. 콘솔 구독이 2024년에 55% 시장 점유율을 차지했고, 클라우드 스트리밍 구독은 2030년까지 연평균 11.5% 성장할 것으로 예측된다. 엑스박스 게임 패스(Xbox Game Pass)는 3,400만 명 이상의 구독자를 보유하고 있으며, 플레이스테이션 플러스(PlayStation Plus) 역시 단계별 서비스로 확장 중이다. BCG 보고서에서도 지속 가능한 수익 모델로 구독 전략을 강조하며, 정기 수익이 초기 판매에 비해 안정적이라고 평가하기도 했다.



3. 한국 게임산업의 시사점과 대응 방안

글로벌 가격 상승 트렌드 속 차별화된 가격 전략 수립 필요

AAA 게임 패키지 가격이 70~80달러(103,118~117,850원)로 상승하는 글로벌 트렌드는 한국 게임 개발사에도 시사점을 주고있다. 한 국내 매체에서는 “다른 퍼블리셔가 <GTA 6>를 선례로 삼아 가격을 올릴 경우 소비자 이탈과 시장 위축이 우려된다”고 강조했다. 이는 <GTA 6>가 12년간의 기다림과 강력한 브랜드 파워라는 특수성을 가진 사례이며, 브랜드 파워가 없는 게임이 무분별하게 가격을 인상할 경우 역효과가 발생할 수 있음을 의미한다. <발더스 게이트 3>의 개발사 라리안 스튜디오의 퍼블리싱 디렉터 마이클 도스(Michael Douse)는 “게임은 품질, 규모, 깊이에 따라 가격이 정해져야 하며, 단순히 시장을 따라 70달러(103,118원) 이상으로 책정하는 것은 바람직하지 않다”고 지적한 바 있다.

한국 게임산업은 콘텐츠 품질과 가격의 균형점을 신중하게 모색해야 한다. TweakTown 설문에서 68%의 응답자가 70달러(103,118원) 가격을 ‘너무 비싸다’고 답한 것처럼, 소비자의 가격 저항은 높은 수준이다. 특히 Z세대의 게임 지출이 25% 감소하고 ‘페이션트 게이머’ 문화가 확산되는 상황에서, 무리한 가격 인상은 판매량 감소와 세일 대기 현상을 심화시킬 수 있다. 따라서 한국 게임 개발사는 글로벌 가격 인상 추세를 맹목적으로 따르기보다, 자사 IP의 브랜드 가치와 타깃 시장의 구매력을 종합적으로 고려한 맞춤형 가격 전략을 수립해야 할 것이다.

다층적 수익 모델 구축과 투명한 가격 커뮤니케이션 필요

BCG는 비용 상승과 저성장 상황에서 게임 개발사들이 새로운 수익 모델을 모색해야 한다고 제안했다. 주요 전략으로는 AI와 자동화를 통한 개발 효율화, 구독 서비스 확대, 프리미엄 에디션·배틀 패스·스킨 등을 통한 가격의 세분화, 광고 기반 모델 도입 등이 있다. BCG는 광고 모델이 2028년까지 PC와 콘솔 게임에 20~30억 달러(약 2.9조~4.4조 원)의 추가 수익을 가져다줄 수 있다고 전망했다. 또한 플랫폼 수수료(보통 30%)를 줄이기 위해 자체 런처나 웹스토어를 통한 직접 판매 전략도 주목받고 있다. 이러한 복합적 수익 구조는 기본 가격 인상에 따른 소비자 반발을 줄이면서 수익을 다변화할 수 있는 방안이다.

아울러 지역별 구매력을 고려한 현지화 가격 정책과 투명한 가격 커뮤니케이션이 필수적이다. 닌텐도가 <마리오 카트 월드> 발표 당시 가격을 숨겼다가 팬들의 항의를 받았던 사례는 투명한 가격 공개의 중요성을 보여준다. 글로벌 출시 시 높은 환율과 소득 수준 차이를 무시한 가격 설정은 불법 다운로드나 VPN을 통한 지역 우회 구매를 부추길 수 있다. 또한 출시 초기 버그가 많거나 콘텐츠가 미완성인 게임은 높은 가격을 정당화하기 어려우므로, 품질 관리와 완성도 확보가 가격 정책과 함께 병행되어야 한다. 한국 게임산업이 글로벌 시장에서 지속 가능한 성장을 이루기 위해서는 가격과 가치의 균형, 소비자 신뢰 확보가 핵심 과제가 될 것이다.



<참고문헌>

1. NotebookCheck, "Estimated \$100 GTA 6 base pricing signals game over for the wallet with industry set to follow suit", 2024.03.26, <https://www.notebookcheck.net/Estimated-100-GTA-6-base-pricing-signals-game-over-for-the-wallet-with-industry-set-to-follow-suit.949467.0.html>
2. TekRevol, "Rockstar GTA 6 Development Cost: Concept to Launch", Accessed 2025.12.04, <https://www.tekrevel.com/blogs/rockstar-gta-6-development-cost/>
3. BCG, "The Future of the Global Gaming Industry: Opportunities Amid Industry Challenges", 2024.12.12, <https://www.bcg.com/press/12december2024-future-of-global-gaming-industry>
4. The Times of India, "Here's how much Rockstar may charge for GTA 6", 2025.02.10, <https://timesofindia.indiatimes.com/technology/gaming/heres-how-much-rockstar-may-charge-for-gta-6/articleshow/117402271.cms>
5. Vice, "Take-Two CEO Addresses GTA 6 Pricing Rumors", 2023.05.18, <https://www.vice.com/en/article/take-two-ceo-addresses-gta-6-pricing-rumors/>
6. PlayStation Universe, "PS5 And Xbox Series X Game Price Increase Is Justified, Says Take-Two", 2023.02.28, <https://www.psu.com/news/ps5-and-xbox-series-x-game-price-increase-is-justified-says-take-two/>
7. Game Developer, "Nintendo taking 'variable' approach to pricing with Switch 2 titles", 2025.05.08, <https://www.gamedeveloper.com/business/nintendo-taking-variable-approach-to-pricing-with-switch-2-titles>
8. Sky News, "Expert predicts GTA VI will cost \$100 and believes gamers will snap it up without complaint", 2024.03.27, <https://news.sky.com/story/expert-predicts-gta-vi-will-cost-100-and-believes-gamers-will-snap-it-up-without-complaint-13332382>
9. Business Insider, "Video Game Prices Increase to \$70 From \$60 for Next-Gen Consoles", 2020.07.03, <https://www.businessinsider.com/video-game-price-increase-60-70-nba-2k-xbox-ps5-2020-7>
10. Medium, "The Rising Cost of AAA Video Game Development", 2024.01.15, https://medium.com/@masonp_91793/the-rising-cost-of-aaa-video-game-development-b84b66cf1235
11. PC Gamer, "'Patient gaming' only gets more attractive when \$70 games get heavy Steam sale discounts just months after launch", 2025.06.30, <https://www.pcgamer.com/gaming-industry/patient-gaming-steam-sales-2025/>
12. PlayStation Universe, "Analyst Mat Piscatella Says \$70 AAA Games Are Selling Well For 'Affluent' Groups, But Rising Costs Push Others To Free-To-Play Titles Like Fortnite", 2024.02.13, <https://www.psu.com/news/analyst-mat-piscatella-says-70-aaa-games-are-selling-well-for-affluent-groups-but-rising-costs-push-others-to-free-to-play-titles-like-fortnite/>
13. Quantumrun Foresight, "In-Game Purchase Spending Habits (2025)", 2025.01.10, <https://www.quantumrun.com/consulting/in-game-purchase-spending-habits/>
14. Mordor Intelligence, "Subscription-Based Gaming Market Size & Share Analysis", 2025.11.05, <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-subscription-based-gaming-market>
15. Outlook Respawn, "Inside the \$100 Million Club: Top Indie Game Revenue Stories", 2025.03.22, <https://respawn.outlookindia.com/gaming/gaming-originals/inside-the-100-million-club-top-indie-game-revenue-stories>
16. Business Insider, "Stardew Valley for Nintendo Switch: REVIEW", 2018.02.26, <https://www.businessinsider.com/stardew-valley-for-nintendo-switch-review-2018-2>
17. The Daily Upside, "Indie Games Power Up as Big-Budget Rivals Sacrifice Creativity to Profit", 2024.04.18, <https://www.thedailyupside.com/industries/consumer/indie-games-power-up-as-big-budget-rivals-sacrifice-creativity-to-profit/>
18. Push Square, "\$130 Version of Star Wars Outlaws Under Fire as Ubisoft Prices Increase", 2024.04.10, <https://www.pushsquare.com/news/2024/04/usd130-version-of-star-wars-outlaws-under-fire-as-ubisoft-prices-increase>
19. TweakTown, "Will GTA 6 raise game prices? Take-Two already did it back in 2020", 2024.08.27, <https://www.tweaktown.com/news/100227/will-gta-6-raise-game-prices-take-two-already-did-it-back-in-2020/index.html>



(전략) <헬다이버즈 2> 품질 우선 전략 분석, 라이브 서비스 게임 운용의 새로운 패러다임

집필: EC21R&C 김형석 책임연구원

Executive Summary

■ 라이브 서비스 게임의 품질-콘텐츠 딜레마와 <헬다이버즈 2>의 전략 전환

- ✓ 라이브 서비스 게임은 정기적 콘텐츠 투입과 기술적 안정성 간 균형이 핵심 과제
- ✓ <헬다이버즈 2> 2024년 2월 출시 후 Steam 동시 접속 45만 명 기록, 베스트셀러 등극
- ✓ 2025년 콘텐츠 추가 과정에서 140GB 용량 폭증, 크래시, 프레임 저하 등 품질 위기 발생
- ✓ 2025년 10월 패치 4.1.0 기점으로 속도보다 품질 우선 전략으로 전면 전환

■ 용량 최적화 성공과 로드맵 없는 유연한 운영 전략

- ✓ PC판 용량 154GB에서 23GB로 감축, HDD 지원용 데이터 중복 제거로 최적화
- ✓ 애로우헤드 CEO “로드맵은 실망의 데드라인”, 공식 로드맵 미공개로 일정 압박 해소
- ✓ 만료 없는 배틀 패스 ‘워본드(Warbond)’ 도입, 과금 압박 없이 장기 참여 유도
- ✓ 예고 없는 깜짝 콘텐츠와 직접 소통으로 플레이어 기대감 및 신뢰 유지

■ 한국 게임산업의 시사점과 대응 방안

- ✓ 한국 라이브 서비스 게임은 로드맵 기반 운영이 일반적, 일정 지연 시 신뢰 저하 위험
- ✓ CEO·개발자 직접 소통, 문제 해결 과정 공개 등 투명한 커뮤니케이션 강화 필요
- ✓ QA 기간 확장, 기술 부채 상시 관리 등 일정보다 품질 우선 문화 구축 권고
- ✓ 플레이어 시스템 구성·성능 메트릭 분석 기반 데이터 중심 최적화 전략 도입 제안

1. <헬다이버즈 2> 품질 우선 전략의 배경과 전개

라이브 서비스 게임의 구조적 딜레마: 콘텐츠 속도와 품질 사이의 균형

콘솔과 PC를 아우르는 라이브 서비스 게임들은 일정한 주기로 새로운 콘텐츠를 투입하면서 이용자들의 참여를 유지하고 수익을 확보한다. 그러나 콘텐츠 추가 속도가 빨라질수록 기술 부채와 버그가 쌓여 품질이 떨어질 수 있고, 로드맵을 앞세운 무리한 일정은 기대에 미치지 못할 때 커뮤니티의 반발을 초래하기도 한다. 업계 분석에 따르면 일정이 너무 빠르면 소비자들이 질려 떠나는 번아웃(burnout)이 나타날 수 있고, 너무 늦으면 플레이어가 흥미를 잃고 이탈한다. 또한 선전이 지나치고 과장된 로드맵을 발표하면 달성하지 못할 때 신뢰 하락을 초래한다는 점도 지적된다.

이러한 딜레마 속에서 2024년 2월 발매된 <헬다이버즈 2(Helldivers 2)>는 특이한 행보를 보이며 업계에 화제를 던졌다. 개발사 애로우헤드 게임 스튜디오(Arrowhead Game Studios)가 제작한 이 게임은 최대 4인 협동 슈팅 게임으로, 플레이어는 은하계 전체에 민주주의를 전파하는 엘리트 병사 ‘헬다이버’가 되어 적을 소탕한다. 출시 후 짧은 기간 내 베스트셀러로 성장하면서 스팀에서 동시 접속자 수 45만 명 이상을 기록했다. 그러나 2025년 초부터는 콘텐츠 추가가 거듭되며 크래시, 프레임 저하, 용량 증가 등 품질 논란이 커지기 시작했다.

<그림> 애로우헤드 게임 스튜디오의 <헬다이버즈 2> 타이틀 이미지



출처: 스팀 페이지



2025년 10월 패치 4.1.0: 200개 이상 버그 수정과 품질 우선 전략 선언

2025년 5월 출시된 ‘민주주의의 심장(Heart of Democracy)’ 업데이트는 초고층 건물과 도로가 있는 도시 환경, 새로운 무기와 커스터마이징 시스템, S.E.A.F. 병력을 도입했다. 그러나 방대한 콘텐츠와 데이터를 추가하면서 PC판 설치 용량이 140GB를 넘어섰고, 기기 성능에 따라 프레임 드롭과 크래시 문제가 심각해졌다. 플레이어들은 “건축물을 철거하는 듯한 흉악한 프레임 저하”라고 불평했으며, 일부는 게임을 더 이상 실행할 수 없다고 호소했다. 이에 애로우헤드는 모든 대형 업데이트를 연기하고 품질 개선에 집중하기로 결정했다.

2025년 10월에 배포된 패치 4.1.0은 200개 이상의 버그를 수정하고 안정성·밸런스를 중시하는 방향으로 전환했다. 개발팀은 “플레이어가 겪는 고통 포인트를 타겟으로 삼아 패치 방식을 전면 재설계했다”면서 안정성과 밸런스를 우선순위로 삼고 있다고 강조했다. CEO 샴스 요르야니(Shams Jorjani)는 야후 테크와의 인터뷰에서 “새 콘텐츠를 만들어내는 동안 기술 부채가 쌓여 게임이 스스로 무너지고 있다”며 “의미 있는 성능 개선을 이루려면 몇 달이 걸릴 것”이라고 밝혔다. 게임 디렉터 미카엘 에릭손(Mikael Eriksson) 역시 11월 Q&A 세션에서 “게임이 터지기 시작했다”며 솔직하게 문제를 인정했다.

<표> <헬다이버즈 2> 품질 위기 타임라인

시점	주요 이벤트	핵심 내용
2024년 2월	게임 출시	Steam 동시 접속 45만 명, 베스트셀러 등극
2025년 5월	‘민주주의의 심장’ 업데이트	용량 140GB 돌파, 크래시·프레임 저하 발생
2025년 9월	용량 문제 심화	PC판 용량 150GB 이상, 커뮤니티 불만 폭주
2025년 10월	패치 4.1.0 배포	200개 이상 버그 수정, 품질 우선 전략 선언
2025년 11월	패치 4.1.1 배포	크래시·셰이더·파티클 성능 문제 해결 집중
2025년 12월	용량 최적화 성공	PC판 용량 154GB→23GB 감축 테스트 완료

출처: mp1st.com, GameRant, Neowin



2. <헬다이버즈 2> 품질 우선 전략의 주요 사례와 영향

PC판 용량 154GB에서 23GB로 감축, 데이터 기반 최적화의 성공 사례

<헬다이버즈 2>에서 가장 논란이 됐던 문제는 PC판 설치 용량이었다. 2025년 9월 업데이트 이후 PC판 용량이 150GB 이상으로 증가했는데, 이는 HDD 지원을 위한 데이터 중복(deduplication) 때문이라는 사실이 밝혀졌다. 콘솔 버전은 35GB 내외인데 반해 PC판은 최대 세 배 이상 컸다. 애로우헤드는 HDD 사용자를 위해 파일을 여러 곳에 복제해 로딩 시간을 줄이는 방식을 적용했으나, SSD를 사용하는 대부분의 게이머에게는 불필요한 구조였다. CEO 요르야니는 “용량 문제 해결의 우선순위를 높였다”고 밝혔고, 게임 커뮤니티는 불만을 쏟아냈다.

개발팀은 닉시스 소프트웨어(Nixxes Software)와 협력해 데이터 중복을 제거하는 새로운 빌드를 테스트했다. 2025년 12월 개발자 블로그에 따르면 PC판 용량을 154GB에서 23GB로 줄이는 데 성공했으며, 기존 빌드에서 데이터 중복을 제거해도 HDD 사용자의 로딩 시간이 불과 몇 초만 증가한다는 사실을 발견했다. 이 테스트는 ‘prod_slim’ 베타 채널을 통해 진행되었으며, PC 플레이어 중 약 11%가 HDD를 사용한다는 조사 결과도 공개됐다. 즉, 대다수 플레이어(89%)를 위한 최적화를 위해 데이터 중복을 제거하고, HDD 사용자를 위한 최소한의 보안을 제공하는 방식으로 절충한 것이다.

