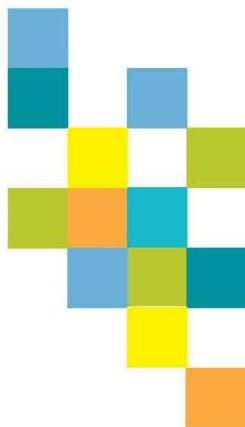
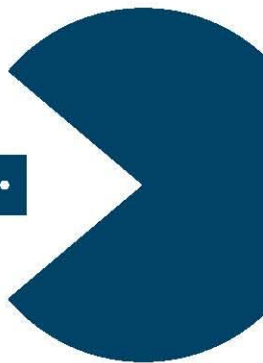
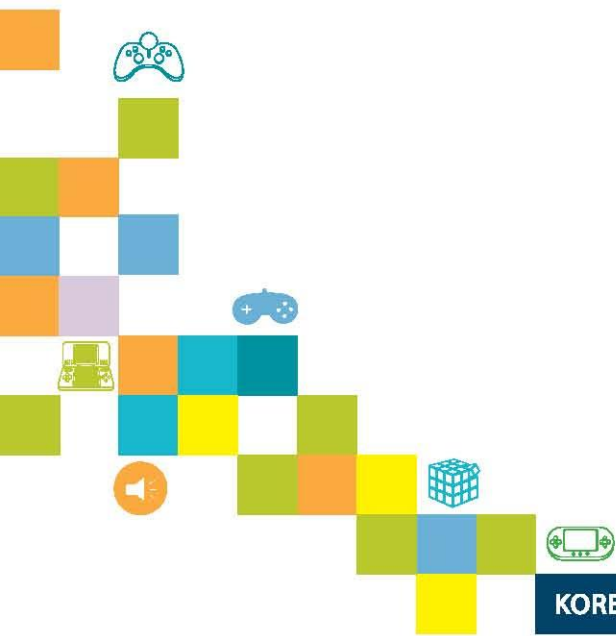
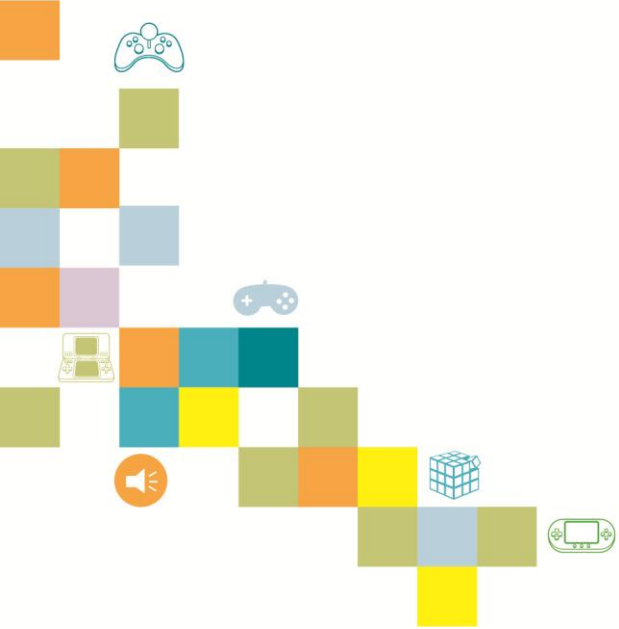


글로벌 게임산업 트렌드

2012년 4월 제1호

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY





CONTENTS

1. 글로벌 게임시장 동향..... 1

- 2015년 전세계 모바일 캐주얼 게임시장 규모 75억 달러
- 태블릿 PC 게임, 모바일 게임시장의 주류로 부상
- 콘솔게임, 틈새 전략으로 위상 유지
- 게임을 자주 할수록 뇌의 보상기제가 강화
- Adobe, 하이엔드 웹게임 시장 공략에 나서
- **통계** 글로벌 콘솔 HW&SW 판매 순위

2. 북미 게임시장 동향..... 11

- 미국 스미소니언 미술관, "게임은 예술이다"
- 미국 조지아주, 게임 관련 세액 공제법 개정
- 미국 모바일게임 게이머, 1억 명 돌파
- Epic Games, 미국 정부 기능성게임 개발
- 2012 캐나다 비디오게임 어워드 개최
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매 순위
- **통계** 미국 MMO게임 순위
- **통계** 미국 App Store 게임 순위
- **통계** 미국 Google Play 게임 순위

3. 아시아 게임시장 동향..... 23

중국 게임시장 동향..... 24

- 문화부, 2011년 중국 온라인게임 시장백서 발표
- 온라인게임 게이머의 인구학적 특성
- 게임업체, 2011년 총 425종의 게임 출시
- 게임업체 Tencent, 사업다각화로 수익창출
- DeNA China, China Mobile과 모바일게임 제휴
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위

일본 게임시장 동향..... 33

- 2011년 일본 콘솔 게임시장, HW와 SW 동반 부진
- 2011년 일본 소셜게임 특징, "4대 SNS 업체와 카드 장르"
- 콘솔게임과 소셜게임 중복 게이머, 혁신적 성향이 높아
- 스마트TV와 게임의 미래, 실용성과 놀이의 유기적 연결
- 후지TV, 스마트폰 게임으로 글로벌 게임시장 공략
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

기타 게임시장 동향..... 43

- 베트남, 정부 규제로 PC방 매출 급감
- 아랍 게임산업, 인터넷 보급률 증가로 급성장
- 호주 정부, 성인등급(R18+) 부여 시범 실시 시작
- 사우디아라비아, 목소리가 외설적이라며 게임 출시 금지
- 대만 GigaMedia, 비즈니스 모델 실패로 2011년 실적 부진

5. 유럽 게임시장 동향..... 49

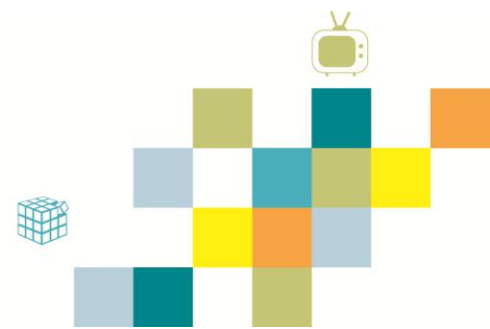
- 유럽 게임산업, 세금 감면으로 돌파구 마련
- 2011년 영국 엔터테인먼트 시장, 게임이 1위로 부상
- 네덜란드 스키폴 공항, 기능성게임으로 안전관리 교육
- 독일 게임업체 Wooga, 소셜 게임시장 3위 업체로 성장
- Rovio, 미디어 엔터테인먼트 강화를 위해 3D 업체 인수
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

6. 중남미 게임시장 동향..... 58

- 페루, 포괄적 청소년 보호법 상정
- 멕시코, 게임과 교육을 접목한 기능성게임 개발
- 칠레, 게임 강국으로의 도약을 위한 노력
- Personal, 중남미 최초 부분유료화 모바일게임 출시

7. 국내 게임시장 동향..... 65

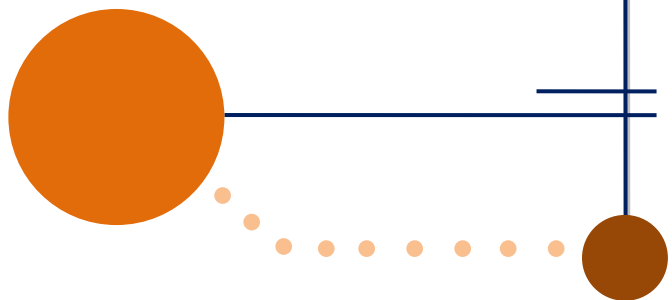
- '게임 한류', 중국을 넘어 북미와 유럽으로 확산
- 기능성게임 효과, 교육부터 다이어트까지 해결
- 국내 벤처캐피탈, 중소 게임업체 지원에 적극적
- 3D TV의 대중화가 3D 게임 확산의 활력소로 작용
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 순위





글로벌 게임시장 동향

- 2015년 전세계 모바일 캐주얼 게임시장 규모 75억 달러
- 태블릿 PC 게임, 모바일 게임시장의 주류로 부상
- 콘솔게임, 틈새 전략으로 위상 유지
- 게임을 자주 할수록 뇌의 보상기제가 강화
- Adobe, 하이엔드 웹게임 시장 공략에 나서
- **통계** 글로벌 콘솔 HW&SW 판매 순위



2015년 전세계 모바일 캐주얼 게임시장 규모 75억 달러

시장조사기관인 SuperData가 2015년까지 글로벌 모바일 캐주얼 게임시장이 75억 달러 규모로 성장할 것이라고 전망. 특히 Freemium 모델이 모바일 게임시장 전체 매출의 62%를 차지하며 시장 성장을 주도하게 될 것으로 예상

■ 글로벌 모바일 캐주얼 게임시장, 아시아를 중심으로 지금보다 3배 가까이 성장할 것

- ▶ 시장조사기관 SuperData는 지난 3월에 "모바일 캐주얼 게임시장 보고서(Casual Games Sector Report: Mobile Gaming)"를 발표하면서, 2015년까지 글로벌 모바일 캐주얼 게임시장이 75억 달러 규모로 성장할 잠재력이 있다고 평가
 - SuperData가 추산한 현재 글로벌 모바일 캐주얼 게임시장 규모는 27억 달러로, SuperData의 전망이 현실화된다면 글로벌 모바일 캐주얼 게임시장은 앞으로 4년 동안 3배 가까운 성장을 하게 될 것임
 - SuperData가 추산한 성장 전망치에 따르면, 글로벌 모바일 캐주얼 게임시장은 2011년 27억 2,000만 달러에서 2012년 45억 5,000만 달러로 거의 2배 가까운 성장을 기록한 다음, 2013년 55억 4,000만 달러, 2014년 66억 2,000만 달러 순으로 성장하게 될 것으로 예상

표 1 글로벌 모바일 캐주얼 게임시장 규모(단위 : 백만 달러)

	2011	2012	2013	2014
모바일 캐주얼 게임시장 규모	2,720	4,550	5,540	6,620

[출처] Superdata.com

- ▶ 한편 SuperData는 모바일 소셜게임 부문에 대한 성장 전망치 또한 함께 내놓았는데, 전망에 따르면 2015년까지 글로벌 모바일 소셜게임 부문의 시장 규모는 33억 7,000만 달러에 달할 것으로 예상
 - 모바일 소셜게임 부문의 현재 시장 규모는 2011년 말 기준으로 10억 9,000만 달러로 추산되었는데, SuperData 측의 전망에 따르면 모바일 소셜게임 부문은 2015년까지 매년 약 7~10억 달러 규모의 성장세를 통해 2015년 33억 달러의 시장 규모를 달성할 것으로 예상
- ▶ 특히 SuperData는 현재 최대 모바일 캐주얼 게임시장으로 아시아 시장을 지목하며, 2015년에도 아시아 모바일 캐주얼 게임시장 규모가 글로벌시장 46%에 달하는 32억 달러를 기록할 것으로 전망
 - 보고서는 아시아 시장의 뒤를 이어 북미 모바일 캐주얼 게임시장이 약 25억 달러에 달하는 시장 규모를 2015년에 달성할 것으로 전망했으며, 유럽시장은 2015년이 되어야 2011년 아시아 시장 규모(약 15억 달러)에 근접할 수 있을 것으로 전망

- 특히 2011년 아시아 모바일 캐주얼 게임시장의 66% 정도를 차지했으며 규모면에서 미국 모바일 캐주얼 게임 시장을 약 1년 가까이 앞서고 있는 것으로 분석된 일본의 경우, 2015년에도 여전히 미국보다 큰 모바일 캐주얼 게임시장을 유지할 것으로 전망
- 남미 지역 및 그 외 지역에서의 모바일 캐주얼 게임시장은 2015년에 이르러서도 아시아는 물론 북미 지역의 2010년 시장 규모를 따라잡지 못할 것으로 전망

표 2 2015년 모바일 캐주얼 게임시장 지역별 시장 규모(단위 : 백만 달러)

	아시아	미국	유럽
모바일 캐주얼 게임시장 규모	3,200	2,500	1,500

[출처] Superdata.com

- ▶ 한편 스마트폰이 모바일 게임시장의 대명사로 떠올랐음에도 불구하고, 여전히 피쳐폰(feature phone)을 사용하는 사람들이 절대 다수라는 통계 수치 또한 같은 보고서를 통해 제시
 - SuperData는 ourmobileplanet.com의 자료를 인용, 이동통신 가입자의 15%만이 스마트폰을 사용하고 있으며 나머지 85%는 여전히 피쳐폰을 사용하고 있다고 주장
 - 국가별로는, 미국과 중국(도시 기준)은 각각 31%와 35%의 이동통신 가입자가 스마트폰을 사용하고 있는 것으로 조사되었으며, 러시아와 인도가 각각 25%와 23%의 수치로 그 뒤를 이었음

■ Freemium 모델이 모바일 캐주얼 게임시장 성장을 주도

- ▶ SuperData의 자료에 따르면 게임 자체는 무료로 즐기면서 게임 내 서비스 결제나 아이템 판매를 통해 수익을 올리는 Freemium(혹은 Free to Play) 방식이 모바일 캐주얼 게임시장 매출의 과반을 차지하며 시장 성장을 주도할 것으로 예상됨
 - SuperData는 Freemium 방식을 통해 모바일 캐주얼 게임시장이 올리게 될 매출이 2012년 기준으로 55%에 달할 것으로 예상하였으며, 2015년까지 Freemium 모델은 매년 63%, 59% 및 62% 등 매출 비중 과반을 계속 유지할 것으로 예상
 - 반면 유료 결제를 통한 다운로드 판매 방식의 모바일 캐주얼 게임시장 매출은 지속적인 비중 축소를 나타내게 될 것으로 예상되었는데, 2012년 총 매출의 37%를 차지할 것으로 예상된 유료 다운로드 판매 방식은 2015년에는 총 매출의 단 17%만을 차지하게 될 것으로 예상됨
- ▶ SuperData는 Freemium 모델을 통해 게임을 즐기는 게이머들 중 실제 게임 콘텐츠를 위해 지갑을 여는 게이머를 뜻하는 '유료 구매 게이머 전환 비율'을 3.5% ~ 10% 내외로 예상
 - 보고서에 따르면 이들 게이머들이 게임을 위해 매월 지출하는 금액은 8 ~ 15달러 사이임

 www.superdataresearch.com

태블릿 PC 게임, 모바일 게임시장의 주류로 부상

시장조사업체 Juniper Research는 태블릿 PC 게임의 시장규모가 2014년까지 31억 달러에 달할 것이며, 대형 화면과 뛰어난 그래픽 성능을 바탕으로 높은 게임 경험 만족도를 제공하면서 모바일 게임시장을 주도할 것으로 전망

■ 태블릿 PC 게임시장, 2014년에 31억 달러로 성장

- ▶ 시장조사업체 Juniper Research는 2012년 3월에 발표한 모바일게임 백서 "Mobile Games -The Next Level"을 통해, 2011년 4억 9,100만 달러에 불과했던 태블릿 PC 게임 매출이 2014년에는 31억 달러에 도달할 것으로 전망
 - 보고서에 따르면, 스마트폰 사용자들에 비해 태블릿 PC 사용자들이 일반적으로 보다 높은 소득 분포를 보이고 있으며, 게임 콘텐츠 구매에도 더 많은 비용을 지불할 것으로 기대
 - 보고서 저자인 Charlotte Miller 애널리스트는 "(스마트폰과 달리) 태블릿 PC는 통신사 약정에 의존하지 않고 직접 구매하는 비율이 높기 때문에, 사용자의 소득도 높은 경향을 보인다"고 언급
- ▶ 2016년에는 전체 모바일 게임시장 매출의 3분의 1을 태블릿 PC 기반 게임이 차지
 - 반면, 초기 시장을 주도한 피쳐폰 기반 모바일게임의 매출은 향후 5년 간 절반으로 감소할 전망

■ 태블릿 PC 게임 매출 성장의 핵심 동력, '게임경험 만족도'

- ▶ 급속도로 성장하고 있는 태블릿 PC 이용자 기반과 태블릿 PC만의 고유한 사용자 경험이 모바일게임 매출 성장을 견인
 - Juniper Research는 대형 화면과 훌륭한 그래픽 성능이라는 태블릿 PC의 특징점이 이용자의 게임 플레이는 물론 게임 내 아이템 및 서비스 구매에도 큰 영향을 주고 있다고 분석
- ▶ 하드코어 게임일수록 스마트폰에 비해 태블릿 PC에서 게임 경험 만족도가 높게 나타남
 - 콘솔게임과 유사한 그래픽 성능 및 스크린 구성을 제공하는 하드코어 게임은 스마트폰의 작은 화면보다는 태블릿 PC의 큰 화면에서 더 훌륭한 게임 경험을 제공

 www.juniperresearch.com

콘솔게임, 틈새 전략으로 위상 유지

EA의 프랜차이즈 게임 <The Sims>와 <Spore>의 개발자 Will Wright은 콘솔게임이 완전히 사라지지는 않겠지만, 더 이상 게임시장에서 과거와 같은 위상을 유지하지는 못할 것이라고 평가

■ 게임의 꽃이라는 타이틀을 내려놓게 된 콘솔게임, 완전히 사라지지는 않을 것

- ▶ EA의 프랜차이즈 게임 <The Sims>와 <Spore>의 개발자 Will Wright*은 스마트폰과 태블릿 PC 그리고 온라인게임이라는 새로운 게임 플랫폼 시대에 콘솔게임이 설 자리가 줄어들고 있는 것은 사실이지만, 콘솔게임은 사라지지는 않을 것이라고 전망
 - 게임 전문 미디어인 Gamesindustry International과의 인터뷰를 통해 Will Wright는 "콘솔 게임시장이 막을 내릴 것으로는 생각하지 않는다"며, "다만 콘솔게임이 과거에 누렸던 것과 같은 게임시장에서의 중추적 위상을 다시 누리지는 못할 것으로 본다"고 주장
 - Wright는 HDTV와 같은 하이엔드 그래픽 디스플레이에 알맞은 게임 플랫폼으로서 어느 정도의 위상을 확보할 수는 있을 것으로 예상함

*주 : Will Wright은 1987년 <Sim City> 시리즈로 유명한 Maxis에 합류한 이래 1989년 <The SimCity>의 개발에 참여했으며, <Sim> 프랜차이즈인 <SimEarth> 및 <SimAnt> 디자인에도 참여함. 또한 Maxis가 EA에 합병된 이후 Wright는 일종의 가상생활 게임이라 할 수 있는 <The Sims>의 디자인 및 개발과 2008년 출시된 진화게임 <Spore>의 디자인에 참여하였음. Wright는 2009년 EA를 떠나 IP (지적재산권) 개발업체인 Stupid Fun Club를 설립.

■ 콘솔게임 위기, 게임시장 전 영역의 다양화가 원인

- ▶ 소셜과 모바일게임 시대로 진입한 주류 게임시장에서 콘솔게임으로 대표되는 게임 전용 하드웨어의 중요성은 줄어들고 있는 것이 사실임
 - Wright는 이어 "이제 콘솔게임은 매우 한정된 영역에서 특정한 게이머들을 목표로 하게 될 것으로 전망된다"며, "콘솔게임의 내용이나 목표가 변화한 것이 아니라, 주류 게임시장의 매커니즘 자체가 콘솔게임에서 멀어지고 있는 것"이라고 분석
 - 과거 콘솔 게임을 통해 게임을 즐겼던 청소년 등을 통한 하드코어 게임 수요는 여전히겠지만 이제는 나이, 성별, 삶의 형태에 관계없이 수많은 사람들이 게임을 언제 어디서든지 즐기고 있기 때문에, 콘솔게임은 자연히 게임시장의 주변부로 밀려날 수 밖에 없다는 것

- ▶ 소셜게임과 유비쿼터스 게임 환경으로 게임의 정의 자체가 급변하고 있는 게임시장에서 하드코어 게임의 위상 또한 점차 하락할 것으로 전망
 - Wright는 "콘솔게임의 위상이 하락하고 있는 것은 하드코어 게임 자체의 위상이 하락하고 있기 때문이기도 하다"며, "이제 사람들은 콘솔게임을 통해 하드코어 게임을 몇 시간 동안 계속 즐기기보다, 길거리에서 줄을 서고 있는 몇 분간 iPhone 게임을 즐기는 경우가 더 많다"고 언급

- ▶ 다양화 바람 속에서 비게임 영역에서의 기능성게임의 중요성 또한 점차 커지게 될 것
 - Wright는 "사회 속에서 게임이 차지하는 비중이 커지게 됨에 따라, 게임의 사회적 위상이 높아져가고 있음은 물론 이제 사람들은 게임을 통해 얻을 수 있는 사회적 이익에 대해서도 이해하기 시작했다"고 주장하며, "게임은 업무는 물론 생산성 확대 그리고 교육에 이르는 다양한 분야에서 매우 훌륭하게 사용될 수 있다"고 주장
 - Wright는 이어 "이제 사람들은 게임에서 얻을 수 있는 이러한 가치를 어떻게 다른 영역으로 확장할 수 있을지에 대해 고민하기 시작했다"고 확신

 www.shacknews.com

게임을 자주 할수록 뇌의 보상기제가 강화

독일 베를린 Charite Medicine 대학의 연구에 따르면, 게임 시간과 사람의 뇌 속 보상 기제 간에 연관관계가 있는 것으로 나타남. 게임을 자주하는 사람일수록 보상기제와 관련된 뇌의 복측선조체가 커져 강한 보상심리를 갖게 된다는 것

■ 하드코어 게이머일수록 뇌의 보상기제가 강화되는 것으로 나타나

- ▶ 독일 베를린의 Charite Medicine 대학 연구진들은 최근 유력 과학전문지 Nature가 발행하는 정신의학 전문저널 Translational Psychiatry을 통해, 게임을 자주하는 하드코어 게이머일수록 게임을 적게 하는 캐주얼 게이머에 비해 보상기제를 주관하는 뇌의 쾌락중추인 복측선조체(ventral striatum)가 커진다는 연구결과를 발표
 - 독일 연구진들의 연구결과가 맞다면, 게임을 자주하는 사람들일수록 보다 강화된 보상기제, 즉 강한 보상심리를 갖게 된다는 것임
- ▶ 또한 이러한 보상기제 강화는 게이머들이 게임 목표를 달성하는 것에 실패한다 하더라도 여전히 것으로 보여짐

