

# 글로벌 게임산업 트렌드

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2011년 12월 제1호



GLOBAL Game Industry Trend

한국콘텐츠진흥원



# 목 차

2011년 12월 제1호  
2011. 12. 10

## 1 글로벌 게임시장 동향..... 4

- 예술, 게임산업의 핵심요소로 부상
- 'GDC China 2011'을 통해 내다본 MMO게임의 위기와 기회
- 소셜게임의 성장세, 투자열기 속 시장 경쟁 예고
- MMORPG <EverQuest II>, 부분무료화로 사업모델 변경
- Big Fish의 게임포털 앱, Apple이 수익 문제로 거부

## 2 북미 게임시장 동향..... 13

- ESRB, CTIA와 모바일게임 등급 표준화 작업 중
- 미국, 콘솔 게임시장 감소
- 북미 소셜게임, 젊은 게이머를 대상으로 빠르게 성장
- 온라인 유통 플랫폼 'Steam', 고객 정보 해킹 발생
- MS, Xbox Live Search 강화 위해 VideoSurf 인수
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위

## 3 아시아 게임시장 동향..... 21

### ▶ 중국 게임시장 동향 ..... 22

- 중국 1위 포털업체 Baidu, 게임업체들과 법정 분쟁
- 3/4분기 Shanda Games 매출, MMORPG로 성장
- NetEase, 3/4분기 이익 1억 2,800만 달러 기록
- 중국 모바일 앱 다운로드 증가세
- Tencent, 영상 콘텐츠 IP를 활용한 웹게임 제작
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ **일본 게임시장 동향** ..... 30

- 넥슨, 일본 주식 상장 공모가 공개...13억 달러 규모
- GREE, 플랫폼 진입 방해로 DeNA 소송 제기
- Square Enix, 일본에서 독자 Android 앱 마켓 출시
- Sony, <Gran Turismo> 통해 가상과 현실의 경계 접목
- Nintendo 신작게임 <The Legend of Zelda> 평가
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ **기타 게임시장 동향** ..... 38

- 동남아시아 온라인 게임시장 규모, 2015년 10억 달러 돌파
- 뉴질랜드 게임시장, 게임개발 관련 고용 인원 46% 증가
- 인도 UTV Indiagames, '주문형 게임(GoD)' 서비스 준비
- 베트남 게임업체 VNG, 일본시장 진출

**4** **유럽 게임시장 동향**..... 43

- 영국 게임산업협회 15만 달러 규모의 게임개발 대회 개최
- 2011년 상반기 스페인 불법 게임시장 규모, '2억 8,820만 유로'
- 독일 게임업체 Bigpoint, 부분유료화로 대박신화 창조
- Gameloft, 자사 게임 탑재한 iPad 항공사에 제공
- 인기소설 <Game of Thrones>, 다양한 게임으로 활용
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

**5** **중남미 게임시장 동향**..... 52

- 멕시코, 게임산업 육성을 위한 IT 산업 클러스터 구축 준비
- Sony Ericsson, 전용 모바일게임으로 멕시코 시장 공략
- 축구선수 Leo Messi, 불우 아동을 위한 모바일게임 출시

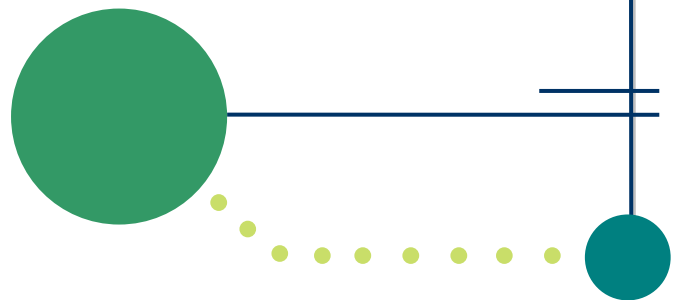
**6** **국내 게임시장 동향**..... 56

- 모바일게임 카테고리 개방, 모바일 게임시장 변화 주도
- 넥슨 해킹 사태, 게임업계 개인정보 보안에 주력
- 연말 온라인 게임시장, 중소게임사의 활약으로 열기 고조
- 한국콘텐츠진흥원, 글로벌 퍼블리싱 지원 모바일게임 선정
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 온라인게임 포털 순



## 글로벌 게임시장 동향

- 예술, 게임산업의 핵심요소로 부상
- 'GDC China 2011'을 통해 내다본 MMO게임의 위기와 기회
- 소셜게임의 성장세, 투자열기 속 시장 경쟁 예고
- MMORPG <EverQuest II>, 부분무료화로 사업모델 변경
- Big Fish의 게임포털 앱, Apple이 수익 문제로 거부



### 예술, 게임산업의 핵심요소로 부상

#### ● 게임의 필수요소로 부각된 예술, 게임업체 신작 개발에 예술적 표현 활용

- ◆ 게임이 예술의 일부인가에 대한 의견은 여전히 분분하지만, 업계 내에서는 게임에서 예술이 차지하는 비중이 매우 높다는 의견이 지배적
  - Southern Methodist 대학의 Nick Heitzman 교수는 "사회 각층에서 게임산업에 대한 관심이 증가함에 따라, 게이머의 시각적 요소에 대한 기대수준을 충족시키는 전문 아티스트 수요도 높아지고 있다"고 언급
- ◆ 600억 달러 규모의 전세계 게임시장에서 유명 게임업체는 경쟁력을 높이기 위해 블록버스터 타이틀 제작에 전문 아티스트로 구성된 팀을 투입하는 등 예술적 요소 도입에 주력하는 중이며, 게임의 예술적 표현력을 높이기 위한 투자도 아끼지 않고 있음
  - Ubisoft는 <Assassin's Creed Revelations>의 시대적 배경인 16세기 건축양식을 표현하기 위해 이스탄불 답사를 진행
  - Nintendo는 <The Legend of Zelda : Skyward Sword>에 인상주의적 표현 양식을 채용하는 등 예술적 표현기법을 적극 활용
  - Bethesda Softworks의 <The Elder Scrolls 5 : Skyrim>은 방대한 게임배경과 던전을 디자인 하기 위해 40인 규모의 아티스트 팀을 구성

#### ● 전체 게임산업의 활성화가 게임 아티스트에 대한 관심으로 이어져

- ◆ <Assassin's Creed Revelations>의 Raphael Lacoste 아트디렉터는 "저해상도 시절에도 게임 분야의 예술적 표현 활용은 존재했다"며, "당시 게임 아티스트들은 적은 예산에도 불구하고 흥미로운 것들을 만들어 냈다"고 언급
  - 게임 아티스트들은 게임 배경과 캐릭터의 개념을 구성하고 시각효과를 디자인하며, 게임에 조명과 텍스처를 입히는 작업을 담당
  - 초기 게임들은 투박한 픽셀 그래픽 기반임에도 불구하고 2012년 3월 16일 워싱턴에서 개최되는 'Art of Video Games Exhibition'에 전시될 예정으로 그 예술성을 인정받음
- ◆ 게임 아티스트에 대한 수요가 증가함에 따라, 게임아트 관련 교육과정도 증가하는 추세
  - 교육전문지 Princeton Review의 조사에 따르면, 지난 2년간 대학과 아트스쿨의 게임아트 관련 교육과정이 2배 가량 증가한 것으로 조사

- ◆ 게임업계의 예술분야 투자도 지속적으로 증가해, 최근 블록버스터 게임은 예술분야에만 4,000 ~ 6,000만 달러의 예산을 투자하고 있음

 [www.usatoday.com](http://www.usatoday.com)

그림 1 <Assassin's Creed Revelations>와 <Elder Scrolls 5: Skyrim>의 배경



[출처] 각 사 홈페이지, 2011

## 'GDC China 2011'을 통해 내다본 MMO게임의 위기와 기회

### ● 'GDC China 2011'에서 확인된 MMO게임 어두운 미래

- ◆ 중국 상하이에서 2011년 11월 12일부터 14일까지 3일간 '제4회 중국 게임 개발자 컨퍼런스(Game Developers Conference China, 이하 'GDC China 2011')'가 개최된 가운데, 이번 'GDC China 2011'에서 MMO게임 대신 소셜게임과 모바일게임에 대부분의 관심이 집중

### ● 증가하고 있는 게이머, 그러나 게임 시간은 감소

- ◆ 모바일게임과 웹게임들이 소비자의 관심은 물론 절대적인 게임 시간도 가져가고 있음
  - 모바일게임, 웹게임, 캐주얼게임들은 시작하기도 쉽고 아무런 부담없이 언제 어디서나 즐길 수 있기 때문에 게임을 즐기는 사람들의 게임 시간 대부분을 차지
  - 여가 시간외에도 직장인들은 근무시간에 웹게임을 즐기게 되었으며, 학생들은 수업시간에 모바일게임을 즐기고 있음
  - 반면 MMO게임은 게임 콘텐츠가 방대하고 이용공간 문제 때문에 캐주얼 게이머의 관심을 받지 못하고 있음
- ◆ 반면 게임 인구가 늘고 있다는 것은 MMO 게임업계에는 새로운 기회
  - MMO게임은 충실한 스토리와 보다 강렬한 전투 표현 등의 방대하고 우수한 게임 콘텐츠를 통해 게이머들의 관심을 유도해야 함
  - 즉 새롭게 게임을 즐기게 된 이들 캐주얼게임 인구를 공략할 수 있는 적절한 마케팅 전략을 수립할 수만 있다면, 이들을 MMO 게임 인구로 흡수할 수 있음

### ● MMO 게임, 모바일과 소셜게임에 비해 친밀도가 낮음

- ◆ 실제 게이머의 인간관계에 의존하는 Facebook 등에서의 소셜게임이나 모바일게임과는 달리 MMO 게임의 인간관계는 보다 단절적임
  - Facebook 등의 소셜네트워크 상에서 이루어지는 소셜게임이나, 실제 자신의 연락처나 인맥을 기반으로 이루어지는 모바일게임은 어느정도 게임 상의 인간관계 유지가 가능
  - 또한, 실시간으로 동시에 접속하지 않아도 상대방의 게임 진행을 확인해 볼 수 있다는 점 또한 지속적인 게임 내 인간관계 유지를 가능하게 해주는 요소
- ◆ 반면 MMO게임에서 형성되는 가상의 인간관계는 보다 단절적이며 그 지속기간도 짧다는

약점이 존재

- 동시에 해당 게임에 접속해야 함께 게임을 즐길 수 있다는 점은 MMO 게임에서 인간관계를 지속하는 데 큰 장애 요인
- 또한 실시간으로 접속하지 않는 한, 상대방의 게임 진행에 대해 전혀 할 수 없다는 점도 약점

### MMO게임, 소셜과 모바일 요소를 적극 도입하여 위기를 기회로

- ◆ 소셜게임 요소를 도입함으로써 MMO 게임의 약점을 극복할 수 있음
  - 중국 게임업체 Shanda Games의 경우 소셜게임 요소를 도입한 새로운 게임을 개발
  - Shanda Games의 Wool Game Studio의 대표인 Peixion Wang이 소개한 바에 따르면, Shanda Games는 게임 개발 과정과 홍보에서부터 관련 소셜 커뮤니티를 구축
  - 해당 게임에 관심을 가지고 있는 게이머들이 함께 모여 게임개발 관련 소식의 업데이트를 정기적으로 받을 수 있으며 실시간으로 이에 대한 피드백을 할 수도 있음
  - 이러한 게임 커뮤니티는 게이머 간의 유대감을 형성하여 게이머 충성도 유지에도 도움이 됨
  - Shanda Games는 모바일 커뮤니티도 구축하여 게이머들이 서로의 게임 진행 상황 등을 상대방이 게임에 접속해 있지 않더라도 확인할 수 있도록 함

 [news.mosite.com](http://news.mosite.com)



## 소셜게임의 성장세, 투자열기 속 시장 경쟁 예고

### ● 소셜게임, 전체 게임시장 성장세보다 빠르게 세력 확장

- ◆ SNS를 통한 플랫폼과 게이머의 결합은 Zynga, Playfish, Playdom, Crowdstar 등 소셜게임 업체의 성장으로 이어짐
  - 시장조사업체 Gartner의 "Market Trends: Gaming Ecosystem 2011"에 의하면, 전세계 소셜 게임시장의 매출 규모는 2010년 140억 달러에서 2015년 260억 달러로 2배 가까이 성장할 것으로 전망되며, 이는 전체 게임시장의 성장세보다 높은 수준
  - 2011년 전세계 게임시장은 2010년 대비 10.4% 성장한 740억 달러 규모로 예상되며, 2015년에는 1,120억 달러에 달할 것으로 전망됨
- ◆ 소셜 네트워크의 바이럴 마케팅 특성과 캐주얼게임의 수익모델이 소셜게임 성장의 주요 원동력으로 작용하고 있으며, 스마트폰 대중화로 LBS(Location Based Service) 기반 소셜게임까지 등장
  - 소셜게임 이용자들은 다른 엔터테인먼트에 비해 많은 시간과 비용을 소셜게임에 할애
  - 사용자가 게임을 무료로 즐길 수 있지만, 아이템 구매나 새로운 레벨 도전을 위해 비용을 지불해야 하는 부분 유료화 모델이 높은 이익을 창출하고 있음

### ● 소셜게임의 성장세, 개발사에 대한 투자 열기로 이어져

- ◆ 소셜게임의 성장세는 M&A와 투자 활성화로 이어져, 게임업체의 성장 방향도 다각화 되는 추세
  - 소셜 게임시장의 규모 증가에 따라 개발비용이 감소되었으며, 이는 소셜게임에 대한 투자 위험도를 낮추는 요인으로 작용
  - 이에 따라 OpenFeint, MochiMedia, The9 등 게임 플랫폼 사업자들과 전문 투자기관이 소셜게임 개발사에 대한 투자에 나섬
- ◆ 소셜게임의 세력에 성장하며 게임시장의 변화가 감지되는 가운데 EA와 Activision Blizzard 등 전통 게임업체와 미디어 관련 업계는 현재 지위를 유지하기 위해 신속한 대처가 필요

 [www.forbes.com](http://www.forbes.com)

## MMORPG <EverQuest II>, 부분무료화로 사업모델 변경

### 🌐 <EverQuest II>, 오는 12월부터 무료 기반 게임으로 서비스 통합 예정

- ◆ Sony Online Entertainment는 자사에서 개발해 2004년부터 북미지역을 중심으로 서비스해온 <EverQuest II>를 오는 2011년 12월 초부터 무료 기반 게임으로 서비스를 통합한다고 밝혔
  - <EverQuest II>는 2004년 첫 출시 시 유료 가입 모델로 게임을 운영해 왔으며 지난 2010년 유료 가입 모델과 무료 서비스 모델을 모두 적용해 지금까지 운영해왔음.
  - 이번 Sony Online Entertainment의 <EverQuest II> 무료 기반 게임으로의 서비스 통합에 따라 이후 <EverQuest II> 사용자들은 게임 다운로드나 게임 설치에 대한 일체의 비용도 지불할 필요가 없어질 것으로 알려짐
- ◆ 또한 Sony Online Entertainment는 <EverQuest II>에서 유료 가입 서비스를 이용하던 게임 사용자들의 불만을 미연에 방지하기 위해 환불 계획을 미리 발표
  - Sony Online Entertainment는 이번 서비스 통합에 따라 유료 서비스 이용을 위해 미리 비용을 지불한 게이머에게 신규 가격 정책에 따라 환불을 진행한다고 밝혔으며, 또한 기존 유료 서비스 가입자가 구매한 Race Pack 등 추가 게임 콘텐츠에 대해서도 보상을 진행할 예정

### 🌐 신규 가격정책 과 신규 기능 함께 선보일 예정

- ◆ Sony Online Entertainment는 <EverQuest II>의 무료 서비스 통합에 따라 신규 가격 정책을 선보일 예정이며, 이와 함께 게임 사용자들이 이용할 수 있는 신규 기능들도 공개할 것으로 알려짐
  - <EverQuest II> 의 무료 통합에 따라 기존 Bronze(무료), Silver(유료), Gold(유료), Platinum(유료) 4개로 구성되었던 가격 정책이 Bronze, Silver, Gold 3개로 통합될 것으로 알려졌으며, Silver 등급은 기존 \$10에서 \$5로 가격을 인하하고 Gold 등급은 기존과 동일하게 월 \$15 요금을 유지하고 요금제와 상관없이 개별로 구매해야 했던 일부 콘텐츠를 추가 비용 없이 이용할 수 있도록 변경될 것으로 알려짐
  - 이번 무료 통합과 함께 12월초에 신규 기능으로 <EverQuest II> 게임 사용자가 다른 사용자들이 이용할 수 있는 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 Dungeon Maker system을 선보일 예정