“로드맵은 실망의 데드라인” - 유연한 운영과 서프라이즈식 콘텐츠 추가

대부분의 라이브 서비스 게임은 콘텐츠 개발 계획을 공개하는 로드맵을 제시해 플레이어에게 기대감을 높이고 투자자에게 예측 가능성을 제공한다. 그러나 <헬다이버즈 2>는 공식 로드맵을 제공하지 않는다. 2025년 3월 GameRant가 소개한 CEO 요르야니의 디스코드 발언에 따르면, 요르야니는 “우리는 주도권과 계획성 부족을 겪고 있으며 게임은 변화하는 상태에 있다”며 “앞으로 무슨 일이 일어날지 알고 싶지 않다. 따라서 로드맵을 기대하지 말라”는 입장을 밝혔다. 그는 로드맵을 공개하면 일정에 쫓겨 품질이 희생될 수 있다고 보고, 불확실성을 받아들이는 유연한 개발 방식을 선택했다.

요르야니는 “로드맵은 실망의 데드라인(deadline for disappointment)”이라고 표현하며, 예정된 콘텐츠가 지연되거나 취소될 때 커뮤니티 신뢰가 무너지기 쉽다고 지적했다. 대신 애로우헤드는 우선순위를 수시로 변경할 수 있는 체제를 구축하고, 긴급한 성능 문제나 버그가 발견되면 즉시 전력을 투입할 수 있도록 했다. 이러한 전략은 특히 ‘140GB 용량 문제’처럼 예기치 못한 위기 상황에서 빛을 발했다. 또한 <헬다이버즈 2>는 로드맵을 없앴 대신 서프라이즈식 업데이트를 지속하고 있다. 2025년 9월에는 4.1.0 패치 ‘부정의 영역 속으로’를 업데이트하였으며, 11월에는 알찬 구성의 전쟁 채권(배틀 패스) ‘금사 특공대’ 추가를 알려 커뮤니티를 놀라게 했다.



<그림> 전쟁 채권(Warbond) '금사특공대' 구성



출처: 스팀 페이지

만료 없는 배틀 패스 '전쟁 채권'과 타 라이브 서비스 게임 비교

〈헬다이버즈 2〉는 대부분의 라이브 서비스 게임과 달리 기간 제한이 없는 배틀 패스 시스템을 채택했다. 〈헬다이버즈 2〉는 10,800원에서 16,000원 사이의 가격으로 판매하는 '전쟁 채권(Warbond)' 시스템을 도입했는데, 전쟁 채권에는 치장 아이템뿐 아니라 무기 및 게임플레이 아이템도 포함되며, 플레이어는 여러 전쟁 채권을 동시에 진행하고 언제든지 포인트를 분배할 수 있다. 중요한 점은 전쟁 채권이 만료되지 않으며 한 번 구매하면 영구적으로 유지되어 시간에 쫓기지 않고 천천히 진행할 수 있다는 것이다. 이는 플레이어에게 과금 압박을 줄이고 장기적인 참여를 유도하는 구조다.

한편, 〈데스티니 2(Destiny 2)〉는 매 시즌(3개월 주기) 신규 무기, 레이드, PvP-PvE 활동을 추가하는 로드맵을 공개한다. 그러나 시즌 간격에 맞춰 큰 확장팩을 출시하는 패키지 전략은 2020년 이후 점차 한계점을 보이기도 했다. 2023년 3월 출시한 '빛의 추락' 확장팩은 스토리와 레벨 디자인이 미완성이라는 비판을 받았다. 2023년 말 출시 예정이던 대형 확장팩 '최후의 형제'는 2024년 6월로 출시를 연기하였으나, 메타크리틱 MUST-PLAY를 받아내며 커뮤니티 여론 반전에 성공하기도 했다. 〈워프레이밍(Warframe)〉 역시 초기에는 로드맵을 통해 새 프레임과 퀘스트를 예고했으나, 많은 요소가 연기되거나 취소되면서 결국 로드맵을 축소하고 데브스트림(Devstream)이라는 라이브 방송으로 개발 현황을 공유하기 시작했다. 그리고 3개월 이상 운영되는 장기 시즌제 무료 배틀 패스 '나이트웨이브'를 추가해 콘텐츠 업데이트 속도와 품질 관리의 균형을 맞추기도 했다.



3. 한국 게임산업의 시사점과 대응 방안

투명한 커뮤니케이션과 품질 우선 문화 구축 필요성

〈헬다이버즈 2〉의 가장 큰 성공 요인은 로드맵의 부재에도 불구하고 투명한 소통으로 플레이어의 신뢰를 유지했다는 점이다. CEO와 개발자가 디스코드·레딧 등에서 직접 질문에 답하며 문제 해결 과정을 설명했고, 패치 노트에서 구체적인 버그 수와 변경 내역을 공개했다. 이는 한국 게임 개발사들에게 커뮤니티 매니지먼트 강화의 필요성을 일깨워준다. 업데이트를 연기하거나 우선순위를 변경할 때, 사전에 충분히 설명하고 피드백을 반영하는 것이 장기적인 충성도를 높이는 방법이다.

아울러 〈헬다이버즈 2〉는 속도보다 품질을 선택했다. 개발팀은 신속한 콘텐츠 투입으로 얻는 단기 매출보다 버그 수정과 안정성 확보를 우선시하는 과감한 결정을 내렸다. 한국 게임 시장은 빠른 성장과 치열한 경쟁 환경에서 종종 과도한 일정 압박을 겪는다. 그러나 버그가 많은 출시나 무리한 업데이트는 결국 브랜드 신뢰를 해치고 장기 수익을 잠식한다. 내부적으로 QA 기간을 확장하고 기술 부채를 상시 관리하는 문화를 마련해야 할 것으로 보인다.

유연한 로드맵 운영과 데이터 기반 최적화 전략 도입

〈헬다이버즈 2〉는 유연한 우선순위 조정과 깜짝 콘텐츠로 플레이어의 호기심을 유지했다. 한국 게임 개발사도 로드맵을 공개하되, 이를 모듈화하거나 큰 골격만 제시하고 세부 사항은 유동적으로 조정하는 전략을 도입할 수 있다. 예측 가능한 주요 업데이트와 함께 예상치 못한 이벤트나 깜짝 콘텐츠를 가미하면 재미를 높일 수 있다. 또한 전쟁 채권처럼 만료되지 않는 전투 패스를 도입하면 플레이어가 시간과 돈을 소비할 때 부담을 덜고 장기적인 참여를 유도할 수 있다.

애로우헤드는 PC판의 154GB 용량 문제를 해결할 때 11%의 HDD 사용률과 로딩 시간을 분석하여 데이터 중복 제거를 결정했다. 한국 게임 개발사들도 플레이어의 시스템 구성, 성능 메트릭, 버그 리포트를 적극적으로 수집해 정량적 근거에 기반한 최적화를 수행해야 한다. 또한 기술 부채를 줄이기 위해 코드 리팩터링과 테스트 자동화에 투자하고, 신기술 도입 시 장단기 영향을 평가해야 한다. 무엇보다 커뮤니티를 개발 파트너로 바라보고, 피드백 프로그램과 체험 서버 등을 통해 플레이어를 개발 과정에 참여시키는 방향을 고민할 필요가 있다.



<참고문헌>

1. iXie Gaming, "LiveOps Strategy for Games | Data-Driven Updates & Player Retention", 2025.05.30, <https://www.ixiegaming.com/blog/liveops-mastery-data-driven-updates-and-player-retention/>
2. Yahoo Tech, "Helldivers 2 dev says "there are no easy solutions" to fix the massive 150GB PC file size, but Arrowhead is "sure to find a better balance between loading times and installation size soon", 2025.11.10, <https://tech.yahoo.com/gaming/articles/helldivers-2-dev-says-no-101216050.html>
3. Yahoo Tech, "Helldivers 2 studio CEO says despite improvements, there's "more work to be done" with performance patches: "The intent is that new releases don't bork quality but build on it", 2025.11.26, <https://tech.yahoo.com/gaming/articles/helldivers-2-studio-ceo-says-152127670.html>
4. MP1st, "Helldivers 2 New Update 1.004.100 Fixes Over 200 Bugs", 2025.10.23, <https://mp1st.com/title-updates-and-patches/helldivers-2-new-update-1-004-100-fixes-200-bugs>
5. Game Rant, "Helldivers 2 Dev Admits the Game is 'Starting to Break at the Seams'", 2025.11.10, <https://gamerant.com/helldivers-2-game-breaking-issues-content-performance/>
6. IG News, "The Heart of Democracy update for Helldivers 2 is live", 2025.05.20, <https://news.instant-gaming.com/en/articles/12575-the-heart-of-democracy-update-for-helldivers-2-is-live>
7. Game Rant, "Helldivers 2 Releases New Update For November 2025", 2025.11.18, <https://gamerant.com/helldivers-2-into-the-unjust-update-november-2025-patch-notes/>
8. GamesRadar+, "Helldivers 2 devs have heard our complaints and "have escalated the priority" of addressing the absurd 140GB PC file size, but there's no word on when changes are coming", 2025.11.10, <https://www.gamesradar.com/games/third-person-shooter/helldivers-2-devs-have-heard-our-complaints-and-have-escalated-the-priority-of-addressing-the-absurd-140gb-pc-file-size-but-theres-no-word-on-when-changes-are-coming/>
9. Neowin, "Helldivers 2 game size goes from 154GB to mere 23GB by removing an HDD tech", 2025.11.15, <https://www.neowin.net/news/helldivers-2-game-size-goes-from-154gb-to-mere-23gb-by-removing-an-hdd-tech/>
10. Game Rant, "'We Like Not Knowing What Will Happen Next' Helldivers 2 CEO Addresses the Game's Lack of Roadmap", 2025.09.26, <https://gamerant.com/helldivers-2-lack-of-roadmap-ceo-fan-response/>
11. PC Gamer, "Helldivers 2 and Marvel Rivals convinced me: Battle passes should never expire", 2024.12.31, <https://www.pcgamer.com/games/third-person-shooter/helldivers-2-and-marvel-rivals-convicted-me-battle-passes-should-never-expire/>
12. GamesRadar+, "Helldivers 2 Python Commandos release time and rewards", 2025.11.25, <https://www.gamesradar.com/games/third-person-shooter/helldivers-2-python-commandos-warbond/>

(규제) 글로벌 앱마켓 독과점 규제 강화, 게임산업 수익구조 변화의 분수령

집필: EC21R&C 김형석 책임연구원

Executive Summary

■ 앱마켓 독과점 구조의 심화와 수수료 부담 가중

- ✓ 구글·애플, 중국 제외 글로벌 앱마켓 95% 이상 독점, 대안적 유통망 부재로 개발사 종속 심화
- ✓ 한국 시장에서도 매출 기준 구글 67.5%, 애플 28.2%로 양사가 95% 이상 장악
- ✓ 2020~2023년 한국 기업이 부담한 인앱결제 수수료 약 9조 원, 게임사 영업이익 잠식
- ✓ 2024년 조사에서 국내 개발자 70%가 과도한 수수료를 가장 큰 문제로 지적

■ 서구권·아시아권 규제 강화와 플랫폼 대응

- ✓ EU, 디지털시장법(DMA) 기반 첫 비준수 결정으로 애플 5억 유로·메타 2억 유로 벌금 부과
- ✓ 미국 대법원, 구글 금지명령 효력정지 기각으로 2026년 7월 앱스토어 전면 개방 확정
- ✓ 일본, 모바일 소프트웨어 경쟁촉진법 2025년 12월 시행 예정, 위반 시 매출의 20~30% 과징금
- ✓ 한국은 2021년 세계 최초 인앱결제 강제 금지법 시행, 그러나 680억 원 과징금 집행 지연

■ 한국 게임산업의 기회와 대응 과제

- ✓ EU 수준(17% 안팎) 수수료 체계 적용 시 국내 게임사 영업이익률 평균 7%p 개선 전망
- ✓ 엔씨소프트 자체 웹스토어 도입 사례, 2026년 전체 결제의 50% 이상 자체 처리 목표
- ✓ 과징금 수준 상향 및 신속 집행, 규제 실효성 확보가 핵심 과제
- ✓ 글로벌 규제 조화와 보안·혁신 간 균형을 위한 국제 협력 필요



1. 글로벌 앱마켓 독과점의 구조적 문제와 규제 확산 배경

구글·애플 양대 플랫폼의 글로벌 앱마켓 95% 이상 독점 구조 고착화

스마트폰 앱 생태계는 구글과 애플이라는 두 플랫폼에 사실상 독점되어 있다. Business of Apps 자료에 따르면 중국을 제외한 지역에서 아이폰의 앱스토어(iOS)와 구글 플레이스토어(Android)가 전 세계 앱스토어 시장의 95% 이상을 차지하며, 그 외 운영체제의 점유율은 5% 미만에 불과하다. 2025년 9월 기준 전 세계 스마트폰 운영체제 시장은 안드로이드 75.18%, iOS 24.82%로 구성되어 있으며, 이러한 독과점 구조는 개발사가 선택할 수 있는 대안적 유통망을 거의 없애고 거대 플랫폼이 제시하는 조건에 종속시키는 구조적 문제를 낳았다.

한국 앱 시장에서도 상황은 크게 다르지 않다. 국내 앱 개발사들이 가장 많이 사용하는 마켓은 구글 플레이로 96.4%에 달하며, 매출 기준으로는 구글이 67.5%, 애플이 28.2%를 차지한다. 삼성 갤럭시스토어는 1.5%에 불과해 두 회사가 국내에서도 95% 이상의 점유율을 장악하고 있다. 소비자 측면에서도 구글 플레이가 67.2%, 애플 앱스토어가 29.7%를 차지해 압도적인 지배력을 보여주고 있으며, 이는 개발사뿐 아니라 이용자에게도 선택지가 극히 제한되어 있음을 의미한다.

<표> 글로벌 및 한국 앱마켓 점유율 현황

구분	플랫폼	글로벌 점유율	한국 매출 기준	한국 소비자 이용
주요 플랫폼	구글 플레이 (Android)	75.18% (OS 기준)	67.5%	67.2%
	애플 앱스토어 (iOS)	24.82% (OS 기준)	28.2%	29.7%
기타	삼성 갤럭시스토어, 윈스토어 등	5% 미만	4.3% (갤럭시스토어 1.5%)	3.1%
구글+애플 합계		95% 이상	95.7%	96.9%

출처: Business of Apps, 조산비즈



인앱결제 수수료 30% 부과로 개발사 투자 여력 축소 및 소비자 부담 가중

두 플랫폼은 앱에서 발생하는 거래(유료 앱 판매, 인앱 구매)마다 30% 안팎의 수수료를 부과해 왔다. 이러한 수수료는 콘텐츠 가격을 상승시켜 소비자 부담을 키우고, 개발사에는 투자 여력을 줄여 혁신을 저해한다. 한국 방송미디어통신위원회(이하 방미통위) 자료에 따르면 구글과 애플이 2020~2023년 국내 기업으로부터 걷어간 인앱결제 수수료가 약 9조 원에 달한다. 이는 같은 기간 한국 게임산업 총매출(2023년 22.6조 원)의 상당 비율에 해당하며, 시장에 큰 부담을 주고 있다.

또한 30%라는 높은 수수료는 제3자 결제 사업자의 진입을 어렵게 하고, 외부 결제 방식으로 이용자를 유도하는 행위(스티어링)를 제한하여 경쟁을 억제한다. 개발사가 자체 결제 시스템을 도입하거나 앱에서 외부 결제 링크를 안내하면 계정 해지나 앱스토어 퇴출 등의 제재를 받기도 했다. 2024년 조사에서 국내 개발자 70%가 가장 큰 문제로 과도한 수수료를 꼽았으며, 이러한 데이터는 시장의 불균형과 수수료 부담이 매우 심각한 수준임을 보여주고 있다. 이에 따라 전 세계적으로 규제가 필요하다는 목소리가 높아지고 있다.

2. 서구권 규제 강화와 아시아권 대응 현황

EU, DMA 기반 첫 비준수 결정으로 애플 5억 유로·메타 2억 유로 벌금 부과

유럽연합은 2023년 발효된 디지털시장법(Digital Markets Act, 이하 DMA)을 통해 대형 온라인 플랫폼을 '게이트키퍼'로 지정하고, 특정 금지사항과 의무를 부과하였다. DMA는 제3자 앱스토어와 대체 결제 시스템을 허용할 의무, 안티스티어링 조항 금지, 자사 서비스 우대 금지 등을 규정한다. 2025년 4월 EU 집행위원회는 제5조 4항(안티스티어링) 위반을 이유로 애플에 5억 유로, 메타(Meta)에 2억 유로의 벌금을 부과했다. 이는 DMA 첫 비준수 결정으로, 애플과 메타 모두 앱에서 외부 결제 링크 안내를 금지하거나 개인정보 결합 금지 의무를 위반한 데 따른 조치다.

애플은 초기 대응으로 인앱결제 수수료를 30%에서 20%(소규모 사업자는 13%)로 낮추고, 외부 결제에 대해 5~15%의 중계수수료를 부과하는 방안을 발표했다. 그러나 개발자들은 여전히 총 수수료가 20% 안팎이며 추가 결제 처리비용까지 포함하면 실질 부담이 크다고 비판한다. 또한 이러한 구조로 인해 실제 수수료가 20%에 달하며, 결제 처리비와 사기 방지 비용까지 포함하면 25% 수준까지 올라갈 수 있다고 지적되고 있다. EU 집행위는 애플이 핵심 기술 수수료(Core Technology Fee) 등 새로운 요금을 도입해 시장명령을 우회하려 한다는 의혹에 대해 추가 조사에 착수했다.