■ 신경학적인 증거가 실제 게임의 중독성을 입증하는 것은 아니라는 주장도 있어

- ▶ 게임이 뇌의 쾌락중추에 통계학적으로 유의미한 자극을 가한다는 증거는 아직 없는 것으로 보임
 - 연구진들은 캐주얼 게이머들의 경우 도박 중독자들과의 유사점은 아직까지 확인되지 않은 부분이라고 언급하였으며, 게임이 실제 (쾌락적 중독과 보상심리에 대한) 인지적 효과를 갖는지에 대한 추가 연구의 필요성을 주장
 - 특히 과도한 게임 몰입이 어떤 영향을 초래하는지에 대한 연구 필요성 또한 언급
- ▶ 일련의 신경학적 증거를 가지고 게임의 중독성을 주장하는 것은 일종의 비약이라는 주장도 함께 제기됨
 - 캐나다 Brock 대학의 Dan Malleck은 "생물학적, 신경학적 문제에 한정되어 사용되어야 할 연구결과를 가지고 비디오 게임 중독을 설명하는 것은 문제가 될 수 있다"면서, "이번 연구 결과를 통해 중독이라는 단어를 사용하는 것은 과도한 측면이 있다"고 주장

 www.gamepolitics.com

Adobe, 하이엔드 웹게임 시장 공략에 나서

그래픽 업체 Adobe가 3D그래픽과 모바일 플랫폼으로의 이식의 간편함 등을 장점으로 내세운 최신 버전의 Flash Player와 게임 엔진업체 Unity Technologies와의 파트너십을 통해 하이엔드 웹게임 시장 공략에 나서고 있음

■ 최신 3D 그래픽 구현 기술로 무장한 'Flash Player 11.2' 내놓은 Adobe

- ▶ 그래픽 업체 Adobe가 고급 게임 요소를 강화한 최신 버전(Ver. 11.2)의 멀티미디어 소프트웨어 Flash Player를 내놓은 가운데, 이번에 공개된 Flash Player가 Adobe의 대중 게임시장 공략 의지를 나타내는 것이라는 분석이 제기
 - IT 블로그 VentureBeat은 이미 Flash Player가 전 세계 13억 대 이상의 PC에 설치되어 사용되고 있기 때문에, Flash Player의 게임 요소 강화는 곧 대중 게임시장에서의 Adobe의 입지를 강화시켜 줄 것으로 분석
 - 실제로 캐주얼 및 소셜 게임시장의 상당수를 Flash Player를 기반으로 하는 Facebook 게임들이 장악하고 있는 상황에서, 고급 게임 요소가 강화된 Flash Player는 Facebook 게임들 그리고 캐주얼 및 소셜게임들의 그래픽에서 질적 수준의 변화를 불러올 전망
- ▶ 콘솔게임과 PC게임들에 비해 상대적으로 조악한 3D 그래픽에 머물렀던 과거 Flash 게임들과 달리, 이번 Ver. 11.2 업데이트를 통해 Flash 게임들은 3D 요소가 상당히 강화되었을 뿐만 아니라 메모리 접근 시연을 줄여주는 패스트 메모리 액세스 요소 또한 사용할 수 있게 됨
 - Flash Player 11.2는 Stage 3D* 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스(API)를 통해 3D 하드웨어에 접근할 수 있도록 해주며, Flash 내부에서 Epic사의 게임엔진 Unreal Engine 3의 구동을 가능하도록 하였음
 - 이를 통해 과거 버전보다 3D 요소가 크게 강화된 Flash 기반 애니메이션의 제작 및 구현이 가능하게 되었음
 - Flash Player 11.2에 추가된 프리미엄 게임 요소들은 8월 1일전에 퍼블리싱되는 콘텐츠에 한해 무료로 제공되며, 그 이후 상업적인 사용을 위해서는 라이선스를 얻어야 함
 - 다만 이를 사용한 애플리케이션의 매출이 5만 달러를 넘기 전까지는 계속 무료로 제공되며, 매출이 5만 달러를 넘게 된 이후부터는 Adobe에 매출액의 9%를 로열티로 지불해야 함
- ▶ 웹 브라우저 기반 게임에서도 게임 콘솔 수준의 그래픽 구현을 목표로 하고 있는 Adobe
 - Adobe사의 게임 솔루션 제품 부문 마케팅 담당 매니저인 Diana Helander는 VentureBeat과 인터뷰를 통해 "Adobe사는 Flash를 웹 상의 게임 콘솔로 생각한다"며, "게임 개발자들은 (하이엔드 게임 시장이라는) 새로운

영역의 공략이 가능하게 되었다"고 말함

*주 : 2D와 3D 렌더링을 위해 Adobe가 개발해온 API 모델로서 Flash 플랫폼을 통해 데스크탑은 물론 모바일과 TV 등 다양한 단말기와 멀티 스크린을 통해 보다 발전된 2D 및 3D 요소 구현을 가능하도록 함

■ Flash 수요 기반 확충에도 박차를 가하고 있는 Adobe

- ▶ Adobe는 게임개발 엔진 Unity 3의 개발업체 Unity Technologies와의 파트너십을 통해 26만에 달하는 개발자들에게 보다 강화된 Flash Player 요소를 쉽게 개발
 - 현재 Unity Technologies의 개발툴을 사용하는 개발자는 26만 명에 달하며 이를 통해 점점 더 많은 개발자들이 Flash 기술을 바탕으로 하는 하이엔드 3D 그래픽 기반 게임들을 개발하게 될 것으로 예상
 - Facebook 기반 하드코어 게임 개발업체 Kixeye의 CEO인 Will Harbin은 "새롭게 출시된 Flash를 응용한 게임 개발을 계획 중에 있다"고 밝히며, "새로운 Flash를 통해 정신이 번쩍 들만한 브라우저 기반 게임 경험 제공이 가능하다"고 언급
 - Adobe의 제품 개발 담당 임원인 Emmy Huang 또한 "Flash 11은 이미 Flash 기반 사용자층의 80%를 확보하고 있다"면서, "새롭게 출시된 Ver. 11.2는 이제 시작일 뿐"이라고 밝힘
- ▶ 모바일 Flash 개발 중단 선언에도 불구하고, Adobe는 Flash 기반 게임들의 모바일 플랫폼 유통 지원은 Adobe Air를 통해 지속하고 있음
 - 3D 하드웨어 제어 요소가 갖춰진 Stage 3D APIs 또한 Adobe Air를 지원하며, 이를 통해 Flash 게임들이 Android Market은 물론 Apple의 iTunes App Store와 Amazon의 Android 앱스토어에서 네이티브 애플리케이션 패키징을 통해 유통되도록 하고 있음
 - Adobe Air 내의 프리미엄 요소들은 로열티 없이 계속 무료로 제공될 예정

 www.venturebeat.com

통계 **글로벌 콘솔 HW & SW 판매 순위**

표 3 글로벌 콘솔 HW&SW 판매 순위(2012. 4. 1 ~ 2012. 4. 7) (단위 : 대)

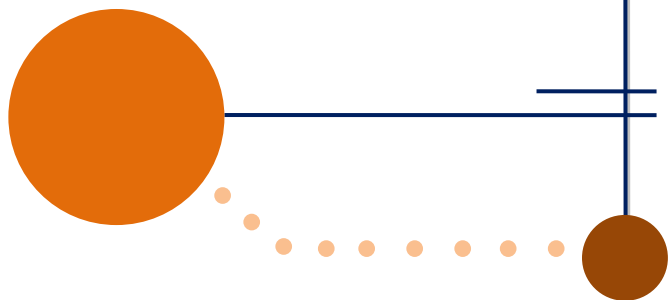
구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	193,015	-17.6%	17,124,641
	2	PlayStation3	Sony	170,125	15.5%	63,491,713
	3	Xbox360	MS	169,648	58.8%	65,484,258
	4	Wii	Nintendo	77,502	3.9%	95,573,463
	5	PlayStation Vita	Sony	72,994	2.6%	1,863,206
	6	PSP	Sony	34,888	-10.7%	73,657,554
	7	DS	Nintendo	29,574	7.1%	151,783,740
SW	1	Kinect Star Wars (Xbox360)	MS	421,293	신규	421,293
	2	Dai-2-Ji Super Robot Taisen Z Saisei-hen (PSP)	Bandai Namco	262,812	신규	262,812
	3	Kinect Adventures! (Xbox360)	MS	179,859	286.3%	16,279,498
	4	Xenoblade Chronicles (Wii)	Nintendo	168,852	42.1%	525,914
	5	Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	88,798	-24.5%	497,117
	6	Mass Effect 3 (Xbox360)	EA	76,348	-33.7%	1,996,767
	7	Devil May Cry HD Collection (PlayStation3)	Capcom	67,280	430.6%	124,181
	8	Mario Kart 7 (3DS)	Nintendo	64,713	-4.7%	5,361,704
	9	FIFA Street (PlayStation3)	EA	63,859	-2.6%	448,009
	10	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	62,043	1.0%	5,813,358

[출처] VG Chartz



미국 게임시장 동향

- 미국 스미소니언 미술관, "게임은 예술이다"
- 미국 조지아주, 게임 관련 세액 공제법 개정
- 미국 모바일게임 게이머, 1억 명 돌파
- Epic Games, 미국 정부 기능성게임 개발
- 2012 캐나다 비디오게임 어워드 개최
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매 순위
- **통계** 미국 MMO게임 순위
- **통계** 미국 App Store 게임 순위
- **통계** 미국 Google Play 게임 순위



미국 스미소니언 미술관, "게임은 예술이다"

세계 최고 미술관 중 하나인 미국 스미소니언 미술관이 세계 최초로 'The Art of Video Games'라는 게임 전시회를 개최함. 이번 전시회를 통해 게임은 기존 예술 장르를 모두 포함하고 있으며, 새로운 표현이 가능한 현대 예술이라는 것이 입증

■ 게임을 예술로 인정한 미국 스미소니언 미술관

- ▶ 미국 스미소니언 미술관(Smithsonian American Art Museum)*이 "비디오게임은 다양한 감정을 유발시킨다. 이는 비디오 게임이 예술이기 때문이다"라는 문구를 발표하면서 2012년 3월 16일부터 9월 30일까지 '비디오 게임 예술展(The Art of Video Games)'을 개최
 - '비디오 게임 예술展'은 대형 미술관에서 비디오 게임을 예술 작품으로 전시한 최초의 행사
 - 스미소니언 미술관 측은 전시 소개를 통해 "비디오게임이 등장한 지 40년이 흐른 지금, 비디오 게임은 전통적인 예술 형식으로는 불가능했던 예술 표현 방법을 예술가에게 제공하고 있다"며, "이번 전시는 비디오 게임을 예술 형식 중 하나로 보는 최초의 전시들 중 하나라 할 수 있다"고 언급
- ▶ 전시는 비디오 게임의 역사를 총 5개 시기별로 구분해 구성되어 있으며, 1977년에 등장한 초기 게임기 'Atari VCS'에서부터 최신 콘솔 게임기 PlayStation 3에 이르는 20여 가지 게임 시스템을 아우르는 총 80여 게임이 사진과 영상으로 전시되고 있으며, 20여명의 게임 개발자와 예술가의 인터뷰 영상도 소개됨
 - 스미소니언 미술관은 전시될 게임을 선정하기 위해 게임 전문가 및 자문가가 추천한 240 편의 게임을 대상으로 온라인 공개 투표를 2011년 2월 14일부터 4월 17일 까지 실시했으며, 투표에는 175개 국가에서 총 11만 9,000명에 달하는 사람들이 참가하며 큰 관심을 받음
 - <Pac-Man>, <Super Mario Bros.>, <The Secret of Monkey Island>, <Myst>, <Flower>등 5가지 게임이 새로운 상호작용 방식과 기술 진보를 보여준 게임으로 시연
 - 전시 첫 주말에만 2만 2,000명이 전시장을 방문해 스미소니언 미술관 사상 최다 주말 관람객 기록을 tpdna

*주 : 스미소니언 미술관은 영국인 과학자 James Smithson의 기부금으로 1846년 설립된 스미소니언 박물관(Smithsonian Institution)에 있는 미술관으로 백남준의 초기 작품에 대한 계획서, 현대음악가 John Cage와의 서신, 예술관을 담은 기록 등이 보관되어 있음

■ 게임은 모든 예술이 결합된 종합 예술

- ▶ 스미소니언 미술관이 바라본 게임은 기본적으로 영화, 연극, 애니메이션과 같은 형태의 예술임
 - 게임은 서사, 음악, 미술 등 기존 예술 장르를 모두 포함하고 있으며, '상호작용'이라는 기능을 통해 기존 예술에서는 불가능한 새로운 현대적 표현이 가능
 - 스미소니언 미술관의 Elizabeth Broun 이사는 "게임 개발자는 다른 예술가들처럼 세상을 창조하는 작업을 하고 있다"며 "게임은 완전히 새로운 수준의 표현을 만들어냈고 우리는 게임을 탐구하고 싶은 열정이 있다"고 언급
 - 또한 그는 "이번 전시를 통해 (비디오게임이 예술의 한 장르로 인정받을 수 있는지) 전시 관람객이 스스로 결론 지을 수 있도록 하고 싶다"고 강조

- ▶ 게임 개발자 및 디자이너 측은 이번 전시를 매우 환영하는 입장을 표명
 - 콘솔 게임 'Mass Effect 2'를 전시에 출품한 Electronic Arts 산하 스튜디오 BioWare의 Ray Muzyka 창립자는 "이번 전시는 게임이 예술 형식 중 하나로 받아들여지는 데 도움이 될 것"이라며, "(전시에 작품을 출품하게 된 것은) 매우 영광스러운 일"이라고 소감을 밝힘
 - BioWare 책임 프로듀서를 맡은 Casey Hudson 역시 "(이번 전시를 통해) 사람들이 예술적 관점으로 게임을 바라볼 수 있게 되기를 바란다"고 언급

 www.usatoday.com

그림 1 스미소니언 미술관의 '비디오 게임의 예술展' 전시 배경



[출처] Smithsonian American Art Museum

미국 조지아주, 게임 관련 세액 공제법 개정

지난 3월 말 미국 조지아주 상원은 게임 사업자에 한해 최대 30%까지 세액 공제 (tax credit) 혜택을 제공하고 있는 현행법에 상한선을 새로 개정하는 법안을 제정. 이에 미국 게임업체는 게임산업 발전을 위해 개정안이 필요하다고 반발

■ 미국 조지아주, 게임 관련 세액 공제 상한선 개정

- ▶ 지난 3월 28일 미국 조지아주 상원에서 게임산업의 세액 공제 상한선을 개정하는 법안을 4대 0 만장일치로 제정
 - 이 법안이 통과될 경우, 조지아주 전체 게임산업은 2,500만 달러 이상의 세액 공제를 받을 수 없으며, 개별 기업의 경우 최대 500만 달러까지만 공제받을 수 있을 것으로 전망
 - 2008년 이후 '엔터테인먼트산업투자법(Entertainment Industry Investment Act)*'에 따라 조지아주의 게임 사업자들은 소득세의 최대 30%까지 공제 혜택을 받아옴
- ▶ 새로이 제정된 법안이 게임산업 전반의 세액 공제를 제한할 것으로 우려되는 한편, 조지아주 상원은 개정된 법안이 대기업 보다는 중소기업에 유리하다고 입장을 밝힘
 - Atlanta Business Chronicle에 따르면, 상원의 다수당 원내대표인 Chip Rogers(R-Woodstock)은 "게임 관련 개별 사업체에 관한 세액 공제 제한은 중소 사업체들에게 보다 유리하게 작용할 것"이라고 내다봄
 - Chip Rogers는 "우리는 하나의 거대 기업에 대항해 게임시장에서 치열한 생존 경쟁을 벌이고 있는 중소기업을 장려하고 있다"고 언급함

*주 : Georgia Entertainment Industry Investment Act: 2005년 제정, 2008년 발효된 법으로 미국 조지아주에서 개발된 영화, TV, 게임 콘텐츠의 경우 20%까지 세액 공제 혜택이 적용되고, 최종 결과물에 조지아주의 프로모션 로고를 삽입할 경우 추가로 10%의 세액 공제 혜택을 주는 내용을 담고 있음

 www.gamasutra.com

미국 모바일게임 게이머, 1억 명 돌파

시장조사기관 Newzoo가 지난 2012년 3월에 발표한 'Mobile Games Trend Report' 보고서에 따르면, 스마트폰, 태블릿 PC, iPod Touch를 통해 게임을 이용하는 미국인 게이머가 1억 명을 넘어선 것으로 집계됨

■ 미국 모바일게임 게이머, 스마트폰과 태블릿 PC로 폭발적 성장

- ▶ 시장조사기관 Newzoo는 모바일게임의 인기가 날로 상승하고 있음을 강조하는 한편, 2012년 3월에 발표한 신규 보고서 "Mobile Games Trend Report"를 통해 미국 모바일게임 게이머 수가 1억 명을 돌파했다고 발표함
 - Newzoo에 따르면, 미국 모바일게임 게이머의 69%가 스마트폰을 이용하는 것으로 나타났으며, 21%는 태블릿 PC, 18%는 iPod Touch를 통해 게임을 즐기는 것으로 나타남
- ▶ 한편, 2011년 미국에서는 이미 F2P(free-to-play: 부분유료화) 게임이 전체 모바일게임의 90%를 차지하고 있는 것으로 집계되었으며, F2P 비즈니스 모델이 게이머들로 하여금 지속적 소비를 유도하고 있는 것으로 추정
 - 2012년 2월 조사결과, <Dragonvale>, <Smurfs' Village>, <Zynga Poker>를 포함한 매출 상위 5개 모바일게임 타이틀 모두 무료 게임으로 출시된 것으로 나타남
 - 유료게임의 경우 런칭 당시에는 Top 5에 랭크되었으나, 한 달 내에 순위권에서 밀려나는 것으로 나타남
 - 이에 대해 Newzoo는 게임을 무료로 서비스하고 부분유료화로 수익을 발생시키는 것이 오히려 보다 지속적으로 높은 수익을 제공할 수 있다고 전망

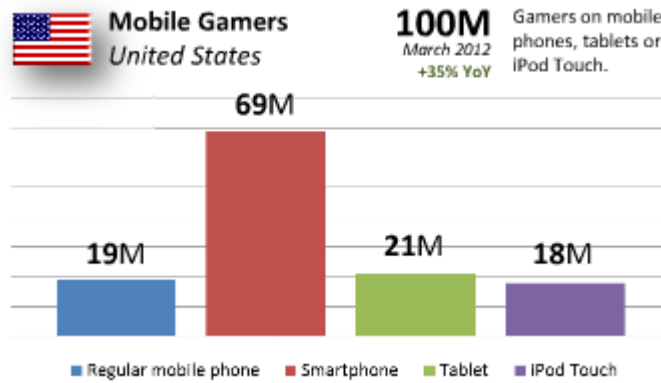
■ 모바일게임, 캐주얼에서 하드코어로 진화

- ▶ Newzoo는 스마트폰, 태블릿 PC 등이 주로 캐주얼 플랫폼으로 인식되고 있지만, 하드코어 게임 장르에도 호재로 작용할 수 있음을 강조함
 - 실제 미국 하드코어 게이머들의 62%가 모바일 디바이스를 통해 게임을 즐기는 것으로 나타남
 - Newzoo의 CEO Peter Warman은 "지난 3월 출시된 New iPad가 기대 이상의 새로운 혁신을 보여주지는 못했지만, 프로세싱 파워와 해상도 측면에서의 업그레이드는 하드코어 게임의 몰입적 경험을 향상시킨다는 점에서 신규 플랫폼으로 주목 받고 있다"고 언급

- 실제 New iPad의 직관적인 인터페이스는 개발자들로 하여금 보다 캐주얼한 게임플레이 환경을 제공할 수 있도록 함으로써 기존에 PC, Xbox, PlayStation을 통해 하드코어 게임을 즐겼던 젊은 부모세대로까지 게임 이용자들이 확대될 수 있을 것으로 기대

 www.venturebeat.com

그림 2 미국 모바일 게이머 플랫폼별 이용자 조사(단위: 백만 명)



[출처] Newzoo

Epic Games, 미국 정부 기능성게임 개발

게임 엔진 Unreal Engine 3(UE3)의 개발사 Epic Games가 기능성게임 업체 Virtual Heroes와 공동으로 다양한 기능성게임 프로젝트를 진행하고 있는 정부 개발자들을 지원하기 위한 Unreal Government Network(UGN)를 런칭

■ Epic Games, "Unreal Engine 3"를 이용한 기능성게임 개발

- ▶ Epic Games*가 세계적인 물리과학 연구개발업체 Applied Research Associates, Inc(ARA) 산하의 기능성게임 업체 Virtual Heroes**와 Unreal Engine 3(이하 UE3)의 장기간 사용 계약을 동의한 가운데, 양사는 다양한 기능성게임 프로젝트를 진행하고 있는 정부 개발자들을 지원하기 위해 공동으로 'Unreal Government Network(UGN)'을 출시
 - Virtual Heroes와의 제휴를 통해 Epic Games의 Unreal Engine은 기능성게임으로 사업영역을 확장하게 됨
 - 특히 Virtual Heroes는 Epic Games의 ALT(Advanced Learning Technology) 개발을 위한 지정 파트너로서의 역할을 수행할 것이며, UE3 기술을 iOS, Android, Flash, PC, Mac, Xbox 360, PS3, PS Vita, Wii U 등 멀티플랫폼에 적용할 수 있도록 허가할 예정
 - 뿐만 아니라 Virtual Heroes는 정부와 기업 네트워크 보안을 위해 브라우저 기반의 Unreal Engine 콘텐츠 개발을 지원할 계획
- ▶ Unreal Government Network는 현재 의료 교육, 훈련, 범죄 현장 훈련 등을 포함한 다양한 기능성게임 애플리케이션을 지원하고 있으며, 향후 지원 대상을 더욱 확대할 전망
 - Intelligence Advanced Research Projects Activity(IARPA)는 ARA-Virtual Heroes가 추진해온 기능성게임 프로젝트에 수년간 1,000만 달러 이상을 지원했으며, Sirius 프로그램의 목표는 참가자들이 스스로의 편견을 인식, 완화시킬 수 있도록 가르침으로써 보다 나은 의사결정을 이끄는 기능성게임을 개발하는 것임
 - Virtual Heroes는 Duke 대학의 Human Simulation and Patient Safety Center와 공동으로 군의관의 마취 훈련 애플리케이션을 개발하고 있음
 - Virtual Heroes는 의료 교육 및 훈련을 위해 UE3가 구동될 수 있는 HumanSim 플랫폼을 개발하고 있음
 - FBI Academy는 FBI의 니즈를 충족시키기 위해 여러 명이 참여할 수 있는 범죄 현장 훈련 시뮬레이션 개발을 위해 UE3를 사용하고 있음
 - 상위 5개 방위산업체와 국가 연구소는 커스텀 모델(custom model) 통합과 명시에 대한 니즈를 주장하기 위해