[www.everquest.com](http://www.everquest.com)

## Big Fish의 게임포털 앱, Apple이 수익 문제로 거부

### Big Fish의 iPad용 게임포털 앱, App Store 등록 취소

- ◆ Apple이 Big Fish\*의 정기결제 방식의 iPad 게임포털 서비스 앱을 App Store에서 삭제
  - 이번 조치는 기존 Apple의 승인 입장을 번복한 것으로서 Big Fish는 이에 대한 자세한 사항을 통보받지 못함
  - 자사 게임포털 앱이 App Store에서 서비스되기 시작한지 약 일주일 만에 삭제된 것에 대해 Big Fish의 창립자인 Paul Thelen은 "우리도 앱 삭제에 대해 통보받은 상태"라며, "어떻게 된 일인지 자세한 사항을 파악하기 위해 Apple에 문의하고 있는 상황" 이라고 언급
  - Apple의 대변인인 Tom Neumayr는 이와 관련한 답변을 거부

\* 주 : Big Fish Games는 2002년 창립된 미국 시애틀의 게임 유통업체로서 2010년 1억 4,000만 달러의 매출을 달성. PC, 태블릿PC, 스마트폰 게임을 주로 유통하고 있으며, 현재 10개 언어(덴마크어, 네덜란드어, 영어, 독일어, 프랑스어, 이탈리아어, 일본어, 포르투갈어, 스페인어, 스웨덴어)로 게임 및 웹사이트 서비스를 실시하고 있으며 주 게임 이용자 층은 30대 이상으로 여성이 75%를 차지하고 있음

### Big Fish의 게임포털 앱, 정기결제 방식의 새로운 사업모델 도입

- ◆ 이번 Apple의 조치가 관심사로 떠오르는 이유는 바로 등록이 취소된 Big Fish 게임포털 앱이 정기결제 방식을 채택한 iPad 게임 포털 서비스로서는 최초였기 때문
  - 당초 서비스 계획에 따르면 Big Fish의 앱을 통해 서비스를 이용하기를 원하는 게이머들은 매월 4.99달러를 지불하는 것으로 10여 개의 게임을 원하는 대로 즐길 수 있게 될 예정
  - 향후 보다 많은 게임들이 서비스에 추가됨에 따라 6.99달러까지 월 지불 요금이 상향 조정될 예정이었음
  - Apple은 다른 구매 방식의 App Store 앱들과 마찬가지로 매출의 30%를 수수료로 가져감
- ◆ 비디오 스트리밍 서비스인 Netflix와 유사한 서비스 모델
  - iPad 모바일 플랫폼에서 정기결제 방식을 통해 각종 서비스를 제공하는 것으로는 Netflix의 iPad 기반 스트리밍 앱이 유명
  - Netflix의 서비스를 이용하는 사용자들이 개별 동영상을 다운로드 받지 않아도, 스트리밍 서비스를 통해 실시간으로 각종 영상을 즐길 수 있는 것처럼, Big Fish의 게임포털 서비스 또한 Big Fish의 데이터 센터에서 게임을 스트리밍 방식으로 게이머들에게 제공

### Apple, 수수료 보증을 위해 앱 등록 차단

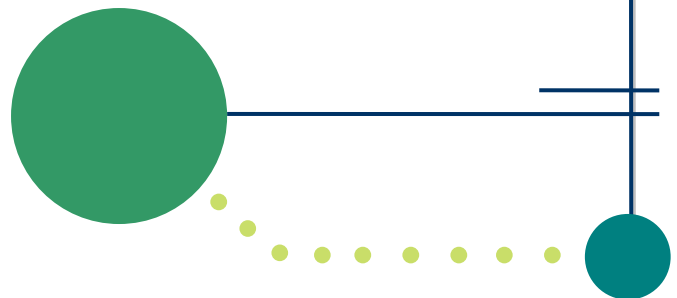
- ◆ 정기결제 방식의 무제한 게임 서비스 모델이 Apple의 주 수익 모델인 수수료 수입에 위협이 될 수 있다는 판단이 이번 등록 취소의 주 원인이라는 분석
  - 즉 Bloomberg 등을 통해 Big Fish의 보도자료와 입장이 발표된 바로 다음날 Apple이 해당 앱을 App Store에서 삭제한 것은 결국 Apple의 모든 구성원들이 Big Fish의 앱과 해당 사업 모델에 동의한 것은 아니라는 것을 의미
  - Thelen은 "Apple이 관련 보도 자료까지도 언론 발표 전에 미리 살펴보았다"고 말하였지만, 동시에 "Apple에 월 요금 지불 방식이 게임에서도 성공할 수 있다는 점을 납득시키는 것은 어려운 일이었다"고 털어놓기도 하였음
- ◆ 한편 Big Fish Games는 iPad 기반 게임포털 외에 iOS 기반 스마트폰은 물론 Android 및 인터넷 TV 기반 게이밍 포털 앱 또한 개발 중인 것으로 알려졌다
  - Thelen은 "iPad 앱은 쉽게 Android와 인터넷TV 기반 앱으로 수정이 가능하다"며, "Android 기반 게임포털 버전은 내년 1분기에는 출시될 수 있을 것"이라고 밝힘
  - 하지만 Android 기반 단말기들이 너무 다양하기 때문에 2012년 1분기라는 개발 목표가 사실상 달성하기 어렵다는 주장도 제기
- ◆ 한편 Big Fish Games는 2012년을 목표로 IPO(기업공개)를 준비

 [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)  [www.bloomberg.com](http://www.bloomberg.com)  [www.gamezebo.com](http://www.gamezebo.com)



## 북미 게임시장 동향

- ESRB, CTIA와 모바일게임 등급 표준화 작업 중
- 미국, 콘솔 게임시장 감소
- 북미 소셜게임, 젊은 게이머를 대상으로 빠르게 성장
- 온라인 유통 플랫폼 'Steam', 고객 정보 해킹 발생
- MS, Xbox Live Search 강화 위해 VideoSurf 인수
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위



## ESRB, CTIA와 모바일게임 등급 표준화 제정 작업 중

### ESRB와 CTIA가 공동으로 모바일 콘텐츠 등급 표준화 제정 위해 작업 중

- ◆ 미국, 캐나다, 멕시코를 중심으로 PC와 콘솔게임 등급 선정을 위해 1994년 만들어진 자율 규제 단체인 Entertainment Software Rating Board(이하 ESRB)은 최근까지 모바일 게임, 소프트웨어, 콘텐츠에 대한 표준화된 등급 제정을 위해 미국 이동통신사 협회인 Cellular Telecommunications Industry Association(이하 CTIA)와 협력 하에 표준화 작업을 진행
  - iOS, Android OS 등의 모바일 플랫폼을 적용한 스마트폰, 태블릿 PC의 전세계적인 보급에 따라 이들 기기에서 사용되는 앱, 모바일게임 등의 콘텐츠에 대한 표준화된 등급의 필요성이 높아지고 있으며 ESRB와 CTIA는 이러한 필요성에 발맞추어 새로운 모바일 콘텐츠 등급 시스템을 준비
  - ESRB는 1994년 설립 이후 2만 개 이상의 콘솔과 PC게임에 등급을 매겨 제공해 왔으며, 지난 4월 자동화된 등급 시스템을 개발하는 등 게임 등급 관련 업무를 진행해온 단체
  - 신규 모바일 콘텐츠 등급 시스템은 기존 ESRB에서 사용해온 평가 시스템에 기반하고 있으며 AT&T, Microsoft, Sprint, T-Mobile USA, U.S. Cellular, Verizon Wireless가 참여

### 모바일 콘텐츠에 대한 국가별 기준 상이에 표준화 등급 필요성 높아져

- ◆ 특정 OS 기반 스마트폰이 세계적으로 보급됨에 따라 앱과 게임 등급에 대한 국가별 차이에 따른 서비스 불가 등의 문제가 발생해왔으며, 이에 따라 모바일 앱과 게임에 대한 표준화 등급에 대한 필요성이 높아지고 있음
  - 현재 iOS 기반 기기들에서 이용할 수 있는 앱은 Apple AppStore에서 제공하는 4+(전체 이용가),17+(성인 이용가) 등급을 이용해 왔으며, Android OS 기반 기기들에서 이용할 수 있는 앱은 Android Market에서 제공하는 전체 이용가, 중간 등급, 상위 등급 기준을 이용
  - 호주의 경우 등급위원회에서 2009년에 모바일게임에 대한 자체 등급제를 이용해 왔으나 지난 10월 일시적으로 모바일게임에 대한 등급 심의를 보류하는 쪽으로 정책을 변경

 [www.esrb.org](http://www.esrb.org)  [www.ctia.org](http://www.ctia.org)

### 미국, 콘솔 게임시장 감소

#### 미국 게임시장, 콘솔게임 감소세 지속과 온라인·모바일 게임 성장

- ◆ NPD가 지난 11월에 발표한 "October Retail Game Sales Fall Far Below Expectations"에 따르면, 미국 소매 게임 판매치가 2011년 들어 매월 전년대비 감소세를 보이고 있는 것으로 나타남.
  - 미국 소매 게임 판매는 지난 10월 전년 대비 1% 증가했으나 7, 8, 9월 각각 23%, 23%, 6% 감소하며 전반적인 감소세를 이어오고 있으며, 연말 판매 증가에도 불구하고 연간 판매치도 전년 대비 2% 감소할 것으로 전망
  - 게임 판매 규모도 2010년 Xbox360 등 콘솔기기 가격 정책으로 인해 2009년 197억 달러 규모에서 185억 달러 규모로 감소하는 모습을 보여 콘솔 게임시장 감소세는 지속
- ◆ NPD에 따르면 콘솔 게임시장의 상황과는 달리 중고 게임, 게임 대여, 온라인게임, 모바일게임, 소셜게임 등이 성장함에 따라 전체 게임산업은 지난 2011년 2분기 전년대비 1% 성장하는 모습을 보이고 있음
  - 시장조사기관 Strategy Analytics는 무료 기반 온라인 게임시장의 경우 2011년 68억 달러 규모에서 2016년 127억 달러 규모로 성장할 것으로 전망했으며, 모바일게임, 소셜게임도 새로운 게이머를 확보하며 빠르게 성장할 것으로 전망
  - 소셜 게임시장에서는 Zynga가 2011년 연간 매출 규모가 10억 달러를 넘어설 것으로 예상되고 있어 소셜 게임시장의 빠른 성장세를 대변하고 있으며, EA 등 기존 콘솔게임 중심으로 사업을 진행해오던 게임 퍼블리셔들도 디지털 게임 판매, 모바일과 소셜게임 개발 등을 진행하며 게임시장 변화에 대처하는 모습을 보이고 있음

#### 미국 4/4분기 게임시장 전망

- ◆ 미국 전역에서 각종 할인행사가 펼쳐지는 Black Friday가 포함되어 있는 11~12월은 게임 판매 성수기로 평균적으로 11~12월간 게임 판매 규모가 전체 매출 규모의 40%에 달할 정도로 높으며 온라인 유통, 모바일게임, 소셜게임 등 다양한 분야의 매출 확대를 통해서 전체 게임시장 규모도 함께 성장할 것으로 전망
  - 11~12월이 포함된 4분기는 온라인게임과 소셜게임에서도 타 분기 대비 매출 규모가 높아 2011년 4분기 매출 규모도 전년대비 성장할 것으로 예상되며, 모바일게임 분야도 스마트폰, 태블릿 PC 보급 확대, 신규 게임 출시에 따라 4분기 매출 호조세가 이어질 전망

 [www.npd.com](http://www.npd.com)

## 북미 소셜게임, 젊은 게이머를 대상으로 빠르게 성장

### 북미 소셜게이머 실태조사, 전체 인터넷 사용자의 41%가 소셜게임 이용

- ◆ 시장조사업체 Information Solution Group의 11월 보고서 "2011 PopCap Games Social Gaming Research"에 따르면 북미 인터넷 사용자의 41%가 소셜게임을 사용하는 것으로 나타남
  - 캐주얼 소셜 게임업체 PopCap의 의뢰로 진행된 이번 조사는 북미 인터넷 사용자를 대상으로 소셜게임 이용시간과 선호 플랫폼, 소셜게임 플레이 이유 등을 조사했으며 복수응답이 가능
- ◆ 북미 인터넷 사용자의 소셜게임 이용 비율이 크게 증가한 것으로 나타남
  - 일주일에 15분 이상 소셜게임을 플레이하는 게이머는 총 9,800만 명에 달하며, 2010년 24%에서 2011년 41%로 증가
  - 일주일에 6시간 이상 소셜게임을 플레이하는 헤비 게이머도 2010년 8%에서 2011년 16%로 증가
  - 최근 3개월 내 소셜게임을 플레이한 경험이 있는 게이머는 2010년 28%에서 2011년 42%로 증가했으며, 3개월 전에 비해 더 많은 시간 동안 소셜게임을 즐긴다고 응답한 게이머의 비율 역시 2010년 35%에서 2011년 42%로 증가

### 소셜게이머 연령대 점차 낮아지는 추세, 유료아이템 구매 비중도 증가

- ◆ 소셜게임을 즐기는 이용자의 연령대가 점차 낮아지고 있는 것으로 조사
  - 어린 게이머들이 증가하면서 소셜게이머의 평균 연령은 2010년 45세에서 2011년 41.2세로 낮아졌으며, 여성과 남성의 비율은 55:45로 나타남
  - 가장 선호하는 소셜게임 플랫폼은 91%(복수응답)를 기록한 Facebook으로 나타났으며, Google+, MySpace, Bebo는 각각 17%, 15%, 7%를 기록
- ◆ 유료아이템을 구매하는 게이머의 비중이 증가했으며, 소셜게임을 플레이하는 가장 큰 이유는 단순히 게임을 하는 것이 즐겁기 때문인 것으로 조사
  - 유료아이템 구매 경험이 있다고 답한 응답자는 2010년 14%에서 2011년 26%로 증가

 [www.usatoday.com](http://www.usatoday.com)



## 온라인 유통 플랫폼 'Steam', 고객 정보 해킹 발생

### ● Valve, 'Steam'의 해킹에 따른 현재 상황 공표

- ◆ 온라인 유통 플랫폼 'Steam'을 운영중인 Valve는 11월 초 'Steam'의 사용자 데이터에 대한 해커 침입 사실을 'Steam' 전체 사용자들에게 공지하고 신용카드 불법 사용 등 사용자 데이터 유출로 인한 문제가 발생하지 않도록 주의를 당부함
  - Valve의 공지내용에 따르면 지난 11월 6일 해커가 Steam forums에 침입한 것으로 알려졌으며, 이에 따른 Valve의 조사 결과 해커들이 Steam forums 외 추가적으로 사용자명, 비밀번호, 신용카드 정보 등이 포함되어 있는 'Steam' 사용자 데이터에도 접근할 수 있음을 알림
  - Valve는 신용카드 정보 등 사용자 개인 정보에 해커가 접근했었던 것으로 보고 있으나 실제 사용자 정보가 유출되었는지에 대한 증거나 암호화되어 있는 신용카드 정보 혹은 비밀번호를 풀어내었다는 정보도 아직 나오지 않았다고 밝힘
  - Valve는 신용카드 정보와 비밀번호 정보가 유출되었을 가능성이 있어 'Steam' 사용자들에게 본인의 신용카드 사용 현황 확인과 'Steam' 계정의 비밀번호 변경을 권장
  - 이번 'Steam' 사용자 정보 해킹에 대해 Valve는 해킹 범위와 피해 사례에 대해서 지속적으로 조사를 진행할 계획으로 알려졌으며, 해킹 후 서비스를 중지한 Steam forums는 최대한 빨리 서비스를 제공할 수 있도록 할 예정

