

## 게임은 더 이상 아이들의 전유물이 아니다

---

우리 모두는 노는 것을 좋아한다. 주사위 놀이, 카드 게임에서 시작한 인류의 놀이 문화는 이제 복잡한 시스템과 한 번에 많은 계산을 할 수 있는 CPU, 인간이 상상하는 것을 모니터에 구현하는 GPU(그래픽카드)를 통해 게임이라는 형태로 구현되고 있다. 이러한 놀이하기 좋아하는 인간을 나타내는 단어가 호모 루덴스이다. 인간 문화의 기원을 놀이에서 찾은 하위징아가 제창한 개념으로, 인간에게 놀이는 삶에서 중요한 부분임을 알 수 있다.

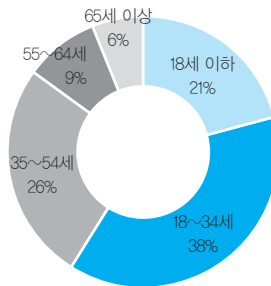
호모 루덴스라는 개념이 제창될 정도로 놀이, 즉 여가 문화가 중요해진 이유는 여러 가지가 있겠지만, 그중에서도 가장 큰 이유는 그만큼 여가에 할애할 수 있는 시간이 늘어나고 있기 때문일 것이다. 여가 시간이 늘어난다는 것은 노

동 시간이 줄어들고 있다는 것으로 해석할 수도 있다. 독일의 경우 2016년 노동자 1인당 연간 노동시간이 1,376시간으로 1990년 대비 13% 감소하였다.

## 게임은 애들이나 하는 거? 이제는 아니다

게임에 대해 관심이 없는 사람들이 흔히 하는 말이 있다. “그 거 애들이나 하는 거 아니야?”라는 말이다. 이런 말도 이제는 옛날 말이 되었다. 미국 ESA(Entertainment Software Association)의 2020년 게이머 보고서에 따르면, 미국 내에서만 약 2억 1,400만 명의 사람들이 게임을 즐기고 있다. 그중 5,110만 명이 18세 이하의 미성년자였으며, 나머지 1억 6,300만 명은 성인이었다. 더욱 흥미로운 점은, 35세 이상의 중장년층이 약 41%라는 점이다. 특히 55세 이상의 베이비 부머 세대가 약 15%를 차지한다. 그와 더불어 게이머

■ 도표 8-1 연령별 미국 게임 인구



자료: ESA(Entertainment Software Association)

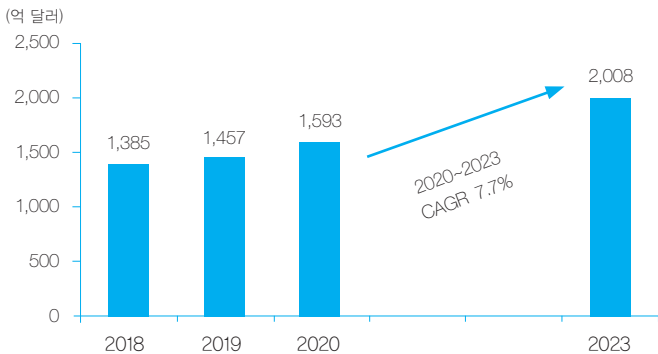
의 남녀 성비도 점점 비슷해지고 있다. 보고서에 따르면 약 41%의 게이머가 여성 게이머였다. 이 통계의 시사점은 ‘게임 =아이들의 전유물’이라는 등식이 사라지고 있다는 점이다.

이처럼 게임을 하는 연령대가 다양해진 이유는 크게 두 가지이다. 첫째, 게임이라는 문화가 자리잡은 기간이 40년이 되어가고 있기 때문이다. 국내외에서 사회적 이슈가 된 게임 ‘갤러그’는 1981년에 전 세계를 대상으로 출시되었다. 해당 시기에 게임을 즐기던 청소년층이 어느새 40~50대가 되어 있고, 그중 일부는 여전히 게임을 즐기고 있을 것으로 예상할 수 있다. 둘째, 모바일 게임의 급격한 확산세이다. 모바일 게임 확산의 가장 큰 이유는 ‘특정한 장소(집, PC방 등)에서 PC·콘솔을 통해서만 게임을 할 수 있다’라는 제약 조건이 사라졌기 때문이다. 스마트폰의 대중화로 인해 다양한 게임을 언제, 어디서나 즐길 수 있는 것이 가능해지며 게임 인구가 폭발적으로 늘어났다. 그에 힘입어 전체 게임 시장에서 모바일 게임이 차지하는 매출은 48% 수준, 중국은 65%를 차지할 정도이다(2019년 말 기준). 향후에도 이 흐름은 지속될 것으로 예상된다. 점점 더 많은 메이저 게임사가 모바일 게임을 출시하고 있으며, 스마트폰의 성능이 상승하며 더 복잡하고 높은 퀄리티의 게임을 출시할 수 있게 될 것이기 때문이다.

코로나 19 사태도 게임 산업에는 기회요인으로 작용하고

있다. 외출을 자제하고 여가 시간이 증가함에 따라, 집에서 게임을 즐기는 시간이 증가한 것이다. 시장조사기관에 따르면 2020년 2월 국내 모바일 게임 앱 다운로드 수는 전년 동기 대비 안드로이드는 10%, iOS는 17% 증가했다. 코로나19가 먼저 확산된 중국의 상황도 마찬가지이다. 앱애니에 따르면 2020년 2월 한 달간 중국의 모바일 게임 다운로드수는 2019년 연간 평균치 대비 무려 80% 증가했다. 이러한 이용 시간과 다운로드 증가는 매출의 증가로도 이어졌다. 2020년 3월 말 기준 디지털 게임의 매출은 작년 대비 52.9% 증가, 콘솔 게임 매출은 155% 증가하였다. 전 세계적인 외출 제한, 여가시간 확대로 인해 게임 산업이 본격적인 수혜를 보았다는 것을 알 수 있다. 코로나19 사태가 단기간에 끝나기는 어렵다는 관측이 나오고 있는 만큼, 당분간 이러한 흐

■ **도표 8-2** 글로벌 게임 시장 전망



자료: Newzoo, SK증권

름은 지속될 것으로 예상된다.