미국 대법원, 구글 금지명령 효력정지 기각으로 2026년 7월 앱스토어 개방 확정

미국에서는 입법과 사법을 통해 앱마켓 독점 규제를 추진하고 있다. 에픽게임즈(Epic Games)는 2020년 <포트나이트(Fortnite)>에 자체 결제 시스템을 도입하고 애플과 구글의 인앱결제 수수료를 회피하려 했으나, 두 회사는 즉시 <포트나이트>를 앱스토어에서 퇴출시켰다. 에픽게임즈 vs. 구글 소송에서 2023년 배심원단이 구글 플레이스토어와 결제 시스템의 연계를 불법 독점으로 만장일치 인정하여, 구글이 3년간 타사 앱스토어와 대체 결제를 전면 개방해야 한다는 판결을 내렸다. 2025년 10월 미국 대법원은 구글의 금지명령 효력정지 요청을 기각해 2026년 7월부터 경쟁 앱스토어와 외부 결제 링크 허용이 법적으로 확정되었다.

한편 에픽게임즈 vs. 애플 소송에서 법원은 애플 앱스토어의 구조가 독점은 아니라고 보면서도, 개발자가 외부 결제 링크를 안내하는 것을 금지하는 안티스티어링 조항은 위법이라고 판결했다. 애플이 외부 링크를 허용하면서 27%의 중개수수료를 부과하자, 캘리포니아 지방법원은 이를 법원 명령 위반으로 보고 형사모독죄로 연방 검찰에 회부했다. 아울러 미국 의회에서는 오픈 앱마켓 법안(Open App Markets Act, 이하 OAMA)이 2025년 6월 재발의되었다. 이 법안은 월간 이용자 5천만 명 이상, 연간 매출 100억 달러(약 14.7조 원) 이상의 앱마켓 사업자를 대상으로 사이드로딩과 제3자 앱스토어 지원, 자사 서비스 우대 금지 등을 규정하고 있다.

<표> 미국 앱마켓 규제 주요 소송 및 입법 경과

시기	사건/법안	주요 내용	결과/현황
2023.12	에픽 vs. 구글 배심원 판결	구글 플레이스토어·결제 시스템 연계 불법 독점 인정	만장일치 에픽 승소
2024.03	에픽 vs. 애플 형사모독 신청	애플 외부 결제 링크에 27% 수수료 부과	법원 명령 위반으로 연방 검찰 회부
2024.10	구글 금지명령	3년간 타사 앱스토어· 외부 결제 개방 명령	제임스 도나토 판사 명령
2025.06	OAMA 재발의	사이드로딩·제3자 결제 허용, 자사 앱 우대 금지	상원 상임위 논의 중
2025.08	제9연방항소법원 판결	에픽 vs. 구글 1심 금지명령 전원 유지	구글 항소 기각
2025.10	미국 대법원 결정	구글 효력정지 요청 기각	2026.7 앱스토어 개방 확정

출처: Reuters, JURIST



일본, 모바일 소프트웨어 경쟁촉진법 2025년 12월 시행으로 강력한 사전 규제 도입

일본은 2024년 모바일 소프트웨어 경쟁촉진법을 통과시켜 2025년 12월 18일부터 시행할 예정이다. 이 법은 iOS와 Android 등 특정 운영체제를 제공하는 기업을 대상으로, 제3자 앱스토어 설치와 브라우저 엔진 사용을 제한하지 못하도록 하고, 대체 결제 시스템을 허용하며, 개발자 데이터를 이용해 자사 서비스를 우대하는 행위를 금지한다. 일본 공정거래위원회(JFTC)가 2025년 8월 발표한 시행 지침은 애플과 구글이 자사 앱 우대 금지, 개발자 정보 보호를 위한 방화벽 구축, 연 1회 준수 보고서 제출 등 세부 의무를 명시했다. 위반 시 최초 매출의 20%, 반복 위반 시 30%까지 과징금을 부과해 EU보다 강력한 제재를 예고했다.

한국은 2021년 9월 전기통신사업법을 개정해 세계 최초로 인앱결제 강제 금지법을 시행하였다. 법은 앱마켓 사업자가 특정 결제 방식을 강요하거나 차별하는 행위를 금지하고, 위반 시 매출의 3%까지 과징금을 부과하도록 했다. 그러나 구글과 애플이 제3자 결제에도 26~27%의 수수료를 부과하자 실효성 논란이 제기되었다. 방미통위는 2023년 두 사업자에 대해 총 680억 원의 과징금을 사전 통지했지만 조직 개편과 행정적 지연으로 2025년까지 집행하지 못했다.

<표> 지역별 앱마켓 규제 비교

지역	제도 유형	주요 의무	과징금 수준	시행 현황
EU	디지털시장법 (DMA)	제3자 앱스토어·결제 허용, 안티스티어링 폐지, 자사 서비스 우대 금지	매출의 최대 10%, 반복 시 20%	2023년 발효 2025년 첫 제재 (7억 유로)
미국	OAMA(추진 중) + 법원 판결	사이드로딩·외부 결제 허용, 자사 앱 우대 금지	법원 판결 통한 구조적 구제 명령	법안 논의 중 2026.7 개방 확정
일본	모바일 소프트웨어 경쟁촉진법	제3자 앱스토어·결제 의무화, 브라우저 엔진 자유화, 연 1회 준수 보고서	매출의 20%, 반복 시 30%	2025.12.18 시행 예정
한국	전기통신사업법 개정안	특정 결제 방식 강제 금지, 차별적 심사·삭제 금지, 제3자 결제 허용	매출의 최대 3% (680억 원 부과 예정)	2021년 시행 과징금 집행 지연

출처: Network Law Review, 9to5Mac, FastSpring



3. 규제 강화가 게임산업에 미치는 영향과 대응 방안

EU 수준 수수료 체계 적용 시 국내 게임사 영업이익률 평균 7%p 개선 전망

글로벌 앱마켓 규제 강화는 게임산업에 수수료 인하, 유통 다변화, 새로운 경쟁 촉발이라는 긍정적 효과를 제공할 것으로 기대된다. 미래에셋증권은 EU 수준(17% 안팎)의 수수료 체계가 한국에 적용될 경우, 국내 주요 게임사들의 영업이익률이 평균 7%포인트 개선될 것이라 추정했다. 수수료가 낮아지면 개발사들은 인력과 콘텐츠 투자에 더 많은 자원을 투입할 수 있으며, 경쟁이 촉진돼 소비자에게 제공되는 서비스의 품질과 다양성이 개선된다. 또한 수수료 인하와 제3자 앱스토어 허용은 삼성전자의 갤럭시 스토어와 이동통신 3사의 합작 스토어인 원스토어 등 대안적 유통 생태계를 촉진할 것이다.

다만 애널리시스 그룹(Analysis Group)의 2025년 보고서에서는 EU에서 수수료가 10%포인트 인하됐지만 91%의 개발자가 소비자 가격을 낮추지 않았다고 밝혀, 수수료 인하가 가격 인하로 직접 이어지지 않을 수 있음을 시사했다. 따라서 수수료 인하 정책이 소비자 후생 증대로 이어지기 위해서는 투명한 가격 구조와 경쟁 촉진이 동시에 이루어져야 한다. 그럼에도 빅테크의 우회 전략과 국제적 규제 격차라는 새로운 문제가 동반되므로, 규제 당국과 업계는 법적 공백을 줄이고 집행력을 확보하는 동시에 혁신과 보안 간 균형을 이루는 정책을 마련해야 한다.

게임사의 자체 결제 시스템 구축과 웹스토어 확대로 플랫폼 의존도 축소 필요

규제 변화 속에서 게임 개발사 및 스타트업은 적극적인 대응 전략을 수립하고 있다. 대형 게임 개발사 엔씨소프트는 2024년 이후 자체 웹스토어 결제 시스템을 도입했으며, 2026년에는 전체 결제의 50% 이상을 해당 시스템으로 처리해 수수료를 크게 절감할 것으로 전망된다. 인디 개발사들은 크로스 플랫폼 출시와 웹 결제를 병행하며 앱스토어 의존도를 낮추고 있으며, 통신사들은 원스토어 프로모션을 확대해 구글·애플과 경쟁하려 하고 있다.

한국의 경우 선제적으로 인앱결제 강제 금지법을 제정했지만 플랫폼이 우회 전략을 취하는 데 대한 억제력이 부족한 상황이다. 따라서 집행력 강화가 필요하며, 글로벌 플랫폼 기업의 규제 회피를 막기 위해 주요국이 공통된 원칙을 수립하고 상호 정보 공유를 강화해야 한다. 또한 사이드로딩과 제3자 앱스토어가 확대되면 보안 위험이 증가할 수 있으므로, 플랫폼과 정부가 공동으로 보안 기준과 인증 시스템을 마련하는 것도 중요해질 전망이다.



<참고문헌>

1. Business of Apps, "App Store Data (2025)", Accessed 2025.12.04, <https://www.businessofapps.com/data/app-stores/>
2. CHOSUNBIZ, "South Korea's app market hits 8.2 trillion won as developers critique fees", 2025.04.11, <https://biz.chosun.com/en-en-it/2025/04/11/755IZLPEJE3HNTBX65JNN6N5M/>
3. Nate News, "'EU식 수수료 인하' 경계하는 애플... '소비자 혜택 거의 없어'", 2025.11.16, <https://news.nate.com/view/20251116n01510>
4. Network Law Review, "Competition Stories: January 2025 – June 2025", Accessed 2025.12.04, <https://www.networklawreview.org/competition-stories-fall/>
5. Reuters, "Apple changes App Store rules in EU to comply with antitrust order", 2025.06.26, <https://www.reuters.com/legal/litigation/apple-changes-app-store-rules-eu-comply-with-antitrust-order-2025-06-26/>
6. Reuters, "US judge rules Apple violated order to reform App Store", 2025.04.30, <https://www.reuters.com/sustainability/boards-policy-regulation/us-judge-rules-apple-violated-order-reform-app-store-2025-04-30/>
7. JURIST, "US Ninth Circuit affirms antitrust verdict against Google as Epic Games prevails again", 2025.08.22, <https://www.jurist.org/news/2025/08/us-ninth-circuit-affirms-antitrust-verdict-against-google-as-epic-games-prevails-again/>
8. Reuters, "US Supreme Court allows order forcing Google to make app store reforms", 2025.10.06, <https://www.reuters.com/sustainability/boards-policy-regulation/us-supreme-court-allows-order-forcing-google-make-app-store-reforms-2025-10-06/>
9. Adapty, "Apple's EU App Store Fee System Explained: 2025 Update", Accessed 2025.12.04, <https://adapty.io/blog/apple-eu-in-app-purchase-fee-system-2025/>
10. Reuters, "Apple to extend new core technology fee to iPadOS apps", 2024.05.02, <https://www.reuters.com/technology/apple-extend-new-core-technology-fee-ipados-apps-2024-05-02/>
11. 9to5Mac, "Japan: Apple must allow 3rd-party app stores, payment systems", 2025.08.01, <https://9to5mac.com/2025/08/01/japan-mandates-apple-must-allow-third-party-app-stores-and-payment-systems/>
12. FastSpring, "Japan Releases 'Mobile Software Competition Act Guidelines'", 2025.08.05, <https://fastspring.com/blog/news-japan-releases-mobile-software-competition-act-guidelines-targeting-apple-and-google/>
13. Nate News, "'[국감2025] '인앱결제 강제 구글-애플 과징금 규모 너무 낮아'", 2025.10.14, <https://news.nate.com/view/20251014n19817>
14. Mirae Asset Securities, "Games (Industry Report)", Accessed 2025.12.04, <https://securities.miraeasset.com/bbs/download/2137954.pdf>
15. TechPolicy.Press, "Understanding the Apple and Meta Non-Compliance Decisions Under the Digital Markets Act", 2025.07.01, <https://www.techpolicy.press/understanding-the-apple-and-meta-noncompliance-decisions-under-the-digital-markets-act/>

SECTION 03

글로벌 이머징 마켓



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND





[글로벌 이머징 마켓] 스웨덴 게임시장 현황

집필: EC21R&C 김형석 책임연구원

1. 북유럽의 게임 강국, 스웨덴 시장의 성장 배경

인터넷 보급률 98.3%, 1인당 GDP 5.7만 달러의 디지털 강국

스웨덴은 인구가 약 1,000만 명으로 비교적 적은 편이지만, 국민의 상당수가 게임을 즐기는 '게이머 국가'로 자리매김했다. 2017년에는 게이머 비중이 47%였으나 2022년에는 51%로 증가했으며, 2027년에는 64%에 달할 것으로 전망된다. 이러한 높은 게임 이용률의 배경에는 세계 최고 수준의 디지털 인프라가 있다. 북유럽 국가 중 스웨덴은 인터넷 보급률 98.3%를 기록하고 있으며, 2024년 기준 1인당 국내총생산(GDP)은 57,723달러(85,032,906원), 평균 월소득은 4,902달러(7,221,234원)에 달한다.

이러한 경제력은 소비자당 평균 매출(ARPU)을 끌어올리는 핵심 요인으로 작용했다. 스웨덴 게이머의 ARPU는 185.9달러(273,853원)로 세계 평균인 118.3달러(174,270원)를 크게 상회한다. 높은 구매력 덕분에 유료 게임이나 인앱 아이템 구매에 대한 심리적 부담이 낮아, 고품질 게임과 공정한 비즈니스 모델을 제공할 경우 안정적인 수익을 기대할 수 있는 시장이다. 또한 스웨덴인은 영어를 자연스럽게 구사하며 북미·유럽 시장의 문화 코드에 익숙하다는 특징도 있다.

<표> 스웨덴 게임 시장 주요 지표 요약

구분	지표	수치	비고
국가 인프라	인터넷 보급률	98.3%	세계 최고 수준
	1인당 GDP	57,723달러 (85,032,906원)	2024년 기준
게이머 현황	게이머 비중	51% → 64%	2022년 → 2027년 전망
	총 게이머 수	690만 명	유료 이용자 420만 명
	ARPU	185.9달러 (273,853원)	세계 평균 118.3달러(174,270원)
산업 규모	국내 매출	368억 코로나	약 33억 유로(5조 6,628억 원)
	총매출(해외 포함)	730억 코로나	약 66억 유로(11조 3,256억 원)

출처: Exploding Topics, Worlddata, Game Developer Index 2024

중소 개발사 중심의 생태계와 세계적 게임 개발사들의 본거지

스웨덴 게임산업은 수십 년간 지속적인 성장을 이어왔다. 2023년 기준 스웨덴에는 1,010개의 게임 회사가 존재하며, 그 중 81%는 직원 5인 이하의 소규모 기업이고 3%만이 50인 이상을 고용하고 있다. 이는 중소 개발사가 대형사와 함께 상생하는 건강한 생태계가 형성되어 있음을 보여준다. 판매 성장률은 6%로 안정적이며, 2024년 여성 종사자 비율은 23.5%로 다양성도 개선되고 있다. 스웨덴 경제 구조는 높은 기술력을 기반으로 소프트웨어 및 IT 산업이 발달했고, 게임산업에서도 이러한 강점이 발휘되고 있다.

스웨덴은 세계적인 게임 개발사들의 본거지이기도 하다. 킹(King), 모장(Mojang), 패러독스 인터랙티브(Paradox Interactive), 엠브레이서 그룹(Embracer Group), EA 다이스(DICE), G5 엔터테인먼트, 토카 보카(Toca Boca), 아발란체 스튜디오스 그룹(Avalanche Studios Group), 샤크몹(Sharkmob) 등이 활약하고 있다. 특히 패러독스 인터랙티브는 전략 시뮬레이션 게임으로 유명하며 2022년 매출 1.87억 유로(약 3,209억 원)를 기록했고, EA 다이스는 배틀필드 시리즈로 매출 1.55억 유로(약 2,660억 원)를 달성했다. 이처럼 스웨덴은 인디게임부터 AAA급大作까지 다양한 스펙트럼의 게임이 개발되는 글로벌 게임산업의 핵심 거점으로 자리잡았다.

<표> 스웨덴 게임산업 구조 및 주요 기업 현황

구분	현황	비고
총 게임 회사 수	1,010개	2023년 기준
소규모 기업(5인 이하)	81%	중소 개발사 중심 생태계
대형 기업(50인 이상)	3%	글로벌 기업 다수 포함
판매 성장률	6%	안정적 성장세 유지
여성 종사자 비율	23.5%	2024년 기준, 다양성 개선 중
주요 대형 개발사	King, Mojang, Paradox, EA DICE 등	글로벌 Top 게임사 다수
투자 동향	2023년 7건 → 2024년 상반기 16건	투자 활동 활발

출처: Game Developer Index 2024, The Swedish Market for Gaming

2. 스웨덴 게이머의 특성과 시장 영향력

전 연령대·성별에 걸쳐 확산된 게임 문화와 균형 잡힌 이용자 구조

Power of Play 2025 조사에 따르면, 스웨덴의 게임 문화는 전 세대와 성별에 걸쳐 폭넓게 확산되어 있다. 설문 응답자 1,016명의 연령 구성은 16~24세 12%, 25~34세 24%, 35~44세 23%, 45~54세 20%, 55~64세 16%, 65세 이상 6%로 다양했으며, 성별은 여성 52%, 남성 48%로 균형을 이루었다. 6세에서 64세 사이 인구의 53%가 게임을 즐기며, 평균 연령은 31세다. 특히 여성 게이머 비율은 43.5%로 비교적 높은 편이며, 여성 게이머들은 모바일(45%), 콘솔(39%), PC(38%) 순으로 기기를 사용한다.

