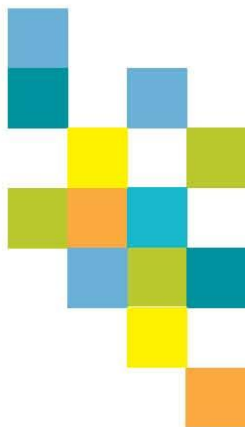
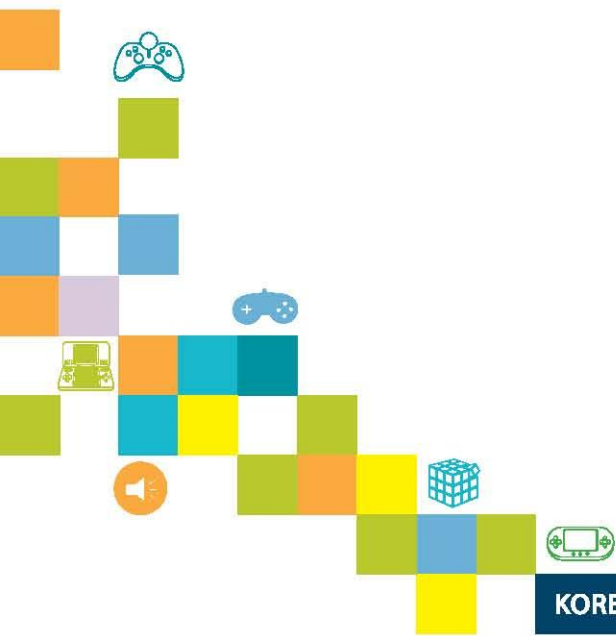
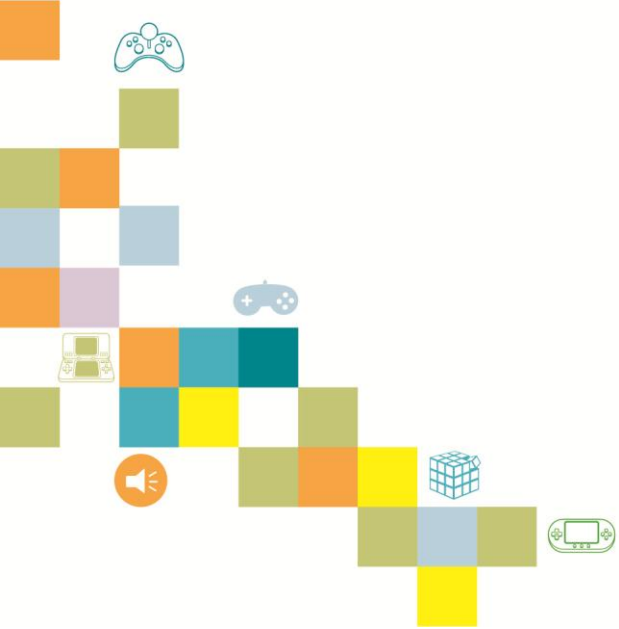


# 글로벌 게임산업 트렌드

2012년 4월 제2호

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY .....





2012년 4월 제2호

2012. 5. 4

## CONTENTS

### 1. 글로벌 게임시장 동향..... 1

- 게임 등급 시스템, 글로벌 단일화 움직임
- 인디게임 개발자, 2011년 평균 소득 전년 대비 2배 향상
- 2012 국제 기능성게임 경진대회 참가 접수 개시
- Amazon의 IAP 도입, 게임업계 환영
- 클라우드 게임업체 Gaikai, Facebook 진출
- **통계** 글로벌 콘솔 HW&SW 판매 순위

### 2. 북미 게임시장 동향..... 11

- 미국 비디오 게임시장, 2012년 들어 부진 지속
- 미국, 비디오게임 콘솔에서 정보 추출 위한 프로젝트 진행
- New York Times, 오픈소스 미니 게임 도입
- 소셜게임 <Sims Social>, 광고 솔루션으로 각광
- Disney, 자회사 Playdom을 이용해 '모방게임' 차단
- **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

- 중국 웹게임 이용자 7,500만 명으로 성장
- 중국 게임업계의 새로운 추세, "게임업체와 미디어의 연합"
- 중국 모바일 게임시장, HTML5 도입에 전환점 맞아
- Giant Network, 2012년 웹게임 전략 본격화
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위