UE3 및 UGN 라이선스를 확보함

- ▶ Epic Games의 회장 Dr. Michael Capps는 "우리는 정부 고객들의 수요가 증가하고 있다는 것을 인식하고 있으며, Virtual Heroes가 기능성게임 관련 모든 스펙트럼의 서비스를 지원, 우리의 게임 엔진 기술을 지원한다는 것에 매우 들떠 있다"고 언급

*주 : Epic Games는 <Unreal Tournament>, <Gears of War> 등 대작 게임 타이틀을 개발한 게임사로, Epic Games가 만든 게임엔진 Unreal Engine 3는 2008년 이후 Develop Excellent Awards에서 4년 연속 'Best Engine'상을 수상함

**주 : Virtual Heroes는 2004년 시뮬레이션 업계 전문가들에 의해 설립된 기능성게임 업체로, 'Hilton Garden Inn Ultimate Team Play(호텔 경영/훈련 게임)', 'Pamoja Mtaani(AIDS 예방/교육 게임)' 등 다수의 기능성게임 프로젝트에 참여한 바 있으며, 2009년 4월 세계적인 물리과학 연구개발 업체인 Applied Research Associates에 인수됨

 www.gameindustry.biz

2012 캐나다 비디오게임 어워드 개최

2012 캐나다 비디오게임 어워드(2012 Canadian Video Game Award) 개최를 앞두고 수상 후보작이 공개된 가운데, 지금까지 미국과 일본에 가려 빛을 보지 못했던 캐나다의 게임 산업이 세계적인 반열에 오르며 업계의 주목을 받음

■ 캐나다의 최고 게임행사 "2012 Canadian Video Game Award"

- ▶ 2012년 4월 21일에 개최될 2012 캐나다 비디오게임 어워드(Canadian Videogame Awards, CVA)의 수상 후보작이 공개
 - 비교적 인구밀집도가 적은 나라인 캐나다에서 게임 시상식은 매우 큰 이벤트로, 올해는 미국, 일본 등 기존 게임 강국 뿐만 아니라 캐나다 퍼블리셔가 개발한 타이틀이 수상 후보에 올라 관심이 집중
 - 캐나다 비디오게임 어워드의 공동 설립자인 Victor Lucas는 "캐나다는 게임제작에 있어 세계 3위를 기록하고 있으며, 향후 5년간 게임시장 내에서 높은 위치를 선점하게 될 것"이라고 전망

- ▶ <Assassin's Creed Revelations>, <Deus Ex: Human Revolution>, <FIFA 2012>, <Fight Night Champion> 등이 수상 후보작으로 공개된 가운데, 캐나다 토론토 소재의 게임 회사 Capybara Games가 개발한 iPhone용 게임 <Superbrothers: Sword & Sworcery EP>는 총 14개 수상부문 중 9개 부문에서 수상 후보작으로 선정됨
 - Victor Lucas는 "2012 캐나다 비디오게임 어워드의 수상 후보작들이 콘텐츠와 사업 운영 전반에 관한 캐나다 산업의 성숙도와 다양성을 반증해 준다"고 언급
 - 또한 Lucas는 "캐나다 개발자들이 창의적 모험가이며, 진정한 혁신자"라고 강조하며, <Assassin's Creed>, <FIFA>, <Mass Effect>와 같은 빅 타이틀 제작을 위한 수천 명의 비디오게임 개발자들로 구성된 대형 스튜디오는 물론, <Superbrothers: Sword & Sworcery EP>, <Super Stickman Golf and Fez>와 같은 우수한 타이틀로 높은 인지도를 쌓은 독립 개발사까지 저력을 발휘하고 있다"고 언급

- ▶ 특히 캐나다에서 제작된 게임 타이틀의 선전은 한층 성숙된 캐나다 게임산업과 다양한 전개양상을 보여주는 계기가 될 것으로 전망됨
 - <Dragon Age: Origins and Mass Effect 2>로 2010년과 2011년 연속으로 캐나다 비디오게임 어워드에서 수상의 영광을 안은 캐나다 게임 개발사 BioWare는 유력 수상 후보로 거론된 <Dragon Age 2> 출시에도 불구하고, 2012년에는 파이널리스트에 랭크되지 못함
 - 이는 일부 소수 개발자 및 개발업체들에게만 우승 트로피가 편중되지 않으며, 신생 업체 발굴이 해를 거듭할수

록 확대되고 있음을 의미

- 한편, Lucas는 "게이머들은 과거보다 많은 게임을 선택할 수 있게 되었는데, 이는 캐나다 비디오게임 어워드에
도 매우 중요하게 작용하고 있다"라며, "게임업체는 다수의 게임을 제작하더라도, 게이머들이 무엇을 선택할지
고려해야 할 것"이라고 언급

 www.business.financialpost.com

표 4 2012 캐나다 비디오 게임 어워드 수상작 후보

게임명	게임 개발사	국가
Assassin's Creed Revelations	Ubisoft Montreal	캐나다
Deus Ex: Human Revolution	Eidos-Montreal	캐나다
FIFA 2012	Electronic Arts	미국
Fight Night Champion	Electronic Arts	미국
Superbrothers: Sword & Sworcery EP	Capybara Games	캐나다

[출처] financialpost.com

통계 미국 콘솔 HW & SW 판매 순위

표 5 미국 콘솔 HW&SW 판매 순위(2012. 4. 1 ~ 2012. 4. 7) (단위 : 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	Xbox360	MS	88,726	61.4%	33,759,405
	2	PlayStation3	Sony	54,974	38.8%	21,082,056
	3	3DS	Nintendo	52,501	7.7%	4,955,587
	4	Wii	Nintendo	34,389	8.9%	39,218,566
	5	PlayStation Vita	Sony	27,986	22.3%	456,814
	6	DS	Nintendo	12,390	9.7%	50,630,234
	7	PSP	Sony	3,774	0.9%	19,497,681
SW	1	Kinect Star Wars (Xbox360)	MS	262,631	신규	262,631
	2	Xenoblade Chronicles (Wii)	Nintendo	141,593	신규	141,593
	3	Kinect Adventures! (Xbox360)	MS	102,742	321.5%	9,987,253
	4	Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	35,556	9.1%	169,677
	5	Devil May Cry HD Collection (Xbox360)	Capcom	33,658	신규	33,658
	6	Resident Evil Operation Raccoon City (Xbox360)	Capcom	30,654	-39.5%	330,012
	7	Devil May Cry HD Collection (PlayStation3)	Capcom	30,034	신규	30,034
	8	NBA 2K12 (Xbox360)	Take-Two Interactive	29,573	-8.7%	1,651,297
	9	Call of Duty: Modern Warfare 3 (Xbox360)	Activision Blizzard	28,159	-49.5%	7,876,456
	10	Just Dance 3 (Wii)	Ubisoft	27,024	-46.7%	4,590,960

[출처] VG Chartz

통계 미국 MMORPG게임 순위

표 6 미국 MMORPG게임 조회 순위(2012. 4. 2 ~ 2012. 4. 8) (단위 : 조회수)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Guild Wars2	NCSOFT	Fantasy	다운로드/CD판매	82,567
2	Star Wars: The Old Republic	LucasArts	Sci-Fi	CD판매	34,844
3	Rift	Tron Worlds	Fantasy	다운로드/CD판매	32,469
4	EVE Online	CCP Games	Sci-Fi	다운로드/CD판매	30,882
5	TERA	En Masse Entertainment	Fantasy	다운로드	27,355
6	The Secret World	Funcom	Real Life	다운로드	20,975
7	Aion	NCSOFT	Fantasy	다운로드	13,391
8	City of Heroes	NCSOFT	Super-Hero	다운로드/CD판매	13,249
9	ArcheAge	XLGAMES	Fantasy	CD판매	12,221
10	Dragon Born Online	KoramGame Ltd	Fantasy	CD판매	11,726

[출처] MMORPG

통계 미국 App Store 게임 순위

표 7 App Store 인기게임 순위*(2012. 4. 9 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Angry Birds Space	Rovio Mobile	Arcade	0.99
	2	Draw Something by OMGPOP	OMGPOP	Puzzle	0.99
	3	Clear Vision(17+)	FDG Entertainment	Adventure	0.99
	4	Skylanders Cloud Patrol	Activision Publishing	Arcade	0.99
	5	Infinity Blade	Chair Entertainment	Action	0.99
	6	Fruit Ninja	Halfbrick	Action	0.99
	7	Cut the Rope	Chillingo Ltd	Family	0.99
	8	Where's My Water?	Walt Disney	Family	0.99
	9	THE GAME OF LIFE Classic Edition	EA	Board	0.99
	10	Angry Birds	Clickgamer Technologies	Arcade	0.99
무료	1	Bike Race Free -by Top Free Games	Top Free Games	Action	-
	2	Draw Something Free	OMGPOP	Puzzle	-
	3	Kick the Boss	Game Hive Corporation	Arcade	-
	4	Burn The Corn	Abyss Games Studio	Action	-
	5	Tiny Monsters	TinyCo, Inc.	Adventure	-
	6	Red Bull Kart Fighter World Tour	Red Bull Media House	Arcade	-
	7	Temple Run	Imangi Studios	Action	-
	8	Battle Duty: Modern Field 3	Imba Entertainment	Action	-
	9	Scramble With Friends Free	Zynga	Puzzle	-
	10	Rat On A Snowboard	Donut Games	Action	-

*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 Google Play 게임 순위

표 8 Google Play 인기게임 순위*(2012. 4. 9 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Scramble With Friends	Zynga	Brain&Puzzle	0.99
	2	Where's My Water?	Walt Disney	Brain&Puzzle	0.99
	3	Osmos HD	Hemisphere Games	Arcade&Action	2.99
	4	Cut the Rope : Experiments	ZdptoLab	Brain&Puzzle	0.99
	5	Angry Birds Space Premium	Rovio Mobile	Arcade&Action	0.99
	6	Great Little War Game	Rubicon Development	Arcade&Action	2.99
	7	Cut the Rope	ZeptoLab	Brain&Puzzle	0.99
	8	Quell Reflect	Fallen Tree Games	Brain&Puzzle	0.99
	9	Draw Something by OMGPOP	OMGPOP	Brain&Puzzle	0.99
	10	Robo Defense	Lupis Labs Software	Arcade&Action	2.99
무료	1	Temple Run	Imangi Studios	Arcade&Action	-
	2	Angry Birds Space	Rovio Mobile	Arcade&Action	-
	3	Airport City	Game Insight International	Arcade&Action	-
	4	Scramble With Friends Free	Zynga	Brain&Puzzle	-
	5	SAMURAI vs ZOMBIES DEFENSE	Glu Mobile	Arcade&Action	-
	6	Cartoon Wars	GAMEVIL	Arcade&Action	-
	7	Ceramic Destroyer	RUNNERGAMES	Arcade&Action	-
	8	Dream Heights	Zynga	Casual	-
	9	Six-Guns	Gameloft	Arcade&Action	-
	10	Angry Birds	Rovio Moile	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

- 문화부, 2011년 중국 온라인게임 시장백서 발표
- 온라인게임 게이머의 인구학적 특성
- 게임업체, 2011년 총 425종의 게임 출시
- 게임업체 Tencent, 사업다각화로 수익창출
- DeNA China, China Mobile과 모바일게임 제휴
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위

◆ 일본 게임시장 동향

- 2011년 일본 콘솔 게임시장, HW와 SW 동반 부진
- 2011년 일본 소셜게임 특징, "4대 SNS 업체와 카드 장르"
- 콘솔게임과 소셜게임 중복 게이머, 혁신적 성향이 높아
- 스마트TV와 게임의 미래, 실용성과 놀이의 유기적 연결
- 후지TV, 스마트폰 게임으로 글로벌 게임시장 공략
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

◆ 기타 게임시장 동향

- 베트남, 정부 규제로 PC방 매출 급감
- 아랍 게임산업, 인터넷 보급률 증가로 급성장
- 호주 정부, 성인등급(R18+)부여 시범 실시 시작
- 사우디아라비아, 목소리가 외설적이라며 게임 출시 금지
- 대만 GigaMedia, 비즈니스 모델 실패로 2011년 실적 부진



중국 게임시장 동향

문화부, 2011년 중국 온라인게임 시장백서 발표

중국 문화부가 발표한 "2011년 중국 온라인게임 시장백서"에 따르면, 2011년 중국의 온라인 게임시장 규모는 468억 5,000만 위안(74억 3,755만 달러)으로 전년대비 34.4% 증가했으며, 해외 매출은 4억 300만 달러로 76% 증가함

■ 2011년 중국 온라인 게임시장 규모는 468억 5,000만 위안

- ▶ 2012년 3월 30일 중국 문화부가 발표한 "2011년 중국 온라인게임 시장백서"에 따르면, 중국 온라인 게임 시장규모는 2011년 468억 5,000만 위안(74억 3,755만 달러)으로 전년대비 34.4% 증가
 - PC기반의 온라인게임은 33% 증가한 429억 8,000만 위안(68억 2,318만 달러), 모바일게임은 51.2% 증가한 38억 7,000만 위안(6억 1,437만 달러)을 기록
- ▶ 2011년 중국 온라인게임의 이용자 수는 33% 증가한 1억 6,000만 명을 기록했으며, 이중 PC 기반의 온라인게임 이용자수는 24% 증가한 1억 4,500만 명, 모바일 다운로드 게임 이용자수는 46% 증가한 5,100만 명으로 나타남
 - 모바일 기반의 온라인게임 게이머 수는 352% 증가한 1,130만 명으로 PC 기반의 온라인게임 대비 높은 성장세를 기록, 향후 수 년간 모바일게임 시장규모는 급속한 증가가 예상

■ 2011년 중국게임의 해외 매출은 4억 300만 달러로 76% 증가

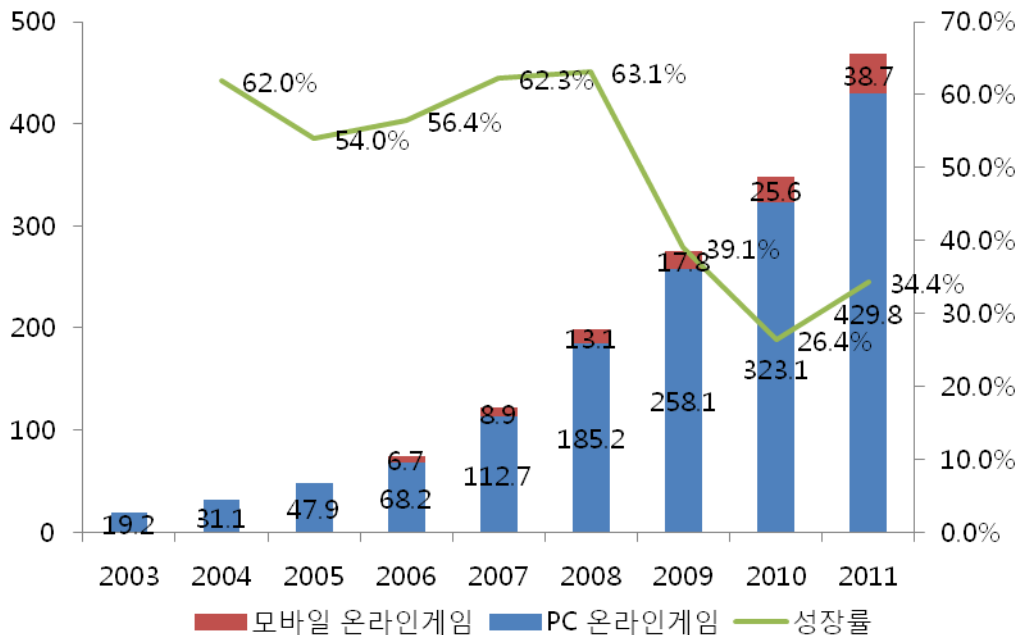
- ▶ 2011년 중국게임의 해외 매출규모는 4억 300만 달러로 전년대비 76% 증가했으며, 해외수출 게임 수는 총 150종으로 이 가운데 92종의 게임이 신규 업체(66개)에 의해 수출
 - 새롭게 수출된 92종의 온라인게임 가운데 웹게임이 56종, 클라이언트 게임이 33종, 모바일게임이 3종으로, 웹 게임이 중국 해외 게임시장 공략의 주력이 되고 있음
 - 56종의 웹게임 가운데 RPG와 전쟁/전략 장르가 각각 27종과 19종으로 주류를 차지하며, 클라이언트 게임 가운데는 RPG가 27종으로 주류를 차지

▶ 2011년 중국 온라인게임의 해외 매출에서 라이선싱의 비중은 감소한 반면 수출 게임 수는 증가했으며, 그 주요 원인은 대형 업체들이 현지에 지사를 설립해 직접 게임을 서비스하는 경우가 증가했기 때문

- 일례로 Perfect World의 해외시장 매출에서 라이선싱 수입이 차지하는 비중은 1/3로 감소했으나, 해외 시장의 매출 총액은 약 2,000만 달러 증가
- 또 다른 원인은 웹게임 연구개발을 위주로 하는 중소기업들이 늘어나면서 웹게임의 수출 건수가 증가한 반면, 웹게임의 라이선싱 비용이 클라이언트 게임보다 낮기 때문에 전체 해외매출에서의 비중이 감소함

www.17173.com

그림 3 2003~2011년 중국 온라인게임 시장 규모(단위: 억 위안)



[출처] 중국 문화부

온라인게임 게이머의 인구학적 특성

시장조사기관 Enfodesk의 조사 결과 중국 온라인게임 이용자들의 연령층이 높아지고 있으며, 직업 분포에서도 직장인과 전문직의 비중이 증가한 것으로 나타남. 또한 아이템 구입에 대한 이용자 불만이 증가하면서 이에 대한 개선이 요구되고 있음

■ 중국 온라인게임 이용자의 연령대 높아지고 직장인 비율 증가

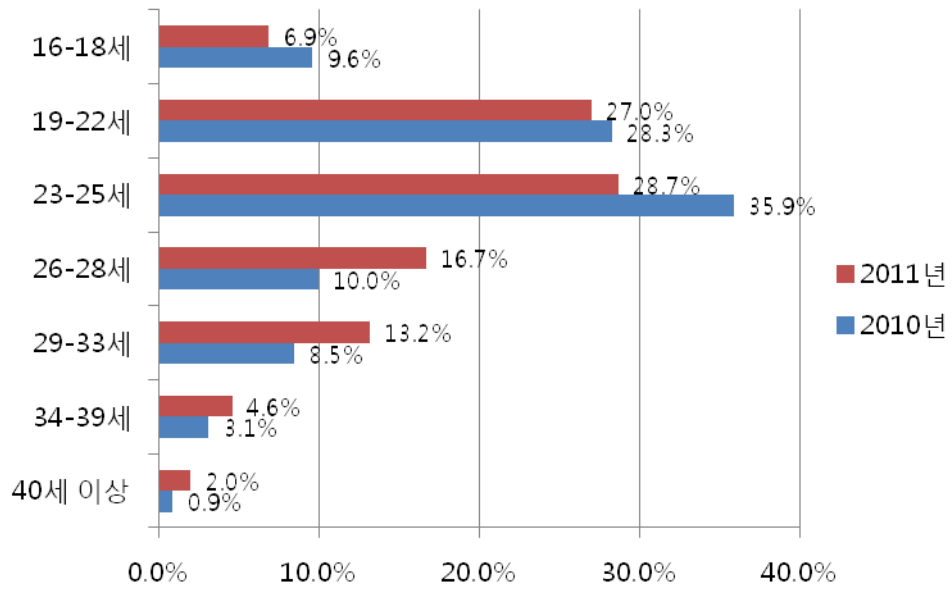
- ▶ 시장조사기관 Enfodesk와 게임전문매체 17173.com가 지난 2012년 3월 공동으로 중국 온라인게임 이용자들의 이용 행태를 조사한 결과, 26세에서 40세 사이의 이용자 비중이 증가하고 있음
 - 온라인게임의 핵심 이용자 연령대는 19세에서 25세 사이로 나타났으나, 전체 이용자 층에서의 이들 연령층의 비중은 2010년 64.2%에서 2011년 55.7%로 감소했음
 - 고령층의 증가는 2011년 캐주얼게임과 소셜게임의 유행에 기인한 바도 있으나, 한편으로는 온라인게임에 대한 신규 수요의 제한을 뜻하기 때문에 새로운 이용자를 끌어들이기 위한 게임업계의 노력이 요구됨
- ▶ 2010년 대비 이용자들의 직업 분포에 있어서도 직장인과 관리자, 전문직의 비중이 비교적 큰 폭으로 증가했음
 - 특히 직장인이 22.9%를 차지하면서 학생층(18.4%)의 비중을 넘어섰으며, 안정된 수입과 비교적 높은 사회적 지위를 가진 이용자 층의 부각에 업계의 관심이 요구됨

■ 아이템 구입에 관한 이용자 불만 증가

- ▶ 온라인게임에 대한 불만에 있어서 이용자들은 아이템을 구입하지 않고는 게임 내 생존이 불가능하다는 점에 가장 높은 불만을 토로했음
 - 이러한 불만을 제기한 이용자 비중은 2010년 38.5%에서 2011년 68.3%로 큰 폭으로 증가했으며, 그 주된 요인은 게임 결제 방식과 아이템 가격이 이용자들의 소비 능력을 넘어서기 때문으로 풀이
 - 이용자들은 게임의 공정성이나 오락성에도 개선이 필요하다고 언급했으며, 그밖에 게임의 보안문제나 업데이트 속도 등에 대한 불만도 제기

 www.81813.com

그림 4 중국 온라인게임 이용자 연령 분포



[출처] 17173.com, 81813.com 재인용

게임업체, 2011년 총 425종의 게임 출시

2011년 중국에서 새로 출시된 게임 수는 총 425종으로, 이 중 베이징 지역의 업체가 출시한 게임이 126종으로 수위를 차지했으며, 광둥 지역이 121종으로 그 뒤를 이음. 2.5D와 3D 게임이 신규 출시 게임의 주류를 형성