스웨덴 게이머들의 디바이스 선호를 살펴보면, 모바일 기기 사용 비율이 54%로 가장 높고, PC/노트북과 콘솔/핸드헬드가 각각 22%로 균형을 이루며, VR은 1%에 불과하다. 이는 전통적으로 PC와 콘솔 게임이 강세였던 스웨덴에서 모바일 게임의 성장세가 두드러지고 있음을 보여준다. 따라서 게임 개발사들은 모바일과 PC/콘솔을 모두 지원하는 크로스플랫폼 전략을 고려해야 한다. 세계 최대 규모의 랜 파티(Lan Party)인 드림핵(DreamHack)이 스웨덴에서 시작된 것도 이러한 게임 문화의 깊이를 보여준다.

<그림> 드림핵 랜 파티 현장 사진



출처: European Gaming Industry News

<표> 스웨덴 게이머 플랫폼별 플레이어 수 및 유료 이용자 현황

플랫폼	전체 플레이어	유료 플레이어	유료 전환율	이용 비중
모바일	540만 명	230만 명	약 43%	54%
콘솔/핸드헬드	350만 명	170만 명	약 49%	22%
PC/노트북	310만 명	140만 명	약 45%	22%
VR	-	-	-	1%
합계	690만 명	420만 명	약 61%	-

출처: Power of Play 2025, Game Developer Index 2024

ARPU 186달러로 세계 평균 상회, Pay-to-Win에 강한 반감

스웨덴 게이머는 공정함과 투명성을 중시하며, Pay-to-Win(P2W) 모델에 극도의 반감을 가지고 있다. 한 연구에서 스웨덴 게이머는 마이크로트랜잭션에 대해 심리적 장벽을 느끼며, 구매 결정에는 커뮤니티 규범과 동료 압력이 큰 영향을 미친다고 분석했다. 특히 루트박스와 확률형 아이템에 대한 부정적인 인식이 강하다. 반면 배틀패스, 시즌패스, 구독형 모델, 스킨 중심의 치장 아이템은 긍정적으로 받아들여진다. 이는 유럽·북미 시장 전반의 트렌드와 일치하며, 스웨덴 시장 진출 시 BM 설계의 핵심 고려사항이다.

스웨덴 게이머의 ARPU는 185.9달러(273,853원)로 세계 평균인 118.3달러(174,270원)보다 약 57% 높은 수준이다. 이는 높은 구매력에 기반한 것으로, 고품질 게임에 대해서는 기꺼이 비용을 지불할 의사가 있음을 보여준다. 또한 콘솔 시장에서 스웨덴 게이머는 브랜드 충성도가 낮다. YouGov 조사에 따르면 32%의 스웨덴 콘솔 게이머는 특정 브랜드 선호가 없으며, 제품 기능(16%), 가성비(12%), 내구성(9%) 등이 구매 요인이라고 답했다. 이는 플랫폼 간 전환이 자유롭고 기능성과 가격을 중요시하는 실용적 성향을 반영하고 있다.

<표> 스웨덴 게이머의 BM 유형별 선호도 및 특징 비교

BM 유형	스웨덴 게이머 반응	특징	진출 시 고려사항
루트박스/확률형 아이템	매우 부정적	도박성 우려, 소비자 보호 이슈	도입 자제 권장, 규제 동향 모니터링
Pay-to-Win	부정적	공정성 훼손, 커뮤니티 반발	가급적 배제 필요
배틀패스/시즌패스	긍정적	명확한 보상 체계, 참여 유도	합리적 가격 설정, 보상 투명성 확보
스킨/치장 아이템	긍정적	실력과 분리된 미적 요소	고품질 디자인, 다양한 선택지 제공
구독형 모델	긍정적	예측 가능한 비용, 지속적 혜택	합당한 가치 제공, 해지 편의성

출처: Södertörn University, YouGov

2023년 Twitch 시청 7억 시간 돌파, 협동 게임 강세와 문화적 영향력

스웨덴 게임산업은 소수 인구에도 불구하고 세계적으로 영향력 있는 작품을 다수 배출했다. Game Developer Index 보고서에 따르면, 2023년 스웨덴에서 개발한 상위 15개 게임이 Twitch에서 7억 시간 이상 스트리밍되었으며, 2024년 1월부터 10월까지도 5억 시간에 달하는 시청 시간이 기록되었다. 가장 많이 시청된 게임으로는 2023년과 2024년 모두 <마인크래프트(Minecraft)>가 1위를 차지했으며, 그 뒤를 <더 파이널스(The Finals)>, <헬다이버스 2(Helldivers 2)>, <발헤임(Valheim)>, <새티스팩토리(Satisfactory)> 등이 이었다.

이러한 게임들은 북유럽 신화와 자연, 사회적 협력, 창의적 자유 등 스웨덴 문화 요소를 세계 시장에 전달했다. <발헤임>은 바이킹 신화를 바탕으로 생존-건설 게임을 선보였고, 헤이즈라이트 스튜디오의 <잇 테이크스 투(It Takes Two)>는 협동이 핵심인 퍼즐 액션으로 부부 관계 개선이라는 테마를 다뤄 호평을 받았다. 아울러 스웨덴 정부와 업계는 게임을 문화 자산으로 인정하기 위해 '디지털 게임 캐논' 프로젝트를 추진하고 있다. 2024년 착수된 디지털 게임 캐논 프로젝트에서는 대중의 추천을 받아 스웨덴 문화에 영향을 미친 15개 게임을 선정하는 작업을 진행 중이다.

<그림> 아이언 게이트의 <발헤임> 타이틀 이미지



출처: 스팀 페이지



3. 한국 게임사의 스웨덴 시장 진출 전략과 시사점

서구권 진출의 최적 테스트베드, 품질과 공정성 중심 전략 필수

스웨덴은 북미·유럽 시장을 겨냥한 소프트 런칭 국가로 이상적이다. 높은 인터넷 보급률과 구매력, 영어 사용 능력, 서구 문화 코드에 대한 친숙함을 갖추고 있어 현지에서 제한적 출시를 통해 게임 시스템, 서버 안정성, 가격 정책 등을 테스트하고 유저 피드백을 빠르게 반영할 수 있다. 스웨덴 게이머는 완성도 높은 게임과 버그 없는 최적화를 중시하므로, 출시 전 충분한 QA를 통해 완성도와 밸런스를 확보해야 한다. 아울러 Pay-to-Win 모델이나 확률형 아이템은 배제하고, 스킨·배틀패스 등 실력과 미적 요소를 분리한 BM을 채택하는 것이 필수다.

로컬라이제이션과 문화 코드 반영도 중요하다. 영어만으로 서비스가 가능하지만, 스웨덴 이용자의 관심을 끌려면 북유럽 신화, 바이킹, 스칸디나비아 자연 등 문화적 요소를 게임 내 배경·캐릭터·이벤트에 반영하는 것이 효과적이다. 지역별 공휴일과 유머 코드를 활용한 마케팅도 필요하며, 커뮤니티 포럼과 SNS에서 스웨덴어 공지나 번역된 패치노트를 제공하면 현지 이용자의 신뢰를 얻을 수 있다. 스웨덴의 로컬 퍼블리셔나 유통사와 파트너십을 통해 마케팅 채널 확보 및 규제 준수를 지원받는 것도 고려해야 한다.

크로스플랫폼·협동 콘텐츠 강화와 투명한 커뮤니티 운영 필요

모바일, PC, 콘솔 사용 비율이 비슷하므로 동일 계정으로 여러 플랫폼에서 플레이할 수 있는 크로스플랫폼 지원이 중요하다. 스웨덴 게이머는 협동(Co-op)과 멀티플레이를 선호하므로, 팀워크 기반 콘텐츠, 친구 초대 보상, 커뮤니티 이벤트를 강화해야 한다. 66%의 게이머가 온라인으로 다른 사람과 게임을 하고, 57%는 오프라인 대면 플레이를 매달 즐긴다는 점에서 소셜 기능의 중요성이 확인된다. 채팅·음성·이모티콘과 같은 커뮤니케이션 기능도 필수이며, e스포츠 모드나 랭킹전 등을 제공하여 경쟁과 관전 재미를 더하면 긍정적이다.

스웨덴 이용자는 개발사의 로드맵 공유와 업데이트에 대한 솔직한 설명을 중시한다. 레딧, 디스코드, 트위터 등에서 개발일지를 공개하고 피드백을 반영하는 모습은 이용자들의 신뢰를 높일 수 있다. 또한 EU는 GDPR을 엄격히 적용하고 루트박스에 대한 규제 논의가 진행 중이므로, 마이크로트랜잭션의 투명성, 확률 정보 공개, 개인정보 보호 체계 구축 등 윤리적 기준을 선제적으로 준수해야 한다. 스웨덴 정부는 게임산업을 창의 산업으로 인정하며 각종 지원 프로그램과 세제 혜택을 제공하므로, 현지 자회사 설립이나 연구개발 투자도 검토해볼 만하다.

<참고문헌>

1. Exploding Topics, "How Many Gamers Are There? (New 2025 Statistics)", 2024.11.12, <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
2. Exploding Topics, "Countries with the Highest Number of Internet Users (2025)", Accessed 2025.05.21, <https://explodingtopics.com/blog/countries-internet-users>
3. Worlddata.info, "Economy in Sweden compared to the EU", Accessed 2025.12.05, <https://www.worlddata.info/europe/sweden/economy.php>
4. GamesMarkt, "Sweden's Gaming Industry is Growing and Concerned About New Regulations", 2025.11.12, <https://www.gamesmarket.global/swedens-gaming-industry-is-growing-and-concerned-about-new-regulations/>
5. devtodev, "Game Market Overview. The Most Important Reports Published in November 2024", 2024.12.04, <https://www.devtodev.com/resources/articles/game-market-overview-the-most-important-reports-published-in-november-2024>
6. sweden.se, "5 stories behind the success of gaming in Sweden", 2025.11.26, <https://sweden.se/work-business/business-in-sweden/5-stories-behind-the-success-of-gaming-in-sweden>
7. Kommerskollegium, "The Swedish Market for Gaming", 2024.11.06, <https://www.kommerskollegium.se/globalassets/publikationer/market-studies/the-swedish-market-for-gaming.pdf>
8. Entertainment Software Association, "Power of Play 2025", 2025.10.09, <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2025/09/PoP-2025-v10-web-spreads.pdf>
9. GamesMarkt, "Power of Play: Sweden", 2025.10.08, <https://www.gamesmarket.global/power-of-play-sweden/>
10. Swedish Games Industry, "Game Developer Index 2024", 2024.11.01, https://investgame.net/wp-content/uploads/2024/11/GameDeveloperIndex-2024_WEB.pdf
11. NoobFeed, "Top 5 Online Games Enjoyed in Sweden", Accessed 2025.12.05, <https://www.noobfeed.com/articles/top-5-online-games-enjoyed-in-sweden>
12. DiVA Portal, "Beyond the Purchase: Exploring the Dynamics of Microtransactions Among Swedish Gamers", 2024.06.10, <https://sh.diva-portal.org/smash/get/diva2:1867555/FULLTEXT02.pdf>
13. YouGov, "Unveiling gamers' choice – What matters most in console brand selection?", Accessed 2025.12.05, <https://yougov.com/articles/47601-unveiling-gamers-choice-what-matters-most-in-console-brand-selection>
14. Sweden Game Arena, "Academy", Accessed 2025.12.05, <https://swedengamearena.com/en/us/academy/>

GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



SECTION 04

글로벌 게임 캘린더





[글로벌 게임 캘린더]

한눈에 보는 2025년 게임쇼 일정

<표> 2025년 국내외 게임 관련 행사 리스트

개최월	구분	행사명	일정 (현지 기준)	장소
1월	해외	Global Game Jam 2025	1. 20. ~ 1. 26.	온라인
	해외	Taipei Game Show 2025	1. 23. ~ 1. 26.	대만 타이베이
2월	국내	일러스타 페스 6	2. 8. ~ 2. 9.	일산 킨텍스
3월	해외	Tokyo Indie Games Summit 2025	3. 8. ~ 3. 9.	일본 도쿄
	해외	GDC 2025	3. 17. ~ 3. 21.	미국 샌프란시스코
	해외	Pocket Gamer Connects San Francisco 2025	3. 17. ~ 3. 18.	미국 샌프란시스코
4월	해외	London Games Festival 2025	4. 2. ~ 4. 13.	영국 런던
	해외	INDIE Live Expo	4. 13.	온라인
	국내	유나이티드 서울 2025	4. 15.	서울 코엑스
5월	국내	일러스타 페스 7	5. 3. ~ 5. 4.	일산 킨텍스
	해외	PAX EAST 2025	5. 8. ~ 5. 11.	미국 보스턴
	국내	2025 플레이엑스포	5. 22. ~ 5. 25.	일산 킨텍스
6월	국내	넥슨 개발자 컨퍼런스 (NDC 2025)	6. 24. ~ 6. 26.	온라인 · 판교 넥슨 사옥
	해외	Summer Game Fest	6월	온라인
7월	해외	비트서밋 2025	7. 19. ~ 7. 21.	일본 교토

<표> 2025년 국내외 게임 관련 행사 리스트(이어서)

개최월	구분	행사명	일정 (현지 기준)	장소
8월	해외	ChinaJoy 2025	8. 1. ~ 8. 4.	중국 상하이
	국내	2025 부산인디카넥트페스티벌 (BIC)	8. 15. ~ 8. 17.	부산 벅스코
	해외	Gamescom 2025	8. 20. ~ 8. 24.	독일 쾰른
	국내	2025 광주 에이스페어	8. 28. ~ 8. 31.	광주 김대중컨벤션센터
	해외	PAX WEST 2025	8. 29. ~ 9. 1.	미국 시애틀
9월	해외	TOKYO GAME SHOW 2025	9. 25. ~ 9. 28.	일본 도쿄
	국내	2025 대구콘텐츠편제어	9. 26. ~ 9. 27.	대구 엑스코
10월	해외	Gamescom ASIA 2025	10. 30. ~ 11. 2.	싱가포르
11월	해외	PAX UNPLUGGED 2025	11. 21. ~ 11. 23.	미국 필라델피아
	국내	2025 지스타 (G-STAR)	11. 13. ~ 11. 16	부산 벅스코

[리뷰]

2025 지스타

집필: EC21R&C 김종우 선임연구원

1. 2025 지스타, 글로벌 게임 페스티벌로의 진화

역대급 국제화와 다양성 확대로 새로운 도약

2025년 11월 13일부터 16일까지 부산 벡스코에서 열린 제21회 지스타는 44개국 1,273개사가 참여해 3,269개 부스를 운영하며 명실상부한 글로벌 게임 페스티벌로 자리매김했다. 이번 행사는 블리자드, 세가·아틀러스, 반다이남코, 워호스 스튜디오 등 글로벌 퍼블리셔들이 대거 참여하면서 콘솔과 PC 게임 비중이 크게 확대되었고, 관람객들의 연령층과 취향도 한층 다양해졌다. 엔씨소프트가 메인 스폰서로 나서 300부스 규모의 대형 전시관을 단독 운영한 것도 인상적이었는데, 이는 국내 게임산업의 글로벌 위상을 상징적으로 보여주는 장면이었다.

전시장에 입장하자마자 눈에 들어온 것은 BTC(일반 관람객)와 BTB(비즈니스) 홀이 층별로 분리 운영되며 관람 동선과 비즈니스 미팅 공간이 효율적으로 구분된 점이었다. 일반 관람객들은 체험 중심의 전시를 즐기는 동안, BTB 라운지에서는 국내외 개발사·퍼블리셔·투자사들이 차기 협업 프로젝트를 논의하는 모습을 볼 수 있었다. 특히 마이크로소프트와 협력한 '지스타 네트워크 파티'에는 삼성전자, 넥서스, 스마일게이트, Xsolla, Tencent Cloud 등 글로벌 기술 기업들이 참여해 파트너십 논의를 활발히 진행했다.

<그림> 2025 지스타 전시장 전경



출처: 자체 현장조사 자료

‘이야기와 서사의 확장’ 테마로 게임의 문화적 가치 재조명

이번 지스타의 가장 큰 특징은 ‘이야기와 서사의 확장(Expansion of Stories and Narrative)’이라는 명확한 주제 아래 전시 전체가 스토리텔링 중심으로 기획되었다는 점이다. 전시장 곳곳에는 문정후 작가(‘용비불패’, ‘아수라’)와 협업한 공식 키비주얼이 백스코 외벽부터 내부 배너까지 일관되게 적용되어 있었는데, 가상의 세계가 현실로 확장되는 순간을 형상화한 이 이미지는 관람객들이 하나의 거대한 이야기 속으로 들어가는 듯한 몰입감을 선사했다. 전시장 내부는 은은한 조명과 대형 LED 스크린을 활용해 각 부스마다 고유한 세계관을 연출했고, 이는 단순한 게임 시연을 넘어 ‘체험형 스토리텔링’ 공간으로 진화한 모습이었다.

현장을 돌아다니며 가장 인상 깊었던 것은 관람객들이 게임을 보는 것을 넘어 경험하기 위해 적극적으로 참여하는 모습이었다. 개막 첫날 오전 11시 무렵 엔씨소프트의 <아이온 2> 시연 부스 앞에는 긴 줄이 늘어섰고, 수시간의 대기를 감수하며 손에 휴대용 의자나 음료를 들고 기다리는 관람객들의 열기가 대단했다. 이처럼 체험 중심의 부스 설계를 확대되면서 단순 전시 관람에서 몰입형 콘텐츠 체험으로 지스타의 성격이 변화하고 있음을 체감할 수 있었다.