### ● 인터넷을 이용하는 게임 서비스에 대한 보안 위협 늘어나

- ◆ 인터넷을 이용해 전세계에 서비스를 제공하고 있는 게임 서비스들이 증가하고 있고 해당 서비스를 이용하고 있는 사용자의 신용카드 정보 등이 게임 서비스에 포함되어 있어 이를 노린 해커들에 의한 보안 위협이 늘어나고 있음
  - 올해 4월 Sony에서 운영 중인 PlayStation Network에 해킹이 발생해 전세계 7,000만 명 이상의 사용자 개인정보가 유출되고 서비스 정상화까지 한 달 이상이 걸리는 등의 큰 피해를 받았으며, 지난 10월에는 MS에서 운영 중인 Xbox Live 서비스에 대한 해킹 피해 사례가 제기되어 MS는 일부 사용자 계정에 대해서 30일간 사용을 정지시키는 등의 조치를 취함



[store.steampowered.com](http://store.steampowered.com)

## MS,

## 강화 위해 VideoSurf 인수

### ● MS, 영상 콘텐츠 검색 업체 VideoSurf 1억 달러에 인수

- ◆ Xbox Live 서비스 내 멀티미디어 콘텐츠 서비스를 확대하고 있는 MS는 Xbox Live에서의 검색 기능 등을 강화하기 위해 최근 영상 콘텐츠 검색 기술을 보유하고 있는 VideoSurf를 1억 달러에 인수
  - Xbox Live 내 영상 콘텐츠 확보와 검색 영역 서비스 강화를 위한 노력을 기울여 오고 있는 MS는 영상 검색 기술과 영상 검색 엔진 기술을 자체적으로 보유하고 있는 VideoSurf 인수를 통해 Xbox Live 서비스 내 영상 검색 서비스를 강화해 나갈 것으로 전망
- ◆ 2006년 8월에 설립된 VideoSurf는 영상 검색 기술 전문 업체로 영상 콘텐츠 검색 기술, 음성 인식 기술, 영상 검색 엔진 개발 기술 등을 보유하고 있으며 Verizon Investment Fund, Pitango Venture Capital 등으로부터 2,800만 달러 규모의 투자를 받음
  - VideoSurf는 최근까지 영상기반 검색 기술과 음성 검색 기술이 적용된 비디오 검색 스마트폰 앱을 제공해 왔으며, 해당 앱 사용자들은 특정 영상 콘텐츠를 스마트폰으로 촬영하면 해당 영상 콘텐츠를 분석해 해당 영상 콘텐츠와 관련된 다양한 정보를 제공받을 수 있으며, 이러한 정보를 소셜네트워크를 통해 공유

### ● MS, Xbox Live Search의 영상 검색 서비스 강화

- ◆ MS는 올해 초부터 Xbox Live를 통한 영상 서비스 제공을 위한 준비를 해온 것으로 알려졌으며 Xbox Live 자체 영상 서비스 강화와 영상 콘텐츠 확보를 위해 관련 기업 인수, 사업 제휴 등을 진행해오고 있음
  - MS는 지난 5월 인터넷 기반 영상 통화 서비스인 Skype를 70억 달러에 인수했으며 Xbox Live에 Skype의 영상 통화 서비스를 통합하기 위한 개발 작업을 진행 중
  - 또한 Xbox Live 서비스를 통해서 사용자들에게 다양한 영상 콘텐츠 제공을 위해 지난 10월 HBO, Comcast, BBC, Channel 4 등 전세계 미디어 사업자들과 영상 콘텐츠 제휴를 체결
  - 특히 이번 제휴에는 Netflix, Hulu 등 인터넷 기반 영상 콘텐츠 제공 업체도 포함되어 있어 조만간 Xbox Live 서비스를 통해 대규모 영상 콘텐츠가 제공될 예정

 [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)  [www.videosurf.com](http://www.videosurf.com)

통계 미국 콘솔 HW&SW 판매량

표 1 미국 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 11. 20 ~ 11. 26) (단위 : 대)

구분	항목	제작사 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Xbox360	MS	961,389	+266%	30,858,817
	Wii	Nintendo	641,444	+263%	37,448,943
	3DS	Nintendo	511,283	+185%	2,767,415
	PlayStation3	Sony	388,725	+227%	18,680,763
	DS	Nintendo	270,200	+210%	49,713,363
	PSP	Sony	88,118	+180%	19,162,071
SW	Kinect Adventures! (Xbox360)	MS	748,553	597%	7,308,904
	The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)	Nintendo	534,477	신규	534,477
	Call of Duty : Modern Warfare 3 (Xbox360)	Activision Blizzard	484,279	-22%	4,980,104
	Just Dance 3 (Wii)	Ubisoft	322,250	116%	1,023,558
	Call of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStation3)	Activision Blizzard	291,878	-24%	2,856,631
	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	281,427	-4%	574,305
	The Elder Scrolls V : Skyrim (Xbox360)	Bethesda Softworks	230,070	-20%	1,637,056
	Assassin's Creed: Revelations (Xbox360)	Ubisoft	229,601	-67%	929,233
	WWE '12 (Xbox360)	THQ	214,693	신규	214,693
Fable III (Xbox360)	MS	187,437	89%	2,230,261	

[출처] VG Chartz

통계 미국 MMO게임 이용 순위

표 2 미국 MMO게임 일일 총 이용시간 (2011. 12. 5 기준) (단위 : 시간)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Activision Blizzard	72,572
2	Aion	NCsoft	6,162
3	Silkroad Online	Joymax Co.,Ltd.	4,051
4	Eve Online	CCP	3,827
5	The Lord of the Rings Online	Turbine Inc	3,161
6	DC Universe Online	Sony	3,023
7	RIFT	Trion Worlds	2,723
8	Guild Wars	NCsoft	2,349
9	MapleStory	Nexon	1,984
10	Cabal Online	Est Online	1,803

[출처] Xfire.com

통계 미국 App Store 인기게임 순위

표 3 App Store 인기게임 순위\* (2011. 12. 5 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	TETRIS	EA	Puzzle	0.99
	2	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
	3	Angry Birds	Clickgamer	Arcade	0.99
	4	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Action	0.99
	5	Infinity Blade II	Chair Entertainment Group	Action	6.99
	6	Amazing Breaker	Dekovir, Inc	Arcade	0.99
	7	Call of Duty : Black Ops Zombie	Activision Publishing	Action	6.99
	8	Flick Kick Field Goal	PikPok	Arcade	0.99
	9	Cut the Rope	Chillingo Ltd	Puzzle	0.99
	10	Office Jerk Holiday Edition	Fluik	Action	0.99
무료	1	The Sims Medieval	EA	Adventure	-
	2	SHIFT 2 Unleashed	EA	Action	-
	3	Modern War	Funzio, Inc	Strategy	-
	4	Pictorial	Sergey Vasiliev	Education	-
	5	Angry Chickens Lite	Digital-Minds	Adventure	-
	6	Hangman RSS	Finger Arts	Word	-
	7	Office Jerk	Fluik	Action	-
	8	Very Hungry Cat	iDevUA Treelight Limited	Action	-
	9	Pretty Pet Salon	Dream Cortex	Kids	-
	10	My Town 2	Booyah, Inc	Family	-

\*주 : Apple의 게임장르는 'Action, Adventure, Arcade, Board, Card, Casino, Dice, Educational, Family, Kids, Music, Puzzle, Racing, Role Playing, Simulation, Sports, Strategy, Trivia,, Word'로 구성

[출처] Apple.com

통계 미국 A 인기게임 순위

표 4 Android Market 인기게임 순위\* (2011. 12. 5, Popularity 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Game Dev Story	Kairosoft Co.,Ltd	Casual	1.49
	2	Wordfeud	Bertheussen IT	Brain&Puzzle	0.99
	3	Armored Strike Online	Requiem Software Labs, Inc	Arcade&Action	3.99
	4	Gem Miner : Dig Deeper	Psym Mobile	Casual	1.99
	5	Air Control	Four Pixels	Casual	0.99
	6	HOMERUN BATTLE 3D	Com2uS	Arcade&Action	4.99
	7	Pocket God	Ngmoco	Arcade&Action	0.99
	8	Need for Speed Shift	EA	Racing	2.99
	9	Jewellust	Smartpix Games	Brain&Puzzle	2.95
	10	Trial Xtreme	Glapaqos	Racing	1.99
무료	1	Angry Birds	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	2	Bubble Blast 2	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	3	Mouse	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	4	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	5	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	6	Words With Friends Free	Zynga	Brain&Puzzle	-
	7	Paradise Island	Cooper Media Corp.	Arcade&Action	-
	8	Ant Smasher Free Game	Best, Cool & Fun Games	Arcade&Action	-
	9	Bunny Shooter – Best Free Game	Best, Cool & Fun Games	Brain&Puzzle	-
	10	Blast Monkeys	Yobonja	Arcade&Action	-

\*주 : Google의 게임장르는 'Arcade & Action, Brain & Puzzle, Cards & Casino, Casual, Racing, Sports'로 구성

[출처] Androidzoom.com



## 아시아 게임시장 동향

### ▶ 중국 게임시장 동향

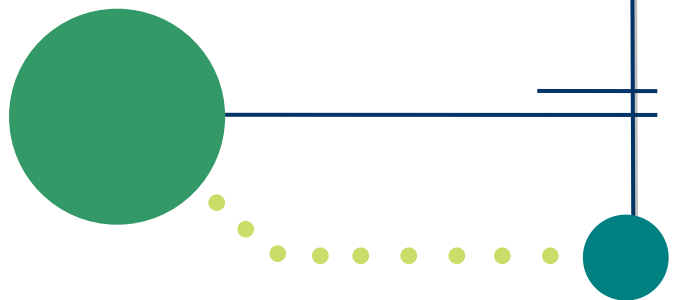
- 중국 1위 포털업체 Baidu, 게임업체들과 법정 분쟁
- 3/4분기 Shanda Games 매출, MMORPG로 성장
- NetEase, 3/4분기 이익 1억 2,800만 달러 기록
- 중국 모바일 앱 다운로드 증가세
- Tencent, 영상 콘텐츠 IP를 활용한 웹게임 제작
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

### ▶ 일본 게임시장 동향

- 넥슨, 일본 주식 상장 공모가 공개...13억 달러 규모
- GREE, 플랫폼 진입 방해로 DeNA 소송 제기
- Square Enix, 일본에서 독자 Android 앱 마켓 출시
- Sony, <Gran Turismo> 통해 가상과 현실의 경계 접목
- Nintendo 신작게임 <The Legend of Zelda> 평가
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

### ▶ 기타 게임시장 동향

- 동남아시아 온라인 게임시장 규모, 2015년 10억 달러 돌파
- 뉴질랜드 게임시장, 게임개발 관련 고용 인원 46% 증가
- 인도 UTV Indiagames, '주문형 게임(GoD)' 서비스 준비
- 베트남 게임업체 VNG, 일본시장 진출





## 중국 게임시장 동향

### 중국 1위 포털업체 Baidu, 게임업체들과 법정 분쟁

#### 🌐 Baidu에 470만 달러에 달하는 배상을 요구한 중국 게임 개발자들

- ◆ 중국의 모바일게임 개발자들을 대표하는 Content Provider Union(CPU)는 중국 1위 포털 Baidu가 350개 이상의 게임들에 대해 불법 다운로드를 제공했다며 소송을 제기
  - CPU의 대변인 Tian Lifeng은 "우리는 Baidu 측에 저작권 위반 혐의로 3,000만 위안을 요구할 것"이라면서, "Baidu 측은 최대 354개에 달하는 모바일게임을 훔쳤다"고 주장
  - 이에 대해 Baidu 측은 CPU 측이 제기한 혐의를 부인하며, 단지 써드파티 플랫폼들에 존재하는 게임들의 링크만을 제공했을 뿐이라고 맞서고 있음
  - Baidu의 대변인 Kaiser Kuo는 "Baidu는 법을 준수해 왔다"며, "우리는 저작권을 위반하는 그 어떤 게임도 Baidu의 플랫폼에 업로드한 적이 없다"고 주장
  - Kuo는 이어 "또한 현재로서는 관련 플랫폼의 운영 중단을 전혀 고려하고 있지 않다"고 밝힘
- ◆ 이번 소송에 참여한 25개 업체 대부분이 소형업체이거나 지역 게임 개발업체

#### 🌐 다양한 지적 재산권 분쟁에 시달리고 있는 Baidu

- ◆ Baidu, 7월에는 글로벌 음반 유통업체들과 긴 시간을 끌어온 음원 저작권 분쟁을 해결
  - Baidu는 Universal Music, Warner Music, Sony Music 등의 합작 업체인 One-Stop China를 통해 이들 3개 업체의 음원 유통에 관한 합의를 이끌어 냄
- ◆ 5월에는 상하이 법원이 Baidu가 50만 위안을 문학 웹사이트에게 지불하도록 하는 배상 판결을 내리기도 함
- ◆ 3월에는 50명의 중국 문인들이 Baidu가 자신들의 동의를 구하지 않은 채, Baidu의 Baidu Library 서비스 이용자들이 자신들의 작품을 올리도록 허용했다며 이를 비난하는 성명서를 채택하기도 함
  - 중국 시인인 Shen Haobo의 블로그에 올려진 성명서에 따르면 "우리는 이러한 작품을 업로드하는 사람들을 비난하고자 하는 것이 아닙니다"며, "우리는 (이러한 일을 가능케 하는) Baidu의 플랫폼을 비난하고자 하는 것"이라고 밝힘
  - 성명서는 중국 음악산업을 예로 들며, "Baidu가 MP3 음악 서비스를 시작한 이래 모든 사람이 음악을 무료로 다운로드하고 있다"며, "이는 매우 심각한 상황이며 중국 음악산업의 쇠퇴에

직접적인 영향을 끼치고 있다"고 주장

- 문인들은 이러한 저작권 침해 사례가 중단되지 않으면 창작활동 자체를 중단하겠다고 밝힘
- Baidu의 대변인은 "이러한 저작권 위반 사례들을 매우 중요하게 생각하고 있다"면서, "저작권자들과 작가들이 저작권 위반 사례를 온라인에 등록할 수 있도록 하였으며 저작권 위반에 해당하는 콘텐츠는 48시간 내에 웹사이트에서 내려질 것"이라고 밝힘
- 하지만 Baidu Library 서비스를 통해 중국어권 문학 작품들 뿐만 아니라 영미권 작품들의 저작권 침해 사례도 쉽게 발견할 수 있는 상황

### 미국 무역대표부에 의해 저작권 해적 행위의 온상으로 지목받은 Baidu

- ◆ 미국 무역대표부(U.S. Trade Representative Office)는 3월 Baidu를 대표적인 저작권 위반 및 해적 행위 서비스 업체로 지목
  - Baidu의 경우 직접적으로 저작권 위반 자료를 업로드하지는 않지만 이를 연결하는 링크를 제공하는 것이 대표적인 해적 행위로 지적
- ◆ Baidu 또한 다양한 불법 행위 방지 시스템 및 장치를 도입
  - 미국 무역대표부의 주장과 관련 Baidu는 문서와 전자책 관련 해적행위 방지 기술을 도입하여 이를 근절하겠다는 의사를 표명함

 [www.google.com](http://www.google.com)  [www.afp.com](http://www.afp.com)  [www.zdnetasia.com](http://www.zdnetasia.com)

## 3/4분기 Shanda Games 매출, MMORPG로 성장

### Shanda Games, 2011년 3사분기 매출 13억 5,300만 위안 달성

- ◆ Shanda Games는 지난 11월 18일 3사분기 결산보고를 통해 매출이 전분기 대비 2.4%, 전년동기 대비 23.4% 성장한 13억 5,300만 위안에 도달했다고 발표
  - 분기 영업이익은 3억 6,100만 위안으로 전분기 3억 6,200만 위안(약 646억) 보다 0.2% 소폭 하락한 반면, 전년동기 대비 17.9% 증가
  - 당기순이익은 3억 4,300만 위안을 기록해 전분기, 전년동기 대비 각각 12.5%, 18.7% 증가
  - 3분기 매출액에서 매출원가를 제외한 매출 총 이익은 8억 3,000만 위안으로 집계돼 전분기, 전년동기 대비 각각 3.6%, 28.3% 성장
- ◆ Shanda Games, MMORPG의 가입자는 감소했지만 ARPU는 증가
  - 전체 MMORPG 유저가 지불하는 ARPU는 91.9위안으로 집계
  - 전체 게임 월 활동 이용자수는 2,100만 명으로 전분기 2,400만 명 대비 12.5% 감소
  - 게임 월 활동 이용자수가 감소한 주요 원인에 대해 Shanda Games "<성진변> 유저가 3분기 감소세에 접어든 것과 7월 선보일 예정이었던 <드래곤네스트> 확장팩 업데이트가 9월에 출시로 연기됐기 때문"이라고 밝힘

