

# “세계 점유율 4위...을 매출 20조 넘을 것”

‘매출 비중 57%’ 모바일 중심 재편 영국 제치고 점유율 한 계단 상승 매출 대비 수출 비중 50% 넘어서 확고한 수출 효자 산업 자리매김



한국 게임산업 규모가 올해 20조 원을 넘어설 것으로 보인다. 지난달 부산 벡스코에서 열린 국내 최대 게임 전시회 '지스타 2021' 현장. 사진제공 | 지스타 조직위원회

올해 국내 게임산업 규모가 20조 원을 넘어설 전망이다. 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원(이하 콘진원)은 이같은 내용을 담은 '2021 대한민국 게임백서'를 20일 발간했다. 게임백서에 따르면 지난해 국내 게임산업 매출은 2019년보다 21.3% 증가한 18조 8855억 원으로 집계됐다. 한국의 게임산업 규모는 2019년부터 한 단계 올라 세계 4위를 기록했다. 콘진원은 “올해는 국내 게임시장 규모가 20조 원을 넘어설 것”이라며 “앞으로도 성장세를 이어나갈 것”으로 내다봤다.

●모바일 중심으로 재편 한국 게임시장은 모바일 중심으로 재편됐다. 게임백서에 따르면 지난해 모바일게임 매출은 10조8311억 원으로 전체 게임산업 매출의 57.4%를 차지했다. 이어 PC게임이 26.0%(4조9012억 원), 콘솔게임이 5.8%(1조925억 원), 아케이드게임이 1.2%(2272억 원)를 각각 기록했다. 모든 플랫폼의 매출이 2019년보다 증가했지만, 특히 모바일게임(성장률 39.9%)과 콘솔 게임(57.3%)이 전체 게임시장 성장을 견인한 것으로 나타났다. PC게임과 아케이드게임 매출은

2019년보다 각각 2.0%, 1.6% 성장하는 데 그쳤다. PC방과 아케이드 게임장 등 게임 유통업소들은 코로나19 영향으로 매출이 크게 줄어 들었다. PC방 매출은 2019년보다 11.9% 감소한 1조7970억 원, 아케이드 게임장은 48.1% 감소한 365억 원 규모로 나타났다. ●한국 게임산업, 세계 4위 기록 지난해 세계 게임시장 규모는 2019년보다 11.7% 증가한 2096억 5800만 달러

로 나타났다. 세계 시장에서 한국의 점유율은 6.9%로 미국, 중국, 일본에 이어 4위를 기록했다. 영국을 제치면서 2019년보다 한 계단 상승했다. 플랫폼별로 살펴보면 PC게임 점유율은 12.4%로 중국, 미국에 이어 3위를, 모바일게임 점유율은 10.3%로 중국, 미국, 일본에 이어 4위를 차지했다. 지난해 한국 게임산업 수출액은 2019년보다 23.1% 증가한 81억 9356만 달러(9조6688억 원)를 달성했다. 수출

비중은 중국(35.3%), 동남아(19.8%), 대만(12.5%), 북미(11.2%), 유럽(8.3%) 순으로 나타났다. 수입액 규모는 2019년보다 9.2% 감소한 2억7079만 달러(3195억 원)로 집계됐다. 게임산업 전체 매출 대비 수출 비중이 50%를 넘어서면서, 수출 효자 산업으로 확고히 자리매김했다는 평가다. 한편, 게임백서는 게임산업에 관심 있는 사람이라면 누구나 콘진원 홈페이지에서 무료로 내려받을 수 있다. 김명근 기자 dionys@donga.com

## “라인업 강화” 위메이드, 선데이토즈 인수

위메이드는 선데이토즈를 인수한다고 20일 밝혔다. 블록체인 플랫폼 '위믹스'의 캐주얼게임 라인업을 강화하고, 소셜카지노 장르까지 확대한다는 전략이다. 선데이토즈는 '애니팡' 시리즈를 비롯해 다양한 캐주얼게임을 서비스하고, 자회사들 통해 '슬롯메이트', '일렉트릭 슬롯' 등 소셜카지노 게임을 서비스하고 있다. 특히 선데이토즈 자회사 플레이링스는 내년에 대체불가토큰(NFT) 기반 소셜카지노 게임으로 글로벌 시장을 공략할 것이라며 블록체인 게임 시장에 출사표를 냈다. 장현국 위메이드 대표는 “위믹스는 모든 장르의 게임이 블록체인 게임으로 신속하게 변혁할 수 있는 플랫폼이다”며 “위믹스 생태계 확장을 위한 M&A를 유례없이 과감하게, 글로벌하게 전개해 나갈 것”이라고 말했다.