<그림> 2025 지스타 키비주얼



출처: 지스타

<그림> 2025 지스타 엔씨소프트 부스 전경



출처: 자체 현장조사 자료



2. 체험 환경과 신작 중심 전시 확대

엔씨소프트 메인 스폰서 300부스 규모 신작 5종 대규모 공개

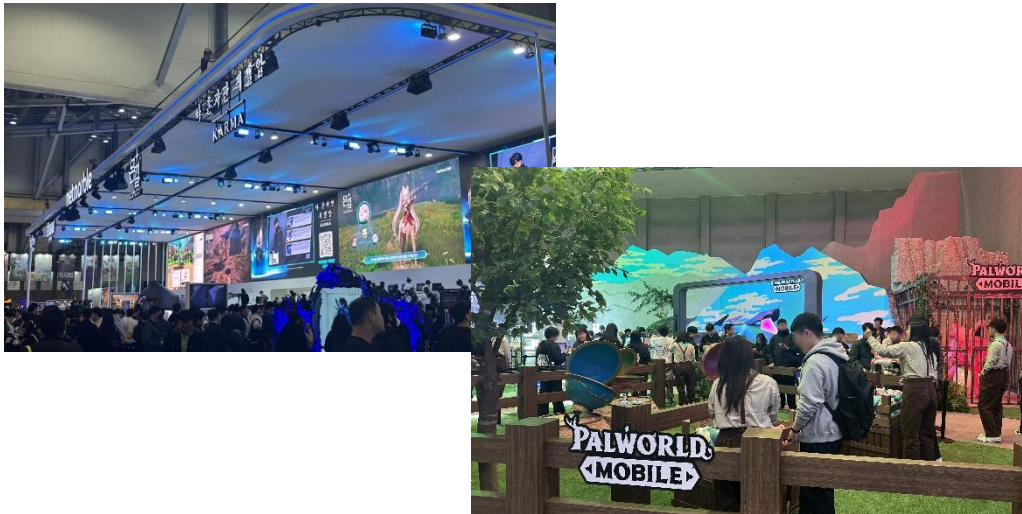
이번 지스타에서 가장 눈에 띄는 부스는 단연 메인 스폰서 엔씨소프트였다. 300부스를 단독으로 운영하며 신작 5종을 대대적으로 선보인 엔씨소프트는 RTX50 GPU를 장착한 최신 고사양 체험 장비를 대거 투입해 관람객들에게 차세대 게임 경험을 제공했다. 특히 〈아이온 2〉, 〈호라이즌 스틸 프론티어스〉, 〈신더 시티〉, 〈타임 테이커스〉, 〈리밋 제로 브레이커스〉 등 MMORPG부터 슈팅, 액션, 서브컬처 장르까지 다양한 라인업을 갖춰 폭넓은 게이머층의 관심을 끌었다. 부스 내부에는 AR·VR 체험 공간도 별도로 마련되어 있어 미래 게임 기술의 가능성을 직접 체험해볼 수 있었다.

국내 주요 게임사의 신작 중심 전시와 테마형 체험 공간 운영

넷마블은 112부스 규모에 145개 시연대를 배치해 방문객들이 대기 시간 없이 다양한 게임을 체험할 수 있도록 설계했다. 〈프로젝트 이블베인(EVILBANE)〉과 〈나 혼자만 레벨업: KARMA〉 등 4종의 신작을 선보였으며, 특히 야외에는 미공개 게임 〈SOL: enchant〉 시연관을 별도로 운영해 프리미엄 체험 공간을 마련했다. 실제로 야외 시연관은 독립된 공간감과 몰입형 디자인으로 인해 게임 속 세계에 진짜 들어온 듯한 느낌을 주었고, 관람객들 사이에서 입소문을 타며 높은 호응을 얻었다. 크래프톤은 이번 지스타에서 〈펠월드 모바일〉을 처음 공개하며 큰 화제를 모았는데, 배틀그라운드 세계관을 테마파크처럼 재현한 체험존은 게임 속 물품을 직접 획득하는 미션형 콘텐츠로 구성되어 관람객들이 능동적으로 참여할 수 있도록 했다.

웹젠은 새로운 서브컬처 게임 〈게이트 오브 게이트즈〉 시연과 함께 자사 대표 IP 류의 다음 프로젝트를 시네마틱 트레일러로 공개하며 IP 기반 콘텐츠 확장 전략을 선보였다. 한편 해외 퍼블리셔들의 활약도 눈에 띄었다. 위호스 스튜디오, 세가·아틀러스, 반다이남코, 유니티, 블리자드 등은 기존 인기 타이틀의 시연과 함께 라이브 스테이지, 팬 미팅 등 팬덤 중심 프로그램을 진행하며 글로벌 팬들과 직접 소통했다. 특히 블리자드 부스에서는 〈디아블로 4〉와 〈오버워치 2〉의 최신 업데이트를 체험할 수 있었고, 반다이남코는 〈엘든 링〉 시리즈 관련 굿즈 판매와 팬 이벤트로 높은 관심을 받았다. 이러한 글로벌 퍼블리셔들의 적극적인 참여는 지스타가 아시아를 대표하는 게임 페스티벌로 성장하고 있음을 보여주는 증거였다.

<그림> 넷마블 부스 및 <팰월드 모바일> 부스



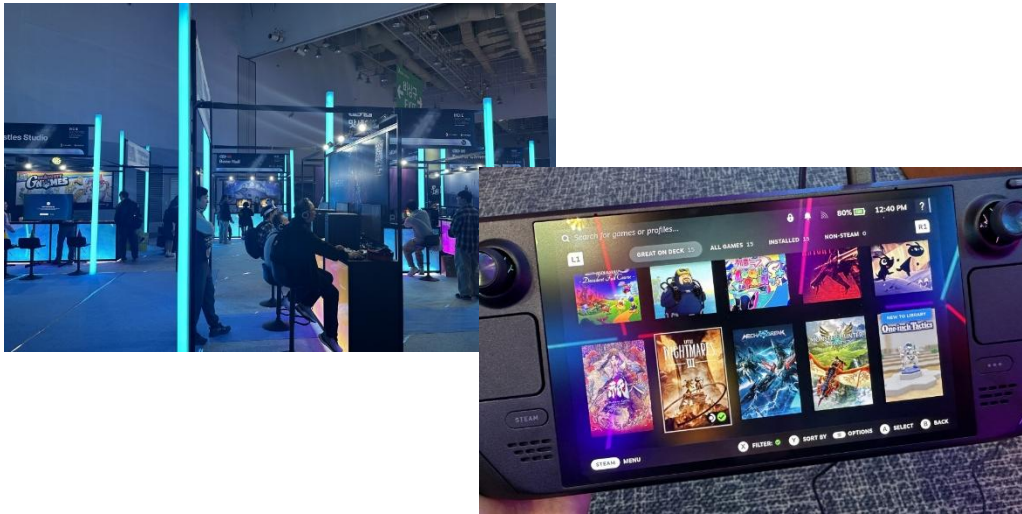
출처: 자체 현장조사 자료

400부스 규모 인디 쇼케이스와 글로벌 창작 생태계 확장

최근 몇 년간 급성장한 인디 게임 전시존 'Indie Showcase 2.0: Galaxy'는 올해 400부스 규모로 확장되어 제2전시장 대부분을 차지했다. 스팀덱(코모도), 유니티, 디스코드 등 글로벌 파트너들과 해외 인디 개발사들이 대거 참여하며 자신만의 독창적인 게임 세계관을 소개했는데, 한국뿐 아니라 스페인, 일본, 미국, 프랑스 등 다양한 국가의 인디 개발자들이 한자리에 모인 모습은 그 자체로 인상적이었다. 실제로 인디 쇼케이스를 돌아다니며 살펴본 결과, 작은 규모의 팀이라도 참신한 아이디어와 독특한 서사가 빛나면 대형 게임 못지않은 관심을 끌어모을 수 있다는 사실을 새삼 느꼈다. 몇몇 개발자는 현장에서 관람객들과 즉석으로 피드백을 주고받으며 게임 업데이트 방향을 논의하는 모습도 볼 수 있었는데, 이는 창작자와 유저가 직접 소통하며 함께 게임을 만들어가는 인디 게임의 본질을 잘 보여주는 장면이었다.

G-CON 2025는 올해 '내러티브(Narrative)'를 메인 테마로 삼아 게임의 스토리텔링을 심도 있게 탐구하는 시간을 가졌다. 드래곤 퀘스트 시리즈의 호리이 유지, <니어: 오토마타>의 요코 타로, 영화 감독 변성현 등 다양한 분야의 창작자들이 연사로 참여하며 게임과 영화·웹툰·애니메이션의 스토리텔링을 크로스오버적으로 논의했다. 특히 이전보다 토크와 대담 형식이 강화되어 청중과의 상호작용이 크게 늘어났고, 단순히 지식을 전달하는 것을 넘어 창작자 간 교류와 영감을 나누는 장으로 기능했다. 실제로 G-CON에 참석한 많은 개발자와 크리에이터들은 "게임이 단순한 콘텐츠를 넘어 하나의 종합 문화로 확장되고 있다는 것을 체감했다"고 입을 모았다.

<그림> 인디 게임 전시존 및 스팀덱 체험 부스



출처: 자체 현장조사 자료

3. 한국 게임산업의 시사점과 향후 과제

IP 기반 서사 확장과 크로스미디어 협업 강화

2025 지스타가 '이야기와 서사의 확장'을 주제로 내세운 것은 단순한 콘셉트가 아니라 게임산업의 방향성 전환을 상징하는 신호탄이었다. 게임이 더 이상 단독 콘텐츠로 소비되는 시대가 아니라, 영화·드라마·웹툰·애니메이션과 긴밀하게 연결되며 하나의 IP 유니버스를 구축하는 시대로 접어들고 있다는 것이다. 실제로 G-CON에서 다양한 장르의 창작자들이 모여 스토리텔링을 논의한 것은 이러한 크로스미디어 협업의 가능성을 잘 보여주었다. 한국 게임산업은 이미 웹툰과 웹소설이라는 강력한 원천 IP를 보유하고 있으며, 이를 게임으로 확장하고 다시 영상 콘텐츠로 재창조하는 선순환 구조를 만들어낼 수 있는 최적의 위치에 있다. 이번 지스타에서 엔씨소프트, 넷마블, 크래프톤 등이 보여준 세계관 기반 체험 설계는 이러한 IP 확장 전략의 구체적 실천 사례로 볼 수 있으며, 향후 더 많은 게임사들이 단순한 게임 개발을 넘어 종합 IP 기업으로 전환할 필요가 있다.

또한 스토리텔링 중심의 전시 설계는 게임이 기술 경쟁에서 경험 경쟁으로 전환되고 있음을 시사한다. 과거에는 그래픽 품질이나 시스템 완성도가 게임의 핵심 경쟁력이었다면, 이제는 얼마나 깊이 있는 서사를 제공하고 플레이어에게 감성적 몰입을 선사하는가가 더 중요해지고 있다. 이는 단순히 게임 내 스토리를 잘 쓰는 것을 넘어, 캐릭터 포토존, 코스튬플레이, 개발자 토크 등 오프라인 체험 공간에서도 일관된 세계관을 구현해야 함을 의미한다. 한국 게임산업은 높은 수준의 비주얼 제작 능력과 UI/UX 설계 역량을 갖추고 있으므로, 여기에 서사적 깊이를 더한다면 글로벌 시장에서 차별화된 경쟁력을 확보할 수 있을 것으로 전망된다.

인디 생태계 지원과 글로벌 파트너십 네트워킹 확대

400부스 규모로 확장된 인디 쇼케이스는 한국 게임산업의 다양성과 창의성을 확보하는 핵심 기반이 되고 있다. 대형 게임사들이 안정적인 수익 모델을 추구하는 동안, 인디 개발자들은 실험적이고 독창적인 시도를 통해 게임의 예술적·문화적 가능성을 확장하고 있다. 이번 지스타에서 만난 여러 인디 개발자들은 단순히 게임을 판매하는 것을 넘어 자신만의 창작 철학과 메시지를 전달하고자 했으며, 이는 게임이 상업적 콘텐츠를 넘어 하나의 문화 표현 수단으로 자리 잡고 있음을 보여주었다. 한국 게임산업이 지속 가능한 성장을 이루기 위해서는 인디 개발사를 발굴하고 지원하는 프로그램을 더욱 강화해야 하며, 스팀덱, 유니티, 디스코드 같은 글로벌 플랫폼과의 협력을 통해 한국 인디 게임이 세계 시장에 진출할 수 있는 기회를 확대해야 한다.

아울러 BTB 네트워크 라운지와 지스타 네트워크 파티에서 이루어진 활발한 비즈니스 교류는 지스타가 단순한 전시 행사를 넘어 글로벌 게임 생태계의 허브로 기능하고 있음을 보여주었다. 마이크로소프트, 삼성전자, Tencent Cloud 등 글로벌 기술 기업들이 참여해 한국 게임사들과 파트너십을 논의한 것은 한국이 아시아 게임산업의 중심지로 자리매김하고 있다는 증거다. 향후 한국 게임산업은 이러한 글로벌 네트워킹을 더욱 강화하고, 단순히 게임을 수출하는 것을 넘어 공동 개발, 기술 협력, IP 라이선싱 등 다층적 협업 모델을 구축해야 할 것이다. 2025 지스타는 게임산업이 기술과 서사, 그리고 협력의 세 축을 중심으로 진화하고 있음을 명확히 보여주었으며, 한국 게임산업이 이 흐름을 주도할 수 있는 충분한 역량을 갖추고 있음을 확인시켜 주었다.

<참고문헌>

1. Korea Daily, "지스타 2025, 엔씨소프트 메인스폰서 첫 참여...총 3010부스 확정", 2025.09.20, <https://www.koreadaily.com/article/20250920080149494>
2. Chosun Ilbo, "부산서 지스타2025 개막, 44국서 1273사 참가... 작년보다 규모 줄어", 2025.11.13, https://www.chosun.com/economy/tech_it/2025/11/13/M23PWVMXOFD4PHYRXNOMZWM551/
3. Pulse News, "Global game exhibition G-Star kicks off in Busan", 2025.11.13, <https://pulse.mk.co.kr/news/english/11467208>
4. Korea Daily, "'이제 규모에서 이야기로'...2025 지스타, 13일 개막 44개국 1273개사 3269부스 참가", 2025.11.12, <https://www.koreadaily.com/article/20251112221820242>

[프리뷰]

CES 2026

집필: EC21R&C 김형석 책임연구원

1. CES 2026 주요 기조연설과 기술 비전

CES 2026 개최 개요와 게이밍 산업의 위상

CES 2026은 2026년 1월 5일부터 7일까지 미국 라스베이거스에서 개최될 예정이다. 매년 1월 세계 최대 규모의 소비자 기술 전시회로 자리잡은 CES는 신기술과 산업 트렌드를 조망하는 장으로, 글로벌 기업의 최고경영자들이 직접 기조연설을 진행해 각 분야의 비전을 제시한다. 2025년 CES에는 14만 명 이상이 참석하고 4,500개 이상의 업체가 참가했으며, 2026년에는 더 많은 스타트업과 대기업이 참여할 것으로 전망된다. 특히 올해는 AI와 차세대 컴퓨팅이 핵심 주제로 부상하면서, 게이밍 하드웨어와 소프트웨어 분야의 혁신이 주목받을 예정이다.

게이밍은 더 이상 단순한 엔터테인먼트 영역에 머물지 않는다. AI 기반 게임 개발, VR과 AR을 활용한 몰입형 경험, 대학과 프로 리그로 확장된 e스포츠 생태계는 게이밍을 CES의 주요 산업 분야로 자리매김시켰다. 또한 스트리밍 플랫폼의 성장과 함께 게이밍 콘텐츠는 새로운 수준의 관중 참여와 수익 모델을 창출하고 있다. 이러한 변화는 CES 2026에서 게임 개발사, 하드웨어 제조사, 플랫폼 기업들이 어떻게 차세대 기술을 활용해 혁신을 이끌어갈지 보여줄 것으로 기대된다.

<그림> CES 2026



출처: 헤럴드경제

AMD, Lenovo 등 글로벌 기업의 게이밍 기술 비전 발표 예정

AMD의 리사 수 CEO는 2026년 CES를 여는 기조연설에서 AI와 차세대 컴퓨팅, 게임 분야에 대한 비전을 발표할 예정이다. AMD 공식 페이지에 따르면 이번 기조연설은 2026년 1월 5일 오후 6시 30분 베네치안 팔라초 볼룸에서 열리며, AI 솔루션을 클라우드부터 개인 기기까지 확장하는 전략이 소개된다. AMD는 현재 클라우드와 데이터센터용 EPYC 프로세서, AI 가속기 Instinct GPU, AI PC를 위한 Ryzen CPU와 Radeon 그래픽을 개발 중이며, 이번 기조연설에서 차세대 칩과 게임용 그래픽 카드에 대한 정보가 일부 공개될 가능성이 있다. 업계 전문가들은 AMD가 게이밍과 AI 성능을 동시에 강화한 신제품을 통해 시장 경쟁력을 한층 높일 것으로 전망하고 있다.