 [www.shandagames.com](http://www.shandagames.com)

그림 2 Shanda Games의 매출액과 ARPU 변화 추이 (2010. 3Q ~ 2011. 3Q)



[출처] Shanda Games, 2011



## NetEase, 3/4분기 이익 1억 2,800만 달러 기록

### 3분기 실적을 발표한 중국의 인터넷 업체 NetEase

- ◆ NetEase의 실적 발표에 따르면, 3/4분기 매출은 3억 700만 달러, 분기 이익은 1억 2,800만 달러를 기록
  - 이러한 매출 결과는 전년동기 매출 2억 2,050만 달러에서 39.5%(8,700만 달러) 성장한 수치이며, 이익 또한 전년동기 수익 9,070만 달러에서 약 3,730만 달러 상승한 결과
  - NetEase의 CEO인 William Ding은 "3/4분기에도 전 사업영역에 걸쳐 활발한 성장을 달성했다"며, "자체개발 게임은 물론 <World of Warcraft>의 인기가 이어진 것이 분기 성장률 12.9%와 전년 동기 대비 성장률 39.5%를 달성할 수 있었던 원인"이라고 언급
  - 이번 NetEase의 실적발표에 관해 금융 컨설팅 업체 Cowen는 "업계 전망을 뛰어넘는 수치"라며, "운영 중인 기존 온라인게임은 물론 새로 개발한 온라인게임들의 인상 깊은 성장을 통해 얻어진 결과"라고 언급

### NetEase, 온라인게임 매출이 총 매출의 87% 차지

- ◆ NetEase의 온라인게임 부문 매출은 2억 7,530만 달러로 전체 매출의 87%에 달함
  - 온라인게임 부문의 운영 마진 또한 전년동기 대비 5% 성장한 47%에 달함
- ◆ 자체 게임개발에 역량을 집중하며, 웹게임 시장에 대한 공략 또한 가속화할 예정
  - NetEase는 현재 3개의 웹게임을 개발 중에 있으며, 이들 중 2개는 2012년 중반 출시 예정
  - Ding은 "3분기에 2개의 새로운 웹게임에 대한 클로즈드 베타 테스트를 시작했다"고 밝히며, "이는 NetEase의 게임 부문을 확대하고 중국의 웹게임 시장으로도 사업영역을 확장하기 위함"이라 언급

 [en.178.com](http://en.178.com)  [www.seekingalpha.com](http://www.seekingalpha.com)

## 중국 모바일 앱 다운로드 증가세

### 2012년 중국 모바일 앱 다운로드, 55억 건 초과

- ◆ 2012년 중국에서 피쳐폰과 스마트폰 앱 다운로드가 55억 건에 달할 것으로 전망
  - 시장조사업체 ABI Research의 보고서 "China Mobile Application Market"에 따르면, 중국의 3G 가입자가 폭발적으로 증가할 것(2011년 1억 200만 명에서 2016년 5억 4,000만 명)으로 예상됨에 따라 중국에서 모바일 앱의 다운로드 또한 크게 증가할 것으로 전망
  - 보고서 담당자인 Dan Shey는 "서구권의 앱 시장이 포화 상태에 달하고 있는 상황에서 앱 개발자들과 콘텐츠 유통업체들은 중국 등의 새로운 시장에 눈을 돌리고 있다"면서, "중국이야말로 세계 최대의 가입자 기반을 보유하고 있다"고 언급
- ◆ 모바일게임 앱, 지역화와 가격 요소가 성공의 열쇠
  - 중국 내 앱의 90%가 지역화된 콘텐츠를 가지고 있음
  - 이번 연구를 담당한 애널리스트인 Fei-Feng Seet은 "피쳐폰은 앞으로도 몇 년간 중요한 앱 시장 기반을 차지하게 될 것"이라면서, "단말기 종료에 관계없이 지역화에 성공한 모바일게임 앱이 중국 앱 시장에서 성공할 것"이라고 언급
  - ABI Research의 부사장인 Jake Saunders는 "가격 책정과 지불 수단 또한 중국 모바일게임 앱 시장에서 성공하기 위한 열쇠들"이라며, "중국 소비자들은 가격에 매우 민감하며 이를 극복하기 위해서는 기존 Apple 등의 앱 가격 수준보다 훨씬 낮은 수준에 앱 가격을 책정해야만 한다"고 주장

 [www.wallstcheatsheet.com](http://www.wallstcheatsheet.com)  [www.abiresearch.com/](http://www.abiresearch.com/)

표 5 중국 모바일 게임시장을 선도할 주요 업체

업체명	주요 이슈
EA	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 나스닥(NASDAQ:ERTS)에서 거래되고 있는 글로벌 게임업체 EA의 경우 현재 시가 총액이 69억 4,000만 달러에 달하는 가운데 52주 주가 추이는 14.67 달러에서 26.13 달러에 달함</li> <li>✓ 후행 주가수익은 주당 -0.88달러이며 모바일게임에서 온라인게임에 이르기까지 다양한 영역에서 개발 및 게임 유통 서비스를 전개하고 있음</li> <li>✓ 모바일 게임업체 EA Mobile을 자회사로 가지고 있으며, 미국 게임업체 중 중국 모바일 게임시장에 가장 적극적으로 접근하고 있으나, 불법복제로 인해 큰 성공을 거두지 못함</li> </ul>
NetEase	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 나스닥에 상장(NASDAQ:NTES)되어 있는 중국의 인터넷 업체이자 MMO 주력의 온라인 게임 업체로서 시가 총액이 58억 2,000만 달러에 달하며 52주 주가 추이가 35.20 달러에서 55 달러임</li> </ul>
Perfect World	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 나스닥에 상장(NASDAQ:PWRD)되어 있는 중국 게임개발과 퍼블리셔로서 주로 3D 게임 기술 개발에 주력</li> </ul>
Shanda Games	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 뉴욕 증권거래소에 상장(NYSE:CHL)되어 있는 중국 게임업체로서 전세계에서 온라인게임 서비스를 제공</li> </ul>

[출처] Wallstcheatsheet, 2011

## Tencent, 영상 콘텐츠 IP를 활용한 웹게임 제작

### Tencent, 웹게임 부문 경쟁력 강화를 위해 미래전략 제시

- ◆ Tencent의 게임산업 부문 王波(왕부어) 부총감은 'Tencent Game Festival'이 열린던 11월 19일 중국 언론을 통해 향후 웹게임의 '엔터테인먼트화'를 추진할 것이라고 밝힘
  - 영화, 드라마 등 타 영역 콘텐츠와의 전략적 제휴를 통해 웹게임 콘텐츠 영역을 확대
  - 인기 애니메이션의 웹게임화 등 타영역과 게임 간 경계를 허물어 보다 폭넓은 유저를 자사 유저층으로 끌어들이겠다는 전략
- ◆ Tencent는 기존 MMORPG 중심의 게임전략에서 웹게임을 추가함으로써, 사업다각화 준비과정을 끝마침
  - 현재 중국에서 확고한 입지를 다지고 있는 Tencent의 웹게임 <칠웅쟁패>는 중국 유명 드라마 <대진제국>과의 전략적 제휴를 통해 상호 콘텐츠를 공유할 예정
  - 王波 부총감은 "웹게임은 이제 소규모 산업이 아니다"면서 "각사만의 독특하고 다양한 대응책이 필요한 시기"라며 "Tencent는 영화, 애니메이션 등 다양한 영역에서 소재를 찾아 웹게임을 제작할 것"이라고 강조
- ◆ 중국의 시장조사기관 Analysys International의 10월 보고서 "2011년 3/4분기 중국 웹 게임시장 규모"에 따르면 2011년 3사분기 중국 웹게임 시장 규모는 14억 2,500만 위안으로 전년동기 대비 68.6% 성장

 [www.tencent.com](http://www.tencent.com)

그림 3 중국 웹게임 시장 규모 변화 추이 (2010. 3Q ~ 2011. 3Q, 단위 : 억 위안)



[출처] Analysys International, 2011

**통계** 중국 MMO게임 순위

**표 6** 중국 MMO게임 순위 (2011. 12. 5 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	12.74%
2	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia	-	10.01%
3	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	7.68%
4	대화서유(大話西遊)	NetEase	-	6.15%
5	마역(魔域)	91.com	-	4.94%
6	드레곤네스트(龍之谷)	Shengda	+1	4.87%
7	천하2(天下貳)	NetEase	-1	4.40%
8	천녀유혼(倩女幽魂)	NetEase	-	4.26%
9	주선(誅仙)	Perfect World	+1	1.92%
10	심선(尋仙)	Tencent	+3	1.90%

[출처] Barchina.net

**통계** 중국 온라인게임 순위

**표 7** 중국 온라인게임 순위 (2011. 12. 5 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	31.70%
2	던전앤파이터(地下城與勇士)	Tencent	-	25.25%
3	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	-	7.80%
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	6.08%
5	League of Legend(英雄聯盟)	Tencent	-	2.48%
6	World of Warcraft(穿越火线体验版)	NetEase	+1	1.92%
7	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	+2	1.71%
8	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	1.63%
9	몽삼국(夢三國)	Dianhun	+1	1.55%
10	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia	+1	1.28%

[출처] Barchina.net



## 일본 게임시장 동향

### 넥슨, 일본 주식 상장 공모가 공개...13억 달러 규모

#### ● 넥슨, 12월 중 IPO 임박...대규모 자금 조달 기대

- ◆ 한국의 대표 게임사 넥슨이 12월 중순 경 일본 증시에 주식공개(IPO)를 앞두고 있는 가운데, 6일 공모가가 주당 1,300엔, 주식 총수는 4억 2,000만 주로 결정됨
  - 이번 IPO로 넥슨은 총 1조 3,000억 원(12억 8,000만 달러)에 달하는 자금 조달이 가능할 것으로 기대되며, 이는 2011년 일본 증권 시장에서 가장 큰 규모이자 2010년 12월 Otsuka Holdings가 단행한 2억 500만 달러 규모의 IPO 이후 최대 규모로 꼽힘
  - 넥슨은 또 이번 일본 증시 상장과 함께 본사를 한국에서 일본 도쿄로 이전할 계획
  - Nomura Securities, Morgan Stanley, Goldman Sachs 등이 이번 IPO를 주도할 것으로 알려졌으며, 넥슨의 기업 가치도 77억 달러에서 90억 달러까지 치솟을 전망

#### ● 넥슨의 꾸준한 글로벌 세력 확산...해킹 사고 등 위기요소 해소가 관건

- ◆ 넥슨은 세계 최초로 무료플레이 기반의 가상상품 판매 모델을 도입한 업체로 알려져 있으며, 성공한 아시아 게임업체의 모범 사례로 꼽힘
  - 넥슨은 <메이플스토리>, <마비노기>, <마비노기영웅전>, <컴뱃얌즈>, <드래곤네스트>, <던전 앤파이터> 등 인기 게임을 아시아 및 북미, 유럽 등 전세계 시장에서 제공 중이며, 2011년 9월 기준 월간 액티브 이용자 7,700만 명, 2010년 가상상품 판매량 6억 개, 2010년 총 게임플레이 시간 5,000억 분 등의 기록을 달성
- ◆ 넥슨의 2010년 총 매출은 9억 300만 달러로 전년 동기의 6억 6,820만 달러를 크게 상회했으며, 특히 적지 않은 매출이 한국 외 시장에서 발생하고 있는 것으로 나타남
  - <마비노기>의 경우 전체 매출의 35.2%만이 한국시장에서 창출되고 있으며, <메이플스토리>은 북미 게이머의 취향에 특화된 가상상품 2,000여 종을 별도로 제공하고 있음
- ◆ 넥슨은 Facebook 버전의 <메이플스토리> 소셜게임을 출시하고 소셜 게임업체 6waves Lolapps에도 투자하는 등 새로운 게임 장르 시장에도 도전
  - 한편, 넥슨은 지난 4월 북미 서버 해킹에 이어 최근 11월에는 한국에서도 대규모 해킹 사고가 발생해 보안 문제에 대한 해결이 시급한 것으로 지적받고 있음

 [www.nexon.com](http://www.nexon.com)

## GREE, 플랫폼 진입 방해로 소송 제기

### ● GREE와 DeNA의 모바일게임 패권을 둔 힘싸움 가시화

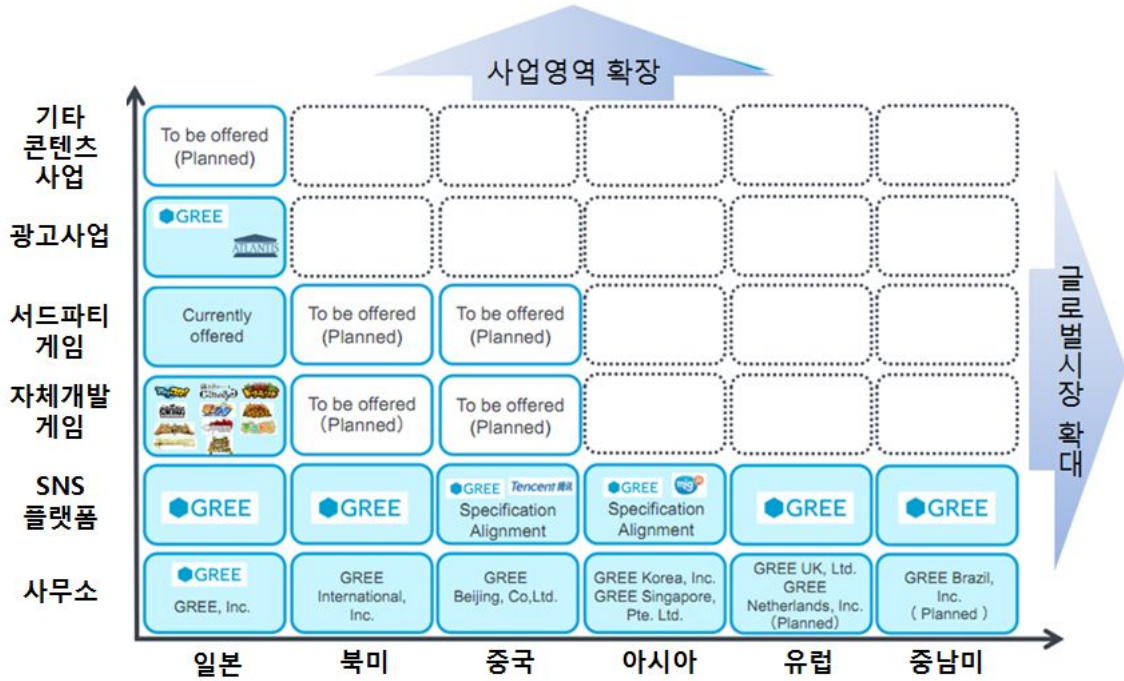
- ◆ 일본 대표 모바일 게임업체 GREE가 경쟁 사업자인 DeNA에 대해 게임개발자의 자사 플랫폼 진출을 방해한다는 이유로 소송을 제기
  - GREE는 DeNA가 게임개발사에게 GREE의 모바일게임 플랫폼에 게임을 제공하지 말라고 압박하고 있으며, 이 과정에서 DeNA가 게임개발사에게 자사 플랫폼에서 게임을 출시하지 못하게 될 수 있다고 협박까지 했다고 주장
  - GREE는 사업 방해로 인한 피해 보상으로 10억 5,000만 엔(약 1,400만 달러)를 DeNA 측에 요구했으며, DeNA 측은 소송과 관련해 공식적인 입장 표명을 하지 않은 상태
- ◆ 이미 지난 6월 일본 공정거래위원회는 DeNA에게 특정 개발사의 게임 서비스를 막지 못하도록 하고, 관련 규정을 명확히 해 향후 같은 일이 벌어지지 않도록 하라고 지시한 바 있음