**일본 게임시장 동향..... 29**

- 일본 소셜게임의 사행성 규제를 둘러싼 논란
- 일본 트레이딩카드 게임 시장 규모, 1,000억 엔 돌파
- Nintendo, 3DS로 루브르미술관 가이드 서비스 개시
- 일본 인기 소셜게임, 10대 게이머의 과금률이 가장 높아
- 최대 규모 적자 기록한 Sony, 게임분야 강화로 돌파구 마련
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

**기타 게임시장 동향..... 38**

- 2011년 인도네시아 온라인 게임시장의 주요 특징
- 베트남 게임시장을 위협하는 Facebook 소셜게임
- Mig33, 소셜게임 개발 프로그램으로 글로벌 시장 노려
- 뉴질랜드 게임 <Path of Exile>, 클라우드 펀딩으로 화제

**5. 유럽 게임시장 동향..... 45**

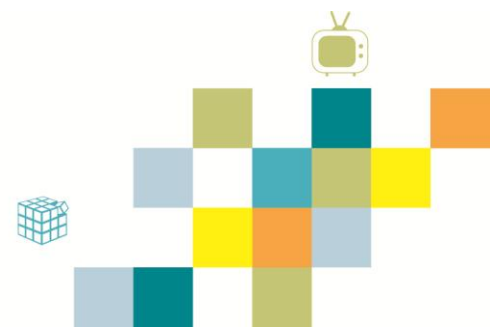
- 이탈리아 집권여당, 게임 개발에 대한 세금 경감 계획 발표
- GDC 유럽, 콘텐츠 강화를 위한 막바지 노력 박차
- Nintendo, 유럽 게임박람회 Gamescom 불참 선언
- AOS게임과 소셜게임이 결합한 <Prime World>
- Fight My Monster, 유아용 게임으로 흥행 몰이
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

**6. 중남미 게임시장 동향..... 55**

- 칠레 콘셉시온 대학, "게임을 의료용 도구로 활용 가능"
- Xbox360, 브라질에서 종합 엔터테인먼트 기기로 활용
- 콜롬비아, 중고게임 활성화 대책 딜레마

**7. 국내 게임시장 동향..... 59**

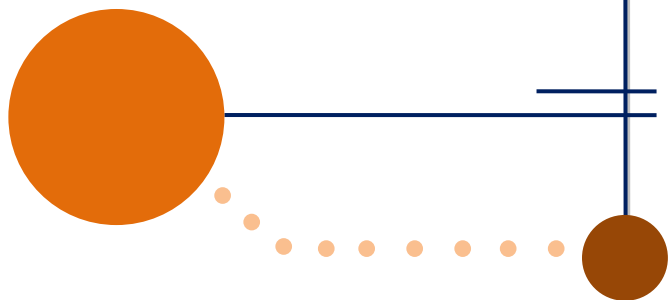
- 온라인 게임업체들의 운영 전문 자회사, 일자리 창출의 일등 공신
- '2012 스마트&소셜게임 컨퍼런스', 소셜게임의 열기 증명
- 국내 중견 기업, 유무선 연동 게임으로 멀티플랫폼 환경 구축
- 대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회 종목 선정
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 순위





## 글로벌 게임시장 동향

- 게임 등급 시스템, 글로벌 단일화 움직임
- 인디게임 개발자, 2011년 평균 소득 전년 대비 2배 향상
- 2012 국제 기능성게임 경진대회 참가 접수 개시
- Amazon의 IAP 도입, 게임업계 환영
- 클라우드 게임업체 Gaikai, Facebook 진출
- **통계** 글로벌 콘솔 HW&SW 판매 순위



## 게임 등급 시스템, 글로벌 단일화 움직임

미국 소프트웨어등급위원회(ESRB)의 위원장이 현재 제각각인 국가별 게임 등급 부여 시스템의 단일화 필요성을 언급함과 동시에 모바일 플랫폼에서의 게임 등급 단일화 노력을 계속해 나갈 것임을 강조