글로벌 게임시장 분석업체인 뉴주(Newzoo)에 의하면 전 세계 게임시장은 2020년부터 매년 7.7%씩 성장하여, 2023년에는 약 2,008억 달러 시장이 될 것으로 전망된다.

## 게임 산업의 또 다른 성장 동력, e-스포츠와 게임 스트리밍

게임 산업의 장기 성장이 예상되는 또 하나의 이유는 게임을 직접 ‘즐기는’ 인구와 더불어, 게임을 ‘보는’ 인구도 빠른 폭으로 늘어나고 있다는 점이다. 이미 2017년 기준 약 6억 6,500만 명이 게임 관련 영상을 시청하였으며, 이는 미국 인구(3.3억 명)의 2배 수준이다. 게이밍 영상 시청은 크게 두 부류로 나뉜다. 라이브 스트리밍과 이스포츠(E-Sports)이다.

라이브 스트리밍은 각각의 ‘스트리머’가 유튜브, 트위치와 같은 라이브 플랫폼을 통해 본인의 게임 플레이를 중계하고, 시청자는 해당 스트리머의 채널에 들어가서 방송을 시청하는 일종의 ‘개인 게이밍 채널’이라고 볼 수 있다. 좋아하는 TV쇼나 스포츠 경기를 보는 팬은 스타와 직접적인 교류가 불가능하지만, 라이브 스트리밍은 시청자와 스트리머가 상호작용을 할 수 있다. 이러한 상호작용은 단순히 이야기를 나누는 것에서 그치지 않고, 시청자가 자기가 좋아하는 스트리머를 구독하거나, 도네이션을 지불하는 형태로 발

전하였다. 글로벌 대표 스트리밍 플랫폼인 트위치(Twitch)에는 매일 평균 1,750만 명이 접속하고, 400만 명의 스트리머가 활동하고 있으며, 평균 시청자 수는 약 126만 명 수준이다(2019년 기준). 이는 ESPN의 평균 시청자 수인 150만 명에 근접하는 수치로, 점점 더 많은 수의 시청자가 라이브 스트리밍을 선택한다는 것을 알 수 있다. 이 수치는 코로나 19 이후 점차 증가하여, 2020년 4월에는 평균 시청자가 248만 명에 도달하기도 했다. 성장하는 시청자 수 + 스트리머 수에 힘입어 트위치의 2019년 매출은 약 15.4억 달러를 달성하였다.

이스포츠(E-Sports)는 Electronic Sports의 줄임말로, 1998년 블리자드(Blizzard)의 스타크래프트 출시 이후 1) 프로게이머의 등장, 2) LoL, 오버워치, 배틀그라운드 등 후속 히트 게임의 출시, 3) 게임 중계 환경의 발전으로 급성장하기 시작하였다. 2018년 기준 대표 E스포츠인 LoL의 일반 시청자 수는 1.67억 명인데, 이는 MLB 시청자 수인 1.14억 명, 아이스하키 시청자 수인 6,500만 명보다 높은 수치이다. 시장 규모 또한 매년 15.5%씩 성장하고 있어, 스폰서십과 중계권을 가지고 있는 방송사뿐만 아니라 기존 게임 개발사, 퍼블리셔 업체도 길어지는 게임 생애 주기, 관련 굿즈 및 티켓 매출 등 부수입 발생, 신규 게이머 유입 등으로 수혜를 입을 수 있을 것으로 전망된다.

클라우드 게이밍이 미칠 영향도 눈여겨볼 필요가 있다. 클라우드 게이밍은 서버 컴퓨터에서 실행 및 연산 처리되는 게임을 스트리밍 방식으로 전송받아 즐기는 서비스를 뜻한다. 2019년 3월 구글이 스타디아(Stadia)를 발표하며 클라우드 게이밍 플랫폼이 본격적으로 시장의 관심을 받기 시작했으며, 이후 마이크로소프트, 텐센트, EA 등 메이저 게임 관련 회사들 또한 클라우드 게이밍 플랫폼 개발을 선언하며 이목을 끌었다. 클라우드 게임이 가지는 고유한 장점은 PC 및 콘솔 구매 가격 대비 낮은 가격으로 즐길 수 있고, 장소의 제약이 없이 게임을 실행하고, 별도의 설치가 필요 없다는 점 등이다. 아직까지는 인터넷 속도로 인해 접속이 지연되는 문제가 남아 있어 상용화가 어렵다는 의견이 많지만, 향후 5G의 발달이 이를 해결할 것으로 기대되고 있다. 위의 장점들로 인해 클라우드 게임 시장은 2019년 3.06억 달러 규모에서 2024년 31.07억 달러로 급성장할 것으로 전망되고 있다.

## ■ 게임 관련 ETF

종목명	티커 (상장 코드)	상장 국가	주요 특징
TIGER K게임	300610	한국	- 글로벌 게임 강국인 한국의 게임 산업에 투자
TIGER KRX 게임K-뉴딜	364990	한국	- 글로벌 경쟁력을 가진 한국 게임 기업 중 시가총액 상위 10개 종목에 집중 투자
Global X Video Games & Esports	HERO	미국	- 글로벌 게임 개발사 및 게임 관련 하드웨어, 이스포츠 관련 기업에 투자