

K-게임, 신작 앞세워 日 시장 공략… 글로벌 확장 분수령

도쿄게임쇼 2025

日, 세계 3대 게임시장으로 꼽혀 K-컬처 열풍, 게임으로 확산 흐름
주요 국내 게임사, 신작 동시 출품
출품작 성패, 글로벌 사업 전략 직결

K-게임이 9월 말 예정된 '도쿄게임쇼 2025'를 통해 일본 시장 공략에 속도를 낸다. 콘솔과 서브컬처 장르의 본고장을 정조준하며 넷마블·스마일게이트·컴투스·넥슨·펄어비스 등 주요 게임사가 게이머들의 눈길을 끌만한 신작을 대거 선보인다.

4일 게임업계에 따르면 오는 25일부터 28일까지 나흘간 일본 지바 마쿠하리 멧세에서 열리는 도쿄게임쇼 2025는 K-게임에는 전략적 무대가 될 전망이다. 도쿄게임쇼는 매년 20만 명 이상이 찾는 세계 3대 게임쇼 중 하나로, 일본은 물론 아시아 전역 게임업계의 흐름을 가늠하는 지표로 자리매김해 왔다. 일본은 콘솔과 서브컬처 장르의 본산으로 꼽히는 만큼 국내 게임사들에게 특별한 의미가 있다.

◆ 게임사들, 자신만만한 신작 앞세워 일본 무대 도전

넷마블은 '일곱 개의 대죄: 오리진(O rigin)'과 '몬길: 스타 다이브(STAR D IVE)' 두 작품을 전면에 내세운다. '일곱 개의 대죄: Origin'은 글로벌 인기 I P 기반 오픈월드 RPG로 일본 게이머들의 기대가 크다. '몬길: STAR DIVE'는 시연 버전을 통해 전투 시스템과 세계관을 직접 체험할 수 있도록 준비했다.

스마일게이트는 서브컬처 장르 공세에 집중한다. '카오스 제로 나이트메어'



오는 25일부터 28일까지 일본 지바현 마쿠하리 멧세에서 열리는 '도쿄게임쇼 2025' 이미지.
/도쿄게임쇼 2025 홈페이지 갈무리



넷마블은 '일곱 개의 대죄: Origin'과 '몬길: STAR DIVE'를 선보인다.
/넷마블

와 '미래시: 보이지 않는 미래'를 글로벌 첫 공개하며 현장 분위기를 끌어올릴 계획이다. 두 작품 모두 서브컬처 팬덤과 업계 관계자들의 관심을 받을 것으로 전망된다.

컴투스는 '도원암귀 크립스 인페르노'를 선보인다. 모바일과 PC 크로스 플랫폼을 지원하는 턴제 RPG로, 한중일 문화 요소를 접목한 독창적 세계관이 특징이다. 일본 게이머들이 선호하는 전략적 플레이와 고품질 비주얼을 앞세워 시장 안착을 노린다.

넥슨은 자회사 넥슨게임즈가 개발한 루트슈터 RPG '퍼스트 디센던트'를 출



'카오스 제로 나이트메어', '미래시: 보이지 않는 미래' TGS2025에 출품.
/스마일게이트

품한다. 지난해 출시된 이 작품은 최근 시즌3 '돌파' 업데이트로 콘텐츠를 확장하며 글로벌 흥행세를 이어가고 있다. 이번 행사에서는 신규 업데이트를 직접 체험할 수 있는 시연 공간을 마련해 일본 콘솔·PC 게이머층을 공략한다.

펄어비스는 블록버스터 액션 어드벤처 '붉은사막'을 전면에 내세운다. 지난 독일 게임스컴에서 글로벌 기대를 끌어올린 심화 버전을 일본 게이머들에게 최초로 공개하며, 고품질 그래픽과 사실적인 전투 액션으로 현지 콘솔 시장에서의 입지 강화를 노린다. 업계는 붉은사막이 펄어비스의 글로벌 브랜드 가치를

높이는 대표작으로 자리 잡을 것으로 보고 있다.

◆ 日에 'K-컬처 열풍' 기대… "장기적 신뢰 쌓는 게 중요"

일본은 미국, 중국과 함께 세계 3대 게임 시장으로 꼽힌다. 특히 콘솔과 서브컬처 장르가 주류를 이루어 국내 게임사들이 상대적으로 약세를 보여온 분야다. 그러나 최근 한국 게임의 글로벌 위상이 높아지면서 일본 내 존재감도 커지고 있으며, K-컬처 열풍이 게임으로 확산되는 추세는 호재로 작용한다.