■ 2011년 출시된 425종의 게임 중 베이징 지역에서 개발된 게임이 126종으로 우위

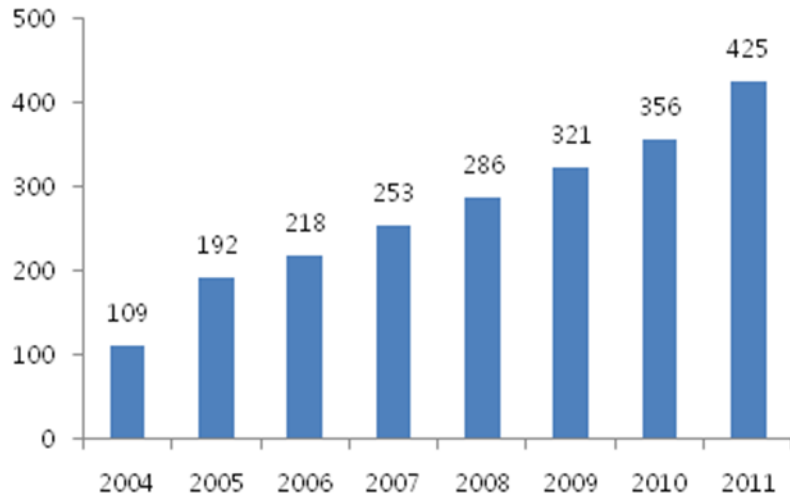
- ▶ 게임 전문 매체 17173이 지난 2011년 3월 중국의 상해, 광둥, 선전, 장쑤 및 저장과 푸지엔 등 중국의 게임업체들이 집중된 지역을 대상으로 조사한 결과 2011년 신규 개발된 게임은 총 425종으로 나타났음
 - 이 중 베이징 지역에서 새로 개발된 게임이 126종으로 가장 많으며, 광둥 지역이 121종, 상하이 지역이 66종, 선전이 38종, 푸지엔이 30종, 장쑤와 저장 지역이 17종으로 조사됨
- ▶ 2011년 중국의 게임개발업체 수는 2010년 154개 대비 소폭 성장한 164개로 나타났음
 - 지역별로는 베이징 소재의 업체가 26%로 가장 많으며, 상하이가 25%, 광둥이 19%, 장쑤와 저장이 10%, 선전이 11%의 비중

■ 3D 기술 발전으로 3D 게임 출시 본격화

- ▶ 게임 화면이 플레이어를 유인하는 핵심 요소가 되면서, 2011년 새로 출시되는 게임에서 2.5D와 3D 화면이 주류를 차지하고 있음
 - 높은 수준의 3D 기술을 보유한 게임 개발자들이 크게 증가하는 한편, 지난 2년간 3D 게임 기술 및 성능이 급격히 향상되면서 대형 게임업체뿐 아니라 중소 규모 게임업체들도 3D를 적용하고 있음
- ▶ 다수의 게임업체들은 게임 출시 이후에도 게임 품질을 개선하는데 심혈을 기울이고 있음
 - 특히 다수의 신규 업체들은 게임 초판을 출시한 이후 게임의 인지도가 높아질 때까지 소규모 테스트를 수 차례 진행하면서 사용자 의견을 반영해 반복적으로 게임을 수정하고 콘텐츠를 추가하는 것으로 나타남

 www.17173.com

그림 5 2004~2011년 중국 게임업체들의 출시 게임 수



[출처] 17173.com

게임업체 Tencent, 사업다각화로 수익창출

중국 최대 게임업체 Tencent가 온라인게임의 성장세에 힘입어 2011년 총 매출 284억 9,607만 위안, 게임매출 158억 1,960만 위안을 달성. Tencent는 2012년에 보다 많은 수익창출을 위해 검색과 e-Commerce 사업 분야에 지속적인 투자를 단행하기로 결정

■ Tencent의 게임사업, 높은 매출에도 불구하고 경쟁 격화로 순이익 증가세는 저조

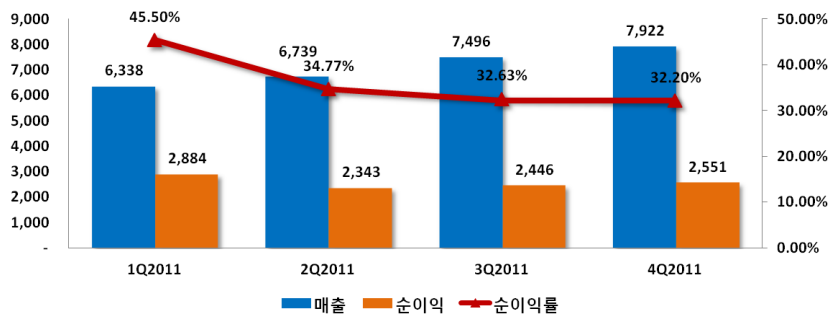
- ▶ Tencent의 2011년 4/4분기 매출이 업계의 예측을 뛰어 넘어 전분기 대비 43.4%나 증가한 79억 2,245만 위안을 기록했으며, 이중 게임매출은 전분기 대비 14.0% 성장한 44억 5,790만 위안을 달성
 - Tencent의 높은 매출 증가세는 기존 핵심 사업인 온라인게임 부문과 더불어 SNS 사업 부문의 성장이 크게 기여했지만, Shanda Games 등과의 게임 시장 경합 및 투자 비용 증가로 인해 2011년 4/4분기 순이익은 전분기 대비 15.3% 증가한 25억 5,120만 위안 수준에 그침

■ Tencent, 온라인검색/e-Commerce 부문 강화

- ▶ Tencent는 경기 침체로 인해 2012년 동안 전반적인 투자 행보는 둔화될 것이라고 강조하면서도, 온라인 광고주를 견인할 수 있는 사업 부문에 대한 투자는 지속적으로 주력할 방침이라고 발표
 - e-Commerce와 검색 부문에 대한 투자 의사를 강력히 표명
- ▶ 업계 전문가들은 Tencent가 게임 부문에 대한 과도한 의존을 줄이고 본격적인 사업다각화에 나선 것에 대해 긍정적인 평가를 내리면서도, 게임시장의 경쟁 심화로 인한 영업 비용 증가, 다양한 사업 부문 투자로 인한 비용 증가 등이 2012년 수익에 미칠 부정적인 영향을 우려

 www.totaltele.com

그림 6 2011년 Tencent 매출, 순이익, 순이익률 변화 추이(단위 : 백만 위안)



[출처] Tencent

DeNA China, China Mobile과 모바일게임 제휴

모바일게임 플랫폼 사업자 DeNA의 자회사 DeNA China는 China Mobile과 제휴해 China Mobile의 애플리케이션 스토어 Mobile Market에 자사 모바일게임 플랫폼의 주요 게임들을 공급하기로 함

■ DeNA China, China Mobile에 15종 게임 제공

- ▶ 일본 모바일게임 플랫폼 사업자 DeNA의 자회사 DeNA China는 2012년 3월 China Mobile과 전략적 제휴를 체결, China Mobile의 모바일 마켓에 DeNA의 모바일 소셜게임 플랫폼 Mobage와 15종의 인기 게임을 제공하기로 결정
 - 제공하는 게임들은 주로 소셜게임 및 캐주얼게임으로, DeNA China는 결제방식으로 Mobage 플랫폼의 게임 내에 모바일 마켓의 앱 내 결제 SDK를 탑재함
 - 또한 DeNA China와 China Mobile은 주요 게임에 대해 공동으로 마케팅을 전개하여 게임 이용자들에게 고품질의 게임을 선보인다는 계획
- ▶ DeNA의 모바일 소셜게임 플랫폼 Mobage는 현재 일본에서 3,500만 명의 이용자를 확보하고 있으며, 중국에서는 2011년 7월부터 서비스를 시작
 - 현재 Mobage는 Android, iOS 등의 모바일 OS에서 약 30여종의 게임을 제공 중에 있으며, Mobage 이용자들은 게임뿐 아니라 게시판, 쪽지, 그룹활동 등의 소셜 기능을 이용할 수 있음
 - DeNA China는 China Mobile과 제휴에 앞서 China Unicom, China Mobile과도 제휴를 맺은 바 있어, 이번 제휴로 자사의 게임을 중국 3대 이동통신사업자의 10억 가입자들에게 제공하게 됨
 - DeNa China는 China Unicom에 3월 초부터 Mobage 제공을 시작했으며, China Telecom에는 2월 말부터 서비스를 제공해왔음

 www.tokyotimes.co.jp

통계 중국 온라인게임 순위

표 9 중국 온라인게임 순위(2012. 4. 9 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	32.44
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-	23.02
3	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	7.91
4	League of Legend(英雄联盟)	Tencent	-	6.52
5	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	6.15
6	몽삼국(梦三国)	Dianhun	-	1.98
7	크로스파이어체험판(穿越火线体验版)	Tencent	-	1.61
8	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-	1.53
9	Counter Strike(反恐精英)	TianCity	+1	1.17
10	오디션(劲舞团)	NineYou	-1	1.16

[출처] Barchina.net

통계 중국 MMO게임 순위

표 8 중국 MMO게임 순위(2012. 4. 9 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-	12.67%
2	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-	8.90%
3	World of Warcraft(魔兽世界)	NetEase	-	7.90%
4	천룡팔부3(天龙八部3)	Chang You	-	6.69%
5	대화서유(大话西游)	NetEase	-	6.49%
6	마역(魔域)	91.com	-	5.82%
7	드레곤네스트(龙之谷)	Shanda Games	-	3.29%
8	천녀유혼(倩女幽魂On)	NetEase	-	2.88%
9	심선(寻仙)	Tencent	+3	1.75%
10	주선(诛仙)	Perfect World	+1	1.64%

[출처] Barchina.net

통계 중국 캐주얼게임 순위

표 11 중국 캐주얼게임 순위(2012. 4. 9 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	37.84%
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-	26.85%
3	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	9.23%
4	League of Legend(英雄联盟)	Tencent	-	7.60%
5	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	7.18%
6	몽삼국(梦三国)	Dianhun	-	2.31%
7	크로스파이어체험판(穿越火线体验版)	Tencent	-	1.88%
8	Counter Strike(反恐精英)	TianCity	+1	1.36%
9	오디션(劲舞团)	NineYou	-1	1.35%
10	카트라이더(跑跑卡丁车)	Shanda Games	-	0.90%

[출처] Barchina.net



일본 게임시장 동향

2011년 일본 콘솔 게임시장, HW와 SW 동반 부진

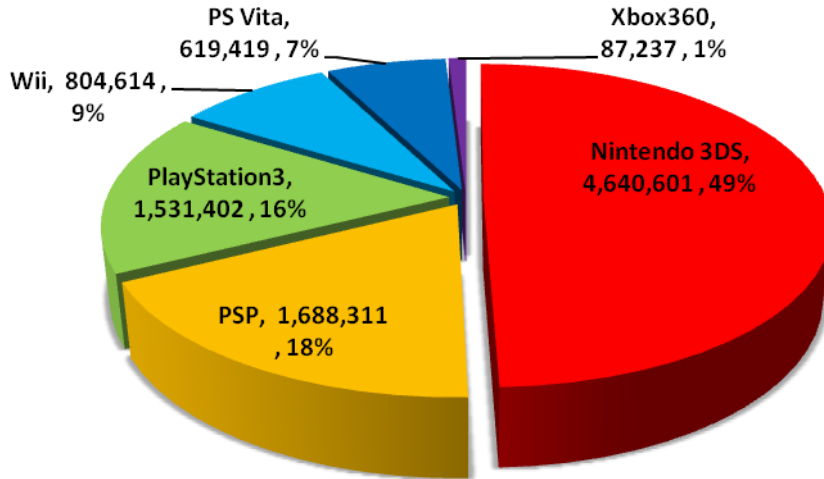
일본 게임전문 컨설팅 업체 엔터브레인의 3월 29일 보도자료 "2011년 일본 콘솔게임 시장 규모"에 따르면, 2011년 일본의 콘솔 게임시장 규모가 전년대비 6.4% 감소한 4,425억여 엔을 기록

■ 2011년 일본 콘솔게임 시장, 신규 타이틀 부재로 시장 규모 축소

- ▶ 엔터브레인이 지난 2012년 3월 29일 발표한 보도자료에 따르면, 2011년 일본 콘솔 게임시장 규모는 전년대비 6.4% 감소한 4,425억 2,000만 엔을 기록
 - 이 중 하드웨어는 전년대비 0.3% 감소한 1,702억 4,000만 엔, 소프트웨어는 전년대비 9.8% 감소한 2,722억 8,000만 엔으로 나타남
- ▶ Sony와 Nintendo에서 제작한 콘솔기기의 판매량은 전년대비 모두 감소했으며, Nintendo 신규 휴대용 콘솔기기 3DS도 예상 밖의 판매량 부진을 나타냄
 - 2011년 가장 많이 팔린 하드웨어는 Nintendo 3DS로 약 464만 601대가 판매되었고, PSP가 약 168만 8,311대, PlayStation3가 약 153만 1,402대로 그 뒤를 이었으며 2011년도 말에 출시된 PS Vita는 61만 9,419대가 판매
 - 하드웨어 누적 판매량(추정)은 1위 Nintendo DS(3,284만 9,060대), 2위 PSP(1,855만 6,164대), 3위 Wii(1,233만 9,204대), 4위 PlayStation3 (787만 3,352대), Nintendo 3DS(544만 2,024대), Xbox360(153만 5,902대), PS Vita (61만 9,419대) 순으로 나타남
- ▶ 일본 콘솔게임 소프트웨어 시장도 소셜게임과 모바일게임의 성장으로 인해 전체 판매량이 감소되었으나, Nintendo는 기존 게임 IP를 이용한 다수의 블록버스터 게임 타이틀을 출시해 일본게임 판매량 1위를 기록
 - 소프트웨어 판매 1위를 차지한 게임은 Nintendo 3DS용 <Mario karts 7>로 160만 7,741개가 판매되었으며, 2, 3위 역시 Nintendo 3DS 게임 <Super Mario 3D Land> 147만 404개, <Monster Hunter 3(Try) G> 128만 9,794개가 차지, 뒤이어 순위에 오른 PlayStation3 게임 <Final Fantasy XIII 2> 81만 5732개와 <ワンピース 海賊無双機種(원피스 해적무쌍)> 77만 873개를 크게 앞지름

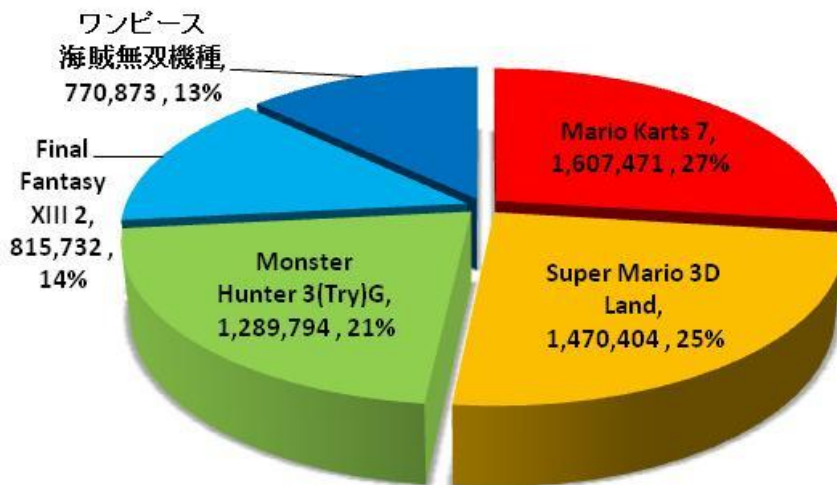
 www.famitsu.com

그림 7 2011년 일본 콘솔게임 HW 판매량 (단위: 만 대)



[출처] Famitsu

그림 8 2011년 일본 콘솔게임 SW 판매량(단위: 만 개)



[출처] Famitsu

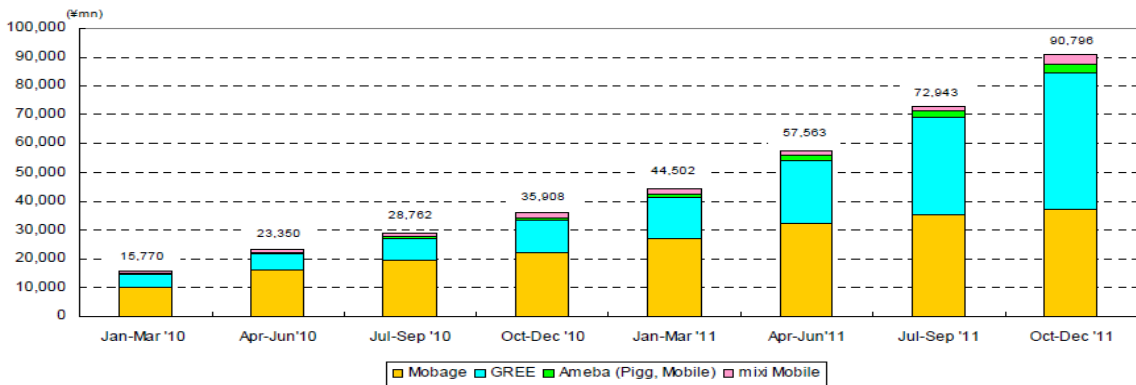
2011년 일본 소셜게임 특징, "4대 SNS 업체와 카드 장르"

2011년 일본 4대 SNS 업체(DeNA, GREE, mixi, CyberAgent)의 소셜게임 실적이 전년 대비 156% 성장한 2,661억 엔을 기록. 일본 소셜게임은 글로벌 소셜게임과 달리 경영 시뮬레이션 장르보다는 카드 장르가 강세인 것으로 파악

■ 일본 소셜게임을 움직이고 있는 4대 SNS 업체

- ▶ 일본의 소셜게임은 SNS 플랫폼을 가지고 있는 DeNA(Mobage), GREE(GREE Platform), mixi(mixi), CyberAgent(Ameba) 등이 주도하고 있음
 - Capcom, Konami, Square Enix, SEGA와 같은 기존 메이저 게임업체들은 다수의 소셜게임 또는 모바일 소셜게임을 4대 플랫폼 업체를 통해 서비스 하고 있음
- ▶ 2011년 일본 4대 SNS 업체의 소셜게임 매출은 2,261억 엔이며, 4/4분기에만 908억 엔을 기록
 - GREE는 2011년 4/4분기에 소셜게임 매출 475억 엔을 기록하며 일본 SNS업체 중 가장 높은 매출액을 기록
 - DeNA는 2011년 4/4분기에 소셜게임 매출 373억 엔을 기록했으나, GREE와 달리 소셜게임 매출 성장률이 매우 저조한 것으로 나타남
 - 2011년 4/4분기에 소셜게임 매출 295억 엔을 기록한 mixi는 2,623만 명의 가입자를 확보하고 있으며, 이중 57.9%인 1,520만 명이 MAU(Monthly Active User, 월간 활동 이용자)임
 - CyberAgent는 2011년 4/4분기에 소셜게임 매출 303억 엔을 기록

그림 9 일본 4대 SNS 사업자의 소셜게임 매출 변화 추이(단위 : 백만 엔)



[출처] Mitsubishi UFJ Morgan Stanley

■ 일본 소셜게임, 카드 장르가 강세

- ▶ 일본 4대 SNS 업체의 소셜게임은 Zynga로 대표되는 글로벌 소셜게임과 달리 Farm류의 경영 시뮬레이션 장르가 아닌 카드 장르가 주류를 이루고 있음
 - 일본의 소셜게임은 PC보다는 모바일 소셜게임이 주류를 이루고 있으며, 그로 인해 모바일 단말에 최적화된 카드 장르의 모바일 소셜게임이 큰 인기를 끌고 있음
 - 모바일 기기는 PC보다 화면이 작아 경영 시뮬레이션 장르에서 중요시 여겨지는 연출 상의 제약이 있으며, 이동 중에 한 손으로 조작해야 하므로 게임조작에도 제한이 따름
 - 그 결과 연출상의 제약이 없고 한 손으로 게임 조작을 할 수 있는 카드 장르가 모바일 소셜게임과 자연스럽게 융합되기 시작

■ 카드 장르의 소셜게임, 다른 소셜게임보다 아이템 구매율 높아

- ▶ 일본의 카드 장르의 모바일 소셜게임은 Farm류의 경영 시뮬레이션 장르보다 ARPPU*가 더 높음
 - Reuters에 따르면 Zynga의 소셜게임 게이머 중 3%만이 유료아이템을 구매하지만, 일본 카드 장르의 소셜게임의 경우 게이머의 10% 이상이 유료아이템을 구매하고 있음
 - 과거부터 일본에서는 '카드를 구입하기 위해서는 돈을 지불해야 한다'라는 문화가 종이카드 게임을 통해 형성되었기 때문에, 모바일 소셜게임에서 카드를 유료로 판매하는 것에 대해 일본 게이머들은 거부감을 가지지 않고, 자연스럽게 구매
 - 특히, 다른 카드와 달리 특별한 능력치를 지닌 스페셜 카드의 경우 게이머가 이를 입수하기 위해서는 장기간의 시간과 노력이 필요하지만 유료아이템으로도 구매할 수 있어, 게임 플레이 시간이 짧은 모바일 소셜게임 특성상 게이머들은 시간보다는 비용을 투자해 스페셜 카드를 구매하는 것으로 나타남
 - 또한 스페셜 카드의 경우 가차폰(Gachapon)**의 특성을 가지고 있어, 게이머들은 좀더 좋은 카드를 가지기 위해 계속적으로 스페셜 카드를 구입
 - 그러나 일본 게임업계에서는 모바일 소셜게임이 가차폰의 특성을 도입해 빠징코와 같은 사행성 문제를 일으키고 있다고 비판

*주 : 부분 유료화 형태의 게임에서 ARPU(Average Revenue Per User, 게이머별 평균 매출)과 ARPPU(Average Revenue Per Paying User, 구매 게이머별 평균 매출), 전체 게이머 중 구매 비중 등은 게임이 상업적으로 얼마나 성공했나를 평가할 수 있는 좋은 척도가 됨

