



Authored by:

Pedro Palandrani
Research Analyst

날짜: 2020년 2월 28일

부문: **인사이트**

주제: **인구통계학, 테크놀로지**



GLOBAL X ETFs RESEARCH

비디오게임 산업, 2020년에 리셋 버튼을 누르다

오늘날의 비디오게임 산업은 Atari 콘솔과 비디오 아케이드 게임 시대 이후 많은 발전을 거듭했다. 또한 기술 향상으로 1980년대의 평평하고 각진 8비트 캐릭터와는 완전히 다른 초현실적 3D 그래픽도 가능해졌다. 그에 못지 않게 의미 있는 것이 있으니, 바로 차세대 게이머들의 기호와 함께 그들의 요구를 충족시키기 위한 기업들의 노력 또한 달라지고 있다는 점이다. 각 콘솔 세대에서도 그 다음의 게임 에디션으로 선행의 발전을 이어오고 있는 게임 업계에서 2020년은 올해 말 출시될 차세대 콘솔처럼 단순히 또 다른 점진적 개선의 해처럼 보일지도 모른다. 하지만 훨씬 더 세련되어진 그래픽의 미끈한 걸쭉질을 벗겨 보면 이 업계는 콘솔과 게임 매출을 완전히 뒤집어 놓을 장기적인 변혁을 준비 중이다.

이 보고서에서는 2020년 콘솔 업그레이드 주기가 이 업계에 어떤 의미를 갖는지, 그리고 클라우드 게이밍의 발전이 이 최신 PlayStation과 Xbox에 있어 어떤 의미를 갖는지 알아볼 것이다.

그래픽과 속도가 개선된 새로운 콘솔

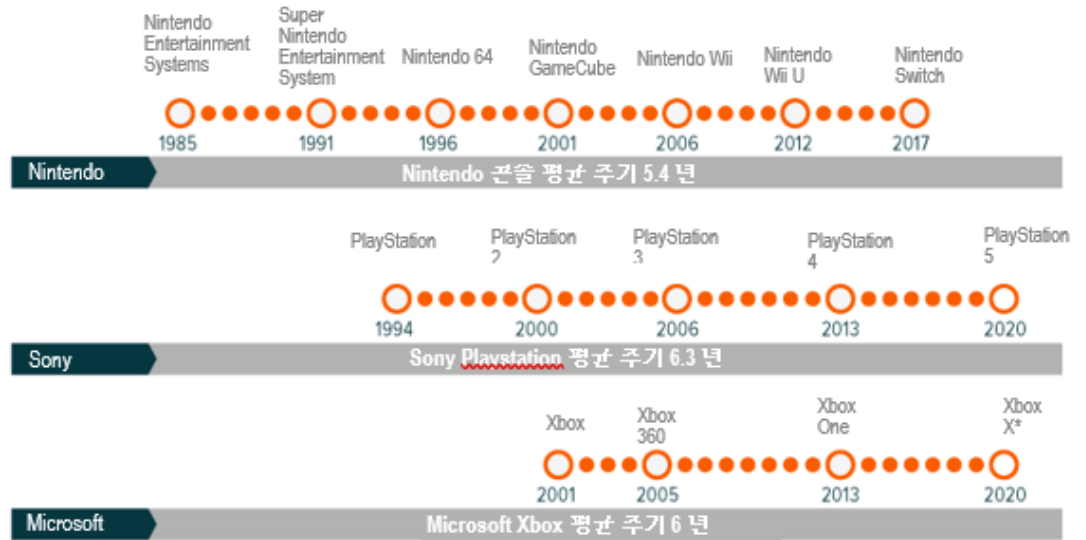
Microsoft와 Sony 모두 올해 연말에 맞추어 새로운 Xbox와 PlayStation 콘솔을 출시할 계획이다. 2013년 이후 최초의 대대적인 하드웨어 업그레이드다. 이 새 콘솔은 8K TV 지원, 광선 추적, SSD 저장 기능을 갖추어 게임에 전혀 없는 현실감을 부여하고 로딩 타임을 더욱 단축시킬 것이다. 이것이 공개된 전부일 뿐, 다른 세부적인 내용은 아직 제조사들에 의해 비밀로 감춰져 있다.