### ● 해외 진출을 준비 중인 양사의 충돌 심화될 전망

- ◆ GREE와 DeNA는 모두 최근 포화 상태에 이른 일본 내수 시장에서 벗어나 해외 시장으로 눈을 돌렸으며, 이에 따라 양사 간 충돌이 본격화될 것으로 전망
  - GREE는 2011년초 미국의 모바일게임 플랫폼 사업자 OpenFeint를 인수했으며, DeNA도 2010년 모바일업체 ngmoco를 인수한 데 이어 지난 8월에는 미국 이통사 AT&T와 손잡고 Android 단말에 모바일게임 서비스를 제공하기로 합의

 [www.gree.jp](http://www.gree.jp)  [www.dena.jp](http://www.dena.jp)

그림 4 모바일 소셜게임 플랫폼 사업자 GREE의 사업영역과 해외진출 현황



[출처] GREE IR, 2011



## Square Enix, 일본에서 독자 Android 앱 마켓 출시

### ● 일본 게임 퍼블리셔, Android용 독자 게임 앱 마켓 제공

- ◆ 일본 게임 퍼블리셔 Square Enix가 지난 'Tokyo Game Show'에서 공개한 독자 Android 게임 앱 마켓을 12월 1일 일본 시장에서 출시
  - Square Enix의 앱 마켓에서는 기존 Square Enix가 출시한 게임 앱들을 직접 판매하며, 우선 일본 소비자를 대상으로 일본 이동사 KDDI를 통해 서비스를 제공하고 있음
  - 현재 제공되는 게임은 <Final Fantasy>, <Dragon Quest> 등 인기 게임 시리즈의 모바일판 작품을 비롯해 스마트폰 오리지널 게임 <Chaos Ring>, <Crystal Defenders> 등
  - 향후 북미나 유럽 시장에서도 Android 앱 마켓을 출시할 지 여부는 확실하지 않음
- ◆ 현재 Square Enix의 독자 앱 마켓에서 제공되는 일부 게임은 북미와 유럽시장에서도 잘 알려져 있는 타이틀로, 조만간 Square Enix가 해외시장에서도 앱 마켓을 개시할 가능성이 높음
  - <Itadaki Street>, <Lara Croft and the Guardian of Light>, <Chrono Trigger> 등은 해외 게이머에게도 친숙한 타이틀로, 현재 일본에서 제공 중인 앱 마켓에서 곧 출시될 예정
  - 특히, <Lara Croft> 타이틀의 경우 일본 외 시장에서는 Sony Ericsson의 Xperia Play 스마트폰 한정으로도 출시될 것으로 알려져, 향후 다른 단말이나 Android Market에서 게임 출시를 원하는 게이머의 요구가 증가하고 있음
  - 적어도 2012년 내에 Square Enix의 독자 앱 마켓에서 제공되는 게임 대부분이 Android Market에서도 출시될 예정

 [www.square-enix.com](http://www.square-enix.com)

그림 5 Square Enix의 Android용 독자 앱 마켓에 출시될 게임 타이틀



[출처] Square Enix, 2011

## Sony, <Gran Turismo> 통해 가상과 현실의 경계 접목

### ● Sony, '9th Gran Turismo Awards' 개최

- ◆ <Gran Turismo>는 1998년 PlayStation 전용 타이틀로 발매된 이래 전 세계 6,000만 카피의 판매고를 올렸으며, 최신버전인 <Gran Turismo 5>는 2010년에만 550만 카피 판매를 달성
  - 최근 판매를 개시한 <Gran Turismo>의 다운로드 콘텐츠(DLC)는 9.99달러의 비교적 고가임에도 불구하고 100만 건의 다운로드를 기록
- ◆ Sony는 <Gran Turismo>의 프랜차이즈 마케팅을 위해 'Gran Turismo Awards'를 개최하고 있음
  - <Gran Turismo>의 크리에이터 Kazunori Yamauchi는 게이머가 운전하고 싶어하는 자동차를 파악하기 위해 매년 라스베이거스에서 열리는 SEMA(Specialty Equipment Market Association)에 참석해 'Gran Turismo Awards'에 출전할 차량 답사에 나서고 있음
  - SEMA 2011에서 공개된 모든 전시 차량들은 'Gran Turismo Awards'에 초대되며, 이들은 Best Domestic Automobile, Best European Import, Best Hot Rod, Best Asian Import, Best Truck/SUV 등 5개 분야를 통해 평가
  - 심사단은 Motor Trend와 Cnet 등 저널의 자동차 전문 저널리스트와 업계 전문가들로 구성되며, 심사대상은 성능과 스타일, 속도 등 다양한 분야에서 폭넓게 평가
  - Yamauchi는 "지난 9년간 Sony는 PlayStation Game에 열정을 보인 자동차 매니아들을 위해 'Gran Turismo Awards'를 진행해 왔다"면서, "수상작들을 게임에 적극 반영할 것"이라고 언급

### ● 'Gran Turismo Awards' 수상 차량, <Gran Turismo 5>에 탑재

- ◆ 올해 Best Hot Rod 부문 수상작으로는 Mary Pozzi의 1973년식 Chevrolet Camaro 커스텀이 선정됐으며, Camaro는 <Gran Turismo 5>에 탑재될 예정
  - <Gran Turismo>의 개발진은 Camaro의 이미지와 사운드, 비디오를 캡처하여 <Gran Turismo 5>에 추가할 예정이며, 게이머들은 'Gran Turismo Awards'의 수상작을 게임을 통해 운전할 수 있게 됨
  - Yamauchi는 "향후 7~8종의 차들이 <Gran Turismo>에 추가될 예정"이라며, "DLC의 등장으로 차량의 업데이트는 더욱 빨라질 것"이라고 덧붙임

### ● 'GT Academy', 게이머 훈련 통해 실제 카레이서 배출 쾰거

- ◆ Sony는 Nissan North America와 함께 <Gran Turismo> 게이머를 대상으로 실제 레이싱 교육을 받을 수 있는 기회인 GT Academy를 운영, <Gran Turismo> 게이머였던 Bryan Heitkotter가 이 과정을 통해 실제 카레이싱 선수가 됨
  - Heitkotter는 "Yamauchi는 자신의 꿈이 실제 운전을 돕는 게임을 만드는 것이라고 말했다"면서 "자신이 프로 카레이싱 선수가 될 수 있도록 도와준 <Gran Turismo>와 기술의 발전에 감사한다"고 언급

 [www.forbes.com](http://www.forbes.com)

그림 6 'Gran Turismo Awards' 전시차량과 Best Hod Rod 부문 수상작



[출처] Wired, 2011

## Nintendo 신작게임 < T > 평가

### 🌐 Nintendo의 야심작 <The Legend of Zelda : Skyward Sword>, 혹평

- ◆ Nintendo가 최근 유례없는 사업 부진으로 침체기를 맞이한 가운데, 연말 시즌을 노린 야심작 <The Legend of Zelda : Skyward Sword>가 오히려 게임 평론가로부터 혹평에 시달리며 향후 전망에 먹구름이 드리워지고 있음
- ◆ IT전문 웹진 Venture Beat의 게임 부문 미디어 Games Beat에서 <The Legend of Zelda : Skyward Sword>의 게임 리뷰를 작성한 Sebastian Haley는 "전작 <Twilight Princess>는 기존 <Zelda>의 팬들을 대거 떨어져 나가게 할 만큼 처참한 작품이었지만, <Skyward Sword>에서는 어느 정도 기대감을 갖고 있었다"고 언급
  - 그러나 Haley는 게임을 진행해 나갈수록 장점보다는 단점이 크게 눈에 띄며 점차 게임에 대한 흥미를 잃게 되었다고 비판

### 🌐 <The Legend of Zelda: Skyward Sword>의 장단점

- ◆ Haley는 크게 △이해하기 힘든 게임 구성과 전작을 답습하는 뻔한 스토리 전개 △부정확한 Wii MotionPlus 컨트롤러의 조작감에도 불구하고 지나치게 정교한 조작을 요구하는 게임플레이 △단조로운 게임 흐름과 흥미롭지 못한 서브 퀘스트 △때때로 등장하는 역겨운 표현(부적절한 성적 묘사 등) 등을 문제점으로 지적
  - 기존 <Zelda> 시리즈에서 이어져 온 뻔한 전개와 사원 탐험 퀘스트, 보스 처치 등이 식상함을 유발
  - 적을 처치하기 위해 칼을 정확한 방향으로 휘둘러야 함에도 Wii MotionPlus의 센서 작동이 원활하지 못함
  - <Zelda> 시리즈의 백미로 꼽히는 보스 전투는 별다른 흥미를 불러일으키지 못했으며, 게임플레이를 지속할 수 있도록 해 주는 서브 퀘스트들도 단조로워 지루함을 느끼게 함
  - 때때로 몬스터가 주인공을 공격하면서 성적인 행동으로 오해할 수 있는 행동을 하는 등 역겨움을 유발하는 장면이 등장
- ◆ 그러나 Haley는 △Wii의 한계를 고려할 때 비교적 수려한 그래픽 구현 △항상 수동적이었던 'Zelda' 캐릭터를 스토리의 중심에 놓은 팬심 자극 요소 △최신 <Zelda> 작품으로서 지닌 가치 등은 높게 평가

 [www.venturebeat.com](http://www.venturebeat.com)

통계 일본 콘솔 HW&SW 판매량

표 8 일본 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 11. 21 ~ 11. 27) (단위 : 대)

구분	항목	제작사및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	3DS	Nintendo	119,764	+33%	2,668,640
	PlayStation3	Sony	33,827	-17%	7,371,868
	PSP	Sony	33,105	17%	18,290,540
	Wii	Nintendo	19,888	+55%	11,954,934
	DS	Nintendo	3,222	+22%	32,940,177
	Xbox360	MS	1,655	-8%	1,543,765
SW	The Legend of Zelda : Skyward Sword (Wii)	Nintendo	198,719	신규	198,719
	7th Dragon 2020 (PSP)	Sega	117,133	신규	117,133
	Saint Seiya : Sanctuary Battle (PlayStation3)	D3 Publisher	63,859	신규	63,859
	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	62,275	-2%	557,603
	Danball Senki Boost (PSP)	Level 5	61,837	신규	61,837
	Metal Gear Solid HD Edition (PlayStation3)	Konami	59,060	신규	59,060
	Weiss Schwarz Portable (PSP)	Namco Bandai	48,228	신규	48,228
	Uta no Prince-Sama : Music (PSP)	Broccoli	45,428	신규	45,428
	Taiko no Tatsujin Wii : Ketteiban (Wii)	Namco Bandai	32,921	신규	32,921
	Call of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStation3)	Square Enix	30,568	-83%	211,214

[출처] VG Chartz



## 기타 게임시장 동향

### 동남아시아 온라인 게임시장 규모, 2015년 10억 달러 돌파

#### 2015년 동남아시아 온라인 게임시장, 2011년 대비 2배 이상으로 성장

- ◆ 게임전문 시장조사업체 Niko Partners는 동남아시아 온라인 게임시장의 매출이 2015년에는 10억 달러에 달할 것이라고 전망
  - Niko Partners는 11월에 발표한 보고서 "2011 Southeast Asian Games Market Regional Report"에 따르면, 인도네시아, 말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 태국 및 베트남을 포함하는 동남아시아의 온라인 게임시장이 2010년부터 2015년까지의 지속적인 성장을 할 것이라 전망
  - 보고서에 따르면 2011년 동남아시아의 온라인 게임시장 매출이 4억 7,400만 달러에 달할 것으로 예상되며, 2015년에는 2배로 뛰어오른 10억 달러를 달성할 것이라고 전망

#### 부분유료화, 가장 성공적인 수익 모델

- ◆ 동남아시아 온라인 게임시장에서 가장 성공적인 수익 모델은 바로 부분유료화 게임이라는 분석 또한 보고서를 통해 제기
  - Niko Partners의 이사 Lisa Comas Hanson은 "동남아시아 지역에서 가장 성공적인 수익 모델은 바로 무료로 게임을 즐기고 아이템을 구매하는 방식인 부분유료화 게임"이라며 "게이머들은 PC방에서 대부분의 게임을 즐기고 있다"고 언급
  - Hanson는 이어 "다만 낮은 가격이 성공의 전부는 아니다"라며, "일부이긴 하지만 분명 하드코어 게이머들 또한 존재한다"고 지적

#### 동남아시아 지역을 휩쓸고 있는 게임 <Point Blank>

- ◆ 동남아시아 지역을 휩쓸고 있는 게임으로 한국의 Zepetto가 개발한 FPS 게임 <Point Blank>\*가 엄청난 인기를 구가하고 있음
  - Hanson은 "한국 게임 <Point Blank>가 동남아시아 게임시장을 휩쓸고 있다"면서도, "가장 대중적인 PC방 게임은 <Defense of the Ancients>\*\*"라고 언급

\* 주 : 2003년 설립된 게임업체 Zepetto의 주력 게임 중에 하나인 FPS게임 <Point Blank>는 태국에는 2009년 2월, 인도네시아에는 2009년 7월 진출하였으며 러시아에는 2010년 1월 상용화 서비스가 시작

\*\* 주: 전략 시뮬레이션 게임 <Warcraft3>의 커스텀 시나리오 게임으로서 일명 DOTA로 불리고 있음

### 동남아시아 게이머, 10대에서 20대 초반의 하드코어 게이머

- ◆ 동남아시아에서도 소셜게임은 인기를 얻고 있지만, 동남아시아 지역의 대부분의 게이머들은 주로 10대에서 20대 초반의 청소년들로서 이들 대부분이 주로 하드코어 게임에 관심을 가지고 있다는 분석

### 베트남 게임업체 VNG, 일본의 소셜게임 플랫폼 Mobage 도입

- ◆ 베트남 최대의 게임업체 VNG가 일본의 모바일 소셜게임 네트워크 업체 DeNA와 전략적 파트너십을 맺고 DeNA의 소셜게임 플랫폼 Mobage에서 서비스할 소셜게임들을 개발
  - 현재 베트남 호치민시에 본사를 두고 1,500명의 직원들을 통해 2011년 9,000만 달러에 달하는 매출을 달성할 것으로 예상되고 있는 VNG는 월간 순 방문자 수 1,500만 명에 달하는 포털 서비스 <Zing>을 운영
  - 이번 협약을 통해 VNG는 DeNA의 Mobage에서 독점적으로 유통될 소셜게임들의 개발에 나설 것으로 알려졌으며 2012년까지 최소 3개의 스마트폰용 게임을 출시할 계획
- ◆ VNG와 파트너십을 맺은 DeNA는 최근 하노이 기반의 Punch Entertainment를 인수하기도 하는 등 베트남 게임시장 공략에 공을 들이고 있음
  - DeNA의 아시아 지역 이사 Tetsuya Mori는 "베트남은 놀랄 정도로 매우 훌륭한 게임 개발업체와 개발자 커뮤니티를 가지고 있다"면서, "DeNA는 베트남이 세계 최고 수준의 개발자들을 길러낼 것이라 믿는다"고 언급



[www.venturebeat.com](http://www.venturebeat.com)

# 뉴질랜드 게임시장, 게임개발 관련 고용 인원 46% 증가

## ● 게임개발 고용, 프로그래머와 디자이너가 대부분

- ◆ New Zealand Game Developers Association(이하 NZGDA)의 11월 보고서 "New Zealand-made Video Games Industry grew 46% this year" 따르면, 2011년 9월 기준으로 연간 46%의 게임 개발관련 고용이 증가
  - NZGDA의 이번 조사결과 2010년 9월 기준으로 12개월 동안 21개 게임 개발업체에서 총 114명을 추가 고용한 것으로 나타났으며, 이들 업체에서는 향후 12개월 동안 추가로 99명을 고용할 예정이라고 밝힘
  - 이번 NZGDA의 조사에는 Sidhe, SmallWorlds, Cerebral Fix, NinjaKiwi, Grinding Gear Games 등 뉴질랜드 내 주요 게임 개발업체 21개가 참여한 것으로 알려졌으며, 이들 업체에서 신규로 총원할 게임 개발 인력 구성은 약 40%가 프로그래머인 것으로 조사되었으며 디자이너와 기획 관련 인력은 각각 40%, 20%로 나타남.