**주 : 가차폰(Gachapon)은 동전을 넣고 손잡이를 돌리면 상품이 담긴 캡슐이 나오는 자동판매기를 말하며, 그 안에 어떤 상품이 들어있는지 알 수 없기 때문에 소비자는 자신이 원하는 것을 얻을 때까지 돈을 지불하거나 혹은 포기하게 됨

 Mitsubishi UFJ Morgan Stanley, 각사 IR

콘솔게임과 소셜게임 중복 게이머, 혁신적 성향이 높아

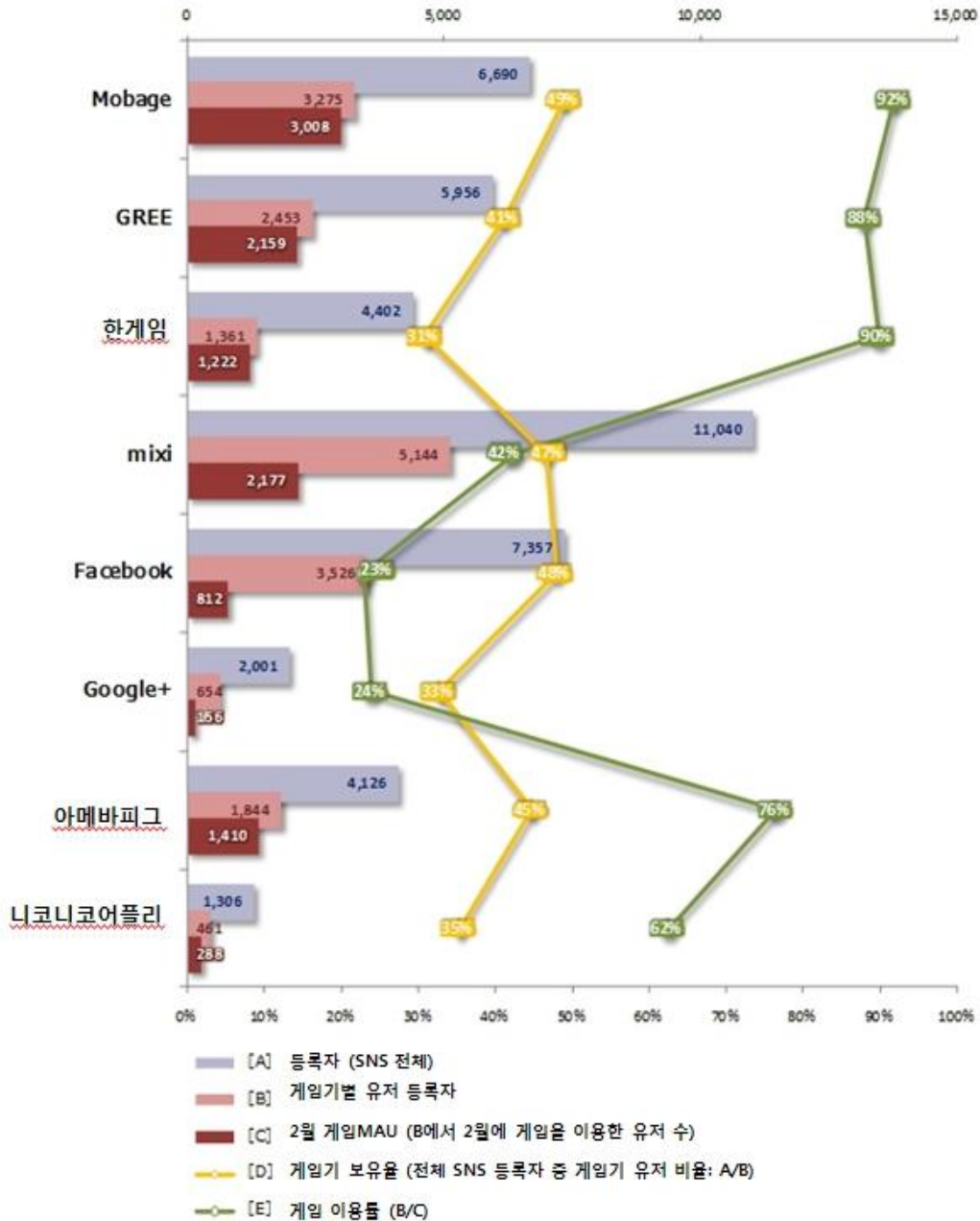
일본 리서치 업체 Gameage가 4월 1일 발표한 "Monthlyゲームマーケット・トレンドレポート(월간 게임시장 동향 보고서)"에 따르면, 콘솔게임과 소셜게임을 모두 이용하는 일본 게이머가 콘솔게임만 이용하는 게이머에 비해 혁신적 성향이 강함

■ 가정용 콘솔게임 게이머, mixi 회원 가입 및 Mobage 게임 이용률 높아

- ▶ 리서치업체 Gameage는 지난 4월 1일, 콘솔게임 게이머와 소셜게임 게이머 중복 현황 관련 보고서 "Monthlyゲームマーケット・トレンドレポート(월간 게임시장 동향 보고서)"를 발표하며, 일본 게이머의 특성을 밝혀냄
 - 콘솔게임이 대세였던 일본 게임시장에서 소셜 게임시장이 급성장함에 따라 기술적 변화가 아닌 게이머의 플레이 스타일 변화에 따른 패러다임의 전환이 일어남
 - 가정용 콘솔 게임기를 1대 이상 보유한 게이머의 소셜네트워크 계정 수 및 소셜게임 이용 현황을 살펴본 결과, 소셜네트워크 등록 게이머 수가 가장 많은 플랫폼은 mixi(514만 명)이며, 이하 Facebook(353만 명), DeNA의 모바일게임 플랫폼 Mobage(328만 명) 순으로 나타났으며, 각 플랫폼 게이머의 30~50% 가량을 콘솔게임 게이머가 차지하는 것으로 나타남
 - 그러나 게임 이용률에 있어서는 Mobage, 한게임, GREE 등 소셜게임 플랫폼이 90% 내외로 나타나는 등 다른 소셜네트워크를 크게 앞서고 있어, 콘솔게임 게이머가 커뮤니티 전용 소셜네트워크와 소셜게임 전용 소셜네트워크를 구별하여 사용함을 알 수 있음
- ▶ 콘솔게임과 소셜게임을 모두 이용하는 게이머들이 늘어나면서 혁신적인 얼리 어답터 유형이 증가
 - 콘솔게임 게이머의 특성이 강한 PlayStation3 게이머 345만 명과 이용률이 가장 높은 Mobage 게이머 408만 명 중 중복 게이머 54만 명과 PlayStation3만 이용하는 게이머의 연령별 게임 관여도를 비교한 결과, PlayStation3만 이용하는 게이머는 40세에 이르기까지 연령대별 차이가 적음
 - 반면 PlayStation3 와 Mobage의 중복 게이머 데이터에서는 전 연령대에서 혁신적 성향이 높게 나타났으며, 연령이 낮아질수록 강화되는 경향을 보여, 중복 게이머가 게임 목적 및 플레이 스타일에 따라 콘솔게임과 소셜게임을 명확히 구분하여 이용하는 것을 알 수 있음

 www.gamebusiness.jp

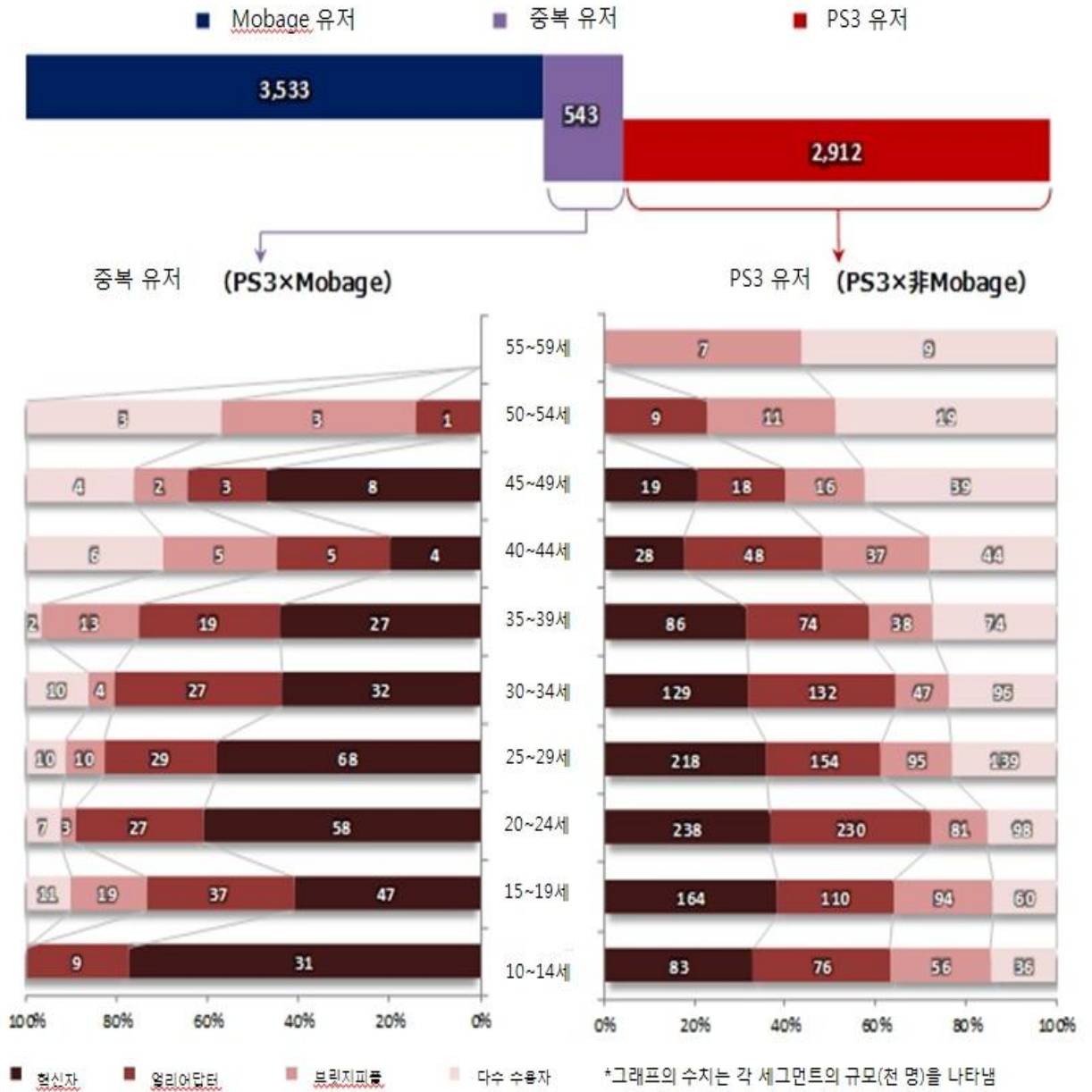
그림 10 콘솔게임 게이머의 SNS 이용 현황*



*주 : 조사기간: 2012. 3. 2~2012. 3. 4, 표본 21,297명, 단위: 천 명

[출처] Gameage

그림 11 PlayStation3와 Mobage 게이머 중복 현황 및 연령대 별 특성*



*주 : 조사기간: 2012. 3. 2~2012. 3. 4, 표본 21,297명, 단위: 천 명

**주 : 미국 스탠포드 대학 사회학 교수인 Everett M. Rogers는 1962년에 신제품을 빨리 구매하는 순서대로 구매 태도를 정의한 이노베이터 이론을 전개, 혁신자(innovators), 얼리어답터(early adopters), 초기 다수 수용자(early majority, 또는 bridge people), 후기 다수 수용자(late majority), 지각 수용자(laggards)로 분류

[출처] Gameage

스마트TV와 게임의 미래, 실용성과 놀이의 유기적 연결

스마트TV는 기기, 사람, 기업, 이종 업종 등을 연결하는 연동성·개방성이라는 특성을 가지고 있어, 스마트TV로 출시되는 게임들은 게이머 맞춤형 라이프스타일을 제공해 게임산업의 큰 파장을 일으킬 것으로 예상

■ 스마트TV, 개방성과 다양한 콘텐츠로 주목

▶ 다양한 플랫폼을 지원하는 스마트TV가 등장함에 따라 개인 맞춤형 스마트TV 전용 게임 등장

- 스마트TV의 대표주자라 할 수 있는 Apple TV는 Apple App Store를 통해 HD 고화질의 보급형 영화 및 무료 Podcast, 게임 등 향후 축적된 iOS 콘텐츠를 멀티스크린으로 다양하게 즐길 수 있을 것으로 예상
- 스마트TV는 다양한 게임 애플리케이션을 지원하여 게이머가 자유롭게 게임을 선택할 수 있는 '맞춤형 게임기기'가 되어 게이머들의 게임 플레이 스타일을 변화시킬 것으로 전망됨
- 한편 2012년 4월 7일, 일본 최초로 스마트폰용 방송국 'NOTTV'가 개국하는 등, 스마트TV가 보급되기도 전에 스마트폰을 방송용으로 활용하는 움직임이 등장, 방송과 통신 업계 등 이종업종 간 사업 교류와 경쟁이 확대될 것으로 보임

▶ 스마트TV에 대응하는 콘솔게임 업체 및 게임 디자이너의 생존 전략

- 향후 콘솔게임 업체들은 PlayStation3를 통해 제공되는 온라인 스트리밍 동영상 서비스 'Hulu'와 같이, 비디오, 포토뷰어, 웹브라우저, 뮤직 플레이어, Blu-ray 재생, 해외 드라마 및 영화 등을 즐길 수 있는 등 다양한 기능을 제공하여 게이머의 만족을 제고해야 함
- 게임 디자이너는 영상 속 사건을 고민하는 것에서 나아가, 영상과 영상, 방송과 통신, 실용성과 놀이, 사람 대 사람, 기업 대 기업, 그리고 현실과 상상이 교차하고 연결되는 경험에 대한 고찰이 필요함

*주 : NOTTV는 일본 이통업체 NTT DoCoMo가 제공하는 스마트폰 전용 방송으로 뉴스와 스포츠 프로그램을 24시간 방송하며, Twitter와 Facebook 등 SNS와 연동됨

 www.gamebusiness.jp

후지TV, 스마트폰 게임으로 글로벌 게임시장 공략

후지TV는 작년부터 시작된 1,000개 애플리케이션 제작 프로젝트를 본격화하여, 올해 5월부터 iOS뿐 아니라 Android 게이머를 공략하기 위해, 다양한 게임 애플리케이션을 출시할 예정

■ 후지TV, iOS, Android용 게임 및 애플리케이션 개발 위한 2012년 사업 발표

- ▶ 후지TV가 개발사 Eagle과 2011년 1월 시작한 "질풍노도의 게임 애플리케이션 1,000개 노크*" 프로젝트를 확대하면서 기존 iOS기반 게임을 향후 Android용 애플리케이션으로 출시해 다양한 이용자를 공략할 예정
 - 후지TV는 일본 모바일 게임업체 GMO GameCenter**와 제휴를 맺어, 2010년부터 GMO가 운영 중인 글로벌 게이머 대상 Android 전용 오픈마켓 'G-Gee'에 iOS용 콘텐츠의 Android용을 올해 5월부터 무료로 출시 예정
 - 2012년 3월 28일, 개발사 Pankaku와 공동 개발한 iOS용 부분유료화 게임 <Gang Hound>의 영어 및 일본어 버전을 Apple App Store에 출시하고, 당일 기준 전세계 50~200만 다운로드를 기록하는 등 호평을 받고 있는 후지TV는 iOS 용 게임 콘텐츠에 대한 Android 단말기 이용자들의 관심에 부응하기 위해 프로젝트 확대를 결정
 - 후지TV의 게임 서비스는 2003년 4월, 시청자에게 다양한 콘텐츠를 제공하기 위해 '오다이바 랜드'라는 후지TV 홈페이지의 게임 코너에서 시작됨. 2009년 10월 1일에 사이트 리뉴얼이 진행되어, 캐릭터 육성과 타이머와의 대결을 지원하는 SNS 기능과 함께 60개의 캐주얼게임을 즐길 수 있는 게임 사이트 '후지TV 플래닛츠'로 거듭남. 2010년 2월 16일, 캐릭터 의상 등을 구입할 수 있는 아이템 샵이 신규 추가 업데이트됨
 - 야노경제연구소가 지난 3월 27일 발표한 일본 스마트폰 애플리케이션 시장 조사 결과에 따르면, Android 오픈마켓 규모는 iOS 오픈마켓에 비해 과금 시스템 장착 비용이 높아 수익성이 낮으나 무료 애플리케이션을 중심으로 대규모 시장을 형성하고 있어, 향후 성장 가능성이 높은 것으로 나타남

*주 : 매일 송출하는 TV 프로그램 제작 스타일을 따라 패스트푸드와 같이 누구나 쉽고 빠르게 즐길 수 있는 게임을 3년 내에 1,000개를 출시한다는 '패스트 애플리케이션' 사업으로, 2012년 3월 28일 총 72개의 무료 게임 애플리케이션이 출시

**주 : 일본 게임업체 GMO 게임센터는 인터넷 업체 GMO Internet Group의 자회사로 2010년에 설립됨. 일본 국내용 Android OS 게임 전용 플랫폼 'G게-(G게)'와 2011년 4월 북미, 10월에 한국 및 유럽 25개국에 서비스를 개시한 글로벌 오픈마켓 'G-Gee'를 운영 중임. 2012년 12월까지 일본 국내 회원 800만 명 확보, 다운로드 수 2000만 건 돌파가 목표.

 www.japan.gamespot.com

통계 일본 콘솔 HW & SW 판매 순위

표 12 일본 콘솔 HW&SW 판매 순위(2012. 4. 2 ~ 2012. 4. 8) (단위 : 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	72,771	-39.3%	5,618,587
	2	PlayStation3	Sony	19,019	-22.1%	8,093,591
	3	PSP	Sony	14,239	-17.4%	18,891,672
	4	PlayStation Vita	Sony	8,695	-27.7%	643,206
	5	Wii	Nintendo	7,052	-23.1%	12,373,944
	6	Xbox360	MS	3,372	193.5%	1,577,317
	7	DS	Nintendo	1,584	37.9%	33,009,834
SW	1	Dai-2-Ji Super Robot Taisen Z Saisei-hen (PSP)	Bandai Namco	262,812	신규	262,812
	2	Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS)	Square Enix	41,529	-80.3%	252,388
	3	Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	26,491	-46.7%	209,699
	4	Pro Yakyuu Spirits 2012 (PlayStation3)	Konami	25,852	-71.1%	115,178
	5	Pro Yakyuu Spirits 2012 (PSP)	Konami	25,384	-60.5%	89,606
	6	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	21,294	-14.6%	1,498,574
	7	Pokemon + Nobunaga no Yabou (DS)	Nintendo	18,346	-41.8%	288,018
	8	Monster Hunter 3G (3DS)	Capcom	17,678	-20.3%	1,382,450
	9	Mario Kart 7 (3DS)	Nintendo	15,852	-19.1%	1,677,114
	10	Kurohyou 2: Ryu ga Gotoku Ashura Hen (PSP)	Sega	12,033	-56.8%	144,915

[출처] VG Chartz

통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

표 13 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위(2012. 4. 6 기준)

순위	Mobage		GREE		mixi	
	게임명	개발업체	게임명	개발업체	게임명	개발업체
1	농장훗코리나 (農園ホッコリーナ)	DeNA	드래곤콜렉션 (ドラゴンコレクション)	Konami	프로야구드림나인 (プロ野球ドリームナイン)	Konami
2	원피스그랜드컬렉션 (ONE PIECE グランドコレクション)	Bandai Namco	FIFA월드클래스축구 (FIFAワールドクラスサッカー)	EA/gumi	도라몬마스터 (ドラモンマスター)	Grenge
3	괴도 르와얌 (怪盗ロワイヤル)	DeNA	프로야구드림나인 (プロ野球ドリームナイン)	Konami	대열광! 프로야구카드 (大熱闘! プロ野球カード)	gloops
4	세토루린 (セトルリン)	DeNA	크로우즈WORST~최강전설 (クローズWORST~最強伝説)	Konami	나의 레스토랑2 (ぼくのレストラン2)	Syphonie
5	건담카드콜렉션 (ガンダムカードコレクション)	Bandai Namco	바하무트브레이브 (バハムートブレイブ)	Alt Plus	전국사가 (戦国サーガ)	Grenge
6	건담 르와얌 (ガンダムロワイヤル)	Bandai Namco	나의 레스토랑2 (ぼくのレストラン2)	Syphonie	초코토폰 (ちょこっとファーム)	Decom
7	파이널판타지브리게이트 (ファイナルファンタジーブリゲイト)	SQUARE ENIX/ DeNA	디지털몬콜렉터즈 (デジタルモンコレクターズ)	Bandai Namco	타노의 選抜あやう隊 (タノの選抜あやう隊)	ANDAML
8	디즈니 파티 (ディズニーパーティ)	Disne Japany/ DeNA	몬한탐험기 환상의 섬 (モンハン探検 ぼろしの島)	CAPCOM/gumi	캡틴 날개 (キャプテン翼)	Klab
9	전국 콜렉션 (戦国コレクション)	Konami	왕자님의프로포즈 for GREE (王子様のプロポーズ for GREE)	VOLTAGE	신비로운생물후 모라케 (ふしぎな生物 ちやもらけ)	Pisu
10	전국 르와얌 (戦国ロワイヤル)	DeNA	초코토폰 (ちょこっとファーム)	Drecom	매직☆매직 (Magic☆Magic)	Sakurasoft

[출처] Mobage, GREE, mixi



기타 게임시장 동향

베트남, 정부 규제로 PC방 매출 급감

학교 인근에 PC방을 금지한 베트남 하노이 정부의 규제 조치로 PC방들의 매출이 급감. 인터넷 사업자들은 정부의 규제가 학생들의 온라인게임 중독을 막는 데 도움이 되지 않는다면 다른 규제 조치의 필요성을 주장함

■ 하노이 인근 PC방 수와 매출의 급감

- ▶ 2010년 하노이 인민위원회는 학생들의 온라인게임 중독을 막기 위해 학교에서 200미터 이내에 PC방 설립을 금지하는 규제안을 시행
 - 규제 후 2년이 지난 현재, 베트남 통신사업자 FTP Telecom과 계약을 맺은 PC방이 수천 개에서 300개 미만으로 감소했으며, PC방들의 매출도 급감
- ▶ 그러나 하노이 정부는 현행 200미터 이내 PC방 금지 조치가 충분하지 않다고 보고, 거리 제한을 500미터로 늘릴 계획