Lenovo는 연례 행사인 Tech World를 CES 2026 첫날 라스베이거스의 스피어(Sphere)에서 개최한다. Lenovo CEO 양위안칭은 '모두를 위한 더욱 스마트한 AI'를 주제로 기조연설을 진행하며, 포물러 1 및 FIFA 월드컵과의 파트너십, Hybrid AI Advantage 전략, 스피어 스튜디오와의 협업 콘텐츠를 소개할 예정이다. 해당 행사는 1월 6일 오후 5시에 개최되며 CES 참가자에게 공개된다. Lenovo의 발표는 AI 기술이 게이밍과 스포츠 엔터테인먼트 영역에서 어떻게 융합되고 있는지 보여주는 사례가 될 것으로 기대된다. 또한 Hybrid AI 전략은 클라우드와 온디바이스 AI를 결합해 게이밍 경험을 개인화하고 성능을 최적화하는 방향을 제시할 전망이다.

<표> CES 2026 주요 행사 일정 및 기조연설 개요

일시	기조연설자	소속/직책	주요 주제	장소
1월 5일 오후 6:30 (미국 서부시간)	리사 수 (Dr. Lisa Su)	AMD CEO	AI와 차세대 컴퓨팅, 게임 분야 비전, 차세대 칩 및 GPU	베네치안 팔라초 볼룸
1월 5일 (시간 미정)	게리 샤피로 (Gary Shapiro)	CTA 회장	업계 현황 (State of the Industry)	미정
1월 5일 (시간 미정)	롤란드 부슈 (Roland Busch)	Siemens CEO	AI, 디지털 트윈, 자동화 기술 혁신	미정
1월 6일 오후 5:00 (현지시간)	양위안칭 (Yuanqing Yang)	Lenovo CEO	모두를 위한 AI, F1·FIFA 파트너십, Hybrid AI 전략	Sphere
1월 7일 오전 9:00 (현지시간)	조 크리드 (Joe Creed)	Caterpillar CEO	자율주행 및 AI 중장비 기술	미정

출처: CES 공식 웹사이트

2. 차세대 게이밍 하드웨어 공개 전망

AMD, Intel의 차세대 프로세서 및 GPU 신제품 발표 예상

CES는 매년 신년을 대표하는 칩 발표의 장으로 자리잡았다. 2026년에도 AMD, Intel, Qualcomm 등 칩 제조사들이 차세대 프로세서를 공개할 것으로 예상된다. Engadget 사전 보도에 따르면 AMD가 Zen 5 기반 Ryzen 9000G 시리즈 및 신규 Ryzen 7 9850X3D를 발표할 가능성이 있으며, AI 업스케일링 기술 FSR Redstone도 소개될 전망이다. FSR Redstone은 게임 그래픽의 해상도를 실시간으로 향상시키는 기술로, 하드웨어 성능을 극대화하면서도 전력 효율을 개선하는 효과를 제공한다. 또한 AMD는 데이터센터용 EPYC, AI 가속기 Instinct, 소비자용 Ryzen CPU 및 Radeon 그래픽 전반의 혁신을 강조할 예정이며, 이는 일부 GPU와 CPU 신제품의 티저로 해석된다.

Intel은 이미 Core Ultra Series 3(코드명 팬서 레이크; Panther Lake) 칩을 CES 2026에서 공식 출시한다고 발표했다. 새 칩은 2나노 18A 공정으로 제조되며 기존 세대보다 CPU 성능이 50% 향상되고, 내장 Arc GPU 성능도 50% 개선될 것으로 예상된다. Lowyat 보도에 따르면 해당 칩은 Cougar Cove P코어와 Darkmont E-코어, Xe3 통합 그래픽 및 12개의 레이 트레이싱 유닛을 갖추며, AI 처리 성능은 120 TOPS에 달한다. 이는 게임뿐만 아니라 AI 기반 콘텐츠 생성과 실시간 렌더링에도 활용 가능한 수준이다. 한편 Qualcomm도 Snapdragon X2 Elite 칩을 통해 노트북 시장을 겨냥하고 있으며, CES 2026에서 해당 제품을 탑재한 노트북들이 공개될 것으로 보인다.

<그림> Intel Panther Lake 아키텍처



출처: Intel

그래픽 카드 및 게이밍 PC 신제품의 성능 혁신

그래픽 카드 시장에서도 주목할 만한 발표가 예상된다. 영국의 IT 비즈니스 코치이자 인기 테크 리뷰어 피트 매더슨(Pete Matheson)은 CES 2026에서 NVIDIA와 AMD가 더 높은 레이 트레이싱 성능과 AI 업스케일링을 갖춘 차세대 GPU를 발표할 것으로 전망했다. 글로벌 IT 전문 매체 TweakTown에 따르면 AMD는 RDNA 4 기반의 새로운 Radeon AI PRO R9700S 및 R9600D 카드를 준비 중이며, 이 중 R9700S는 Navi 48 GPU와 32GB GDDR6 메모리를 탑재한 노트북용 모델로 예상된다. 이러한 신제품들은 게임뿐만 아니라 AI 기반 콘텐츠 제작과 실시간 렌더링에도 최적화된 성능을 제공할 전망이다. 다만 NVIDIA의 RTX 5000 Super 시리즈는 공급 문제로 2026년 3분기 이후로 출시가 연기될 가능성이 있어 CES 2026에서는 확인하기 어려울 것으로 보인다.

게이밍 PC 시장에서는 고성능 하드웨어와 AI 기술이 결합된 신제품들이 등장할 예정이다. CES 혁신상 수상작인 MSI Vision Elite RS AI 2nd는 최신 Intel Core Ultra 프로세서와 강력한 NVIDIA RTX 그래픽, AI 기반 냉각 제어 기능을 갖춘 하이엔드 데스크톱이다. 해당 시스템은 Wi-Fi 7, 고속 이더넷, Windows 11 Pro를 지원하며 업그레이드가 용이하도록 설계되었다. ASUS는 ROG 브랜드 20주년을 기념하는 행사를 준비하고 있으며, TweakTown은 Intel의 차세대 Panther Lake 기반 노트북, AMD Ryzen 9000X3D 및 Intel Arrow Lake-S Refresh를 지원하는 신규 메인보드를 비롯한 다양한 게이밍 기어 및 액세서리를 발표할 것으로 예상했다.

<그림> ASUS ROG 게이밍 노트북



출처: ROG 홈페이지



3. e스포츠 생태계 확장과 AI 기반 게임 시장 성장

e스포츠의 모바일·스트리밍 중심 진화와 여성 팬층 확대

CES 공식 페이지에서는 전통적인 게임 출시 외에도 대학과 프로 e스포츠 리그, 스트리밍 플랫폼의 성장으로 게이밍이 새로운 수준에 도달했다고 강조한다. 시장조사 기관 GWI는 e스포츠의 관심도가 일시적으로 주춤했으나 여전히 성장세를 유지하고 있으며, 2025년 e스포츠 산업이 약 50억 달러(약 7.4조 원)의 매출을 기록할 것으로 전망했다. 특히 주목할 만한 변화는 시청 환경의 모바일 중심화다. e스포츠 팬의 79%가 스마트폰으로 경기를 시청하며, YouTube와 Instagram이 주요 플랫폼으로 자리잡았다. 이는 전통적인 TV 중계 방식에서 벗어나 언제 어디서나 접근 가능한 콘텐츠 소비 패턴으로 전환되고 있음을 의미한다.

e스포츠 생태계는 전통 스포츠와의 협업을 통해 더욱 확장되고 있다. NBA 2K 리그, F1 e스포츠 등 전통 스포츠와 e스포츠의 협업이 증가하면서 공동 중계와 후원 기회가 확대되고 있다. 또한 전 세계 게이머의 47%가 여성이며, e스포츠 팬층에서도 여성 비율이 32%로 증가하고 있다. 이는 다양한 관점을 반영한 콘텐츠와 후원이 요구됨을 의미한다. 아울러 스트리머와 콘텐츠 크리에이터가 직접 팀을 설립하여 라이프스타일 콘텐츠와 커뮤니티 구축을 통해 팬 참여를 확대하는 추세가 나타나고 있다. 이러한 변화는 CES 2026에서 e스포츠 기업과 플랫폼이 AI, VR과 AR, 스트리밍 인프라를 활용하여 새로운 관중과 수익 모델을 창출할 방향을 보여줄 것으로 기대된다.

AI가 게임산업 가치를 재정의, 개인화와 수익 증대 효과

AlixPartners의 2026 미디어 및 엔터테인먼트 산업 전망 보고서는 전 세계 비디오게임 산업 규모를 2,730억 달러(약 402.2조 원)로 추정하며, AI를 성공적으로 통합한 게임 개발사들이 시에 뒤처진 경쟁사보다 2~3배 높은 기업 가치를 얻을 것이라고 전망했다. AI는 게임 제작 과정의 비용을 절감하고 플레이어 경험을 개인화하여 평균 사용자당 수익을 증가시킨다. 예를 들어 AI 기반 캐릭터 생성, 자동 레벨 디자인, 실시간 난이도 조정 등은 개발 시간을 단축하면서도 플레이어에게 맞춤형 경험을 제공할 수 있다. 이러한 기술 혁신은 게임 개발사들이 더 빠르게 콘텐츠를 출시하고 수익화 기회를 극대화할 수 있도록 돕는다.

AI 기반 검색 및 추천 서비스는 소비자 행동을 변화시켜 개인 맞춤형 엔터테인먼트 경험을 제공할 것으로 전망된다. 이는 게임 스트리밍 및 광고 플랫폼에도 적용되어 AI가 플레이어의 선호도를 학습하고 적합한 콘텐츠를 제안하는 방향으로 발전할 것으로 보인다. 한편 AlixPartners는 2026년 미디어 및 엔터테인먼트 업계 M&A 규모가 800억 달러(약 117.8조 원)를 넘어설 것이라 예상하기도 했다. AI 경쟁과 완화된 규제 환경, 저금리로 인해 기술 중심의 인수합병이 활발해질 전망이다. 이는 게임업계가 AI 엔진, 클라우드 인프라, IP 콘텐츠를 확보하기 위해 적극적인 투자에 나설 것임을 의미하고 있다.

4. 한국 게임산업의 대응 방안과 시사점

CES 2026 트렌드를 통해 본 한국 게임산업의 과제

CES 2026에서 공개될 차세대 하드웨어 기술은 한국 게임산업에게도 과제를 제시할 예정이다. AMD와 Intel이 경쟁적으로 출시하는 AI PC와 고성능 GPU는 게임 그래픽과 물리 엔진의 품질을 한 단계 끌어올릴 것으로 예상된다. 특히 Intel Panther Lake의 CPU 성능 50% 향상, Arc GPU 성능 50% 개선, 그리고 AI 처리 성능 120 TOPS 달성은 실시간 레이 트레이싱과 AI 기반 렌더링을 게임 개발의 표준 기능으로 만들 가능성이 있다. 한국 게임 개발사들은 이러한 하드웨어 혁신에 대응한 최적화 기술을 개발해야 하며, 차세대 칩의 성능을 최대한 활용할 수 있는 엔진 업데이트와 개발 툴 개선이 필요해질 것이다.

또한 글로벌 하드웨어 제조사들이 레이 트레이싱과 AI 업스케일링 기술을 표준화하는 추세는 한국 개발사들에게 기회인 동시에 넘어야 할 산이다. AMD의 FSR Redstone과 같은 업스케일링 기술은 게임의 시각적 품질을 유지하면서도 성능을 최적화할 수 있어, 다양한 하드웨어 환경에서 일관된 사용자 경험을 제공하는 데 필수적이다. 한국 게임 개발사들은 이러한 기술을 적극 도입하여 글로벌 시장에서 경쟁력을 확보해야 하며, 특히 모바일과 PC 크로스플랫폼 게임에서 하드웨어 최적화 노하우를 축적할 필요가 있다. 이는 단순히 기술 도입을 넘어 한국 개발사의 기술력 자체를 강화하는 계기가 되어야 한다.

AI와 e스포츠 생태계 확장에 따른 선제적 투자 방향

AI가 게임산업의 가치를 재정의하고 있는 가운데, AI 기반 콘텐츠 개인화 및 추천 시스템 도입에도 적극 나서야 한다. AlixPartners 보고서에서 지적되듯 AI를 성공적으로 통합한 기업은 경쟁사보다 2~3배 높은 기업 가치를 얻을 것으로 전망된다. 이는 AI가 게임 개발뿐만 아니라 마케팅, 사용자 유지, 수익화 전략 전반에 영향을 미친다는 것을 의미한다. 한국 게임산업은 AI를 활용한 자동 콘텐츠 생성, 플레이어 행동 예측, 맞춤형 난이도 조정 등의 기술을 도입하여 평균 사용자당 수익을 증대시킬 전략을 마련해야 한다. 특히 모바일 게임 강국으로서의 입지를 활용해 AI 기반 개인화 서비스를 선도할 수 있는 기회를 포착해야 한다.

예상되는 e스포츠 생태계의 변화 역시 한국 게임산업에 과제를 주고 있다. e스포츠 팬의 79%가 모바일로 경기를 시청하며, 여성 팬층이 32%로 증가하고, 크리에이터 기반 팀이 등장하는 추세는 한국 e스포츠 산업의 발전 방향을 제시하고 있다. 한국은 이미 강력한 e스포츠 인프라와 팬층을 보유하고 있으며, 이를 바탕으로 모바일 및 스트리밍 중심의 콘텐츠 전략을 강화해야 한다. 특히 유튜브와 인스타그램 등 글로벌 플랫폼에서의 존재감을 높이고, 전통 스포츠와의 협업 모델을 적극 모색할 필요가 있다. 또한 스트리머와 크리에이터와의 협력을 통해 커뮤니티 구축과 팬 참여를 확대하는 전략은 장기적인 수익 창출과 브랜드 가치 제고에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.



<참고문헌>

1. CES, "Keynotes", Accessed 2025.12.08, <https://www.ces.tech/attend/keynotes/>
2. AMD, "AMD at CES 2026 – Watch Dr. Lisa Su's Keynote Presentation", Accessed 2025.12.08, <https://www.amd.com/en/corporate/events/ces.html>
3. TechRadar, "AMD drops hint that it's planning a big GPU surprise for Nvidia soon, though I'm not fully convinced it's the rumored RX 9080 XT", 2025.09.12, <https://www.techradar.com/computing/gpu/amd-drops-hint-that-its-planning-a-big-gpu-surprise-for-nvidia-soon-though-im-not-fully-convinced-its-the-rumored-rx-9080-xt>
4. Engadget, "What to expect at CES 2026", 2025.12.05, <https://www.engadget.com/big-tech/what-to-expect-at-ces-2026-120000278.html>
5. Lowyat.NET, "Confirmed: Intel To Reveal Panther Lake Core Ultra 300 Series At CES 2026", 2025.11.21, <https://www.lowyat.net/2025/374021/intel-panther-lake-core-ultra-300-ces-2026/>
6. Pete Matheson, "CES 2026: Trends, Rumors, & Survival Tips for the Biggest Tech Show", Accessed 2025.12.08, <https://www.petematheson.com/ces-2026-insider-secrets-new-releases-more/>
7. TweakTown, "AMD working on Radeon AI PRO R9700S and R9600D to join RDNA 4 consumer-grade AI GPUs", 2025.11.30, <https://www.tweaktown.com/news/109147/amd-working-on-radeon-ai-pro-r9700s-and-r9600d-to-join-rdna-4-consumer-grade-ai-gpus/index.html>
8. TechRadar, "Nvidia hasn't canceled RTX 5000 Super refreshes as previously rumored – but don't expect these GPUs anytime soon", 2025.11.11, <https://www.techradar.com/computing/gpu/nvidia-hasnt-canceled-rtx-5000-super-refreshes-as-previously-rumored-but-dont-expect-these-gpus-anytime-soon>
9. CES, "Vision RS AI", Accessed 2025.12.08, <https://www.ces.tech/ces-innovation-awards/2026/vision-rs-ai/>
10. TweakTown, "ASUS ROG showcase at CES 2026 confirmed with new gaming gear, laptops, and future technology", 2025.12.06, <https://www.tweaktown.com/news/109228/asus-rog-showcase-at-ces-2026-confirmed-with-new-gaming-gear-laptops-and-future-technology/index.html>
11. CES, "Gaming and Esports", Accessed 2025.12.08, <https://www.ces.tech/topics/gaming-and-esports>
12. GWI, "Top esports trends for 2025", 2024.11.12, <https://www.gwi.com/blog/esports-trends>
13. AlixPartners, "2026 Media & Entertainment Industry Predictions Report", 2025.11.12, <https://www.alixpartners.com/newsroom/2026-media-entertainment-industry-predictions-report/>