PC 게임 산업의 성장에도 불구하고 콘솔은 여전히 게임 시장에서 상당 부분을 차지한다. 콘솔은 2019년 453억 달러 규모로 게임 시장의 30%를 차지했다.¹ PC는 이보다 조금 뒤쳐져 353억 달러, 시장 점유율 24%에 해당한다.² 잠시 후에 논의할 모바일 시장이 점유율이 가장 높아 682억 달러로 46%를 차지한다.³



콘솔 주기

출처: Global X Research, 기업의 발표 내용.



* 추정치

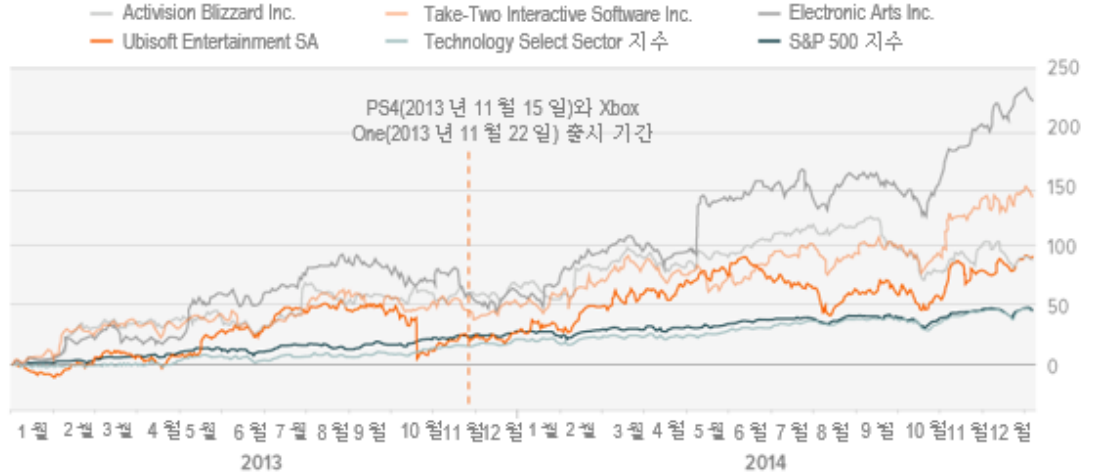
게임 개발자들에게 도움이 되는 새 콘솔

역사적으로 새로운 콘솔의 출시는 게임 개발자들에게 긍정적인 파급 효과가 있었다. 이 대단한 새 기능을 활용할 수 있는 새 게임이 없다면 최첨단 콘솔이 무슨 소용이 있겠는가? 새로 출시될 것으로 예상되는 새 게임 타이틀에는 기존 히트작의 새 버전 *배틀필드 6(Battlefield 6)*와 *심즈 5(The Sims 5)*, 그리고 예상은 되지만 아직 확인되지 않은 *GTA 6*와 *어쌔신 크리드 라그나로크(Assassin's Creed Ragnarok)*가 있다.

콘솔 업그레이드 주기는 게임 개발자들에게도 강력한 수익을 가져다 준다. Xbox One 과 PS4 가 포함되었던 2013년 콘솔 업그레이드 주기 중에는 Activision Blizzard, Take-Two Interactive, Ubisoft, Electronics Arts 같은 유명한 게임 회사들이 평균적으로 광범위한 시장과 테크 부문보다 높은 실적을 올렸다. PS4 매출은 약 420만 달러에 달했고 Xbox One은 2013년 말까지 약 5주 동안 300만 달러의 매출을 기록했다. 그 중 인기가 좋았던 *콜 오브 듀티: 고스트(Call of Duty: Ghosts)* 같은 게임은 동기간 동안 1,270만 개나 팔려 나갔다.⁴

최신 콘솔 주기(2013년 1월 2일~2014년 12월 31일)

출처: Global X Research, Bloomberg.