## 컴투스 '골프스타' 블록체인 게임 개발

컴투스는 모바일 골프 게임 '골프스타' (사진) 지적재산권(IP)을 기반으로 컴투스 그룹의 블록체인 플랫폼 'C2X'(가칭)에 합류하는 신작 게임을 개발한다고 20일 밝혔다. 골프스타는 전 세계 누적 3000만 다운로드, 67개국 앱스토어 스포츠게임 매출 1위를 기록한 글로벌 스포츠 게임이다. 컴투스는 골프스타 IP에 블록체인 시스템을 적용하고, 컴투스 그룹의 C2X 플랫폼에 탑재해 내년 하반기 글로벌 출시할 계획이다. 한편 컴투스 그룹은 최근 C2X 티징 사이트를 개설하며 글로벌 블록체인 사업을 본격화하고 있다.



## LG 울트라기어 게이밍 특화 노트북 선택

LG전자는 고사양 게임을 쾌적하게 즐길 수 있는 LG 울트라기어 게이밍 특화 노트북(사진)을 선보인다고 20일 밝혔다. 'LG 울트라기어 게이밍 노트북'(17G90Q)은 고성능은 물론 디자인과 사용 편의성을 두루 갖췄다. 미국 소비자기술협회(CTA)로부터 내달 열리는 전시회 'CES 2022'의 혁신상을 받은 제품이다. 내달 국내를 시작으로 글로벌 시장에 순차 출시할 계획이다. 신제품은 인텔의 최신 11세대 프로세서(타이거레이크H)와 엔비디아의 고성능 노트북용 그래픽카드(RTX3080 Max-Q)를 탑재해 고사양 게임을 구동할 때에도 빠르고 쾌적한 환경을 제공한다. 메모리와 저장장치(SSD)는 각각 듀얼 채널을 지원해 사양 확장성도 뛰어나다. 17.3인치 IPS 디스플레이는 몰입감을 높여준다. 초당 화면 프레임 수를 의미하는 주사율은 최대 300Hz에 달한다. 93Wh 대용량 배터리를 탑재하면서도 2.7kg이 채 되지 않는 무게로 휴대성이 뛰어나다.

편집 | 한민규 기자 stopsp@donga.com

## 넥슨, 국내 첫 게임사 전용 PLCC 내놓는다

(상업자 전용 신용카드)

### 현대카드 손잡고 내년 상반기 출시

넥슨은 현대카드와 디지털기술에 기반한 협업 및 국내 최초 게임사 전용 PLCC(상업자 전용 신용카드) 출시 등의 내용을 담은 파트너십을 체결했다. 양사는 넥슨 게임 유저에 최적화한 혜택을 담은 '넥슨 PLCC'를 내년 상반기 중 출시할 계획이다. 카드 신청 및 발급 과정에 '게임피케이션'을 도입해 미션을 수행하면 보너스를 제공하는 새로운 방식의 마케팅도 시도한다. 넥슨은 PLCC에서 얻어진 게임 유저들의 게임 밖 소비와 취향에 대한 분석 결과를 바탕으로 비즈니스를 확장해 나갈 예정이다. 현대카드는 게임이라는 가상 세계에 서 분석된 유저의 활동과 라이프스타일을

활용해 고객의 혜택을 높이는 데 집중할 방침이다. 이정현 넥슨코리아 대표는 “PLCC 개발부터 데이터 협업에 이르는 전 과정을 적극적으로 추진해 나갈 계획이다”며 “데이터 인텔리전스에 대한 공동의 이해를 바탕으로 넥슨 유저들에게 더 신나는 게임 라이프를 제공하기 위해 노력하겠다”고 말했다. 정태영 현대카드 부회장은 “게임은 최근 세계적 화두로 떠오르고 있는 ‘메타버스’ 공간 가운데 하나로, 앞으로의 협업에 대한 기대가 크다”며 “특히 현대카드 PLCC 파트너사들의 동맹인 '도메인 갤럭시' 내에서 넥슨이 다른 파트너사들과 적극적으로 교류해 이 데이터 생태계가 더 활성화되길 기대한다”고 말했다. 김명근 기자