■ 정부의 규제 강화를 앞두고 인터넷 업계의 우려 심화

- ▶ PC방의 거리 제한을 강화하려는 정부의 규제조치에 주요 인터넷 사업자들은 심각한 우려를 표시
 - FTP Telecom은 학교 주변의 PC방 제한의 필요성을 인정하면서도 200미터를 넘어서는 거리 제한은 불필요하다고 언급하며, 이런 조치가 사람들의 생계에도 악영향을 끼칠 것이라고 우려
- ▶ 정부의 조치에도 불구하고 VTC, VNG나 FTP Online 등 네트워크 업체들이 게임업체들에게 제공하는 트래픽은 전혀 감소하지 않았으며, 게임업체들의 매출은 꾸준히 증가세에 있음
 - 사람들은 여전히 인터넷 접속이 가능한 컴퓨터가 있는 어디에서나 게임을 즐길 수 있기 때문에 PC방에 대한 거리 규제는 게임 중독을 막는데 결정적인 역할을 하지 못하는 것으로 나타남

 www.vietnamnet.vn

아랍 게임산업, 인터넷 보급률 증가로 급성장

3억 6,000만 명에 달하는 인구와 6,300만 명의 인터넷 게이머를 보유하고 있는 아랍권(Middle East and North Africa)이 게임시장의 새로운 기회의 땅으로 각광받고 있음. 빠른 인터넷 보급률과 높은 개인 소득이 아랍 게임산업의 성장 발판으로 작용

■ 아랍 지역의 빠른 인터넷 보급률, 게임산업 성장에 호재로 작용

- ▶ Reuters가 지난 3월 14일 발표한 보도자료에 따르면, 3억 5,000만 명의 아랍권 인구 중 60%가 25세 이하이며 이미 7,000만 명에 달하는 인터넷 사용자가 존재
 - 아랍의 컨설팅 온라인포털 Sindibad Business의 창립자 Bahjat Homsi은, "아랍권의 인터넷 사용자는 지난 5년간 300% 이상의 성장률을 보이며 2015년에는 1억 5,000만 명에 달할 것으로 예상된다"고 언급
 - 사우디아라비아 투자업체 N2V의 Nagi Salloum 마케팅 책임자 역시 "높은 인터넷 인구 성장세를 보이고 있는 아랍의 게임산업을 매우 흥미롭게 지켜보고 있다"고 밝힘
- ▶ 아랍 게임 개발 업계에 대한 기대감이 실제 투자로도 이어지면서, 지난 2년 동안에만 요르단에 위치한 업체를 포함해 최소 6개의 아랍 게임업체가 지역 투자자로부터 자금을 지원받음
 - 또 2012년 2월에는 사우디아라비아의 신생 게임 개발업체 Kammelna가 터키 소셜 게임업체 Peak Games에 의해 인수되면서, 아랍권 최초로 크로스보더 인수(Cross-Border M&A)*가 성사됨

*주 : 국경과 국적을 넘어 발생하는 M&A를 의미하며 해외자본이 국내기업을 인수하는 Inbound M&A와 국내자본이 해외기업을 인수하는 Outbound M&A 등이 있음. Cross-Border M&A는 기업의 신성장동력인 글로벌전략에 있어 필수 요소이나 일반 M&A보다 고난이도의 분석능력, 법률 등 제반환경 분석능력과 커뮤니케이션 능력이 필요하기 때문에 전문성을 갖춘 Advisor의 활용이 필수

■ 아랍 청소년의 높은 소득, 게임소비로 이전

- ▶ 아랍 게임업체는 아시아나 서구 게임업체에 비해 마케팅 능력이나 개발 기술 측면에서 미진하지만, 아랍 청소년의 높은 소득을 바탕으로 한 세계 최고 수준의 1인당 평균 일일 매출액을 자랑
 - 시장조사업체 Peak Games에 따르면, 미국 및 유럽에서 1인당 평균 일일 매출은 0.06달러인 반면, 아랍권에서는 0.08달러에 달함

 www.reuters.com

호주 정부, 성인등급(R18+)부여 시범 실시 시작

2011년 호주 연방정부가 최종적으로 게임에 부여하는 성인등급(R18+) 기준을 확정한 이래, 드디어 4월부터 호주의 수도인 Canberra에서 시범적으로 성인등급을 부여. 이후 2013년까지 호주 전역으로 확대 실시될 예정

■ 호주 수도 Canberra, 4월부터 실시되는 게임에 대한 성인등급 부여 시범 사업

- ▶ 호주의 수도 Canberra를 중심으로 하는 호주 수도 특별 지역(Australian Capital Territory, 이하 ACT)이 호주 연방 정부가 도입할 예정인 게임물에 대한 성인등급(R18+)의 첫 시범 실시 대상으로 선정
 - 이번 성인등급(R18+) 부여 시범 사업이 성공적일 경우 2013년까지 호주 전역에서 게임물에 대한 성인등급(R18+)를 부여하게 될 예정
 - 또한 과거 15세 이상 청소년들을 대상으로 하는 MA15+ 등급을 부여 받았던 게임들은 새롭게 성인등급(R18+)를 부여받게 될 예정
- ▶ 이번 성인등급(R18+) 부여 시범사업은 과거 영화와 출판물에만 존재하던 성인등급(R18+) 분류 체계가 게임물에도 동등하게 적용된다데 의의가 있음
 - 과거 호주에서는 MA15+ 등급까지만 존재했기 때문에, 폭력성이나 과도한 선정성을 이유로 게임 출시가 불허되는 경우(<Mortal Combat>, <Syndicate> 등)이 많았으며, 설사 MA15+ 등급이 부여된다 하더라도 이를 위해 게임의 상당 부분이 검열되거나 수정되어야만 했음
 - 하지만 이번 성인등급(R18+) 도입을 통해 과거 출시가 불허되었거나 아예 개발사측에서 등급심의 자체를 포기했던 게임들이 다시 합법적으로 호주 시장에 진입할 수 있게됨
 - ACT의 법무장관인 Simon Corbell은 "이번 등급체계 개혁은 호주 성인 게이머들이 영화나 출판물과 마찬가지로 성인등급(R18+) 수준의 내용을 담고 있는 게임을 즐길 수 있도록 한다"고 설명

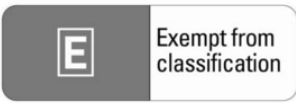

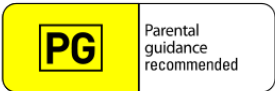


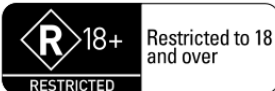
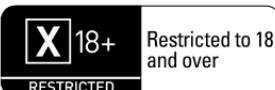
■ 호주 게임 산업계에 가중되고 있는 등급 규제 부담

- ▶ 게임에 성인(R18+) 등급을 부과하게 될 기관인 호주등급위원회(Australian Classification Board)는 이번 성인(R18+) 등급 도입에도 불구하고 여전히 등급 분류를 거부할 수 있는 권한을 유지
 - 호주등급위원회는 성인 등급 기준에 적합하지 않다고 여겨지는 게임에 대해 등급 분류를 거부할 수 있음

- ▶ 또한 과거 15세 이상 청소년들이 즐길 수 있었던 게임들의 경우 아예 자동적으로 성인등급(R18+)으로 분류되기 때문에 오히려 개발업체들로서는 부담이 더욱 가중될 수 있음
 - 이미 남호주(South Australia)의 법무장관인 John Rau는 청소년들에게 MA15+ 게임 판매를 금지하는 새로운 법안을 발표하였으며, ACT의 법무장관인 Corbell 또한 "성인등급(R18+)이 18세 미만 청소년들의 부적절한 성인 게임물 접촉을 방지하는데 역할을 하게 될 것"이라고 주장

 www.gamesydne.com

표 14 호주 ACB의 게임 연령 등급

표시	등급	내용
	심의 제외	<ul style="list-style-type: none"> • 교육 또는 예술 공연에 사용되는 게임으로 심의를 받지 않고 게임을 판매할 수 있음 • '15세 이상' 등급 이상의 내용을 포함하고 있는 게임은 제외됨
	전체 관람가	<ul style="list-style-type: none"> • 일반 사용자를 위한 것이지만, 반드시 어린이가 즐기기 위한 것은 아님 • G등급의 영화나 게임의 경우 어린이가 흥미를 갖지 않는 테마나 스토리 라인, 게임 플레이를 가지고 있을 수 있음
	보호자 권고	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이가 혼란스럽거나 당황할 수 있는 내용이 포함되어 있어, 부모나 보호자의 지도가 요구 • 15세 미만의 경우 부모나 보호자 없이 플레이하는 것은 권고되지 않음
	보호자 주의	<ul style="list-style-type: none"> • 15세 미만은 권고되지 않으나, 법적인 제재를 받지 않음
	15세 이상	<ul style="list-style-type: none"> • 15세 미만은 사용이 금지되며, 법적인 제재를 받음
	18세 이상	<ul style="list-style-type: none"> • 18세 미만은 사용이 금지되며, 법적인 제재를 받음
	심의 거부	<ul style="list-style-type: none"> • 심의가 거부되어 게임을 판매 또는 유통할 수 없음

[출처] ACB

사우디아라비아, 목소리가 외설적이라며 게임 출시 금지

여성 캐릭터의 목소리가 너무 외설스럽다는 이유로 사우디아라비아 정부가 iPhone 게임의 사우디아라비아 내 게임 출시를 금지. 게임 개발업체 측은 문제가 된 캐릭터의 음성 효과를 아예 삭제한 수정 버전을 출시할 계획

■ 여성 캐릭터의 목소리가 외설스럽다는 이유로 게임 출시를 금지

- ▶ 매우 보수적인 왕정 국가인 사우디아라비아에서 최근 iPhone 게임인 <Shoe War>의 사우디아라비아 내 출시를 금지하며, 그 이유로 '여성 캐릭터의 목소리가 너무 외설스럽다(Too Sexual)'고 설명
 - <Show War>는 게이머가 여성 게임 캐릭터를 조정하여 다양한 디자인의 신발들을 방해꾼을 피해 모으도록 하는 내용의 무료 iPhone 게임으로서, 사우디아라비아 정부 당국은 여성 게임 캐릭터가 게임 내 남자 방해꾼들을 피하기 위해 점프할 때 내는 소리가 너무 외설스럽다는 이유로 게임 출시를 불허
 - 개발자 웹사이트의 성명서에 따르면 "이번 사우디아라비아 정부의 불허 조치는 여성 캐릭터가 점프할 때 내는 소리가 외설스러우며 이 때문에 사회적으로 큰 불쾌감을 초래할 수 있는 것으로 간주되었기 때문"이라고 언급
- ▶ 게임 개발업체는 문제가 된 소리를 아예 삭제한 새로운 수정 버전을 4월 중으로 다시 출시할 예정
 - 게임 개발업체는 사우디아라비아 정부의 지적에 따라 사우디아라비아에서의 게임 출시를 철회하고, 문제가 된 여성 캐릭터의 점프 시 음성 효과를 아예 삭제한 수정 버전을 출시할 계획

■ 외설적 내용을 문제 삼아 상당수의 게임 출시를 불허하고 있는 사우디아라비아 당국

- ▶ 위키피디아에 따르면 사우디아라비아 당국은 많은 수의 게임들에 대해 정식 출시를 불허하고 있으며 여기에는 <God of War> 시리즈나 <Grand Theft Auto> 시리즈와 같은 유명 게임들이 포함되어 있음
 - <God of War>의 사우디아라비아 내 출시 불허는 게임 내 성행위 장면 및 부분적인 알몸 노출 그리고 성적 함의가 담긴 게임 진행 내용 등이 문제가 되었으며, 게임 제목에 쓰인 'God'(신)이라는 단어 또한 불허 이유로 지목
 - <Grand Theft Auto> 또한 과도한 성적 내용이 담겨있다는 이유로 게임 출시가 금지되었으며, 이 외에도 <Dante's Inferno>, <Heavy Rain>, <L.A. Noire> 및 <Red Dead Redemption> 또한 알몸 노출과 성행위 장면을 이유로 게임 출시가 불허

 www.arabianbusiness.com

대만 GigaMedia, 비즈니스 모델 실패로 2011년 실적 부진

대만 게임개발사 GigaMedia는 지난 2012년 3월 26일 2011 회계연도 실적을 공개. 지난 한 해 적용한 비즈니스 모델의 역기능으로 기업 전체 매출이 전년대비 47% 하락한 3,400만 달러를 기록

■ 대만 게임개발사 GigaMedia, 2011년 매출 3,400만 달러로 전년대비 47% 감소

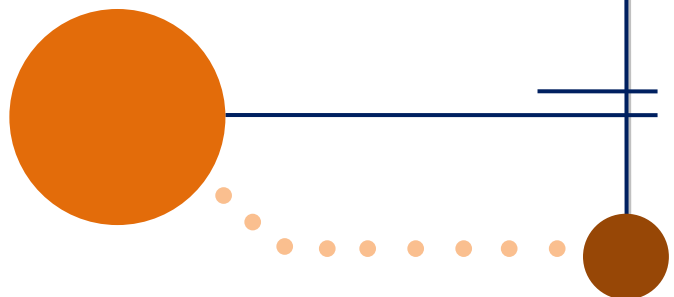
- ▶ 온라인 게임개발사 GigaMedia의 2011 회계연도 재무보고서 발표 결과, 2011년도 총 매출은 3,440만 달러로 2010 회계연도 매출(6,470만 달러) 대비 47% 감소했으며, 순 손실액만 7,120만 달러를 기록
 - 대만의 수도 Taipei 소재의 GigaMedia는 수많은 인기 게임 타이틀의 라이선스를 보유하고 있으며, 대만 최대의 캐주얼 게임포털 FunTown을 소유
 - 2011년 GigaMedia는 나스닥(Nasdaq)이 제시한 매수요구가격(minimum bid price)을 간신히 충족시켜 상장폐지 위기에서 벗어나는 등 재정적으로 심각한 어려움을 경험
 - GigaMedia의 CEO John Stringer는 "2011 회계연도 4분기는 높은 비용 구조와 부실한 게임타이틀로 기대 이하의 성과를 기록했다"며, "불행히도, 역기능적 비즈니스 모델(dysfunctional business model)의 적용을 중지했음에도 불구하고, 이 같은 노력이 매출에 즉각 반영되지 못했다"고 언급
- ▶ 아시아 지역에 <Counter Strike Online>, <FIFA Online 2>, <Dragonica> 등의 게임 타이틀을 공급하고 있는 GigaMedia의 자회사 IAHGames의 2011 회계연도 4/4분기 매출 역시 전년 동기대비 52% 감소
 - 한편, 캐주얼 게임포털 FunTown의 매출은 라이선스 게임 <A.V.A>와 <Tales Runner>의 이용자 증가에 힘입어 550만 달러를 기록했던 2010년 대비 5% 증가한 580만 달러를 기록
- ▶ GigaMedia는 2012년부터 전 Wyse Technology의 수장 John Stinger를 새로운 CEO로 맞이해 주주 가치를 상승시키고, 수익성을 호전시키기 위한 변화의 움직임을 보이고 있음
 - John Stringer CEO는 "현재 핵심 사업 영역에 모든 역량을 집중하고 있고, 투자 대비 수익을 증가시키기 위한 비즈니스 모델을 적용하기 시작했다"며, "2012년 말 경에는 수익에 직결될 수 있을 것"이라고 자신함

 www.gamasutra.com



유럽 게임시장 동향

- 유럽 게임산업, 세금 감면으로 돌파구 마련
- 2011년 영국 엔터테인먼트 시장, 게임이 1위로 부상
- 네덜란드 스키폴 공항, 기능성게임으로 안전관리 교육
- 독일 게임업체 Wooga, 소셜 게임시장 3위 업체로 성장
- Rovio, 미디어 엔터테인먼트 강화를 위해 3D 업체 인수
- **통계** 유럽 게임 SW 판매량



유럽 게임산업, 세금 감면으로 돌파구 마련

미국과 중국을 중심으로 게임산업이 재편되고 있는 가운데, 유럽 게임산업이 큰 어려움을 겪고 있음. 그러나 영국과 프랑스가 게임산업 발전을 위해 세금 감면정책을 발표함에 따라 유럽 게임산업은 새로운 전기를 마련했다는 평가

■ 영국, 디지털 콘텐츠 산업의 중심지로 부상하기 위해 게임산업 세금 감면

- ▶ 영국의 George Osborne 재무장관은 지난 3월 21일 영국 의회에서 2012 회계연도 예산안을 발표하며 게임업체에 대한 세금을 완화한다고 발표
 - 영국 정부는 지난 2010년 게임업계에 대한 세금 부과율을 향후 4년간 28%에서 24%로 낮추는 계획을 발표했으나 정권이 교체되며 계획을 번복한 적이 있음
 - 구체적인 방법과 수치가 결정된 것은 아니지만 영국 정부의 발표에 따라 게임산업 세금 완화정책은 2013년 4월 부터 적용될 전망
- ▶ 영국 게임개발자협회(The Independent Games Developers Association, 이하 TIGA)의 Richard Wilson CEO는 "정부의 세금감면 정책은 게임산업계를 위한 멋진 결정이자 결정적인 승리"라며 "세금 감면은 영국 게임업계에 일자리 창출은 물론 발전과 투자를 가져올 것"이라고 강조
 - Wilson은 "조세 감면 혜택은 4,661명의 일자리 창출과 2억 9,790만 달러 투자 확대는 물론 영국 GDP에 4억 4,840만 달러의 기여가 예상된다"라고 언급

■ 다른 유럽 국가, 영국의 게임산업 세금 감면에 동참할 듯

- ▶ 유럽 게임개발자연합회(European Game Developers Federation)의 Guillaume de Fondaumière 의장은 "영국의 게임업체 세금 감면 정책을 환영한다"라며 "무너지고 있는 유럽 게임산업에 활력소가 될 것"이라고 평가
 - 그는 "영국의 게임시장은 유럽 게임시장의 40% 이상을 차지하고 있으며, 유럽 게임시장의 허브이다"라고 언급
- ▶ 게임전문가들은 다른 유럽국가들이 게임산업 활성화를 위해 세금 감면 정책에 동참할 것으로 전망
 - 영국은 프랑스에 이어 게임산업 세금 감면을 추진한 유럽 내 두 번째 국가가 되었으며, 다른 유럽 국가들도 게임 산업 세금감면에 대해 다각적인 검토를 진행하고 있는 것으로 밝혀짐

 www.pocketgamer.biz

2011년 영국 엔터테인먼트 시장, 게임이 1위로 부상

영국 엔터테인먼트소매상인협회(ERA)가 2011년 3월에 발표한 자료에 따르면, 2011년 영국 엔터테인먼트 시장에서 게임부문이 19억 2,600만 파운드로 1위를 차지. 영국 게임 시장에서 오프라인 게임 패키지 판매는 감소했지만 온라인과 모바일 판매가 크게 성장

■ 영국 게임시장, 비디오시장 추월하며 엔터테인먼트 시장 1위로 올라섬

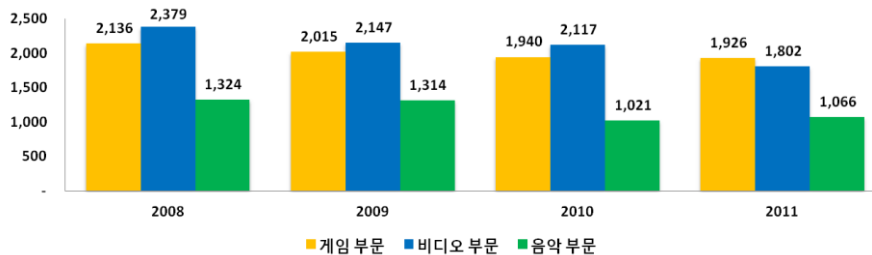
- ▶ 영국 엔터테인먼트소매상인협회(Entertainment Retailers Association, 이하 ERA)가 지난 3월 22일 발표한 "ERA Yearbook"에 따르면, 게임시장이 영국 엔터테인먼트 시장 1위로 기록
 - 2011년 영국에서 판매된 게임 매출액은 총 19억 2,600만 파운드로 비디오 매출(18억 200만 파운드)과 음악 매출(10억 6,600만 파운드)을 추월한 것으로 나타남
 - ERA의 Kim Bayley 이사는 "영국 엔터테인먼트 시장에서 놀라운 일이 발생했다"라며, "2011년에 게임시장 매출이 비디오시장 매출을 처음 추월하면서 영국 엔터테인먼트 시장에서 가장 중요하며 큰 부문이 되었다"라고 언급

■ 영국 게임시장, 오프라인에서 온라인으로 전환

- ▶ 시장조사업체 IHS Screen Digest가 2012년 3월에 발표한 보도에 따르면 영국 게임 매출의 26% (5억 400만 파운드)가 온라인과 모바일에서 발생함에 따라, 게임 유통구조가 실물 게임 판매에서 디지털게임 판매로 변화되고 있음
 - 영국에서 2012년 3월 11일부터 3월 17일까지 판매된 CD/DVD 실물 게임 판매량은 2012년 1월 1일부터 1월 7일까지 판매된 판매량에 비해 12배 감소되었지만, 온라인과 모바일로 판매된 디지털 판매량은 꾸준히 증가함

 www.eraltd.org

그림 12 英 엔터테인먼트 시장 부문별 매출 변화 추이(2008~2011) (단위: 백만 파운드)



[출처] Entertainment Retailers Association

네덜란드 스키폴 공항, 기능성게임으로 안전관리 교육

네덜란드의 정부기관과 대기업들이 기능성게임을 업무에 사용해 큰 효과를 보고 있는 것으로 알려짐. 네덜란드 스키폴 공항의 경우 화재방지 및 긴급구조 상황에 대처하기 위해 네덜란드 게임업체 VSTEP에서 개발한 기능성게임 'RescueSim'을 사용