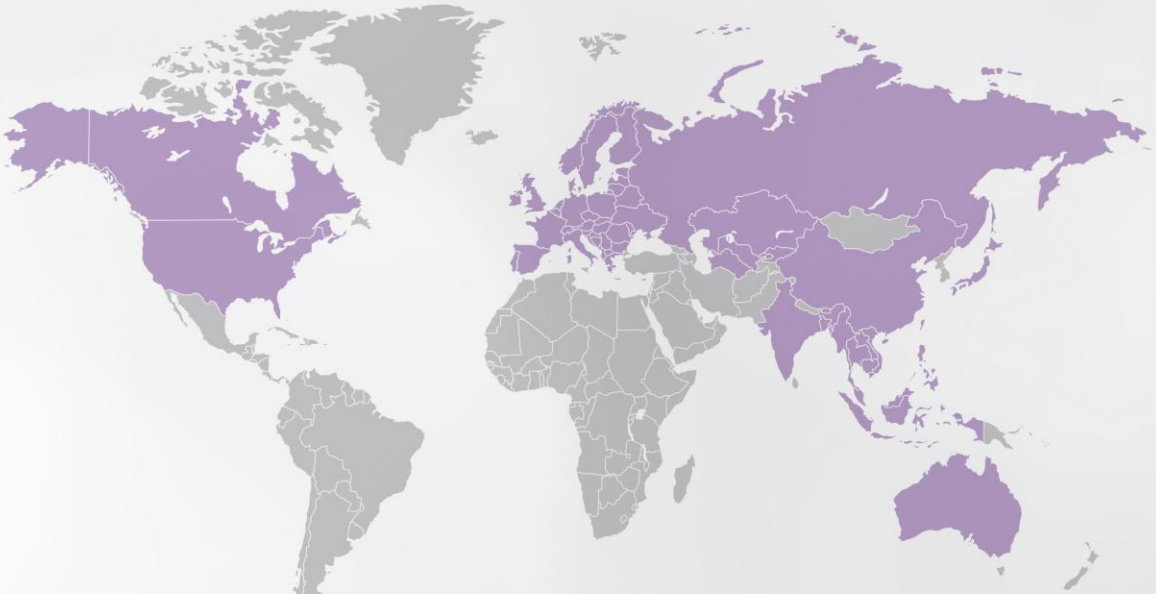
SECTION 05

지역별 주요 단신



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND





유럽/CIS

- 러시아, 'LGBT 선전' 및 극단주의 우려로 《로블록스》 접속 차단
2025.12.05. (GamesIndustry.biz)
- 인디 게임 《Horses》, 스팀 퇴출 후 GOG 판매 호조...
개발사 "전화위복"
2025.12.06. (Multiplayer.it)
- 영화 《헬다이버즈》 감독 "원작 게임 안 해봤다" 발언...개발사
CEO "문제없다" 응호
2025.12.06. (GameSpot)

미 주

- 낮선 콘솔 기기 《Nex Playground》,
미국 주간 판매량서 PS5 제치고 2위 기염
2025.12.04. (GamesRadar+)
- 아마존, 《툼 레이더》 TV 시리즈 제작 본격화...프랜차이즈
대규모 리부트 예고
2025.12.06. (IGN)
- 《가디언즈 오브 갤럭시》 개발사 아이도스 몬트리올, 추가 인력
감축...서포트 스튜디오 전환
2025.12.07. (Gameswelt)

중화권

- 중국 11월 신규 판호 184개 대거 발급...《PUBG 모바일》은
PC 버전 추가 승인
2025.11.28. (Technode)
- S-GAME, 액션 RPG 《팬텀 블레이드 제로》 TGA 2025 참가
확정...12월 출시일 공개 예고
2025.12.07. (17173)
- 파시아 게임즈, 오픈월드 RPG 신작 《역신자(逆神者)》
공개...트레일러 글로벌 조회수 600만 육박
2025.12.05. (GameSky)

일 본

- 일본 게임사, 채용 면접에 '라이브 드로잉' 도입...포트폴리오
시 악용 방지책
2025.12.04. (GamerBraves)
- 반다이남코, 소니 제치고 일본 게임-엔터테인먼트
특허 보유 1위
2025.11.11. (PC Gamer)
- 일본 게임업계 '폰트 쇼크', 라이선스 비용 연 380달러→
2만 달러로 50배 폭등...인디 개발사 비상
2025.12.03. (WebProNews)

중 동

- 사우디 PIF 주도 컨소시엄, EA 지분 93% 확보 전망...인수 시
사실상 국유화
2025.12.02. (Saudi Gamer)
- e스포츠 월드컵 《FIFAe World Cup 2025》, 12월 10일
리야드서 개막
2025.12.04. (Saudi Gamer)
- 바이트댄스, 《모바일 레전즈》 개발사 '문톤' 매각 논의...
사우디 '새비 게임즈' 유력 인수 후보 부상
2025.12.05. (Investing.com)

동남아시아

- VPBank, T1 및 페이커(Faker) 초청...
12월 베트남 하노이서 팬미팅 개최
2025.12.04. (GameK)
- 텐센트, 말레이시아 오피스 오픈...동남아 허브 구축 및 현지
인재 양성
2025.12.02. (GamerBraves)
- 2025 태국 SEA 게임, e스포츠 6개 종목
확정...《MLBB》《발로란트》 등 채택
2025.11.19. (Esports Insider)



[유럽/CIS] 러시아, 'LGBT 선전' 및 극단주의 우려로 <로블록스> 접속 차단

러시아 정부가 자국 내에서 글로벌 게임 플랫폼 <로블록스(Roblox)>의 접속을 전면 차단했다. BBC 뉴스 등 외신에 따르면, 러시아의 미디어 검열 기관인 로스콤나조르(Roskomnadzor)는 플랫폼 내 콘텐츠가 현지 법규를 위반했다는 우려를 근거로 서비스 접속을 막았다고 보도했다. 이번 조치는 최근 러시아 당국이 서구권 게임 및 디지털 콘텐츠에 대한 검열을 강화하고 있는 기조 속에서 결정된 것으로 파악된다.

로스콤나조르는 구체적인 차단 사유로 <로블록스>가 LGBT 관련 이슈에 대한 정보를 포함하고 있으며, 극단주의 및 테러리스트 활동을 정당화하는 선전 도구로 악용되고 있다고 지적했다. 현지 타스(TASS) 통신은 당국이 로블록스가 서비스 내 유해 콘텐츠를 걸러낼 능력이 부족하며, 플랫폼이 “아동의 영적, 도덕적 발달에 부정적인 영향을 미칠 수 있는 부적절한 콘텐츠로 가득 차 있다”고 판단했다고 전했다.

이에 대해 로블록스 측은 대변인을 통해 “운영 국가의 현지 법률과 규정을 존중하며, 사용자 안전을 위해 강력한 예방 조치를 갖추고 있다”고 입장을 밝혔다. 이번 사태는 최근 밸브(Valve)가 러시아 당국의 요청으로 스팀에서 성소수자 관련 콘텐츠가 포함된 게임을 삭제한 사건의 연장선상에 있다. 한편, <로블록스>는 2024년 튀르키예와 올해 초 이라크에서도 접속이 차단된 바 있으며, 최근 아동 안전 문제로 인해 다수의 소송과 언론 검증에 직면하는 등 글로벌 규제 리스크가 심화되고 있다.

[미주] 낯선 콘솔 기기 <Nex Playground>, 미국 주간 판매량서 PS5 제치고 2위 기염

미국 비디오 게임 시장에서 대중에게 생소한 콘솔 기기인 <Nex Playground>가 PlayStation 5와 Xbox Series X를 제치고 주간 하드웨어 판매량 2위를 기록하는 이변을 일으켰다. 시장조사기관 Circana의 매트 피스카텔라(Mat Piscatella) 선임 디렉터가 공개한 데이터에 따르면, 11월 22일 마감된 주간 차트에서 1위는 <닌텐도 스위치 2> 마리오 카트 월드 번들이 차지했으나, 그 뒤를 이어 <Nex Playground>가 이름을 올렸으며, <PS5 슬림 디지털>은 3위에 머물렀다.

<Nex Playground>는 2023년 출시된 가정용 기기로서, 별도의 컨트롤러 없이 AI 기반 광각 카메라가 사용자의 움직임을 인식하는 마이크로소프트 키넥트(Kinect) 스타일의 모션 제어 콘솔이다. 현재 가격은 2025년 5월 인상된 249달러(366,807원)이며, 기기 구매 시 <Fruit Ninja>, <Starri> 등 5종의 모션 게임이 기본 제공된다. 추가적인 게임 라이브러리는 3개월 49달러(72,183원) 또는 연간 89달러(131,108원)의 플레이 패스 구독 서비스를 통해 이용할 수 있다.

Nex의 데이비드 리(David Lee) CEO는 이 기기를 “키넥트의 비공식적 정신적 후속작”으로 소개하며 가족 단위 소비자를 공략해 왔다. 업계에서는 소니와 마이크로소프트가 장악한 고사양 콘솔 시장에서 틈새 하드웨어가 판매량 2위를 차지한 것은 매우 이례적인 사건으로 평가하고 있다. 전문가들은 이번 판매량 급증이 본격적인 연말 홀리데이 시즌을 맞아, 자녀들과 함께 즐길 수 있는 직관적이고 가족 친화적인 게임기를 찾는 수요가 일시적으로 폭발한 결과로 분석했다.

[중화권] 중국 11월 신규 판호 184개 대거 발급… <PUBG 모바일>은 PC 버전 추가 승인

중국 국가신문출판서(NPPA)가 2025년 11월 온라인 게임 승인 현황을 발표하며 총 184개 타이틀에 대해 신규 판호를 발급했다. 이번 신규 명단에는 외자 판호(수입 게임) 6개와 내자 판호(자국 게임) 178개가 포함되었으며, 특히 내자 판호의 경우 최근 5년 만에 단일 회사 기준 최대 승인 기록을 세웠다.

2025년 11월까지 누적 발급된 게임 판호 수는 총 1,624건으로 이미 2024년 연간 총량을 넘어섰다. 주목할 만한 점은 신규 발급 외에 ‘판호 변경 승인’을 통해 텐센트와 크래프톤의 라이트스피드 스튜디오가 공동 개발한 <PUBG 모바일>(중국 서비스명: 화평정영)의 PC 버전이 추가된 것이다. 2019년 출시된 <PUBG 모바일>은 기존 모바일 판호에 플랫폼을 추가하는 방식으로 이번 심사를 통과해, 정식으로 PC까지 영역을 확장하게 되었다.

업계에서는 이번 대규모 신규 판호 발급과 인기 IP의 플랫폼 확장을 중국 게임 규제 당국의 기조 변화와 시장 활성화를 시사하는 강력한 신호로 해석하고 있다. 5년 내 최대 규모의 국산 게임 승인은 당국이 자국 게임 산업 부양에 적극적임을 보여주며, <PUBG 모바일>의 사례처럼 주요 게임의 멀티플랫폼 확장 또한 가속화될 것으로 전망된다.

[일본] 일본 개발사, 채용 면접에 ‘라이브드로잉’ 도입…포트폴리오 AI 악용 방지책

일본의 한 중견 게임 개발사가 아티스트 채용 면접 과정에 지원자가 현장에서 직접 그림을 그리는 ‘라이브드로잉’ 테스트를 전격 도입했다. 현지 매체 데일리 신초(Daily Shincho)가 보도한 익명의 수석 그래픽 디자이너와의 인터뷰에 따르면, 이는 최근 구직자들이 포트폴리오에 AI로 생성한 이미지를 본인의 순수 창작물인 것처럼 속여 제출하는 사례가 급증함에 따라 마련된 검증 절차다.

해당 스튜디오는 과거 AI 생성물을 자신의 실력으로 위장해 입사한 직원들이 정작 실무 투입 후에는 프로젝트를 수행할 수 있는 드로잉 역량을 갖추지 못했음을 뒤늦게 발견하고 곤욕을 치른 바 있다. 이에 대한 대응책으로 마련된 현장 실기 테스트는 채용 담당자와 지원자 모두에게 상당한 시간적 부담을 주고 있으나, 지원자의 실제 실력을 확인할 수 있는 확실한 수단으로 자리 잡았다. 관계자는 “채용 과정이 시대를 역행하는 것처럼 번거로워졌지만, 업계 내 다른 회사들도 유사한 검증 절차를 도입하고 있는 추세”라고 전했다.

이번 사례는 생성형 AI 툴의 접근성 확대가 크리에이티브 산업 채용 시장에 미치는 혼란을 단적으로 보여준다. 아이러니하게도 해당 기업의 경영진은 검증 절차 강화와는 별개로 생성형 AI 전문가 채용이나 워크플로우 내 AI 도입 확대를 논의 중인 것으로 알려졌다. 현업 디자이너는 “AI를 보조 도구로 활용할 수는 있으나, 무에서 유를 창조하고 매력적인 캐릭터를 만드는 것은 결국 인간의 영역”이라며 경영진의 AI 의존도 확대 방침에 대해 우려를 표했다.



[중동] 사우디 PIF 주도 컨소시엄, EA 지분 93% 확보 전망...인수 시 사실상 국유화

사우디아라비아 국부펀드(PIF)가 주도하는 컨소시엄이 글로벌 게임 거인 일렉트로닉 아츠(EA)의 지분 93.4%를 확보하며 사실상 인수를 목전에 두고 있다. 월스트리트저널(WSJ)이 브라질 반독점 규제 당국에 제출된 문서를 인용해 보도한 바에 따르면, 이번 거래가 성사될 경우 PIF는 EA의 절대적인 최대 주주로서 경영권을 장악하게 된다.

이번 인수 계약의 총 규모는 부채 200억 달러를 포함해 무려 550억 달러(한화 약 78조 원)에 달하는 역대급 규모다. 컨소시엄에는 PIF 외에도 사모펀드 실버 레이크(Silver Lake)가 5.5%, 도널드 트럼프 미국 대통령의 사위인 재러드 쿠슈너가 설립한 어피니티 파트너스(Affinity Partners)가 1.1%의 지분으로 참여한다. 지난 9월 인수 의향 발표 이후 게임 노조와 인권 단체의 우려가 제기되었으나, 현재 절차는 큰 난항 없이 진행 중인 것으로 알려졌다.

앤드루 윌슨(Andrew Wilson) EA CEO는 성명을 통해 “이번 제안은 우리 창작팀이 전 세계 수억 명의 플레이어에게 제공해 온 탁월한 경험과 가치를 강력하게 인정한 것”이라며 긍정적인 입장을 밝혔다. 업계에서는 이번 인수가 마무리되면 사우디 정부가 사실상 EA를 국유화하는 형태가 되며, 막대한 자금력을 앞세운 사우디의 ‘비전 2030’ 게임 산업 육성 전략이 정점에 달할 것으로 전망하고 있다.

[동남아] VPBank, T1 및 페이커(Faker) 초청...12월 베트남 하노이서 팬미팅 개최

베트남의 주요 상업은행인 VPBank가 한국의 명문 e스포츠 구단 T1을 초청해 대규모 행사를 연다. VPBank는 오는 12월 20일부터 21일까지 베트남 하노이 국립전시센터(VEC)에서 ‘VPBank 주최 e스포츠 페스티벌: 레전드 유나이티드(VPBank presents eSport Festival: Legends Unite)’를 개최한다고 공식 발표했다. 이번 행사에는 ‘페이커(Faker)’ 이상혁을 포함한 T1 선수단 전원이 참석하며, 베트남 현지 팬들을 위한 최대 규모의 e스포츠 축제가 될 전망이다.

이번 행사에는 페이커 외에도 오너(Oner), 케리아(Keria) 등 기존 주축 멤버뿐만 아니라, 2025 시즌 새롭게 합류한 도란(Doran)과 페이즈(Peyz)가 함께 무대에 오른다. 20일에는 코스프레 퍼레이드와 T1 우승 트로피 전시회가 열리며, 21일에는 팬미팅과 함께 베트남 현지 팀과 T1이 맞붙는 3판 2선승제(BO3) 쇼매치가 진행된다. 티켓 가격은 약 200만 동(VND)으로 책정되었으며, VPBank 마스터카드 소지자에게 독점 판매된다.

VPBank 측은 이번 행사에 대해 “단순한 게임 이벤트를 넘어 Gen Z 및 Gen Y 세대와 소통하기 위한 문화적 가교”라고 설명했다. 앞서 케이팝 스타 지드래곤(G-DRAGON)을 초청해 화제를 모았던 VPBank는, 이번 T1 초청을 통해 ‘금융과 엔터테인먼트의 결합’이라는 브랜드 전략을 강화하고 있다. 주최 측은 양일간 약 4만 명의 관람객이 운집할 것으로 예상하며, 베트남 내 e스포츠 열기를 재확인하는 자리가 될 것으로 기대하고 있다.

SECTION 06

부 록



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



스팀 차트 분석

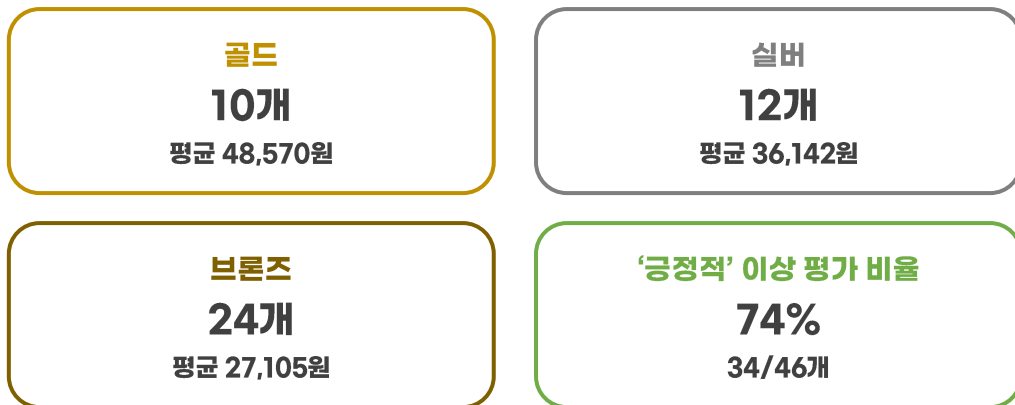
2025년 10월 신작 분석

1. 분석 개요

2025년 10월 스팀 신작 게임의 매출 성과와 사용자 반응 종합 분석

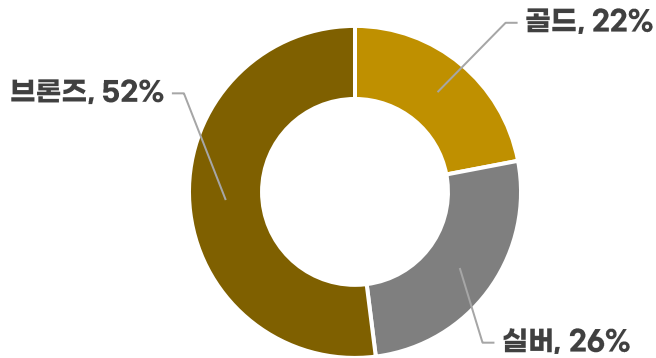
2025년 10월 한 달간 스팀 플랫폼에 출시된 46개 신작 게임을 대상으로, SteamDB 매출 데이터와 1,928건의 사용자 리뷰를 분석하였다. 매출등급은 스팀 발표 기준 골드/실버/브론즈로 분류하였으며, 리뷰 텍스트에서 핵심 키워드를 추출하여 소비자 반응 트렌드를 파악했다.