업계 관계자는 "일본은 콘솔과 서브컬처 취향이 뚜렷한 시장이지만 동시에 글로벌 성공의 바로미터 역할을 한다"며 "K-게임이 일본에서 성과를 내면 글로벌 확장도 탄력을 받을 것"이라고 말했다.

넷마블, 스마일게이트, 컴투스, 넥슨, 펄어비스 등 주요 게임사가 동시에 전략 신작을 출품하는 것은 이례적이다. 이는 K-게임이 일본 시장을 전략적으로 중시하고 있음을 보여주는 신호다.

다만 현지 콘솔 강자들과의 경쟁, 서브컬처 장르의 치열한 시장 환경은 여전히 큰 도전 과제로 남는다. 일본 게이머들은 게임성뿐 아니라 장기간 서비스를 통한 신뢰도를 중시하기 때문에 단발적 흥행을 넘어 장기적 운영 전략을 제시해야 한다는 지적도 나온다.

업계 관계자는 "도쿄게임쇼는 단순 홍보장이 아니라 현지 게이머 반응을 직접 확인하고 피드백을 반영할 수 있는 무대"라며 "출품작의 성패는 향후 글로벌 사업 전략에도 직결될 것"이라고 말했다. 결국 이번 도쿄게임쇼는 일본 시장 안착 여부를 가늠하는 시험대이자 글로벌 확장의 분수령이 될 것으로 보인다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr

넥서쓰

블록체인 게임사 인수

넥서쓰가 블록체인 게임 개발사를 인수하며 글로벌 블록체인 게임 생태계 확장을 본격화한다.

넥서쓰는 블록체인 게임 전문 개발사 제트5를 인수하고, 제트5 창업자인 김강수 대표를 프로듀싱 TF장으로 영입했다고 4일 밝혔다. 이번 인수를 계기로 넥서쓰는 글로벌 블록체인 게임 생태계 확장에 속도를 높인다.

김강수 대표는 서울대학교 공대 출신으로, 하이브에서 모바일 장수 게임 '드래곤빌리지'의 프로듀서와 CSO를 맡은 뒤 2020년 제트5를 창업했다. 그는 블록체인 기술과 게임 개발을 결합하는 데 집중해왔으며, 모바일 MMORPG '픽셀 히어로즈 어드벤처'를 개발한 바 있다.

/최빛나 기자

LG U+

캐릭터 '무너' 문구로 초등학생과 점점 확대

LG유플러스는 무인문구점 문구야 놀자와 함께 키즈 특화 캐릭터 '무너'를 활용한 문구 판매에 나선다고 4일 밝혔다.

전국 문구야 놀자 50여개 매장이 무너 특화점으로 운영된다. LG유플러스는 내년 3월까지 점차 확대 운영하고, 이를 통해 무너키즈폰 주고객인 초등학생들과의 접점을 늘린다는 계획이다.

문구야 놀자는 전국 초등학교 인근 250여개 매장을 운영 중이다. 무너 특화 매장에 방문하면 무너 캐릭터가 새겨진 호루라기, 볼펜, 필통 등을 구매할 수 있다.

이번 제휴에 참여한 캐릭터 무너는 LG유플러스 키즈폰 마스코트로 활용하고 있다. 특히 외산 캐릭터가 주를 이루는 키즈폰 시장에서 국산 캐릭터로 초통령이라 불리며 키즈폰 1위 성과를 만들어 내기도 했다.

/김서현 기자 seoh@

KT SAT

2027년 HTS 발사 목표

KT SAT은 미국 위성제작사 아센다크(AscendArc)사와 차세대 고용량 위성(HTS) 제작 계약을 체결했다고 4일 밝혔다.

이번 프로젝트는 2027년 말 발사를 목표로 진행되며, 발사 후에는 아시아태평양 지역에 합리적인 가격의 위성 인터넷 서비스를 제공할 계획이다.

KT SAT이 아센다크를 파트너로 선택한 이유는 통신 성능과 제작 단가 절감을 동시에 실현할 수 있는 혁신적 설계 방식 때문이다. 모듈형 조립 라인 방식을 적용해 기존 정지궤도(GEO) 위성 대비 수십 배의 용량을 확보하면서도, 시장 평균 대비 최대 20배 저렴한 1Mbps 당 비용을 제공한다. 또한 기능 유연성을 기반으로 지역 수요에 따라 용량 배분이 가능해 시장 변화에도 적극 대응할 수 있다.