■ 네덜란드 스키폴 공항, 가상 사고관리 플랫폼으로 기능성게임 채택

- ▶ 지난 2011년 한 해 동안 5,000만 명 이상의 승객과 42만 대의 항공기가 방문한 유럽에서 가장 큰 공항 네덜란드 스키폴 공항(Amsterdam Airport Schiphol)은 가상 사고관리 플랫폼으로 VSTEP에서 개발한 기능성게임 <RecueSim>을 채택함
 - 스키폴 공항은 140여 명의 공항 안전요원들의 사고관리 교육을 위해 기능성게임 <RecueSim>을 사용
 - <RescueSim>은 가상 사고관리를 다루는 기능성게임으로, 공항에서 발생하는 다양한 안전사고에 대한 시뮬레이션이 탑재되어 있음
- ▶ VSTEP에서 제작한 <RescueSim>은 화재방재 및 긴급구조 상황을 시뮬레이션할 수 있는 기능성게임으로 사고 현장을 3D로 재현해 사건 발생 전후의 흐름에 따라 이용자가 능동적으로 대처할 수 있도록 제작됨
 - 스키폴 공항은 <RecueSim>을 채택해 공항 안전사고 교육 비용을 효율적으로 축소시켰으며, 향후 <RecueSim> 뿐만 아니라 다양한 기능성게임을 사용해 공항관리에 사용할 계획

■ 네덜란드 게임업체 VSTEP, 다양한 기능성게임 출시로 사업영역 확대

- ▶ 2002년에 설립된 네덜란드 게임업체 VSTEP은 시뮬레이터 및 가상훈련에 관련된 다양한 기능성게임을 제작하고 있음
 - VSTEP은 인터랙티브 3D 기술을 사용해 실용적이고 비용 효율적인 기능성게임을 개발해 네덜란드 정부 및 글로벌 기업에 납품하고 있음
 - VSTEP의 기능성게임으로는 공항 안전관리 <RscueSim>과 해상 훈련 <NAUTIS>등 이 있음
- ▶ VSTEP은 기능성게임에 오락성을 첨가한 시뮬레이션 PC게임 <Ship Simulator Game>를 출시해 전세계적으로 55만개 이상 판매함

 www.ambulancetoday.co.uk

표 15		기능성게임 <RescueSim>에 탑재된 교육과정
교육과정	특 징	
전문 응급 서비스 교육	• 안전요원들을 위한 표준훈련 과정과 시나리오 제공	
산업 사고 관리 교육	• 정유 및 화학 관련 산업에서 발생하는 특정 사건에 대한 광범위한 훈련 제공	
항구 사고 관리 교육	• 항구에서 발생하는 기름유출과 화재 등을 포함한 사건에 대응하는 훈련 제공	
해양 사고 관리 교육	• 기름유출, 화재, 구조 등을 포함한 다양한 해양 사고 관리 훈련 제공	

[출처] VSTEP

그림 13

기능성게임 <RescueSim> 실행화면 및 교육과정



[출처] VSTEP

독일 게임업체 Wooga, 소셜 게임시장 3위 업체로 성장

소셜 게임시장에서 Zynga가 독주하는 가운데, 독일 게임업체 Wooga가 7개 소셜게임을 출시하면서 EA에 이어 3위 게임업체로 성장. 신규 소셜게임 업체들의 성장은 2012년 소셜게임 시장의 경쟁에서 Zynga의 아성이 무너질 수도 있다는 것을 의미

■ 소셜 게임시장의 다크호스 Wooga, Disney를 추월

- ▶ 독일의 소셜게임 업체 Wooga는 하드코어 게임이 아닌 '남녀노소' 모두 즐길 수 있는 게임을 개발하는 것을 비전으로 삼고 Facebook에 7가지 소셜게임 애플리케이션을 출시
 - Wooga의 첫 게임 타이틀은 기능성게임의 성공 가능성을 염두에 두고 개발한 소셜게임과 기능성게임이 결합한 <Brain Buddies>임
 - 2009년 7월 Facebook을 통해 공개된 <Brain Buddies>는 출시 3개월 만에 500만 명의 월간 활동 이용자 (Monthly Active User, 이하 MAU)를 기록하며 Facebook Top 20 게임 안에 안착하면서 큰 성공
 - Wooga의 세 번째 소셜게임 <Diamond Dash>는 2011년 3월 1,880만 이상의 MAU를 기록해 Facebook Top 10 게임 안에 포함
- ▶ Wooga는 Facebook에서 7개의 애플리케이션을 출시해 73개의 애플리케이션을 출시한 Zynga와 48개의 애플리케이션을 출시한 EA 다음으로 3위 게임업체로 기록
 - 2011년 4월 4일 기준 Zynga가 2억 8,585만 MAU를 기록하고 있으며, EA가 4,793만 MAU, Wooga가 4,640만 MAU, Disney의 자회사 Playdom이 2,034만 MAU를 기록
 - 게임전문가들은 Wooga의 7개 애플리케이션 MAU가 Disney의 자회사 Playdom의 47개 애플리케이션 MAU를 추월한 사실에 큰 의미를 부여하고 있음

■ Wooga의 성공요인 '게임 내 광고'를 이용한 크로스 프로모션

- ▶ 소셜게임이 시장의 주류로 부상하게 된 계기는 SNS의 방대한 가입자 기반을 공략한 입소문에 의한 마케팅 때문
 - 특히 SNS를 통한 소셜게임의 경우 게임을 하고 있다는 사실이 메일과 게시판 등으로 통지되어 다른 게이머들에게 알려지고, 다른 게이머들의 게임 내용을 확인함으로써 자연스럽게 추가적인 게이머 유입을 유도하는 역할을 하면서 소셜게임의 가장 중요한 프로모션 방법으로 자리매김

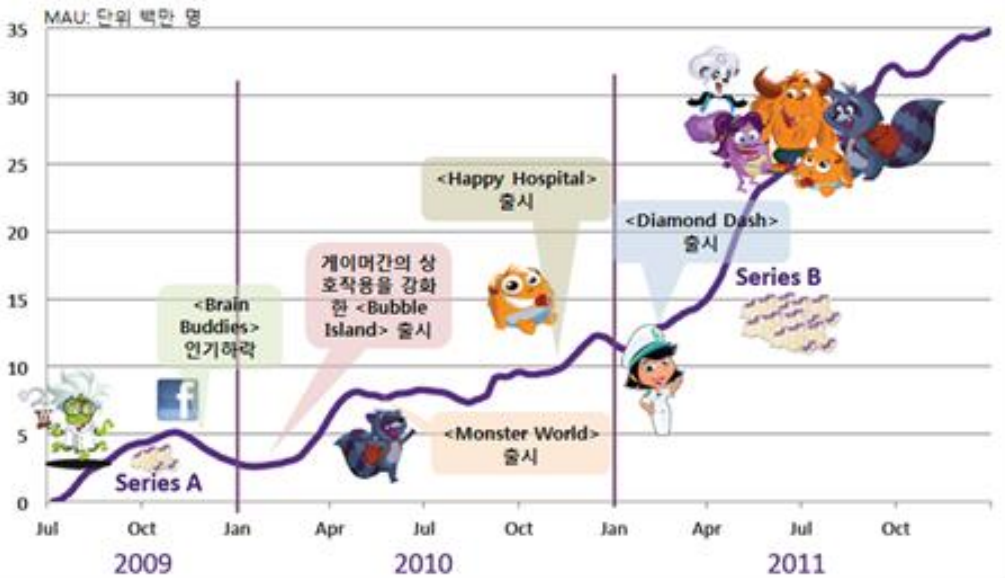
▶ Wooga의 마케팅은 입소문이 아닌 '게임 내 광고'를 이용한 크로스 마케팅* 집중

- Wooga가 출시한 신규게임의 게이머 유입 경향을 분석해 보면 입소문과 다른 외부 마케팅보다는 Wooga 소셜 게임이 제공하는 크로스 마케팅을 통해 유입되는 게이머가 많은 비중을 나타내고 있음
- Wooga의 마케팅 유형별 신규게임 게이머 유입비율은 입소문 40%, 크로스 마케팅 55%, 유료광고 5% 순으로 나타남
- 이러한 크로스 마케팅이 성공할 수 있었던 요인은 Wooga의 소셜게임이 혼자서 즐길 수 있는 아케이드게임적 요소가 강해, 게이머들이 다른 게이머의 추천보다는 혼자 게임을 즐기다가 다른 게임으로 이동했기 때문

*주 : 크로스 마케팅은 소셜게임 안에 나타나는 '게임 내 광고'를 통해 상품을 홍보하는 것이 아닌 자사의 다른 게임을 홍보하는 마케팅 방식

 www.pocketgamer.biz

그림 14 Wooga의 소셜게임 출시 현황 및 MAU 추이



[출처] Wooga, 스트라베이스 재구성

Rovio, 미디어 엔터테인먼트 강화를 위해 3D 업체 인수

<Angry Birds>를 개발해 모바일 게임시장에서 큰 파란을 일으키고 있는 Rovio Entertainment가 3D 벤치마킹 업체 Futuremark의 게임 개발부서를 인수. 이번 인수는 Rovio의 미디어 엔터테인먼트 사업 강화를 위한 것으로 평가

■ Rovio, Futuremark Games Studio 인수

- ▶ 지난 2012년 3월 27일 모바일 게임업체 Rovio가 3D게임 <Hungribles>와 <Shattered Horizon>을 개발한 Futuremark Games Studio를 인수
 - Futuremark Gmes Studios는 PC용 그래픽 벤치마킹 프로그램 <3D Mark>로 유명한 Futuremark의 게임개발 부서로 다양한 3D 기술을 보유하고 있음
 - 인수 규모는 알려지지 않았지만, 게임업계에서는 Rovio가 2D 기반의 모바일게임 <Angry Birds>에서 벗어나 3D 기반의 다양한 멀티미디어 상품을 개발하기 위하여 인수를 추진한 것으로 평가함
 - Futuremark는 이번 인수를 통해 획득한 인수 비용으로 PC와 모바일을 아우르는 크로스플랫폼 게임 구동 능력 벤치마킹 프로그램을 선보일 예정
- ▶ Rovio의 Mikael Hed 대표는 "Futuremark Games Studio의 기술과 재능, 그리고 경험이 Rovio를 더욱 성장시킬 것"이라며, "Futuremark Games Studio는 Rovio와 잘 융합될 것"이라고 밝힘
 - 게임 전문가들은 이번 인수를 통해 Rovio가 3D 기술을 확보했지만, <Angry Birds>게임에 3D 기술을 탑재하지는 않을 것이라고 분석

■ Rovio의 두 번의 인수, 게임업체보다는 미디어 엔터테인먼트 회사로 성장하기 위한 결정

- ▶ Rovio는 지난 2011년 6월 2일 핀란드의 애니메이션 업체 Kombo를 인수하면서 <Angry Birds> IP를 이용한 사업다각화의 모습을 나타냄
 - Mikael Hed 대표는 "Kombo 인수는 Rovio의 미디어 전략을 실행하는데 있어 중요한 요소가 될 것"이라며 "<Angry Birds>의 IP를 활용한 더 많은 애니메이션을 출시할 것"이라고 밝힌바 있음
- ▶ Rovio의 Futuremark Games Studio 인수 또한 Kambo의 인수처럼 모바일게임 강화보다는 3D를 활용한 미디어 엔터테인먼트 사업 강화의 성격을 가지고 있음

 www.gamespot.com

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 16 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (4. 1 ~ 4. 7)	독일 (4. 1 ~ 4. 7)	프랑스* (4. 1 ~ 4. 7)
1	Kinect Star Wars (Xbox360, Microsoft)	Mario Party 9 (Wii, Nintendo)	Naruto Ultimate Ninja Storm Generations - Shippuden (PlayStation, Namco Bandai)
2	Mass Effect 3 (Xbox360, EA)	Kinect Star Wars (Xbox360, Microsoft)	MARIO PARTY 9 (Wii, Nintendo)
3	FIFA Street (Xbox360, EA)	FIFA Street (PlayStation3, EA)	FIFA Street (PlayStation3, EA)
4	FIFA Street (PlayStation3, EA)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	Naruto Ultimate Ninja Storm Generations - Shippuden (Xbox360, Namco Bandai)
5	FIFA 12 (Xbox360, EA)	Gran Turismo 5 (PlayStation3, Sony)	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)
6	Tiger Woods Pga Tour 13 (Xbox360, EA)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)	
7	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	JUST DANCE 3 (Wii, Ubisoft)	
8	Mario & Sonic London 2012 Olympic Games (Wii, Sega)	Naruto Ultimate Ninja Storm Generations - Shippuden (Xbox360, Namco Bandai)	
9	Mass Effect 3 (PlayStation3, EA)	Uncharted 3 - Drake's Deception (PlayStation3, Sony)	
10	Call Of Duty: Modern Warfare 3 (Xbox360, Activision Blizzard)	Zumba Fitness 2 inkl. Fitness-Gürtel (Wii, NBG 505 Games)	
순위	스웨덴 (4. 1 ~ 4. 7)	이탈리아 (4. 1 ~ 4. 7)	네덜란드 (4. 1 ~ 4. 7)
1	Kinect Star Wars (Xbox360, Microsoft)	MARIO PARTY 9 (Wii, Nintendo)	FIFA Street (PlayStation3, EA)
2	Skylanders Spyro's Adventure Starter Pack (Wii, Activision Blizzard)	JUST DANCE 3 (Wii, Ubisoft)	MARIO PARTY 9 (Wii, Nintendo)
3	[PCD] The Sims 3: I Rampjuset (Electronic Arts)	FIFA Street (PlayStation3, EA)	Kinect Star Wars (Xbox360, Microsoft)
4	FIFA Street (PlayStation3, EA)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)
5	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	Naruto Ultimate Ninja Storm Generations - Shippuden (PlayStation, Namco Bandai)	JUST DANCE 3 (Wii, Ubisoft)
6	Battlefield 3 (PC, EA)	Pokepark 2 Il Mondo Dei Desideri (Wii, Nintendo)	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)
7	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)	Skylanders Spyro's Adventure (Wii, Activision Blizzard)
8	Battlefield 3 (PlayStation3, EA)	Kinect Star Wars (Xbox360, Microsoft)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)
9	FIFA 12 (Xbox360, EA)	Wii Play Motion + Wii Remote Plus (Wii, Nintendo)	Battlefield 3 (PlayStation3, EA)
10	Mass Effect 3 (Xbox360, EA)	[Inazuma Eleven 2 Firestorm (DS, Nintendo)	FIFA Street (Xbox360, EA)

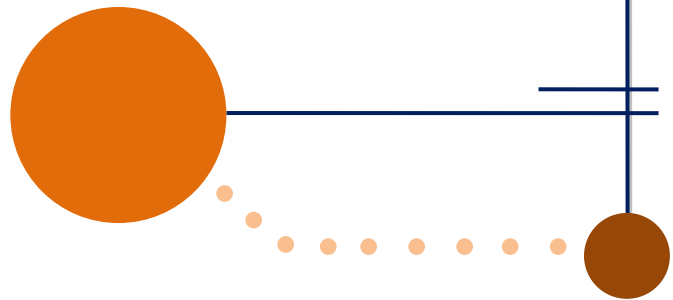
*주 : 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표

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



중남미 게임시장 동향

- 페루, 포괄적 청소년 보호법 상정
- 멕시코, 게임과 교육을 접목한 기능성게임 개발
- 칠레, 게임 강국으로의 도약을 위한 노력
- Personal, 중남미 최초 부분유료화 모바일게임 출시



페루, 포괄적 청소년 보호법 상정

페루 정부는 공공 장소에서의 유해한 게임 이용 제한을 골자로 하는 미성년자 보호법을 상정함. 해당 법안은 이미 발효되어 시행 중인 관련법들과 달리 유해한 인터넷 사이트, 게임 등의 단순한 접속차단이 아닌 보다 예방차원에 가까움

■ 청소년 보호위한 법안 상정

- ▶ 페루의 소비자보호 및 공공서비스규제위원회(Comisión de Defensa de Consumidor y los Organismos Reguladores de los Servicios Públicos) 의장이자 국회의원인 Jaime Delgado Zegarra는 게임방, PC방 등 공공 인터넷 이용 장소에서의 폭력적이고 성적인 내용이 포함된 게임 이용 제한을 통한 청소년 및 유아를 보호하는 법안을 상정
 - Zegarra 의원은 미성년자들의 유해한 인터넷 사이트의 접속을 차단하는 'Ley 28119' 법안이 이미 발효, 시행되고 있지만 해당 법이 폭력적이고 성적인 내용을 포함한 게임 등 기타 유해한 요소는 포함하고 있지 않다며 이번 법안 상정의 배경을 설명
- ▶ 이번에 상정된 법안은 기존의 관련법들과 달리 유해한 콘텐츠에 대한 보다 포괄적이고 구체적인 미성년자 보호 대책을 포함하고 있음
 - 이 법안은 각 지자체의 게임 검열 업무의 투명성 강화를 위해 게임 검열을 3개월에 한 번씩, 해당 부서가 시행 후 그 결과를 지자체 웹사이트에 공개할 것을 아울러 요구하고 있음
 - 청소년들이 게임방, PC방 등 공공 인터넷 이용 장소에서의 웹사이트 및 게임 접속을 통해 유해한 콘텐츠에 노출되는 것을 막기 위한 사전 예방 및 통제 조치를 포함하고 있음
 - 성인 등급으로 분류된 게임의 미성년자 대여 및 판매 금지에 관한 내용을 포함하고 있음
 - 미성년자의 정서발달에 적절치 않으며, 인권 유린 등 폭력적인 내용을 담고 있는 콘텐츠를 위주로 하는 게임의 유통도 금지하고 있음
 - 관련법인 'Ley 28119' 및 'la Ley 29139'와 달리 이 법안은 각 주, 게임 제작자 및 서비스 사업자 등 게임산업의 모든 관련자 및 미성년자의 가족들까지 미성년자의 보호를 위한 IT 기술 활용에 적극 동참해 줄 것을 호소
 - 연령별로 게임 등급을 정하는 유럽식 시스템인 PEGI (Pan European Game International) 를 적용, 게임 관리자, 게임방 소유자들이 인터넷에 접속하여 이용자들에게 적절하고 믿을 수 있는 정보를 제공하여 미성년자가 유해한 게임에 노출되는 것을 방지할 것을 요구하고 있음

- ▶ 페루 통계청이 조사한 2011년 3월 기준 인터넷 이용 현황을 살펴보면, 56%가 공공 장소(PC방) 등에서 이용하고 있고, 34.9%가 가정, 15.6%가 직장, 4.0%는 기타 장소에서 이용한 것으로 나타남
- ▶ 한편, 페루 약물퇴치 위원회인 Cedro가 2011년 조사한 '페루 청소년 게임 이용 실태'에 의하면 57%가 하루에 1~2시간, 41% 이상이 4~8시간 이용하는 것으로 나타남

 www.jaimedelgado.pe

멕시코, 게임과 교육을 접목한 기능성게임 개발

멕시코 교육기술혁신연합(AMITE)이 교육적 목적의 기능성게임 <Finding 4D>를 개발. 멕시코 기능성게임은 공교육 과정에서 제공하는 내용을 포함하고 있으며, 이 같은 게임과 교육의 접목이 기존 멕시코 공교육 패러다임 혁신의 촉진제가 될 전망

■ <Finding 4D>, 게임을 교육에 접목시킨 혁신적인 기능성게임

- ▶ 멕시코 교육기술혁신연합(AMITE) 소속의 프로그래머 Daniel Rodil과 음악가인 Elías Kury가 교육적 목적의 게임인 'Finding 4D'를 개발
 - 아침에 잠에서 깨는 순간 모든 기억을 잃어버린 사람이 그의 스승과 가장 친한 친구가 기다리고 있는 4차원의 공간을 찾아나서는 모험에 대한 이야기를 기본 구성으로 하고 있음
 - 게임은 콘솔, 컴퓨터, 스마트폰 등 다양한 기기에서 재생될 수 있도록 디자인되었으며, 특히 이용자들의 몰입도를 높이기 위해 그래픽과 음악 부분을 공들여 제작함
 - 기능성게임의 개발 목적은 현재의 멀티미디어 및 IT 교수법 혁신을 위해, 그리고 유사한 목적으로 개발된 다른 게임들과 콘텐츠의 질적 향상을 위한 경쟁 촉진이라고 함
- ▶ 수학교수이면서 AMITE의 부회장인 Fermín Revueltas는 "멕시코가 아마도 라틴 아메리카에서 가장 많은 디지털 교육 콘텐츠를 (약 11~15만 건, 자체 집계) 생산했을 것"이라며, "그러나, 양적인 면 보다는 이러한 콘텐츠들이 소기의 제작 목적에 부합할 수 있도록 기존 교육 시스템과의 적절한 접목이 필수"라고 강조
 - 일례로, <Finding 4D>에 등장하는 콘텐츠 중 'Explora PH'는 그 내용이 멕시코 연방 교육부의 공식 중고등 교육 과정에서 제공하는 일부 프로그램들과 매우 흡사한 내용으로 구성되어 있는데 이에 대해 Revueltas 부회장은 "교육 방식의 차별화를 위해 많은 노력을 기울였다"고 언급
- ▶ 게임을 교육에 접목시켰을 때의 장점들로는 지속적인 피드백, 즉시 평가, 지속적인 학구열 고취 및 학습 동기 부여 등이 있음
 - 기존의 교육 패러다임은 선포습 후평가 방식이지만, 게임을 이용하면 교습 즉시 평가가 가능하며, 이를 통해 지속적인 피드백을 유발할 수 있으며, 게임에서 게이머가 레벨업이 되었을 때 느끼는 희열과 비슷한 성취감을 맛볼 수 있게 함으로써 지속적인 학구열 자극에 도움이 됨

 www.diarioportal.com

그림 15 교육적 목적으로 개발된 기능성게임 <Finding 4D>



[출처] Hollow Games!