## ● 수출 위주의 게임개발과 자체 프로젝트 비율 높아

- ◆ 또한 이번 NZGDA의 조사 결과에 따르면, 뉴질랜드 내 게임 개발업체들에서 개발되는 대부분의 게임들이 전세계 시장을 대상으로 하는 수출 위주의 게임들로 구성
  - 전세계적인 스마트폰 보급과 게임시장에서 디지털 게임 유통이 대중화 되면서 뉴질랜드 내 대부분의 게임 개발업체들이 세계시장을 대상으로 한 게임을 개발하고 있으며 또한 대부분 자체 프로젝트 진행에 초점을 맞추고 사업을 진행하고 있는 것으로 나타남
  - 대부분의 수익을 스마트폰과 온라인게임을 통해서 창출하고 있는 뉴질랜드 소재 게임 개발업체들은 조사 대상인 21개 업체 중 73%가 지난 3년 동안에 iPhone 기반의 게임 개발을 진행한 적이 있는 것으로 나타났으며, 웹게임 개발은 약 42%가 진행한 것으로 나타남
  - iPhone 기반 게임과 웹게임 이외 콘솔게임과 디지털 다운로드 PC게임, Android OS 기반 게임개발은 각각 30%, 35%, 35%로 나타나, iPhone 기반 게임과 웹브라우저 기반 게임 개발에 비해서는 비율이 낮은 것으로 조사

 [www.nzgda.com](http://www.nzgda.com)



## 인도 특수형 게임(GoD) 서비스 준비

### ● UTV Indiagames, 온라인 가입형 '주문형 게임' 서비스 제공

- ◆ 인도 메이저 게임업체 UTV Indiagames가 인도 인터넷 서비스 제공업체 MTS와 협력해 '주문형 게임(Games on Demand, GoD)' 서비스를 제공할 계획
  - UTV의 'GoD' 서비스는 인터넷 망을 통해 온라인게임을 제공하는 가입형 서비스로, MTS의 인터넷 서비스 MBlaze 가입자에게 제공될 예정
- ◆ UTV는 'GoD'에서 제공될 게임 콘텐츠 확보를 위해 EA, Codemasters, Microsoft, Atari 등 메이저급 글로벌 게임 퍼블리셔와의 라이선스 체결을 맺었으며, 액션, 아케이드, 어드벤처, 레이싱, 스포츠 등 다양한 장르의 게임을 확보하는데 성공
  - MBlaze 가입자는 최소 월 정액 49루피에 UTV가 제공하는 게임을 무제한 이용할 수 있으며, <Need For Speed>, <Battlefield 2>, <FIFA> 및 <Cricket> 시리즈 등 인도 내 인기게임이 라인업되어 있음
- ◆ UTV의 Vishal Gondal CEO는 "모바일 인터넷을 통해 'GoD' 서비스를 제공하는 것은 보다 많은 이용자에게 접근하기 위한 최적의 수단"이라며, "MTS와의 협력은 인도 전역에서 게임을 엔터테인먼트 서비스의 주류로 끌어올리기 위한 UTV의 전략에 적합하다"고 밝힘

 [god.indiagames.com](http://god.indiagames.com)

그림 7 인도 게임업체 UTV Indiagames의 'GoD' 제공 사이트



[출처] UTV Indiagames, 2011

## 베트남 게임업체 VNG, 일본시장 진출

### ● 베트남 대표 게임사 VNG, 자사 소셜게임 일본에 수출

- ◆ 베트남의 대표 게임업체 Vinagame(이하 VNG)이 일본의 모바일 소셜게임 플랫폼 업체 DeNA와 전략적 파트너십을 체결하고, DeNA의 게임 플랫폼을 통해 자사의 소셜게임을 일본에서 서비스할 것이라고 발표
  - 현재 VNG는 소셜게임 <Pig Farm>을 DeNA의 'Yahoo Mobage'에서 서비스 중이며, 이외에도 <Sky Garden> 출시를 위해 DeNA와 일본어 번역 및 현지화 작업을 진행하고 있음
- ◆ VNG의 Le Hong Minh 디렉터는 일본시장이 향후 VNG의 글로벌 시장에 대한 게임 수출 전략의 첫 무대가 될 것이라며, 일본은 전 세계적으로도 가장 게임 수요가 풍부한 시장인 만큼 베트남 게임개발자들의 진출 무대로 적합하다고 언급
- ◆ DeNA의 Tetsuya Mori 아태지역 MD는 VNG와의 계약 성사를 축하하는 자리에서 베트남의 인터넷 개발 잠재력을 높이 평가하며, 베트남에 대한 투자를 확대하고 VNG와의 협력 관계를 강화함으로써 베트남 업계의 일본 진출을 지원하겠다고 밝힘
- ◆ 한편, VNG는 현재 베트남 내에서 게임을 비롯한 20여 개의 엔터테인먼트 및 전자상거래 서비스를 제공 중이며, 전문 기술직 250명을 포함해 총 1,500명의 직원을 보유한 베트남 최대의 인터넷 사업자로 꼽힘

 [www.vng.com.vn](http://www.vng.com.vn)

그림 8 VNG의 일본 진출 소셜게임 <Pig Farm>

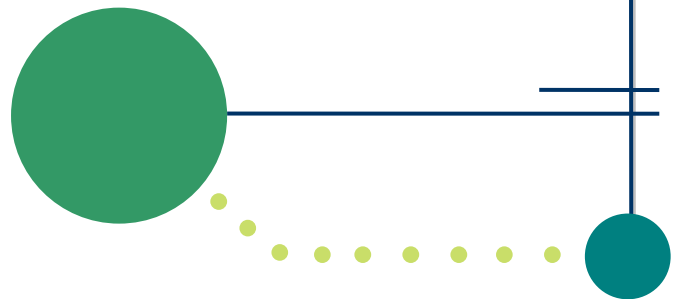


[출처] Vinagame, 2011



## 유럽 게임시장 동향

- 영국 게임산업협회 15만 달러 규모의 게임개발 대회 개최
- 2011년 상반기 스페인 불법 게임시장 규모, '2억 8,820만 유로'
- 독일 게임업체 Bigpoint, 부분유료화로 대박신화 창조
- Gameloft, 자사 게임 탑재한 iPad 항공사에 제공
- 인기소설 <Game of Thrones>, 다양한 게임으로 활용
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위



## 영국 게임산업협회 15만 달러 규모의 게임개발 대회 개최

### ● 영국의 게임산업협회, 영국 게임산업 활성화를 위해 게임개발 대회 개최

- ◆ 지난 11월 25일 개최된 영국 게임산업협회 게임 경진 대회에서 승리한 개발자들은 프로토타입의 게임 개발에 필요한 자금 10만 파운드(약 15만 달러)를 지원 형식으로 상금을 수여받게 될 예정
  - 창의 산업부(Creative Industries) 장관 ED Vaizey는 최근 개최된 NESTA 투자 컨퍼런스(NESTA: National Endowment for Science, Technology and the Arts)를 통해 게임 개발자 경진 대회 개최를 발표
  - Vaizey는 이에 대해 "대회를 통해 개발자들이 개발한 프로토타입 게임을 잠재적인 투자자들에게 선보일 수 있는 기회를 부여하고 실제 투자 유치까지 이루어질 수 있도록 할 것"이라며, "이번 경진대회가 게임 개발자들에게 직접적인 도움을 제공할 수 있을 것"이라고 언급
  - 게임산업협회의 CEO인 Richard Wilson 또한 "게임산업협회의 최대 우선 목표 중에 하나가 바로 게임 개발 스튜디오들에 대한 투자 기회를 확대하는 것"이라고 언급

### ● 경진 대회의 주요 내용

- ◆ 경진 대회는 'Games on the Move', 'Games in the Home', 'Social Web Gaming'의 3개 부문으로 나뉘어져 개최됨
  - 개발자들은 2011년 11월 25일부터 2012년 1월 26일까지 지원서를 'connect.innovateuk.org'에 접수하면 됨
- ◆ 최대 2만 5,000 파운드(약 3만 7,000 달러)에 달하는 게임 개발비 지원 및 게임 개발에 필요한 저작권 문제 지원
  - 6개월 간의 무료 영국 게임산업협회 멤버십 및 회원들의 멘토링 기회
  - Turbulenz 및 Antix Labs의 개발 인력들이 직접 개발 과정을 지원함

 [www.tiga.org](http://www.tiga.org)

표 9 영국 에심산업협회 추적, 경진대회 주요 내용

경진 대회	주요 내용
Games on the Move	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 모바일 게임 개발 부문으로서 근접한 게이머들간 경험 공유가 가능하도록 디자인되어야만 함</li> <li>✓ 해당 게임이 PC, TV, 셋톱박스 등의 플랫폼에서 동작할 수 있는지의 여부는 개발자가 결정할 수 있지만 무엇보다 모바일 경험을 강하게 제공할 수 있는지에 대해 방점이 찍혀야 함</li> <li>✓ 게임은 다른 게이머들과 반드시 WiFi를 통해 멀티플레이 모드에서 직접 연결될 수 있어야 하며 이는 서비스 제공자의 (온라인) 상점이나 포털로 되돌아갈 필요가 없어야 함을 의미</li> <li>✓ Bluetooth 연결은 개발자 선택임</li> <li>✓ 게임 플랫폼 업체 Antix Games가 후원하며 수상팀은 1팀으로 예정</li> </ul>
Games in the Home	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 친구들이나 가족들과 함께 TV(TV 혹은 셋톱박스 플랫폼을 통해)에서 자신들의 모바일 단말기(태블릿 PC, 스마트폰)을 통해 게임을 즐길 수 있도록 디자인되어야 함</li> <li>✓ Antix Labs가 후원을 맡고 있으며 수상팀은 1팀으로 예정</li> </ul>
Perfect World	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 소셜게임과 웹게임 플랫폼을 통한 실시간 게임 협력과 경쟁을 브라우저 기반으로 구현하는 것을 목표</li> <li>✓ 게임 개발자들은 캐주얼 게이머들을 대상으로 게임을 개발해야 하며, 간단하고 재미있어야 하며 무엇보다 온라인 상에서 친구들과 함께 게임을 즐길 수 있도록 개발되어야 함</li> <li>✓ 2009년 설립된 온라인게임 개발업체 turbulenz가 후원을 맡고 있으며 수상팀은 2팀으로 예정</li> </ul>

[출처] TIGA, 2011

## 2011년 상반기 스페인 불법 게임시장 규모, '2억 8,820만 유로'

### 2011년 상반기 스페인 디지털 콘텐츠 불법복제 규모, 107억 9,150만 유로

- ◆ 스페인 정부의 요청으로 시장조사 기관 IDC가 작성한 "Spain Pirateria de Contenidos Digitales" 4번째 연구 자료에 따르면 스페인의 디지털 콘텐츠 불법 다운로드가 지속적인 증가 추세를 보이고 있음
  - 2010년 7월 ~ 2011년 6월까지의 스페인 디지털 콘텐츠의 불법복제를 금액으로 환산하면 전년 대비 25% 증가한 107억 9,150만 유로에 달함
  - 2011년 상반기의 스페인의 불법복제율은 전년 동기대비 0.4% 증가한 77.3%, 금액으로 환산하면 전년 동기대비 0.3% 증가한 52억 2,940만 유로를 기록

### 스페인의 게임 불법 복제율, 61.7% 도달

- ◆ 2011년 상반기의 스페인의 콘텐츠별 불법복제 시장 규모를 살펴보면, 음악 27억 4,640만 유로, 영화 14억 160만 유로, 도서/출판 7억 9,320만 유로, 게임 2억 8,820만 유로 등으로 조사
  - 음악이 불법복제율 98.2%로 피해가 가장 심각한 분야로 드러났고, 영화가 두번째인 73.9%, 게임 분야가 전년 동기 대비 1.65% 증가한 61.7%를 기록
  - 특히 도서/출판 부문의 불법복제가 눈에 띄게 증가했는데 전년동기 대비 40.46% 증가한 49.3%를 기록
  - 게임 분야의 경우 16세 미만 연령층은 조사에서 제외되었으나, 불법복제율이 상당히 높을 것으로 예상되는 집단이며, 55세 이상 연령층의 '손주를 위한 게임 구입'도 조사에서 제외

### 불법복제, 정부의 적극적인 개입없이 해결 불가능

- ◆ 스페인의 콘텐츠 산업 및 제작자 연합(La Coalición de Creadores e Industrias de Contenido)은 "인터넷 상의 지적재산권 유린 행위는 디지털 콘텐츠 불법 복제를 방지하기 위한 세칙 43조 적용 지연으로 인해 계속 발생하고 있다"라고 주장
  - 스페인 국회는 디지털 콘텐츠 관련법 'Ley Sinde' 비준에 전폭적인 지지를 보여야 하며, 지적재산권 위원회의 조속한 설립에도 힘을 실어주어야 함

 [www.cineytele.com](http://www.cineytele.com)

## 독일 게임업체 부분 유료화로 대박신화 창조

### ● Bigpoint, 부분 유료화 게임 <Dark Orbit> 가상 아이템 이벤트 실시

- ◆ Bigpoint가 6,500만 명에 달하는 등록 계정 사용자 수를 보유하고 있는 인기 MMO 게임 <Dark Orbit>의 사용자들을 대상으로 최근 실시한 가상 아이템 판매 이벤트에 큰 관심이 쏟아졌음
  - Bigpoint는 부분 유료화 방식의 온라인게임 운영으로 높은 수익을 올리고 있으며 특히 2011년에만 2억 1,500만 명에 달하는 등록 사용자들을 대상으로 판매한 가상 아이템을 통해 총 2억 유로(약 2억 6,849만 달러)에 달하는 매출을 올릴 것으로 전망
- ◆ Bigpoint는 11월 초 <Dark Orbit> 이용자들을 대상으로 가상 아이템 인 이른바 'Zeus Drone'을 액면 금액 기준으로 1,000 유로에 달하는 높은 가격에 판매
  - MMO게임 <Dark Orbit>은 우주를 배경으로 하는 SF 게임으로서 게이머들은 자신의 우주선을 보조하기 위한 'Drone'을 보조로 사용할 수 있으며 'Drone'들은 1등급에서부터 최고 등급인 10등급까지 등급이 나뉘지고 등급에 따라 게임 진행에 도움이 되는 수치가 달라지게 됨
  - 게이머들은 해당 'Drone'을 1단계서부터 차례로 모아나가야 하며, 게임 진행을 통해 얻을 수 있거나 혹은 실제 현금을 지불하고 환전할 수 있는 게임 내 가상 화폐 'Uridium'을 지불하고 구매할 수 있음
  - 'Zeus Drone'은 최고 등급인 10등급이었으며 행사 기간 동안 총 2,000개가 판매됨
  - 1등급 Drone조차 보유하고 있지 않은 게이머가 'Zeus Drone'을 가지기 위해서는 약 1,000유로에 달하는 가상 화폐가 필요하므로, 전체 판매액은 단순히 액면가로 계산했을 경우 약 200만 유로(약 268만 달러)에 달하는 금액
  - 그러나 게임 내 가상 화폐로 결제가 되었기 때문에 게이머들이 이미 모아놓은 가상 화폐가 있었을 것이며 가상 화폐 'Uridium'의 환전 비율 또한 Bigpoint에 의해 자주 바뀐다는 점을 고려하면 Bigpoint가 이번 이벤트를 통해 200만 유로에 달하는 수익을 그대로 올렸을 가능성은 매우 희박

### ● 가상 화폐 시스템을 통한 확고한 수익 모델을 구축한 Bigpoint

- ◆ 이번 Bigpoint의 가상 아이템 판매 이벤트와 이에 집중된 관심은 부분 유료화 온라인 게임산업이 가지고 있는 문제와 해결 방법에 대한 업계의 높은 관심을 의미하기도 함
  - 부분 유료화 게임들이 아무런 수익을 내지 못한다는 주장과는 달리 이번 Bigpoint의 가상 아이템 판매 이벤트와 이에 따르는 부분 유료화 사업 전략은 분명 Bigpoint가 부분 유료화