/김서현 기자

전 직원도 손쉽게 AI 활용… SK AX, '금융 AX' 혁신 앞장

신한은행 생성형 AI 플랫폼 구축 기업용 AI '에이닷엑스 플랫폼' 도입 누구나 업무에 맞는 AI 만들어 활용

SK AX가 생성형 인공지능(AI)을 기반으로 금융 조직에서 일하는 방식을 근본적으로 바꾸는 '금융 AX' 혁신 가운데 하나로 '신한은행 생성형 AI 플랫폼 구축 사업'에 착수했다고 4일 밝혔다.

이번 사업은 신한은행 전 직원이 손쉽게 AI를 활용할 수 있는 업무 환경을 구현해, 조직의 일하는 방식을 AI 중심으로 전환하는 것을 목표로 한다.

SK AX는 보고서 작성, 고객 데이터 분석, 내부 의사결정 지원 등 다양한 업무에서 생성형 AI가 실질적인 도구로 자리 잡도록 지원한다.

이를 위해 SK AX는 SK텔레콤과 공동 개발한 기업용 AI 플랫폼 '에이닷엑스(A.X) 플랫폼'을 도입할 예정이다. 에이닷엑스 플랫폼은 다양한 사전 구축 AI 모델을 업무 목적에 맞게 빠르게 최적화하는 '파인튜닝' 기능과 별도 개발 지식 없이 AI 기능을 블록처럼 조합해 직접 서비스로 완성할 수 있는 '노코드 빌더'를 함께 제공한다.

이를 통해 신한은행 직원 누구나 본인 업무에 맞는 AI를 쉽게 만들고, 직접 활용할 수 있는 실행 환경을 갖추게 된다고 회사 측은 설명했다.

SK AX는 에이닷엑스 플랫폼을 기반으로 AI 생성부터 실행, 관리까지 모든 과정을 하나로 통합한 'AI 올인원 포털'을 구축한다.

직원들은 포털 내에서 필요한 AI 기능을 검색해 바로 업무에 적용 가능하며, 업무 유형별로 정리된 AI 자산을 별도 설정 없이 재사용할 수 있다.

AI 품질 개선도 자동으로 이뤄진다.

SK AX는 AI 생성, 운영, 피드백 전 과정을 유기적으로 연결하는 '클로즈드 루프' 구조를 통해 사용자 피드백 데이터를 실시간으로 수집·분석하고 이를 기반으로 모델 성능을 지속 개선할 방침이다.

보안 체계도 강화한다. 금융권 기준에 맞춰 ▲단계별 보안 파이프라인 ▲민감 정보 마스킹 처리 ▲사용자 권한별 접근 제어 ▲감사 로그 관리 등 고도화된 보안 기능을 플랫폼 전반에 적용해 민감한 금융 데이터를 안전하게 보호할 것이라고 회사 측은 강조했다.

/김현정 기자 hjk1@

“연락처 없어도 ‘리멤버 커넥트’로 비즈니스 네트워킹 확대”

리멤버엔컴퍼니, 신규 서비스 선포

리멤버엔컴퍼니는 비즈니스 연결 플랫폼 '리멤버 커넥트'라는 신규 서비스를 선보였다.

인맥 관리에 지친 직장인과 기업가들을 위해 기획된 커넥트는 연락처 공개 없이도 일대일 메시지를 통해 기업인·전문

가와 직접 연결할 수 있는 비즈니스 전용 네트워킹 플랫폼이다.

커넥트는 리멤버가 지난 수년간 쌓아온 '국내 직장인 네트워크'를 기반으로 프로젝트 협업·연사 섭외·멘토링 사업 제휴 등 다양한 목적으로 즉시 활용 가능하다.

부적절한 메시지나 스팸이 고객센터로 접수되면 즉시 제재된다. 리멤버는

추후 AI 기반 필터링 기능과 직접 신고 기능을 도입해 부정 사용을 막는다는 계획이다.

리멤버는 커넥트가 기존 네트워킹 방식의 비효율을 크게 줄여줄 것으로 기대한다. 그동안 직장인들은 원하는 사람을 찾기 위해 알음알음 소개를 받거나 SNS 검색에 의존해야 했지만, 이제는 회사

/김현정 기자