2013년 1월 2일-2014년 12월 31일			
증권	가격 변동	총 수익률	연간 환산값
Activision Blizzard Inc.(ATVI)	84.10%	88.29%	37.34%
Take-Two Interactive Software Inc.(TTWO)	144.16%	144.16%	56.45%
Electronic Arts Inc.(EA)	223.18%	223.18%	80.06%
Ubisoft Entertainment SA(UBI)	90.99%	90.99%	38.32%
Technology Select Sector 지수(IXT)	38.66%	44.43%	20.24%
S&P 500 지수(SPX)	40.79%	46.73%	21.19%

제시된 성과는 증권의 종가에 기초한 과거의 것으로 미래 결과를 보장하지 않음. 투자 수익률과 투자 원금은 변동성이 있어서 매도했을 때 투자자의 주식은 원래 비용보다 높거나 낮을 수 있으며, 현재의 성과는 인용한 성과보다 낮거나 높을 수 있음.

참고: 연간 환산값은 복리 효과를 감안한 뒤 1년 기준으로 수익률을 계산한 것을 말함.

일시정지를 누를 필요가 없다. 게임 경험을 더욱 확장시켜주는 클라우드와 모바일

이번 콘솔 출시가 게임 업계에 단기적인 촉매가 될 수는 있겠지만 어쩌면 콘솔 시대의 마지막 장이 될지도 모른다. 테크 대기업들은 이미 Microsoft의 xCloud, Sony의 PlayStation Now, Google의 Stadia 같은 것들을 선보이며 여러 기기에서 게임을 가능케 하는 콘솔이 없는 미래를 위한 기술을 준비하고 있다. 클라우드 게임이란 게임이 원격 서버에서 실행되며 빠른 인터넷 연결을 통해 TV,

노트북, 데스크탑, 태블릿 PC, 전화기로 스트리밍되는 것을 말한다. 이제 게이머들은 기기를 옮겨가며, 이동 중에도, 정확히 마지막으로 게임을 끝낸 곳부터 이어서 같은 게임을 즐길 수 있다.

Netflix 가 영화와 TV 쇼 배급 모델에 혁신을 일으켰듯 클라우드 게임도 비디오게임 산업에 비슷한 영향을 미칠 수 있다. 클라우드 게임은 로컬 저장소에 설치되거나 다운로드되는 대신 스트리밍되기 때문에 게이머들이 개별 게임 타이틀을 구매하던 것에서 벗어나 다양한 게임에 접속할 수 있는 구독 기반 서비스로 이동할 수 있다. Apple 은 이미 모바일 공간에서 이러한 모델을 개척한 바 있다. 개발자들과 힘을 합쳐 100 개가 넘는 게임에 무제한 접근할 수 있는 Apple Arcade 구독 서비스용 게임을 만든 것이다. 그러한 서비스는 일회성 타이틀 구매를 반복적인 수입 창출로 바꿀 수 있고, 각 게이머에 대한 귀중한 데이터를 집계하여 표적 광고와 이벤트 등을 이끌어낼 수도 있다.

흥미로운 점은, 오늘날의 하드웨어 기능을 클라우드에 완전히 복제하기는 여전히 어렵다는 사실이다. 그리고 콘솔에서 게임을 할 때는 데이터 처리가 로컬로 이루어지기 때문에 속도 지연이 적고 고품질 비주얼 구현이 가능하다. 지금으로서는 클라우드 게임이 하나의 대안이 되는 것이지 콘솔 기반 경험을 대체할 수는 없다. 그러나 앞으로 7년 이내에 5G 속도와 엣지 컴퓨팅이 속도 지연 문제를 해결하면 클라우드 기반 게임이 콘솔을 대체할 가능성이 높다.

클라우드 게이밍 생태계

출처: Global X Research,



참고: 위의 기업들은 예시로서 이 부문 전체를 대표하는 것은 아님.