### ■ 급변하고 있는 게임시장, 게임 등급도 이에 맞춰 변화 필요

- ▶ 미국 소프트웨어등급위원회(Entertainment Software Rating Board, 이하 ESRB)의 위원장이 급변하고 있는 게임시장에서 등급 부여 과정과 그 방식 또한 변화해야 한다며, ESRB의 변화 노력을 밝힘
  - 모든 게임이 지역 유통업체 매장에서 직접 팔려나가던 과거와는 달리 물리적 국경에 구애되지 않는 디지털 방식의 유통 채널과 모바일 및 태블릿 PC 등의 새로운 게임 플랫폼이 활성화함에 따라 게임 등급 부여 방식에도 변화의 필요성이 대두되고 있음
  - 실제로 ESRB의 등급 심의를 받지 않은 <Minecraft>의 경우 전 세계에서 수 백만 명이 즐기고 있는 상황
  - ESRB의 위원장 Patricia Vance는 게임 전문 미디어 Gamasutra와의 인터뷰를 통해 "급변하고 있는 게임시장에서 등급제도 또한 다양해진 게임 유통 경로에 맞춰 발전해야 한다"며, "이를 위해 디지털 콘텐츠 유통업체들과의 파트너십을 강화하고 있다"고 언급
  - 해당 인터뷰를 소개한 Gamasutra의 보도에 따르면, 과거 게임 유통 업체들이 제출한 게임 영상만을 가지고 등급을 부여하던 것과는 달리 이제 ESRB의 등급위원들은 실제 출시 이후 게임을 직접 플레이 해보고 해당 게임 콘텐츠의 내용을 직접 확인해보고 있음
  - 또한 ESRB는 콘솔 다운로드 게임 및 모바일게임 애플리케이션에 대한 등급 판정 과정에 보다 효율적인 방식을 도입하여 비용 절감은 물론 체계적인 등급 부여 또한 가능하게 할 예정

### ■ ESRB, 글로벌 게임 등급 부여 시스템 구축 노력 전개

- ▶ ESRB는 전세계 각국의 게임 등급 심의체들과 함께 글로벌 게임 등급 부여 시스템을 구축하기 위한 노력을 전개하고 있음
  - 글로벌 게임 등급 시스템은 과거 각국의 여러 게임 등급 심의를 반복해서 받아야 했던 게임 개발업체 및 유통업체들의 편의를 크게 향상시킬 뿐만 아니라, 물리적 국경의 의미가 퇴색되고 있는 디지털 다운로드 및 모바일 게임 시대에 필요한 시스템임
  - Vance는 "미국의 ESRB나 유럽의 '유럽표준게임정보(Pan European Game Information, 이하 PEGI)' 아니면 일

본의 등급 체계인 컴퓨터엔터테인먼트등급체(Computer Entertainment Rating Organization, 이하 CERO) 등의 등급 심의체들이 함께 등급 판정에 필요한 동일한 판정 체계를 구축할 수 있을 것"이라면서, "이러한 단일 판정 체계를 통해 부여되는 등급과 그 표시 방법은 (현재와 마찬가지로) 실제로 각 지역과 국가 특성을 고려하게 될 것"이라고 말함

- 다만 지역별, 국가별로 상이한 문화 정서 및 게임 정서를 고려해, 글로벌 게임 등급 부여 시스템이라 해도 지역별로 상이한 등급이 부여될 수 있을 것으로 보임

▶ Google과 Apple의 불참으로 등급 단일화가 무산된 모바일 플랫폼에서의 게임 등급 단일화 또한 계속 노력할 문제

- Vance는 "(Google과 Apple의 모바일게임 등급 부여 단일 심의체 참여는) 무척 중요한 일"이라며, "이러한 모바일게임 플랫폼의 등급 부여 문제를 해결하기 위해서는 글로벌 솔루션을 개발하는 것이 적절하다고 생각한다"고 언급

**■ 게임 등급 시스템의 단일화 움직임은 전 세계적인 추세**

▶ 미국 뿐만 아니라 전세계 각국에서도 급변하고 있는 게임시장에 발맞추기 위해 게임 등급 시스템의 단일화 노력을 가속화하고 있음

- 영국의 경우 2009년 영국영상물등급위원회(British Board of Film Classification)의 기준과 범 유럽의 PEGI로 이원화되어 있던 영국 국내의 게임물 등급을 PEGI의 등급 시스템으로 단일화
- 독일의 경우 소프트웨어심의등급기관(Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)가 아케이드, PC, 콘솔, 온라인게임 등의 등급을 부여하고 있지만, 웹게임과 모바일게임은 제외되어 있음. 그러나 2010년 이후 독일 연방의회는 모바일게임에 대한등급 분류를 소프트웨어심의등급기관에서 처리할 수 있도록 논의하고 있음