파트너십 체결 뒤 넥슨코리아 사옥 옥상 트랙에서 기념촬영을 하고 있는 이정현 넥슨코리아 대표(왼쪽)와 정태영 현대카드 부회장. 사진제공 | 넥슨



## 라인게임즈 '대항해시대 오리진' 2차 비공개 테스트 참가자 모집

라인게임즈는 오픈월드 다중접속역할수행게임(MMORPG) '대항해시대 오리진'(사진)의 2차 비공개 시범 테스트를 내년 1월 20일부터 2월 3일까지 진행한다. 참가를 원하는 이용자는 20일부터 내년 1월 4일까지 참가자 모집 사이트를 통해 구글플레이, 앱스토어, 라인게임즈 플로어 중 원하는 플랫폼 1종을 선택해 신청할 수 있다. 대항해시대 오리진은 모티프와 코에 이테크모게임스가 공동 개발을 진행 중인 대항해시대 시리즈 30주년을 기념하는 타이틀이다.

## 뇌가 색시해지는 하루 두뇌게임

### 강주현의 퍼즐월드

위 정사각형 안에는 1~9까지의 숫자가 나열되어 있습니다. 이 숫자들을 사용해 가로, 세로, 대각선 방향은 물론 작은 정사각형 안에도 1~9까지의 숫자가 골고루 들어가도록 해 보세요.

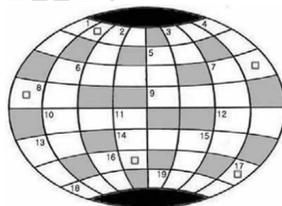
#### ■ 스토쿠문제

	2	7			3		
			7		3	4	8
4	3		1				9
	8		7			1	
		2	6		9	8	
	7			5			3
3				4			8
7		1	9		2		
		8				1	9

#### ■ 스토쿠정답

4	6	1	9	8	8	7	2
8	7	9	2	8	6	1	9
2	8	9	7	1	6	9	8
9	8	2	1	5	8	7	4
7	2	8	6	8	9	2	1
5	1	6	7	2	8	9	9
6	2	4	8	1	9	9	8
8	9	7	8	2	7	5	6
1	9	8	9	6	7	2	8
8	6	9	2	1	9	8	7
7	9	1	6	8	8	2	9
2	2	8	9	5	6	1	8
6	2	8	1	7	4	8	9
8	1	2	9	9	6	8	7
9	9	7	8	8	2	1	6
2	8	5	2	6	9	7	1
9	8	6	7	1	9	2	8
1	7	2	8	4	8	9	9

#### ■ 낱말문제



#### ■ 가로 열쇠

01. 미리 준비가 되어 있으면 근심할 것이 없음. 03. 늘 쓰는 예사로운 말. 05. 무슨 일에 어떤 인물이 나타남. 06. 형제자매는 한 몸과 같음. 07. 백조의 우리말인 오트과의 물새. 08. 대중적인 인기가 있어 맹목적으로 추종하고 존경하는 대상. 09. 등불이 많아 밤에도 대낮처럼 밝은 곳. 10. 다른 나

라 사람. 12. 일정한 목적이나 방향이 없이 헤맬. 13. 불길하고 무서운 꿈. 14. 물려받은 재산이 없이 자기 혼자 힘으로 집안을 일으키고 재산을 모음. 16. 깨뜨리거나 찢어서 내어 버림. 18. 입체의 표면을 적당히 잘라 평면 위에 펼쳐 놓은 도형(圖形). 19. 병을 물리쳐 목숨을 연장함. ■세로 열쇠 01. 피어내어 끌어들이. 02. 많은 물건을 한데 모아 수북이 쌓은 더미. 03. 상을 주는 뜻을 표하여 주는 증서. 04. 송곳니의 안쪽에 있는 큰 이. 05. 사람의 키와 똑같이 만든 불상. 06. 같은 자리에 자면서 다른 꿈을 꾸는 뜻. 07. 술에 취하여 거리에서 큰 소리를 지르거나 노래를 부르는 짓. 11. 타자기, 전신기, 컴퓨터 프린

#### ■ 낱말정답

단어 이어가기: 낱말을 모두 쓴 다음 공간을 이용하여 나라 이름이 됩니다.



플레이 스토어 - 경품광고쿠폰, 날마다운세, 매직스도쿠