모델에서 상당히 탄탄한 입지를 다지고 있음을 보여준다는 분석

- ◆ 1,000 유로에 달하는 가상 아이템 판매에 성공한 Bigpoint의 노하우에 주목
  - 단순히 게임에 과몰입된 게이머들만이 부분유료화 게임들의 가상 아이템을 구매한다는 인식에서 벗어나야 함
  - 이번 이벤트에 등장한 'Zeus Drone'은 MMO게임 <Dark Orbit>에서 매우 얻기 어려운 가상 아이템으로서, 무료로 게임을 진행할 경우 아주 오랜 시간을 게임 플레이에 투자해야 하며 설사 엄청난 시간을 게임에 투자한다 할지라도 얻을 수 있다는 보장을 할 수 없는 아이템
  - 때문에 이러한 반짝 이벤트가 실시될 경우 단기간에 엄청난 매출이 가능한 구조인 것
- ◆ 즉 게이머들이 해당 아이템을 가질 수밖에 없도록 게임을 구성한 것이 Bigpoint의 주요한 부분유료화 게임 운영 전략
  - 오랜 시간을 투자하는 대신 가상 화폐를 구매하는 것을 통해 바로 해당 아이템을 소유할 수 있도록 하는 것이 바로 Bigpoint의 핵심 가상 아이템 판매 전략이라는 분석
  - 물론 이러한 Bigpoint의 운영 전략에 대해 비난의 목소리도 있는 것이 사실이지만 그럼에도 불구하고 Bigpoint의 등록 사용자 수와 가상 아이템 판매 매출을 고려할 때 이러한 전략이 성공적인 것은 분명한 사실

[www.gamesindustry.biz](http://www.gamesindustry.biz) [www.gamesbrief.com](http://www.gamesbrief.com)

그림 9

독일 게임업체 Bigpoint의 부분유료화 게임 <Dark Orbit>



[출처] Vinagame, 2011



## Gameloft, 자사 게임 탑재한 iPad 항공사에 제공

### ● Gameloft, 이통사와 함께 항공기 전용 게임 유통망 확립

- ◆ 모바일 게임업체 Gameloft와 프랑스 이동통신사 French Mobile은 공동으로 호주 항공사인 Jetstar에 모바일게임이 탑재된 Apple의 iPad를 제공하기로 결정
  - Gameloft와 French Mobile 그리고 Jetstar의 이번 사업 제휴로 오는 12월부터 Gameloft의 모바일게임이 탑재된 iPad를 Jetstar 항공기에서 이용할 수 있음
  - Jetstar 항공기 2시간 이상 탑승하는 고객일 경우 \$10~\$15의 비용을 지불하고 비행시간 동안 항공기에 비치된 iPad를 대여할 수 있음

### ● 모바일게임 신규 고객 확보를 위한 창구 역할 기대

- ◆ Gameloft, French Mobile, Jetstar의 사업 제휴는 항공기에서 탑승객들에게 새로운 엔터테인먼트를 제공할 것이라는 점에서 많은 주목을 받고 있으며, Gameloft는 이번 제휴를 통해 Jetstar의 항공기가 자사 모바일게임의 신규 고객 확보를 위한 창구 역할을 해줄 것을 기대
  - Gameloft 회장인 Michel Guillemot는 이번 제휴에 대해서 Gameloft의 사업 철학인 광범위한 고객들이 접근할 수 있는 게임환경 구축의 일환이라고 밝혔으며 Gameloft는 자사의 철학을 견지하기 위해 지속적으로 다양한 방안을 모색할 것이라고 언급
  - Jetstar 항공기에서 탑승객에게 제공되는 iPad에는 먼저 Gamelof에서 출시된 <Real Football>, <Shrek Kart>, <Avatar>, <UNO>, <N.O.V.A.: Near Orbit Vanguard Alliance>가 탑재될 것으로 알려졌으며 2012년부터는 추가로 <GT Racing : Motor> <Academy>, <Brain Challenge>, <Blokus>, <Ironman 2>, <Let's Golf 2>, <The Settlers>, <Asphalt 5> 등 7가지 게임을 추가할 계획
  - Gameloft는 자사의 다양한 게임들을 Jetstar 항공기의 탑승객들에게 제공함으로써 이번 사업 제휴가 자사 게임들의 마케팅 역할을 해줄 것으로 기대

 [www.gameloft.com](http://www.gameloft.com)  [www.lefrenchmobile.com](http://www.lefrenchmobile.com)  [www.jetstar.com](http://www.jetstar.com)

## 인기소설 <Game of Thrones>, 다양한 게임으로 활용

### ● 인기소설 <Game of Thrones>, 유럽지역에서 게임으로 출시

- ◆ 1996년에 출판되어 전세계에서 큰 인기 얻고 있으며 지난 4월 TV 드라마로 제작되어 방영 중인 판타지소설 <Game of Thrones>를 기반으로 하는 다양한 게임 개발이 2012년 출시를 목표로 진행되고 있는 것으로 나타남
  - 소설 <Game of Thrones> 기반의 첫 게임은 PC용 전략게임 <A Game of Thrones: Genesis>로 레이싱게임 <Le Tour de France>의 개발사 Cyanide Studio에서 개발했으며, 유럽지역에 출시될 예정
  - 또한 <A Game of Thrones: Genesis>를 개발한 Cyanide Studio는 PC를 비롯해 PlayStation3, Xbox360용 콘솔게임 출시를 목표로 원작 소설 기반의 RPG 게임 개발을 진행하고 있는 것으로 알려졌으며 해당 게임의 퍼블리싱은 Atlas에서 맡을 예정
  - <Battlestar Galactica Online>을 개발한 유럽 게임업체 Bigpoint는 원작 소설 기반의 MMORPG를 개발하고 있는 것으로 알려졌으며 해당 게임은 부분유료화로 제공될 예정
  - 이외 원작 소설 기반의 소셜게임도 개발 중인 것으로 알려져 총 3종 이상의 <Game of Thrones> 기반의 게임이 2012년 중 출시될 예정

### ● 원작 소설 및 TV 드라마 인기 통해 게임 성공 기대

- ◆ 소설 내 포함된 다양한 게임 요소와 지난 4월 방영을 시작한 TV 드라마의 전세계적인 인기를 활용하기 위해 게임 퍼블리셔와 개발사들이 게임 개발에 빠르게 나서고 있음
  - 소설 <Game of Thrones>는 서양 중세시대 배경의 판타지 소설로 게임화를 위한 다양한 요소들이 소설 내에 포함되어 있어 게임화에 적합한 소설로 평가를 받고 있음
  - 특히 Cyanide Studio에서 개발 중인 <Game of Thrones> RPG 게임은 원작 소설 내용을 그대로 차용하고 있어 원작 소설 기반 TV드라마를 제작한 HBO와 드라마 영상 공동 사용 등을 통해 원작 소설에 더해 TV드라마의 콘텐츠도 적극 활용할 것으로 알려짐

 [www.cyanide-studio.com](http://www.cyanide-studio.com)  [www.hbo.com](http://www.hbo.com)  [www.bigpoint.net](http://www.bigpoint.net)

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 10 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (11. 22 ~ 11. 28)	독일 (11. 22 ~ 11. 28)	프랑스* (11. 21 ~ 11. 27)
1	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (Xbox360, Activision Blizzard)	ProfessorLaytonAndTheSpectre'sCall (DS, Nintendo)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStaiotn3, Activision Blizzard)
2	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStaiotn3, Activision Blizzard)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStaiotn3, Activision Blizzard)	Professeur Layton : l'appel du spectre (DS, Nintendo)
3	ProfessorLaytonAndTheSpectre'sCall (DS, Nintendo)	Assassin's Creed : Revelations (Xbox360, Ubisoft)	Just Dance 3 (Wii, Ubisoft)
4	Saints Row : The Third (Xbox360, Thq)	Super Mario 3D Land (3DS, Nintendo)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (Xbox360, Activision Blizzard)
5	Assassin's Creed : Revelations (Xbox360, Ubisoft)	Need For Speed : The Run (PlayStation3, EA)	Assassin's Creed : Revelations (PlayStation3, Ubisoft)
6	The Elder Scrolls V : Skyrim (Xbox360, Bethesda Softworks)	TheLegendOfZelda: Skyward Sword (Wii, Nintendo)	
7	Just Dance 3 (Wii, Ubisoft)	The Elder Scrolls V : Skyrim (PlayStation3, Bethesda Softworks)	
8	Super Mario 3D Land (3DS, Nintendo)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	
9	Assassin's Creed : Revelations (PlayStation3, Ubisoft)	The Elder Scrolls V : Skyrim (Xbox360, Bethesda Softworks)	
10	WWW '12 (Xbox360, Thq)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (Xbox360, Activision Blizzard)	
순위	스웨덴 (11. 22 ~ 11. 28)	이탈리아 (11. 14 ~ 11. 20)	네덜란드 (11. 22 ~ 11. 28)
1	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStaiotn3, Activision Blizzard)	Assassin's Creed : Revelations (PlayStation3, Ubisoft)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStaiotn3, Activision Blizzard)
2	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (Xbox360, Activision Blizzard)	Assassin's Creed : Revelations (Xbox360, Ubisoft)	TheLegendOfZelda: Skyward Sword (Wii, Nintendo)
3	TheLegendOfZelda: Skyward Sword (Wii, Nintendo)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStaiotn3, Activision Blizzard)	Super Mario 3D Land (3DS, Nintendo)
4	The Elder Scrolls V : Skyrim (Xbox360, Bethesda Softworks)	Assassin's Creed : Revelations (PlayStation3, Ubisoft)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (Xbox360, Activision Blizzard)
5	The Elder Scrolls V : Skyrim (PlayStation3, Bethesda Softworks)	Super Mario 3D Land (3DS, Nintendo)	Mario&SonicLondon2012OlympicGames (Wii, Sega)
6	Battlefield3 (PC, EA)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (Xbox360, Activision Blizzard)	Assassin's Creed : Revelations (PlayStation3, Ubisoft)
7	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PC, Activision Blizzard)	Assassin's Creed : Revelations (Xbox360, Ubisoft)	Just Dance 3 (Wii, Ubisoft)
8	Assassin's Creed : Revelations (PlayStation3, Ubisoft)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	Saints Row : The Third (PlayStation3, Thq)
9	The Elder Scrolls V : Skyrim (PC, Bethesda Softworks)	Halo Anniversary (Xbox360, MS)	The Elder Scrolls V : Skyrim (PlayStation3, Bethesda Softworks)
10	Super Mario 3D Land (3DS, Nintendo)	Uncharted 3 L'inganno di Drake (PlayStaton3, Sony)	The Elder Scrolls V : Skyrim (Xbox360, Bethesda Softworks)

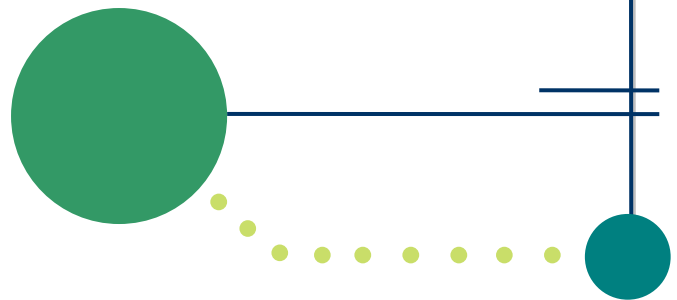
\*주 : 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표

[출처] Media Control Gfk International, NEOGAF PAL Charts, Chart-Track, Dataspelebranschen



## 중남미 게임시장 동향

- 멕시코, 게임산업 육성을 위한 IT 산업 클러스터 구축 준비
- Sony Ericsson, 전용 모바일게임으로 멕시코 시장 공략
- 축구선수 Leo Messi, 불우 아동을 위한 모바일게임 출시



## 멕시코, 게임산업 육성을 위한 IT 산업 클러스터 구축 준비

### ● 멕시코 정부, 디지털 콘텐츠 육성산업 'ProMexico' 추진

- ◆ 멕시코의 4개 도시가 멕시코 최초의 IT 산업 클러스터로 100억 달러 이상의 투자를 유치하게 될 '디지털 창의 도시(Digital Creative City)'의 본부가 되기 위한 각축전을 벌이고 있음
  - Tijuana, Guadalajara, Puebla, Querétaro 등 4개 도시가 멕시코 연방 정부 차원에서 추진하는 디지털 콘텐츠 육성산업 프로젝트 'ProMexico'의 일환으로 육성하는 IT 산업 클러스터 구축 도시 후보로 등록
  - IT 산업 클러스터 구축 도시로 지정되면 해당 도시의 지정 장소에 영화, TV 프로그램, 게임, 모바일 앱, 애니메이션, 멀티미디어 등 산업용 소프트웨어 개발에 종사하는 멕시코 로컬과 다국적 IT 기업들을 유치하여 시너지 효과 창출을 유도할 수 있음
  - 멕시코 IT 상공회의 회장 Santiago Gutiérrez Fernández는 "클러스터 구축 도시로 지정되면 5~10년의 기간 동안 도시의 면모가 바뀌게 되며, 이를 통해 투자 유치, 고용 창출, 인력 양성 등 멕시코의 IT 선도국으로서의 국위 상승 등의 가능성이 높아진다"고 언급

### ● 멕시코, 중남미에서 가장 큰 게임 소비 국가

- ◆ ProMexico에 의하면 멕시코의 2008년 콘텐츠 산업시장 규모는 140억 달러를 기록했으며, 영화, 소프트웨어 개발, 게임 분야 등을 아울러 약 1,500개의 회사가 해당 분야에 종사하고 있음
  - ProMexico에 따르면, 멕시코는 중남미에서 가장 게임 소비규모가 큰 나라로 역대 총 소비 규모의 50%를 차지하고 있으며, 전 세계 최다 게임 소비국 상위 15개국 중 13위를 차지하고 있음
  - 2004~2008년 기간 동안 멕시코 게임 시장의 성장률은 14.3%였으며, 2008년 멕시코 게임 시장규모는 6억 3,800만 달러로 중남미 게임시장 1위를 차지
  - 멕시코-미국 학회 재단(Fumec)에 따르면, 현재 멕시코에서 운영중인 모바일앱용 소프트웨어 개발 업체는 500개 이상에 달하며, 게임업체가 가장 많은 것으로 조사

 [www.mexico.conn.com](http://www.mexico.conn.com)

## S 전용 모바일게임으로 멕시코 시장 공략

### ● Sony Ericsson, 멕시코 게임시장의 경쟁력 강화 위해 신규 스마트폰 출시

- ◆ Sony Ericsson은 Xperia 패밀리 신규 모델을 모바일게임 특화 모델로 육성한다는 계획 하에 Xperia Play 모델 멕시코 이용자에 한해 12월 1일부터 2012년 2월까지 한시적으로 무료로 제공한다는 계획을 발표
  - Sony Ericsson 멕시코의 마케팅 디렉터 Hervé Baurez는 "Sony Ericsson이 Sony와 함께 Xperia 스마트폰 시리즈와 Sony Tablet S의 연동성을 높여 PlayStation 활용도를 끌어올리는 방안을 모색 중"이라고 밝힘
  - Xperia의 신규 모델은 현재까지 7종이 출시되었으며, 이 기종들에서 이용 가능한 모바일게임 수는 200종이며, 이 중 일부는 Sony Ericsson에서 출시한 Android 스마트폰 이용자가 먼저 이용할 수 있음
  - Baurez는 "이처럼 최상의 게임 앱과 하드웨어로 기존의 스마트폰 시장 강자들과 겨룰 수 있는 충분한 경쟁력을 확보할 수 있을 것"으로 언급

### ● Sony Ericsson의 신규 스마트폰 'Xperia Neo' 특징

- ◆ 'Xperia Neo'는 Android OS 최신버전 진저브레드를 탑재하여 Google의 모바일 서비스에 접속할 수 있으며, Android Market을 통해 다양한 앱을 다운로드 할 수 있음
  - 카메라에 Sony의 Exmor R 센서를 탑재하여 동영상과 스틸컷 촬영시 조명이 어두운 가운데에도 피사체의 섬세한 동작을 감지해낼 수 있으며, 액정에도 Mobile Bravia의 Reality Display 기술을 적용시킴

 [www.fubolargentino.com](http://www.fubolargentino.com)

그림 10

Sony Ericsson의 신규 스마트폰 'Xperia Neo'