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

## 인디게임 개발자, 2011년 평균 소득 전년 대비 2배 향상

Game Developer Magazine에서 발표한 조사 결과에 따르면, 2011년 미국 게임산업 종사자들의 평균 소득이 1년 전에 비해 소폭 증가한 가운데, 특히 인디게임 개발자들의 평균 소득이 전년 대비 2배나 증가한 것으로 나타남

### ■ 2011년 게임산업 종사자 연봉 8만 1,192달러로 전년대비 0.5% 성장

▶ Game Developer Magazine\*, 2011년 게임산업 종사자들의 소득 조사 결과 발표

- Game Developer Magazine에서 4,000명의 게임 업계 종사자를 대상으로 소득을 조사하여 2012년 4월에 발표한 보고서 "Video Game Industry Salary Survey\*\*"에 따르면, 2011 회계연도 기준 게임산업 종사자들의 2011년 평균 연봉이 1년 전 8만 817달러에서 8만 1,192달러로 소폭 증가한 것으로 나타남
- 비즈니스/법률 관련 종사자들의 평균 연봉이 10만 2,160만 달러로 가장 높았으며, 품질 보증 테스트 관련 종사자들의 평균 연봉이 4만 7,910달러로 가장 낮게 집계

▶ 특히 2011년에는 대형 게임개발사에 속해있는 상당수의 베테랑 게임 개발자들이 인디게임으로 포지션을 이동함에 따라, 기존 인디게임\*\*\* 개발자들과 함께 큰 소득을 벌어들임

- 2011년 인디게임 개발자들의 평균 연봉은 2만 3,549달러로, 2010년의 1만 1,379달러 대비 2배 이상 증가했으며, 인디게임 개발팀의 2011년 평균 연봉 역시 3만 8,239달러로, 2010년 1만 1,459달러 대비 큰 폭으로 상승
- Game Developers Magazine의 편집장 Brandon Sheffield는 "올해 Game Developers Magazine의 조사결과는 업계 전반에 걸쳐 개발자들의 수입이 감소세를 기록하고 있는 영국과 달리 미국의 게임산업이 안정 국면에 접어들었음을 보여주고 있다"고 언급
- Brandon Sheffield는 "가장 흥미로운 것은, 일반적으로 인디게임 개발자들의 연봉이 전통적인 게임 개발자보다 적은 것으로 알려져 있지만 오히려 행복지수와 연봉 인상률은 더 높은 것으로 나타났다는 것"이라고 말할
- 뿐만 아니라 인디게임 개발자들은 게임 업계 전반의 분위기 쇄신에도 기여하고 있는 것으로 나타남

\*주 : 글로벌 미디어 업체인 UBM의 자회사로 게임관련 잡지 'GD Minecraft'를 출간하고 있음. UBM는 게임관련 미디어로 Gamasutra, Game Developer Magazine 등을 보유하고 있으며, 매년 유럽과 중국에서 개최되는 GDC Europe과 GDC China를 운영하고 있음

\*\*주 : 2012년 12월 미국 게임산업 종사자 4,000명을 대상으로 조사

\*\*주 : 인디게임은 메이저게임의 수익 시스템에서 독립한 작가주의 게임을 의미함. 인디게임의 인디는 '인디펜던트 (independent)'에서 유래했지만, 인디영화와는 달리 수익성을 추구한다는 점에서 차이가 있음. 인디게임은 대규모 자본이 투입되고 장기간 제작되는 메이저 게임과는 달리 단기간 제작하여 메이저게임과는 차별화된 수익을 내며, 또한 투자 비용 회수를 위한 개발의도의 간섭으로부터 독립되기 때문에 개발자들의 아이디어, 재미, 표현하고자 하는 의도를 크게 드러낼 수 있는 작가주의 성향이 강함