<그림> 분석 개요

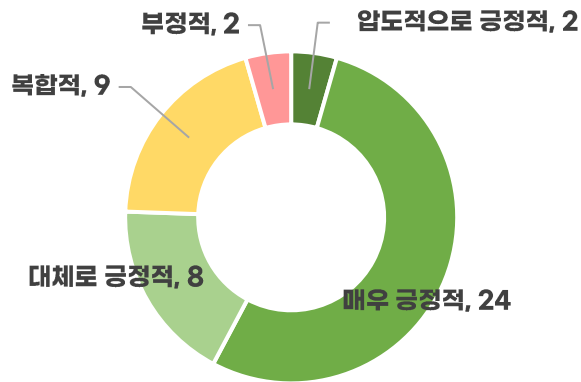


분석 대상 46개 게임 중 47.8%(22개)가 골드 또는 실버 등급을 달성하며 양호한 매출 성과를 기록했다. 특히 골드 등급 게임의 평균 가격(₩48,570)이 브론즈 등급(₩27,105) 대비 약 79% 높아, 프리미엄 가격 전략이 높은 매출과 연관되는 경향을 보였다. 다만 저가 게임 중에서도 <이스케이프 프롬 덕코프>(₩16,500), <RV There Yet?>(₩8,900)이 골드를 달성하며 가성비 전략의 가능성도 확인된다.

<그림> 매출등급 분포



<그림> 사용자 평가 분포



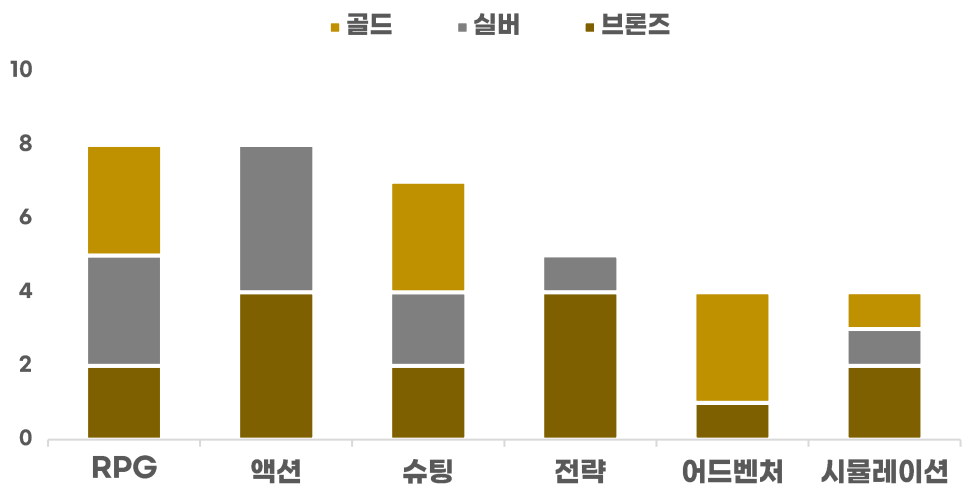
사용자 평가 측면에서 '매우 긍정적' 이상의 평가를 받은 게임이 26개(56.5%)로 절반을 넘었다. 특히 '압도적으로 긍정적' 평가를 받은 <Dispatch>와 <Escape from Duckov>는 각각 87,093건, 30,776건의 리뷰를 기록하며 10월 최고의 화제작으로 떠올랐다.

2. 장르별 분석

10월 신작 장르 분포와 매출 성과

2025년 10월 스팀 신작은 RPG와 액션이 각각 8개(17.4%)로 공동 1위를 차지했고, 슈팅 7개(15.2%)가 그 뒤를 이었다. 전략, 어드벤처, 시뮬레이션 장르도 고르게 분포하며 다양한 장르의 게임이 출시되었다.

<그림> 장르별 게임 수



슈팅과 RPG, 어드벤처 장르가 각각 골드 3개로 최고 성과를 기록했다. 특히 어드벤처는 4개 중 3개가 골드를 달성하며 75%라는 압도적인 골드 비율을 보였다. <Dispatch>, <RV There Yet?>, <리틀 나이트메어 3>가 어드벤처 장르의 성과를 견인한 것으로 분석된다.

액션 장르는 8개 게임 중 골드 등급이 0개로, 게임 수 대비 매출 성과가 저조했다. 반면 슈팅 장르는 <Battlefield 6>(72,353건 리뷰), <Escape from Duckov>(30,776건), <ARC Raiders> 등 대형 타이틀과 인디 히트작이 모두 골드를 달성하며 42.9%의 골드 비율을 기록했다.



장르별 상세 분석

TOP 3 장르: 어드벤처, 슈팅, RPG가 각각 골드 타이틀 3개씩 보유하고 있으나, 골드 달성률에서는 어드벤처(75%)가 슈팅(42.9%), RPG(37.5%)를 크게 앞섰다. 어드벤처 장르가 적은 출시작으로도 높은 성공률을 보이며, 인터랙티브 스토리텔링에 대한 시장 수요가 높음을 보여주었다.

<그림> TOP 3 장르 상세 분석

1위: 어드벤처

- 인기 요인: <Dispatch>의 압도적 성공(리뷰 수 87K)으로 인터랙티브 스토리 장르 부상, 유명 성우 캐스팅 전략 주효
- 권역별 특징: 서구권(미국/유럽) 중심, 스토리 중심 게임 선호 유저층에서 큰 반응
- 향후 전망: 텔테일 스타일 게임의 부활 조짐, 에피소드형 출시 전략 확산 예상

2위: 슈팅 (FPS/TPS)

- 인기 요인: <Battlefield 6> 대형 IP 파워 + 인디게임 <Escape from Duckov>의 성공
- 권역별 특징: 글로벌 전역에서 고른 인기, 특히 익스트랙션 슈터 장르 아시아권 관심 급증
- 향후 전망: AAA와 인디 양극화 심화, 타르코프 라이크 서버장르 지속 성장 전망

3위: RPG

- 인기 요인: <The Outer Worlds 2> 시리즈 팬텀 + <디지몬> IP 파워로 안정적 성과
- 권역별 특징: 일본/아시아권 JRPG 강세, 서구권은 오픈월드 RPG 선호 경향
- 향후 전망: 던전 크롤러(<Fellowship>) 서버장르 성장, 협동 RPG 수요 증가 추세

액션과 전략 장르는 각각 8개, 5개의 게임이 출시되었음에도 골드 등급 달성이 전무했다. 이는 해당 장르가 레드오션으로 차별화 없이는 성공하기 어려운 시장임을 나타내고 있다. 반면 시뮬레이션은 <주라기 월드 에볼루션 3>의 사례처럼 IP 기반 전략으로 안정적인 니치 마켓을 확보하고 있음을 확인했다.

3. 리뷰 분석

리뷰 수 TOP5 게임 리뷰 분석

골드 등급을 달성한 10개 게임 중 리뷰 수 기준 TOP 5 타이틀의 리뷰(유용한 리뷰 순으로) 약 100건을 수집하여 긍정/부정 키워드를 분석했다. 그리고 각 게임별 성공 요인과 개선점을 파악하여 시장 트렌드 인사이트를 도출하였다. <Dispatch>(87K)와 <Battlefield 6>(72K)이 전체 골드 등급 리뷰의 73%를 차지하며 양대 화제작으로 부상했다. 반면 <Escape from Duckov>(31K)는 저가 전략으로 3위에 올라 가성비 타이틀 시장의 가능성을 입증했다.

<그림> 골드 등급 게임 중 리뷰 수 TOP5 분석

리뷰 수 1위: <Dispatch> - 87,093건



압도적으로 긍정적

긍정 키워드 TOP3

스토리	28.5%
성우 연기	24.2%
몰입감	19.8%

부정 키워드 TOP3

짧은 분량	35.2%
리플레이성	22.1%
가격	18.4%

텔레비전 스타일 인터랙티브 무비의 완성형. Aaron Paul 등 유명 성우 캐스팅으로 몰입감 극대화

리뷰 수 2위: <Battlefield 6> - 72,353건



복합적

긍정 키워드 TOP3

그래픽	26.3%
전장 스케일	21.7%
사운드	18.9%

부정 키워드 TOP3

버그	31.2%
가격	24.5%
최적화	19.8%

AAA급 그래픽과 스케일은 호평, 출시 초기 버그와 높은 가격에 대한 불만 공존

<그림> 골드 등급 게임 중 리뷰 수 TOP 5 분석(이어서)

리뷰 수 3위: <이스케이프 프롬 덕코프> - 30,776건



압도적으로 긍정적

긍정 키워드 TOP 3

재미있는	32.1%
가성비	25.6%
유머	21.3%

부정 키워드 TOP 3

콘텐츠 부족	28.4%
밸런스	19.2%
서버 불안정	15.7%

타르코프 패러디로 시작해 독자적 재미 구축. 저렴한 가격과 유머 코드로 입소문 성공

리뷰 수 4위: <RV There Yet?> - 24,839건



매우 긍정적

긍정 키워드 TOP 3

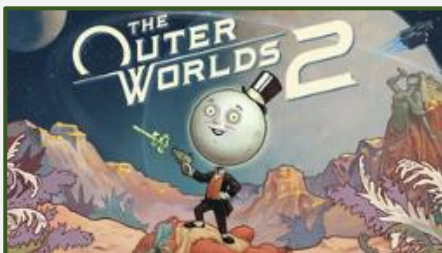
힐링	29.4%
아트 스타일	23.8%
스토리	20.1%

부정 키워드 TOP 3

짧은 분량	38.5%
단순한 게임	21.3%
리플레이성	16.2%

로드트립 힐링 어드벤처. 짧지만 강렬한 경험, 가격 대비 만족도 높음

리뷰 수 5위: <Outer World 2> - 4,454건



대체로 긍정적

긍정 키워드 TOP 3

전작 계승	27.8%
유머/대사	22.4%
선택지	19.6%

부정 키워드 TOP 3

혁신 부족	29.3%
가격	25.1%
구식 그래픽	18.7%

전작 팬들의 기대 충족. 옵시디언 특유의 블랙 유머 건재하나, 새로움은 부족

※ 한국콘텐츠진흥원 게임산업 관련 보고서 목록(2024~2019)

연 번	연 도	연구 명
1	2025	2024 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사
2	2024	청각장애인 게임 접근성 개선방안 연구
3	2024	2024 게임 이용자 실태조사
4	2024	2024 게임산업 종사자 노동환경 실태조사
5	2024	2024 글로벌 게임 정책·법제 연구
6	2024	2023 게임이용자 패널연구(4차년도)
7	2024	2024 게임이용자 임상의학 코호트 연구
8	2024	2024 이스포츠 실태조사
9	2024	이스포츠 사업 성과분석 및 발전방안 연구
10	2024	게임인재원 분원 설립 수요조사 및 타당성 분석 연구
11	2024	시각장애인 게임 접근성 개선방안 연구
12	2024	게임인재원 해외사례 조사 및 교육 개선방안 연구
13	2024	2023 아동청소년 게임행동 종합 실태조사
14	2024	2023 게임산업 종사자 노동환경 실태조사
15	2023	2023 게임이용장애 실태조사 진단도구 보완 연구
16	2023	2023 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사
17	2023	2023 게임이용자 임상의학 코호트 연구
18	2023	2023 글로벌 게임 정책·법제 연구
19	2023	2023 게임 이용자 실태조사
20	2022	2022 교육용 게임콘텐츠 효과성 검증 연구용역
21	2022	2022 게임이용자 패널 연구(3차년도)
22	2022	2022 아동·청소년 게임행동 종합 실태조사
23	2022	2022 장애인 게임 접근성 제고 방안 기초 연구
24	2022	2022 게임이용자 실태조사
25	2022	2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사
26	2022	2022 게임산업 종사자 노동환경 실태조사
27	2022	2022 게임이용자 임상의학 코호트 연구
28	2022	2022 대한민국 게임백서
29	2021	2021 게임이용자 실태조사
30	2021	2021 이스포츠 실태조사
31	2021	2021 이스포츠 정책연구(지역활성화, 전문인력양성기관 지정)
32	2021	2021 대한민국 게임백서
33	2021	2021 게임종사자 노동환경 실태조사



연 번	연 도	연구 명
34	2021	2021 게임 이용자 임상의학 코호트 연구
35	2021	2021 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사
36	2021	2021 게임을 통한 메타버스(Metaverse) 속 사회심리적 특성 연구
37	2021	2021 디지털치료제로서 게임 활용 방안 연구
38	2021	2021 클라우드 게임 생태계 활성화 연구
39	2021	2021 게임과몰입(음악,체육) 치유 프로그램 교사용 매뉴얼
40	2021	2021 초등 저학년용 게임이용종합척도 타당화 연구
41	2021	2021 게임 과몰입 종합 실태조사
42	2021	2021 게임이용자 패널 연구(2차년도)
43	2021	2021 게임시간 선택제 운영 발전방안 연구
44	2020	2020 게임이용자 실태조사
45	2020	2020 이스포츠 선수 표준계약서 개발연구
46	2020	2020 이스포츠 실태조사
47	2020	2020 대한민국 게임백서
48	2020	2020 가상현실(VR) 게임 개발사업체 실태조사
49	2020	2020 이스포츠 비즈니스 모델 연구
50	2020	2020 교과서 내 게임콘텐츠 반영 현황조사
51	2020	2020 게임이용자 임상의학 코호트 연구
52	2020	2020 게임산업 종사자 노동환경 실태조사
53	2020	2020 게임 분야 팬덤 연구
54	2020	2020 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사
55	2020	2020 게임의 치료적 활용 방안 모색 연구
56	2020	2020 게임문화박물관 건립 기본방향 수립 연구
57	2020	2020 게임 과몰입 해소를 위한 심리사회학적 모델링 연구
58	2020	2020 차세대 게임콘텐츠 제작지원 실태조사
59	2020	2020 게임 과몰입 종합 실태조사
60	2020	2020 게임이용종합척도 신규 개발 연구
61	2020	2020 글로벌게임허브센터 중장기 발전방안 연구
62	2020	2020 게임이용자 패널 연구(1차년도)
63	2020	2020 지역기반 게임산업육성사업 중장기 운영 방안 수립
64	2020	2020 게임이용장애 질병코드 도입에 따른 파급효과
65	2019	2019 게임 과몰입 종합 실태조사
66	2019	2019 게임이용자 실태조사

연 번	연 도	연 구 명
67	2019	2019 게이미이용자 패널 연구 예비조사
68	2019	2019 대한민국 게임백서
69	2019	2019 이스포츠 실태조사
70	2019	2019 이스포츠 정책연구(법제도 및 활성화)
71	2019	2019 이스포츠 정책연구(인력양성)
72	2019	2019 2019년 기능성게임 사업체 및 수요처 현황조사
73	2019	2019 게임 과몰입 국제 공동연구
74	2019	2019 아케이드게임 현황조사 및 활성화방안 연구
75	2019	2019 첨단융복합 게임산업 경쟁력 분석 연구
76	2019	2019 첨단융복합 게임콘텐츠 제작지원 사업 효과성 연구
77	2019	2019 게임 생산자의 노동 연구(게임문화 융합연구1)
78	2019	2019 게임 질병코드 도입으로 인한 사회변화 연구 (게임문화 융합연구2)
79	2019	2019 게임이 이용자에게 미치는 효과 연구(게임문화 융합연구3)
80	2019	2019 게임문화 인식 빅데이터 조사 연구(게임문화 융합연구4)
81	2019	2019 장애인 e스포츠 경기 연구(게임문화 융합연구5)
82	2019	2019 게임의 예술성 연구(게임문화 융합연구6)
83	2019	2019 플랫폼의 변화와 게임문화 연구(게임문화 융합연구7)
84	2019	2019 게임의 트랜스미디어 현상 연구(게임문화 융합연구8)
85	2019	2019 게임 문화 매개자에 대한 연구(게임문화 융합연구9)
86	2019	2019 가상현실(VR) 게임 개발사업체 실태조사

* <연구 보고서>는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) - 콘텐츠지식 - 연구보고서에서 PDF파일을 다운로드 하실 수 있습니다.

GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND



ISSN 2636-0853 (Print)

ISSN 2384-2881 (Online)



글로벌 게임산업 트렌드

GLOBAL GAME INDUSTRY TREND