[출처] Sony Ericsson, 2011

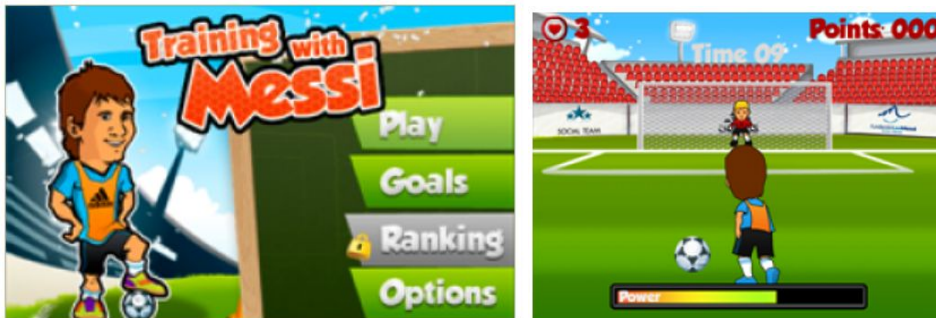
## 축구선수 Leo Messi, 불우 아동을 위한 모바일게임 출시

### Leo Messi가 제작에 참여한 모바일게임, 게임 수입 전액 불우아동에 지급

- ◆ 아르헨티나 출신의 세계적인 축구선수 Leo Messi가 스마트폰 모바일게임 <Training With Messi>를 출시
  - <Training With Messi>는 2D 애니메이션 그래픽으로 제작되었으며, 자신의 수준에 따라 레벨을 지정할 수 있음
  - 게임의 배경은 세계 유명 도시를 비롯, 지구 밖을 벗어나 달을 비롯한 유명 행성에서도 게임이 이루어지며, 게이머가 자신의 게임 실적을 Facebook이나 Twitter에서도 동기화시켜 이용할 수 있음
  - <Training With Messi>는 영어와 스페인어 버전으로 출시되었으며, 이 게임의 이용자들은 게임 실적에 따라 'Leo Messi' 재단이 매년 기획하는 바르셀로나 구단과의 갈라 만찬에 참석할 수 있는 기회를 얻을 수 있음
  - <Training With Messi>는 2달러의 유료버전으로 출시되었으며, 무료버전은 현재 BlackBerry에서만 이용 가능
  - Leo Messi의 재단 'Leo Messi and Social Team'은 향후 다른 플랫폼에서도 이용 가능한 버전도 배포할 예정
- ◆ 'Leo Messi and Social Team' 재단은 "<Training With Messi>는 전세계 불우 아동과 청소년을 돕기 위한 목적으로 개발했으며, 게임의 전 수익금은 이들을 위해 사용될 예정이다"라고 밝힘

[www.el-nacional.com](http://www.el-nacional.com)

그림 11 Leo Messi가 게임제작에 직접 참여한 <Training With Messi> 화면

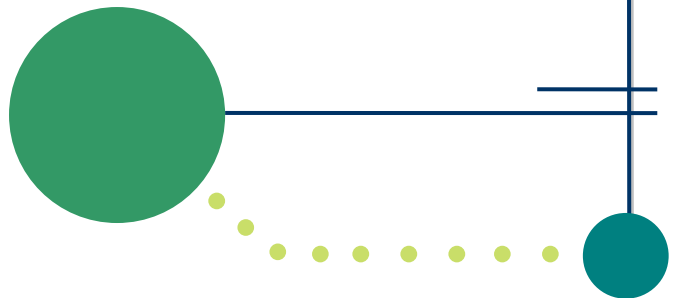


[출처] Leo Messi and Social Team, 2011



## 국내 게임시장 동향

- 모바일게임 카테고리 개방, 모바일 게임시장 변화 주도
- 넥슨 해킹 사태, 게임업계 개인정보 보안에 주력
- 연말 온라인 게임시장, 중소게임사의 활약으로 열기 고조
- 한국콘텐츠진흥원, 글로벌 퍼블리싱 지원 모바일게임 선정
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 온라인게임 포털 순위





## 모바일게임 카테고리 개방, 모바일 게임시장 변화 주도

### ● Google, Android Market 게임 카테고리 개방

- ◆ 지난 11월 29일 Google이 공식 한국 블로그를 통해 Android Market에 게임 카테고리를 개방했다고 밝힘
  - Google은 2010년 5월 국내 Android Market 게임 카테고리를 차단한지 1년 6개월 만에 게임 카테고리를 개방
- ◆ 지난 카테고리 차단은 게임물 사전 등급 분류 때문
  - 지난 2010년 3월 게임물등급위원회는 구글코리아측에 Android Market의 게임물은 등급분류를 받지 않았다고 문제를 제기했고, 결국 Google은 2010년 5월 게임 카테고리를 차단
  - 지난 5월 게임산업진흥법 개정안에 의해 모바일 오픈마켓에 한해서 게임 사전 심의제도가 폐지됐으며, 이에 따라 게임 카테고리가 재개방

### ● 메이저 게임업체, 게임 카테고리 개방 환영

- ◆ 게임빌이나 컴투스 같은 국내 메이저 모바일 게임업체는 이번 Android Market 게임 카테고리 개방을 환영하는 분위기
  - 게임빌과 컴투스는 다국어 서비스를 지원하고 있기 때문에 국내 Android 마켓 게임 카테고리 개방에 빠르게 대응할 수 있음
  - 모바일 게임업계 관계자는 "Apple App Store를 시작으로 Google Android Market 게임 카테고리까지 개방돼 명실상부 글로벌 오픈마켓이 완전히 개방됐다는 점에서 의미가 크다"라며 "시장이 하나 더 늘어난 만큼 국내 모바일 게임시장 성장의 기폭제가 될 것으로 생각한다"고 설명함

### ● 중소기업은 마냥 환영할 수 없는 처지

- ◆ Android 마켓에서도 게임을 내려받을 수 있게 되면, 해외게임이 몰밀 듯 들어올 것이며, 이에 따라 스마트폰 게임 시장의 경쟁구도는 더욱 치열해질 전망
  - 모바일 게임업계 관계자는 "Apple App Store는 전혀 없던 시장이 열린 것으로 볼 수 있지만, Android Market은 이미 국내 통신사 오픈마켓을 통해 시장이 있었다"라며 "국내 중소기업 처지에서는 Android Market 게임 카테고리가 열렸다는 점은 경쟁 요소가 더 많아졌다는 의미와 같다"고 언급

## 넥슨 해킹 사태, 게임업계 개인정보 보안에 주력

### ● 넥슨 <메이플스토리> 해킹 사고가 일어나자 정보보안이 한두로 떠오름

- ◆ DDoS 공격이나 게이머 개인 PC에 침입해 클라이언트를 변조하는 해킹 시도는 있어왔으나 게임업체의 백업서버가 직접적으로 공격 당한 사례는 처음이라 업계의 불안이 고조
  - 백업서버는 주 서버와 마찬가지로 게이머 정보 및 핵심 게임 데이터가 저장되기 때문에 최고 수준 보안체제로 관리

### ● 게임업계, 2차 해킹 대비해 비상체제 돌입

- ◆ 넥슨 해킹 사고가 알려진 11월 25일 밤 이후부터 게임업계는 2차 해킹을 막기 위해 비상 체제에 돌입
  - NC소프트와 NHN 한게임은 사태 파악 후 홈페이지 공지사항에 개인정보 관리를 주의하라는 내용의 공지를 올렸으며, 네오위즈도 보안 수준을 한 단계 올리고 주말동안 비상체제에 돌입
  - CJ E&M 넷마블은 비밀번호 변경 시스템을 개발 중인 것으로 알려졌으며, 넥슨과 마찬가지로 보안관제를 안철수연구소에 맡기고 있었지만 특별한 해킹 침입시도는 발견하지 못함

### ● 이용자 정보 수집과 이용 최소화가 해킹 방지의 핵심

- ◆ 게임업계는 내부정보 유출 방지와 해킹 차단을 위해 다양한 보안 솔루션을 이용해 왔음
  - 2004년 계정 탈취 목적으로 시도된 <리니지> 트로이목마 사건 이후 게임업계는 전문보안팀을 마련하고 대대적으로 보안 시스템을 재정비
  - 대기업의 경우 보안팀 승인 이후에 새로운 게임 서비스를 개시하는 구조로 구성되어 있으며, 중국발 해킹이 늘어나자 중국 IP 접속 자체도 차단
  - 게이머 PC에서 정보 탈취를 방지하기 위해 OTP(One Time Password), 전용 PC 등록, 전화 인증 등 다양한 보안 솔루션을 도입
- ◆ 온라인 게임은 게이머 간 거래가 잦고 현금화 가치가 높아 해킹시도가 빈번함
  - 한 보안 전문가는 "해킹 이슈에서는 해커가 유리할 수 밖에 없다"며 "중소기업 입장에서는 보안시스템이 더욱 열악한 상황"이라고 지적

# 연말 온라인 게임시장, 중소게임사의 활약으로 열기 고조

## 중소게임사, 잠잠했던 국내 게임시장에 새로운 활력

- ◆ 라이브플렉스, 아홉시삼분인터랙티브, 위버인터랙티브 등의 업체가 자사의 신작 온라인 게임을 연이어 선보이며 게임업계의 이목을 집중시킴
  - 이들 중소게임업체들은 대작 게임들이 갖추지 못한 감성을 지닌 자신들만의 게임으로 게임 시장 공략을 준비하고 있음
- ◆ 라이브플렉스는 자사에서 퍼블리싱하는 온라인게임 <불패온라인>의 2차 비공개 테스트를 오는 12월 7일에 시작하는 것을 필두로 자사의 두 번째 자체개발 온라인게임 <퀸스 블레이드>를 선보이고, 내년 상반기 중에 <아란전기>를 서비스할 계획
  - 라이브플렉스의 라인업 중 가장 큰 기대를 받고 있는 작품은 <퀸스 블레이드>로 이 작품은 게임에 등장하는 캐릭터 모두가 여성이라는 점에서 화제가 된 바 있는 작품
  - 또한 이 작품은 여성 캐릭터들이 강력한 전투 병기로 변신하는 맥서마이즈 시스템과 대규모 진영 간 전투를 통해 남성 캐릭터들이 등장하는 게임 못지않는 박력을 선사할 것으로 기대 받고 있음
- ◆ 위버인터랙티브는 자사에서 서비스하는 MMORPG <고수온라인>의 공개테스트를 11월 24일부터 27일까지 실시
  - <고수온라인>은 PK에 특화된 MMORPG로 PvP와 대규모 전투를 통한 커뮤니티 형성에 주력한 게임
  - 쿼터뷰 시점의 2D 그래픽을 채택했음에도 불구하고 줌인과 줌아웃 등의 효과를 비롯해 3D 못지않는 섬세한 표현을 갖추고 있는 것이 특징
- ◆ 아홉시삼분인터랙티브는 DNC 엔터테인먼트가 개발한 MMORPG <젠에픽>의 테스트를 진행
  - 축제라는 이름으로 진행된 <젠에픽>의 이번 테스트를 통해 아홉시삼분 인터랙티브는 게임의 서버 안전성을 점검하고 콘텐츠에 대한 게이머의 의견을 반영할 계획
  - <젠에픽>은 동화풍의 그래픽에 걸맞게 게임의 폭력적인 요소를 최대한 줄이고 게임을 통한 인간관계 회복이라는 가치를 선보이는 작품으로 평가
  - 아홉시삼분 인터랙티브는 "오랫동안 준비해온 <젠에픽>이 친구, 가족들과 좀 더 친해질 수 있는 만남의 장소가 될 수 있기를 바란다"고 언급

## 한국콘텐츠진흥원, 글로벌 퍼블리싱 지원 모바일게임 선정

### ● 한국콘텐츠진흥원, 모바일게임 16개 선정 지원

- ◆ 한국콘텐츠진흥원이 주관하고 게임빌, 컴투스가 공동 운영하는 '모바일게임 글로벌 퍼블리싱 사업'의 지원 게임으로 16개 게임이 선정
  - '모바일게임 글로벌 퍼블리싱 사업'은 국내 모바일게임의 성공적인 글로벌 진출을 돕기 위한 사업으로, 2012년 5월까지 총 40억 원이 투자
  - 한국콘텐츠진흥원에 따르면 이번 지원 사업에는 총 132개 게임사가 신청해 8.25:1의 높은 경쟁률을 보였으며, 1차 서류 심사에 통과한 36개 게임을 대상으로 2차 PT심사를 거쳐 최종 16개의 게임이 선정
- ◆ 선정된 모바일 게임업체들은 글로벌 서비스를 위한 번역, CS지원, 현지화를 위한 컨설팅, 마케팅 등 해외시장 공략을 위한 퍼블리싱 업무 지원을 받게 될 예정
  - 이번 사업을 공동운영하는 컴투스와 게임빌은 게임당 최대 1억원 한도로 총 10억원의 개발 선급금을 지급하고 개발사가 80%의 수익을 확보하도록 보장해 개발사에게 불리했던 기존 수익 배분율을 개선하고 안정적으로 게임을 개발할 수 있도록 지원
  - 한국콘텐츠진흥원은 "글로벌 시장가능성이 높은 장르와 게임성을 갖춘 게임 위주로 선발했다"며 "최종적으로 선정된 16개의 게임들은 모두 글로벌 경쟁력을 갖춘 우수한 게임들로 다양한 해외시장 경험을 가진 퍼블리셔의 노하우와 네트워크를 통해 해외에서 새로운 성공 신화를 만들어 내겠다"고 언급

그림 12 모바일게임 글로벌 퍼블리싱 사업 선정작 <리틀 위자드>



[출처] 노리타운, 2011

통계 **국내 온라인게임 순위**

표 11 **국내 온라인게임 순위**

순위	게임트릭스 (2011.12. 4 기준)	게임메카 (2011. 11. 30 ~ 2011. 12. 6)	인벤 (2011. 11. 28 ~ 2011. 11. 4)
1	아이온	아이온	피파온라인2
2	서든어택	리니지	아이온
3	워크래프트3	던전앤파이터	리니지
4	피파온라인2	피파온라인2	서든어택
5	스타크래프트	메이플스토리	던전앤파이터
6	월드오브워크래프트	서든어택	메이플스토리
7	리니지	테라	월드오브워크래프트
8	던전앤파이터	카트라이더	사이퍼즈
9	테라	프리스타일2	카트라이더
10	리니지2	스페셜포스2	프리스타일2
순위	게임노트 (2011. 11. 28~ 2011. 12. 4)	게임조선 (2011. 11. 30 ~ 2011. 12. 6)	게임리포트 (2011. 12. 4 기준)
1	아이온	피파온라인2	아이온
2	피파온라인2	아이온	서든어택
3	서든어택	던전앤파이터	워크래프트3
4	리니지	리니지	스타크래프트2
5	던전앤파이터	서든어택	피파온라인2
6	메이플스토리	테라	메이플스토리
7	월드오브워크래프트	사이퍼즈	월드오브워크래프트
8	테라	리니지2	던전앤파이터
9	사이퍼즈온라인	스타크래프트2	테라
10	카트라이더	스페셜포스2	리니지2

\*주: 게임메카, 인벤, 게임노트 등은 '워크래프트, 스타크래프트' 등을 PC게임으로 분류해 게임 순위  
에 반영하지 않음

[출처] 각 사 홈페이지

통계 **국내 온라인게임 포털 순위**

표 12 **국내 온라인게임 포털 순위 (2011. 11)**

순위	도메인	순방문자 (*1000)	도달률 (%)
1	www.nexon.com	5,231	16.20%
2	www.pmang.com	3,961	12.27%
3	www.hangame.com	3,646	11.3%
4	www.netmarle.net	2,698	8.36%
5	www.wegames.net	1,948	6.04%

[출처] KoreanClick

### 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일      2011년 12월 10일
- ▶ 발 행 처      한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작    성      스트라베이스
- ▶ 감    수      윤호진 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀장  
                  권오태 한국콘텐츠진흥원 책임연구원

▶ 문의

한국콘텐츠진흥원 전화 02-3153-1114 홈페이지 www.kocca.kr  
서울특별시 마포구 월드컵 북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

※ 본 보고서 내용의 무단 전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 출처를 반드시 밝혀주시기 바랍니다.