## ■ 게임산업 종사자, 타 직업군보다 만족도가 매우 높아

- ▶ 한편, 게임산업 종사자들은 직업에 대한 만족도가 매우 높으며, 업계 내 일자리 창출에 대한 기대 또한 높은 것으로 나타남
  - 스스로의 직업에 '만족한다' 혹은 '매우 만족한다'고 응답한 게임 개발자는 전체 조사대상자의 65%로, 2010년 대비 4% 증가
  - 조사대상자의 34%는 게임업계에 전년 대비 보다 많은 일자리가 창출되었다고 응답

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

분야	평균 연봉
Business/Legal	\$102,160
Programmers	\$92,962
Producers	\$85,687
Audio	\$83,182
Artists and Animators	\$75,780
Designers/writers	\$73,386
QA testers	\$47,910

[출처] Game Developer magazine



## 2012 국제 기능성게임 경진대회 참가 접수 개시

국제 기능성게임 경진대회 'International Serious Play Awards'에서 2012년 수상작 선정  
을 위한 후보작 접수를 시작. 이번 시상식에 겸해 진행되는 'Serious Play Conference'는  
2012년 8월 21일부터 23일까지 미국 워싱턴 레드몬드市 DigiPen 공과대학에서 개최

### ■ 국제 기능성게임 경진대회 'International Serious Play Awards'의 참가 접수 시작

- ▶ 국제 기능성게임 컨퍼런스 'Serious Play Conference\*'에서 함께 주최하는 국제 기능성게임 경진대회 'International Serious Play Awards'가 2012년 수상작 선정을 위한 후보작 접수를 시작
  - 이번 경진대회는 교육 분야와 기업 및 정부 기관 등에서 사용되는 훈련용 게임 및 프로그램 그리고 보건 및 의료 목적 등 다양한 분야에서 사용되는 기능성게임과 프로그램들을 참가 대상으로 하고 있음
  - 기능성게임 및 상용규격(Commercial Off The Shelf, COTS) 플랫폼을 사용하는 시뮬레이션 프로그램을 개발했거나 (상업적) 개발 의뢰를 받은 개인 및 단체라면 누구나 이번 경진대회에 참여할 수 있음
  - 또한 학생 프로젝트로 진행된 기능성게임 및 프로그램들 또한 별개의 심사 분야를 통해 참여의 문이 열려 있음
  - 접수된 게임들은 'Serious Play Conference' 주최 측이 교부하는 기능성게임 인증서를 받을 수 있음
- ▶ 경진대회는 크게 프로 경쟁 부문, 소규모 스튜디오 부문 및 학생/아마추어 부문으로 구분
  - 프로 경쟁 부문은 운용 시간이 60분 이상이거나 사용자 1인 당 50달러 이상에 판매되는 기능성게임이나 시뮬레이션 프로그램이 참여할 수 있으며 기능성게임 인증서 교부 여부에 따라 300달러 혹은 250달러에 달하는 참가 접수비를 내야 함
  - 소규모 스튜디오 부문은 운용 시간이 15분 이상 60분 미만인 경우로서 무료로 판매되거나 50달러 이하에 판매되는 기능성게임이나 시뮬레이션 프로그램이 참여할 수 있으며, 참가 접수비 100달러를 내야 함(단, 기능성게임 인증서는 수여되지 않음)
  - 학생/아마추어 부문은 운용 시간이 15분 미만인 기능성게임이나 시뮬레이션 프로그램으로서 무료로 제공되거나 판매가격이 5 달러 이하이어야 하고, 참가 접수비는 50달러(단, 기능성게임 인증서는 수여되지 않음)
- ▶ 접수 마감은 개인 및 단체의 경우 5월 31일까지, 학생 프로젝트로 참여하는 경우에는 6월 30일까지이며, 크게 7가지 분야(정식 교육 분야, 가정 학습 분야, 기업, 정부 및 군사 분야, 의료 산업 분야, 건강 보건(소비자 대상) 분야 및 비영리 게임 분야)의 세부 지원 항목으로 나뉨

- 참가를 원하는 단체나 개인들은 주최측에서 요구하는 개인정보와 함께 게임에 대한 세부 설명(게임, 시뮬레이션 프로그램이 사용하는 플랫폼, 게임의 목적 등)을 제시해야 하며 실제 게임 프로그램을 이메일이나 암호화된 링크를 통해 선정위원회에 제공해야 함
- 2011년 대회의 수상작은 네덜란드의 Utrecht 의대가 개발한 의료 산업 분야(Games for Health)에 속한 기능성 게임 <Air Medic Sky One>으로서 의료진들에게 실제 상황에서의 다양한 비의료적 조건에 대처할 수 있는 능력을 길러줄 수 있도록 디자인된 기능성게임임