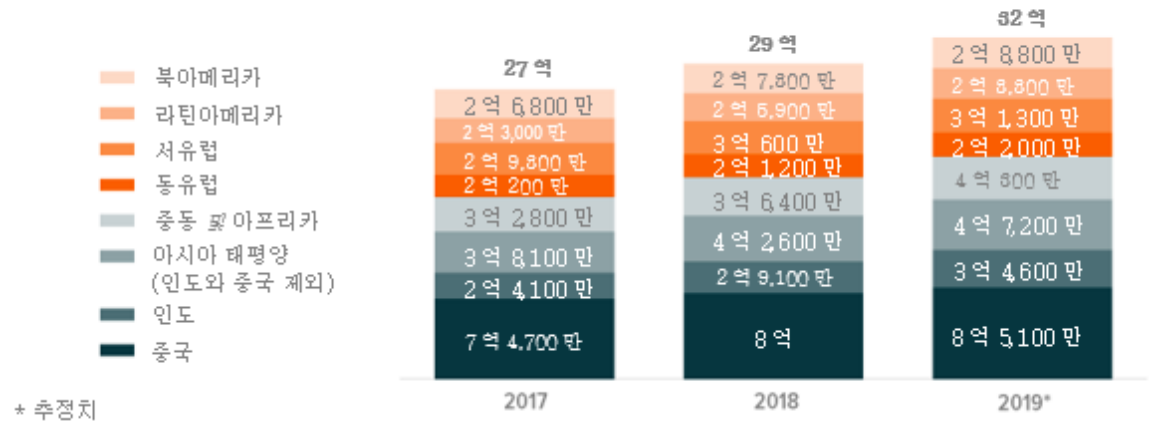
콘솔을 제외한 게임 세상에서 또 다른 중대한 변화는 바로 모바일의 부상이다. 모바일 게임에서는 다른 모든 형태의 게임을 합친 것보다 더 많은 소비가 이루어지고 있다. 그것이 약 32억 명에 달하는 스마트폰 사용자들의 경험을 평준화시켜 주고 있기 때문이다.⁵

제 3자 컨트롤러, VR 헤드셋, 배터리 팩을 포함해 새로운 주변 기기들도 전화기로 게임을 즐기는 것을 더 쉽게 만들어주고 있다. 또한 5G의 발전은 이동 중에도 고품질 게임 경험의 기반을 더욱 단단히 다져줄 것이다.

게임 회사와 개발자들이 680억 달러 모바일 게임 시장으로 눈을 돌리는 가운데, 유명 게임 타이틀들이 계속해서 모바일로 이동하며 모바일 게임은 품질이 떨어진다는 인식을 바꾸고 있다.⁶ 콜 오브 듀티(Call of Duty)와 마리오 카트 투어(Mario Kart Tour)는 모바일에서 즐길 수 있는 유명 게임 시리즈의 예에 불과하다. 또한 오랫동안 베스트 셀러 자리를 지키고 있는 캔디 크러시(Candy Crush) 같은 모바일 게임은 부분 유료화(F2P) 게임도 광고와 인앱 구매를 통해 반복적으로 높은 수입을 올릴 수 있음을 잘 보여준다.

전 세계 실제 스마트폰 사용자

출처: Newzoo.



결론

콘솔 슈퍼 주기는 자주 돌아오지 않는다. 올해 PlayStation 5와 Xbox 시리즈 X의 출시는 하드웨어 생산업체와 게임 개발자들에게 중요한 중기적 발전 계기가 되어줄 것으로 기대한다. 이와 동시에, 게임 산업은 여러 플랫폼에서 사용하기를 원하는 소비자들의 기호와 클라우드 기술에 힘입은

이동성 증대로 계속해서 발전을 이어나가고 있다. 게임은 곧 어디서든 어떤 장치로든 접근할 수 있는 클라우드로 이동하며 새로운 비즈니스 모델과 게임플레이를 창출할 것이다.

e

투자에는 원금 손실 가능성을 포함한 리스크가 수반됩니다. 회사들은 개인정보보호/사이버 보안 우려와 관련해 증척되는 규제기관의 감독, 소비자 선호도의 변화 및 잠재적 인허가 문제 등과 관련된 리스크가 있습니다. 정보기술 업계의 회사들은 급속한 제품 퇴화 및 극심한 업계 경쟁으로 인해 영향을 받을 수 있습니다. 국제 투자에는 통화 가치의 불리한 변동, 일반회계원칙의 차이, 또는 다른 국가의 사회적, 경제적 또는 정치적 불안정으로 인한 자본 손실 위험이 수반됩니다.