칠레, 게임 강국으로의 도약을 위한 노력

칠레는 지난 3월 미국 샌프란시스코에서 개최된 게임개발자회의(GDC)에 중남미 최초로 정식 대표팀을 파견하고, 국가 차원에서 유망한 게임회사를 지정, 집중 육성하는 등 게임 선진국으로의 도약을 위해 박차를 가하고 있음

■ 칠레, 게임 선진국으로의 도약을 위한 다방면 노력

- ▶ 지난 3월 미국 샌프란시스코에서 개최된 게임개발자회의(GDC)에 중남미 최초로 정식 대표팀 파견
 - 칠레는 외무부 산하 수출진작 프로그램인 Prochile를 통해 로컬 게임업체 5개를 선발하여 게임개발자회의(GDC)에 정식 대표팀으로 파견하였으며, 이는 게임개발자회의(GDC) 26년 역사상 처음
 - 대표팀으로 파견된 업체는 IguanaBee, Games for Food, Brainstormers, ePig Games, Amnesia Games 라는 5개의 로컬 중소기업이나, Prochile가 게임 선진국과 동등한 수준으로 겨룰 수 있도록 지원을 아끼지 않음
 - 칠레 정부가 GDC에 게임업체를 참여시킨 목적은 칠레 게임산업을 활성화 하며, 칠레 게임업체들의 경쟁력을 강화 시키기 위한 것으로 나타남
- ▶ 해외 게임시장에서 칠레의 중요성은 점차 커져가는 추세이며, 특히 2011년 일본 게임개발 업체인 DeNA가 칠레 로컬업체인 Atakama Labs.를 인수한 이후 더욱 주목 받고 있음
 - 해외 메이저 게임회사의 칠레 게임 인수는 이번이 처음이 아니며, 이미 2007년에도 Vivendi가 칠레 로컬 업체인 Wanako를 인수한 바 있음
 - DeNA가 Atakama Labs.를 인수한 이후 양국 게임업체 간 추가적인 인수 제안들이 오가고 있으며 중기적으로 대규모 인수가 일어날 가능성이 높음
- ▶ 전문가들에 따르면 칠레 게임산업의 미래는 매우 낙관적이거나, 국가적 차원에서 디지털 엔터테인먼트 부문의 대학교육 과정을 강화할 필요가 있다고 조언하고 있으며, 이 부분은 이미 각 민간 교육 기관들이 개별적으로 학위를 수여하는 등 교육 과정의 인증을 위해 힘쓰고 있음

 www.cnnspanol.cnn.com

Personal, 중남미 최초 부분 유료화 모바일 게임 출시

아르헨티나 3대 이통사 중 하나인 Personal이 Gameloft와 손잡고 중남미 최초로 부분 유료화를 모바일 게임에 적용. 부분 유료화는 소비자가 원하는 옵션에 대해서만 결제하는 방식으로, 게임 편의성 향상 및 최적화에 도움이 될 것으로 기대

■ 아르헨티나 게임산업, 부분 유료화 채택으로 게이머의 게임 이용 패러다임 변화

- ▶ 아르헨티나 3대 이통사 중 하나인 Personal이 Gameloft와 손잡고 중남미 최초로 부분 유료화 결제 방식인 Freemium을 모바일 게임에 적용
 - Android와 iOS 시스템과 호환 가능한 모든 스마트폰 및 태블릿 PC를 통해 부분 유료화 모바일 게임 출시
 - 부분 유료화를 통해 게이머들은 게임을 완전 무료로 이용할 수도 있고, 게이머의 개별적 요구에 근거한 일정한 범위 내의 옵션을 유료로 이용할 수 있음
 - 유료 옵션을 이용했을 경우 선불제 이용자들은 자신의 크레딧을 차감하는 방식으로 결제하게 되며, 후불제 이용자들은 매달 휴대전화 요금 청구서에 이용한 금액이 합산됨
- ▶ 이 같은 결제 방식의 개선을 통해 게이머들은 보다 최적화된 방식으로 게임을 운영할 수 있고, 게임 운영 편의성을 향상시킬 수 있는 등 기존의 게임 이용 패러다임에 긍정적인 변화를 수반할 것으로 전문가들은 내다봄
 - 현재 부분 유료화를 이용할 수 있는 Personal의 첫 번째 게임은 <The Oregon Trail: Pioneros>로 미국 서부 개척 시대를 배경으로 한 <The Oregon Trail>의 후속 타이틀임

 www.infobae.com

그림 16 Freemium 결제 방식이 적용된 최초의 Personal 타이틀인 'The Oregon Trail'

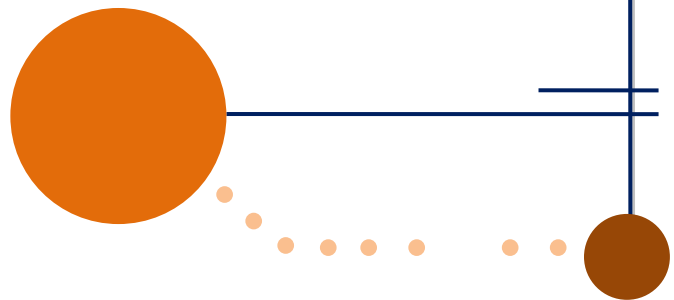


[출처] Personal



국내 게임시장 동향

- '게임 한류' 중국을 넘어 북미와 유럽으로 확산
- 기능성게임 효과, 교육부터 다이어트까지 해결
- 국내 벤처캐피탈, 중소 게임업체 지원에 적극적
- 3D TV의 대중화가 3D 게임 확산의 활력소로 작용
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 순위



'게임 한류', 중국을 넘어 북미와 유럽으로 확산

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 2012년 2월에 발표한 '한국콘텐츠 산업의 2011년 결산 및 2012년 전망'에 따르면, 2012년 게임산업 수출액은 전년대비 11.6% 성장한 24억 6,400만 달러로 전체 콘텐츠산업 수출액의 54.5%로 성장할 것으로 예상

■ '게임 한류'에 열광하는 중국 게임시장

- ▶ 최근 다양한 국내 게임들의 해외 수출 소식이 전해지고 있는 가운데, 특히 게임 한류의 중심지 중국 시장을 공략하는 사례가 늘고 있음
 - 엔씨소프트는 2012년 8월 중국 현지 퍼블리셔 Tencet를 통해 <블레이드앤소울>의 첫 테스트를 진행할 예정으로 동양 무협을 소재로 한 게임이란 점에서 중국 시장에서의 기대감을 높이고 있음
 - 드래곤플라이는 FPS게임 <스페셜포스2>의 중국 정식 서비스를 현지 퍼블리셔 세기천성을 통해 2012년 2사분기에 시작할 계획
 - 제이씨엔터테인먼트도 최근 Tencent와 <프리스트아일 풋볼>의 중국 서비스 계약을 체결하면서, 중국 시장은 캐주얼 장르의 인기가 높고 현재까지 스포츠 부문에서는 뚜렷한 강자가 없다는 점에서 큰 기대를 걸고 있음
- ▶ 스마일게이트의 FPS게임 <크로스파이어>는 2월 중국에서 동시접속자수가 350만 명을 돌파하면서, 중국 온라인게임 역대 최고 기록을 또 한번 경신함

■ 국내 MMORPG, 북미와 유럽 게임시장 진출

- ▶ PC와 콘솔게임 중심으로 발전한 북미와 유럽 게임시장에서 부분유료화가 큰 인기를 끌고 있으면서, 부분유료화를 기반으로 하는 국내 MMORPG의 진출 성공 가능성이 높아지고 있음
 - 특히 폴란드, 루마니아 등 기존에는 유럽 온라인 게임시장에서도 다소 변방으로 취급하던 국가들이 빠른 속도로 초고속 인터넷망이 보급되면서 온라인게임이 급속한 성장속도를 보이고 있음
- ▶ 북미·유럽지역에서 가장 주목받고 있는 NC소프트의 <길드워2>가 4월 10일부터 예약판매를 실시
 - <길드워2>는 북미 게임전문 사이트 MMORPG.com으로부터 '2012년 가장 기대되는 게임'으로 선정되었고, 북미·유럽 주요 게임 전시회에서 전례 없는 혁신적 게임이라는 평가를 받음
- ▶ 블루홀스튜디오의 <테라>도 북미와 유럽에서 각각 5월 1일과 3일 정식서비스를 시작할 예정

기능성게임 효과, 교육부터 다이어트까지 해결

기능성게임이란 기존 게임 요소에 특별한 목적을 결합해 제작된 게임을 의미. 기능성 게임은 특히 '재미'와 '몰입'이라는 게임 고유의 특성을 통해 교육, 치료, 다이어트 등의 다양한 순기능에 효과적으로 활용할 수 있는 수단으로 각광받고 있음

■ 콘솔게임을 통한 다이어트, 과학적으로 입증

- ▶ 최근 콘솔 게임기들의 동작인식 기능을 사용한 다양한 운동 게임들이 출시되면서, 콘솔게임이 다이어트의 새로운 수단으로 각광 받고 있음
 - Xbox 360의 게임 타이틀 <Dance Central2>의 운동효과를 과학적으로 측정한 결과 남녀 평균 시속 6km의 빠른 걷기 정도의 유산소 운동효과가 있음이 입증
 - PS3용 동작인식 주변기기 PS Move 전용 스포츠게임 <Move Fitness>도 독특한 방법으로 몸을 움직이도록 고안된 25종 이상의 운동 미니게임으로 채워진 타이틀로 새로운 형태의 맞춤형 피트니스를 경험할 수 있음

■ 교육 전용 기능성게임 시장, 2012년 4,500억 원 규모로 성장

- ▶ 한국콘텐츠진흥원이 2009년 12월에 발표한 "기능성게임 현황 및 수요조사"에 따르면, 2012년 국내 기능성게임 시장의 규모는 4,500억 원에 이를 것이며, 미국의 경우 2016년까지 3,100억 달러 규모로 성장할 것으로 전망됨
 - 기능성게임에 의해 게임에 대한 이미지가 좋아지고 산업이 성장하면 우수한 인재들이 게임산업에 유입되고 더 좋은 게임이 개발되는 선순환 효과가 발생할 수 있음
- ▶ 뉴미디어 콘텐츠 개발업체 드리머스 에듀케이션은 온라인 영어회화 교육을 위해 1인칭 온라인 영어 회화 어드벤처 게임 <토크리시 뉴욕스토리> 출시
 - 최신 음성인식 엔진 기술과 실시간 3D 애니메이션 기술을 바탕으로 사용자가 마치 실제로 체험하듯 영어회화를 연습할 수 있도록 설계된 것이 특징
- ▶ 글로벌 온라인 게임업체 그라비티는 미국 하버드 대학교의 Howard Gardner 교수의 다중지능 이론을 도입해 기능성 TV게임 <뽀로로 놀이> 개발
 - <뽀로로 놀이>는 기능성 TV 게임으로 놀이를 즐기면서 재능을 개발하는 교육 효과를 기대할 수 있으며, 게임을 통해 부모와 아이의 유대감과 친밀감을 조성하는 데에도 크게 기여

국내 벤처캐피탈, 중소 게임업체 지원에 적극적

지난 3월 28일 개최된 '게임테크 컨퍼런스 2012'에서 게임업체를 창업하기 위한 CEO 대상 벤처캐피탈 소개 세션이 진행됨. 게임업체 투자가 활발히 이루어질 경우 국내 게임시장에서도 Rovio, Zynga와 같은 신규 메이저 게임업체가 등장할 수 있음

■ 벤처캐피탈, 신규 게임업체에게 자금 지원에서 컨설팅까지 제공

- ▶ <게임테크 컨퍼런스 2012>에서는 벤처캐피탈이 무엇이며, 업무는 무엇인지, 그리고 투자 프로세스는 어떠한 것이 있는지 소개됨
 - 벤처캐피탈은 벤처 비즈니스에 투자의 형식을 통해 자금을 공급하는 전문 투자회사로, 단순히 자금을 대여하는 것 뿐만 아니라, 자금 지원 및 업무 상황을 관리하고 해외 투자까지 가이드를 제공하는 등의 활동을 통해 '성공시킬 수 있는 회사에 투자하는' 역할을 하고 있음
 - 벤처캐피탈은 막 창업되거나 개발 초기 단계에 있는 업체의 주식에 투자하거나, 비즈니스 모델별로 자금을 지원하게 되는데, 온라인게임 또는 영화와 같은 콘텐츠 산업군의 업체에 대해서는 프로젝트 자체에 투자하는 방식을, 모바일 게임의 경우 주식 투자 방식을 많이 사용함

■ 벤처캐피탈이 이야기 하는 게임업체 창업 준비

- ▶ 벤처캐피탈 업체 JNT 인베스트먼트는 게임업체 창업을 생각하는 사람들이 고려해야 할 점으로 '무엇을 만들려고 하는가' '누가 왜 제품을 사는가' '사업 아이디어가 유니크하고 혁신적인가' '시장의 규모는 충분히 성장하고 있는가' '누가 경쟁자인가?' '창업 파트너는 누구인가' '실패해도 다시 일어설 만큼 근성과 체력이 좋은가' 등을 언급
 - 경영자의 사업 수행 능력에 대해 "선천적 능력인 '적성 및 자질', 후천적 능력인 '경험 및 지식', 경영 능력인 '업무 수행 능력' 등이 평가돼야 하며, '믿을 만한 사람이라는 확신이 있어야 하는 만큼 신뢰는 필수"라고 설명
- ▶ 게임업체는 성공의 확률이 높지는 않지만 한 번 성공한다면 엄청난 수익을 거둘 수 있어 벤처캐피탈 업체들은 게임업체를 선호하고 있으며 비전과 능력, 그리고 신뢰가 뒷받침되면 신규 업체들이 큰 어려움 없이 투자를 받을 수 있음
 - 65억원 규모의 투자펀드를 운영하고 있는 캡스톤파트너스는 최근 2001년 설립된 게임회사 소프트닉스에 투자를 단행했으며, 그 결과 소프트닉스는 지난 2011년 연 매출 150억 원을 기록하며 2001년 창립 이후 10년 만에 처음으로 매출 100억 원대를 돌파함

3D TV의 대중화가 3D 게임 확산의 활력소로 작용

지난 4월 1일 잠실 롯데월드 아이스링크에서 열린 'LG시네마 3D 월드페스티벌'에서 <디아블로3>와 <메트로 컨플릭트>가 3D로 공개되면서, 그간 영화와 방송을 통해서 접할 수 있었던 3D가 게임산업과 접목되면서 국내 게임산업에 새로운 활력소로 작용

■ Blizzard의 블록버스터 게임 <디아블로3>, 3D로 재무장

- ▶ Blizzard는 'LG시네마 3D 월드페스티벌'에서 5월 15일 발매를 앞두고 있는 <디아블로3>의 최신 한글 버전을 3D로 공개
 - 이번에 공개된 <디아블로3> 체험 버전은 게임의 초반 지역인 '신 트리스트람'을 배경으로 악마사냥꾼, 아만용사 등 두 가지로, 만 18세 이상 성인이라면 누구든지 LG시네마 3D TV를 통해 즐길 수 있음
 - <디아블로3> 행사장에 몰려든 인파 때문에 다른 행사장까지 마비될 우려가 생기자 행사를 개최한 LG전자 측은 대기표를 만들어 사람들에게 나눠주며 게임시간도 25분으로 제한함

■ NHN의 FPS게임 <메트로 컨플릭트>, 세계 최초 3D 경기 진행

- ▶ NHN 한게임도 'LG시네마 3D 월드페스티벌'에서 2차 비공개테스트를 앞두고 있는 FPS 게임 <메트로 컨플릭트>를 대중에 공개
 - 특히 게이머 대상 5대5 특별 3D 이벤트 매치가 열려 이목을 집중시킴
 - 이 경기는 3D로 진행된 세계최초의 FPS 경기로 관람객들과 선수들은 3D 안경을 쓰고 게임을 진행

■ 3D 전용 게임, 3D 기술 구현을 위한 별도의 작업이 필요

- ▶ 3DTV와 3D 모니터가 보급형 상품으로 출시되면서 3D 게임도 계속적으로 발표되고 있으나, 아직 2D 게임을 3D로 컨버팅한 게임이 대다수이며, 3D 전용 게임은 극히 적고 상업적으로도 큰 성공을 거두지 못함
 - 3D 게임산업 발전을 위해서는 3D 효과를 고려한 3D 기능 적용이 필요
 - 3D 기술의 구현을 위해서는 3D만의 문법과 스토리텔링이 있어야 하며, 이를 적절히 구사해야 성공적인 3D 게임을 제작할 수 있음

통계 국내 온라인게임 순위

표 17 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (4. 2 ~ 4. 8)	게임메카 (4. 4 ~ 4. 10)	인벤 (4. 2 ~ 4. 8)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	아이온 (NC소프트)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	피파온라인2 (네오위즈 게임즈)
3	아이온 (NC소프트)	피파온라인2 (네오위즈 게임즈)	리니지 (NC소프트)
4	피파온라인2 (네오위즈 게임즈)	리니지 (NC소프트)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)
5	스타크래프트 (블리자드)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	아이온 (NC소프트)
6	워크래프트3 (블리자드)	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)
7	리니지 (NC소프트)	메이플스토리 (넥슨)	메이플스토리 (넥슨)
8	사이퍼즈 (s네오플)	테라 (NHN)	사이퍼즈온라인 (네오플)
9	테라 (NHN)	카트라이더 (넥슨)	카트라이더 (넥슨)
10	리니지2 (NC소프트)	리니지2 (NC소프트)	월드오브워크래프트 (블리자드)
순위	게임노트 (4. 2 ~ 4. 8)	게임조선 (4. 2 ~ 4. 8)	게임리포트 (4. 2 ~ 4. 8)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	아이온 (NC소프트)	아이온 (NC소프트)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)
3	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	피파온라인2 (네오위즈 게임즈)	아이온 (NC소프트)
4	피파온라인2 (네오위즈 게임즈)	리니지 (NC소프트)	피파온라인2 (네오위즈 게임즈)
5	리니지 (NC소프트)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	스타크래프트 (블리자드)
6	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)	워크래프트3 (블리자드)
7	월드오브워크래프트 (블리자드)	테라 (NHN)	리니지 (NC소프트)
8	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	월드오브워크래프트 (블리자드)
9	테라 (NHN)	리니지2 (NC소프트)	던전앤파이터 (넥슨)
10	메이플스토리 (넥슨)	메이플스토리 (넥슨)	사이퍼즈온라인 (네오플)

*주: 게임메카, 인벤, 게임노트 등은 '워크래프트, 스타크래프트' 등을 PC게임으로 분류해 게임 순위 에 반영하지 않음
[출처] 각 사 홈페이지

통계 국내 모바일게임 순위

표 18 국내 모바일게임 순위(2012. 4. 9 기준)

순위	T 스토어		Olleh 마켓		U+ 앱마켓	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	카트라이더러쉬 (넥슨)	앵그리버드 (Rovio)	박스이동 (이모티콘)	야바위놀이 (지별)	팔라독 (리얼네트웍스)	포트리스2 레드 (CCR)
2	아이라 (엔타즈)	앵그리버드 리오 (Rovio)	Xescape (브로드콘)	퍼블로만나는고흐 (BatStudio)	SBS포트리스4 (소프트젠)	제노니아4 (게임빌)
3	SBS포트리스4 (소프트젠)	앵그리버드시즌스 (Rovio)	타루의대모험 (모비릭스)	ZombieSnow Life (데브가이즈)	2011프로야구 (게임빌)	2011슈퍼사커 (게임빌)
4	절묘한타이밍3 (게임빌)	틀린그림찾기 (피엔제이)	이카루스Astrowing (엔투엔터테인먼트)	ShitDodge Lite (데브가이즈)	네이키드강오리지널 (액트온)	에르엘 워저 (게임빌)
5	제네시스 (디펫7)	Bubble Buster (유비누리)	스도쿠와세계탐험 (모비릭스)	Shaolin Master LITE (Appzil1)	2012프로야구Plus (게임빌)	카드레이싱피버 (픽토소프트)
6	팔라독 (리얼네트웍스)	대결오목 (인사이트미디어)	아이스큐브케이브맨 (모리소프트)	Word Caf´ (Appzil1)	제노니아4 Plus (게임빌)	컴투스프로야구2011 (컴투스)
7	무한신맛고HD (조이모아)	가로세로날말맞추기 (블루윈드)	세상에서장약게임 (Redwolf)	Pais Memory Game (유비누리)	배틀몬스터 (앤소니)	놈5 (게임빌)
8	틀린그림찾기 (피엔제이)	Trial Xtreme Life (인크로스)	팩맨 (LGU+)	Feed the Bunny (유비누리)	모바일삼국지2 (마나스톤)	게임박스 (지엠오게임)
9	원조냥시광3 (피엔제이)	크아비엔비2011 (넥슨)	곰탈출2 (트리티움)	Piggy Click Clear (유비누리)	카트라이더러쉬 (넥슨)	Freestyle2 Anywhere (제이씨엔터테인먼트)
10	스타일리시스프린트 (픽토소프트)	Phit Reload (인크로스)	혈액형맞고Plus (픽토소프트)	Panda Match (유비누리)	드래곤레이 (피엔제이)	2011프로야구 (게임빌)

순위	App Store		Google Play	
	유료	무료	유료	무료
1	Infinity Blade (Chair Entertainment)	HoofMjhtardMagc (Xing cloud)	Where's My Water? (Disney)	Angry Birds Space (Rovio)
2	Angry Birds Space (Rovio)	프리킥배틀 (Gamevil)	팔라독 (FAZECAT)	Temple Run (Imagi)
3	Snow Bros (ISAC)	아이스에이지별리지 (Gameloft)	Angry Birds Space (Rovio)	한붓그리기 (Ecapyc)
4	컴투스프로야구2012Plus (Com2us)	카오스베인 (CJ E&M)	Cut the Rope (ZeptoLab)	에어팍권 (Gamevil)
5	NBA 2K12 (2K Sports)	헬로씨푸드 (KTH)	Cut the Rope Experiment (ZeptoLab)	미미게임천국 (Com2us)
6	팔라독 (CGFORCE)	BaskeWorldCup! (LitQoo)	MinoraftRocket Edition (Mojang)	액션퍼즐패밀리 (Com2us)
7	스왑피 (Disney)	주차의달인2Free (AnSangha)	FIFA 12 (EA)	타이니팍 (Com2us)
8	코코몽연구소 (Delusion)	엘프디펜스 (Jellyoasis)	스펙트럴소울즈 (Joymoa)	목욕의신 -여탕편- (JWsoft)
9	Bug Princess 2 (CAVE)	컴투스프로야구2012 (Com2us)	Train Crisis HD (U-Play)	피망 탭소닉 (네오위즈)
10	피파12 (EA)	끝없는전쟁 (Omnitel)	Fruit Ninja (Halfbrck)	수족관은 Fish Live (Canadadroid)

[출처] 각 사 앱스토어, 다운로드 순

글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2012년 4월 19일
- ▶ 발 행 처 한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작 성 스트라베이스
- ▶ 감 수 윤호진 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀장
 권오태 한국콘텐츠진흥원 책임연구원
- ▶ 문 의

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.