\*주 : 'Serious Play Conference'는 기능성게임 전문가 Clark Aldrich와 디지털 게임 분야의 전문성을 자랑하는 디지펜 공과대학(DigiPen Institute of Technology) 그리고 마케팅 업체 The Bohle Company社가 함께 주관하고 있는 국제 기능성게임 컨퍼런스로서 2011년 첫 행사를 개최한 이래 올해 제 2회 행사를 앞두고 있음. 'Serious Play Conference'는 교육, 건강 관련 기능성게임들과 정부 기관 및 군 기관은 물론 의료 및 기업 분야에서 사용되는 훈련용 기능성게임들에 초점을 맞추고 있음. 이 외에도 소비자 애플리케이션, 생산성 및 창의력 관련 기능성게임들도 'Serious Play Conference'의 주제로 다뤄지고 있음. 컨퍼런스의 참가 대상자는 기능성게임 개발자들 및 기능성게임 개발을 필요로 하는 기업, 단체 및 공공기관들 그리고 기능성게임 개발 관련 교육을 진행하는 기관들의 교육자들이며 이 외에 투자자 등 해당 산업 분야의 여러 관계자들 또한 컨퍼런스에 참여하고 있음.

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

그림 1 Serious Play Conference 로고



[출처] Serious Play Conference

## Amazon의 앱 내 결제(IAP) 도입, 게임업계 환영

2011년 Google과 Apple이 장악하고 있는 모바일 애플리케이션 생태계 시장에 자체 앱스토어를 통해 새롭게 진입한 Amazon이 2012년 4월 10일부터 앱 내 결제(IAP) 서비스를 시작하면서, 모바일 게임업체들의 새로운 앱스토어로 각광받기 시작

### ■ Amazon의 앱 내 결제(IAP) 서비스, 메이저 게임업체 동참으로 활성화

- ▶ Amazon이 최근 앱 내 결제(In-App Purchase, 이하 IAP) 서비스를 자체 앱스토어를 통해 개발자들에게 제공하기 시작하면서, 게임업계의 관심이 집중
  - 4월 10일부터 시작된 이번 IAP 서비스는 지난 몇 개월 동안 일부 개발자들을 대상으로 시범 서비스가 진행
  - Disney와 Gameloft 등의 유명 게임 애플리케이션 개발업체들은 물론 액션 슈팅게임 <Gun Bros>로 유명한 Glu Mobile, 액션 퍼즐게임 <Cut the Rope>의 개발업체 ZeptoLab 그리고 <Treasure Seekers> 등의 숨은 그림 게임 개발을 전문으로 하는 G5 Entertainment 등이 이미 Amazon의 IAP 서비스를 자체 애플리케이션들에 적용
  - 이번 IAP 서비스 개시에 대해 Amazon 앱스토어를 담당하고 있는 Aaron Rubenson은 "새로운 서비스(IAP)는 개발자들로 하여금 그들의 게임을 통해 보다 많은 수익을 올릴 수 있도록 할 것"이라고 말함
  - 그는 이어, "이들 애플리케이션들은 이번 IAP 서비스를 통해 Amazon의 원클릭 결제 시스템에 익숙한 소비자들을 새로운 고객으로 맞이할 수 있게 된 것"이라며, "Amazon의 편리한 결제 과정에 익숙하고 이에 대한 믿음을 가지고 있는 소비자들은 개발자들의 IAP 콘텐츠와 정기 결제 서비스 또한 쉽게 이용할 수 있을 것"이라고 말함

### ■ IAP 서비스, 모바일 게임업체 수익 향상에 도움

- ▶ Amazon의 IAP는 AppStore와 마찬가지로 결제액의 30%를 수수료 명목으로 Amazon이 가져감
  - 이번 IAP 서비스 전까지 Amazon은 애플리케이션 개발업체에 가격 책정 권한을 주었던 Apple의 App Store 정책과는 달리, 애플리케이션의 판매가를 Amazon 측에서 직접 정하는 독자적인 가격 정책을 펼쳐 왔으며 이 외에도 소비자들이 특정 애플리케이션을 무료로 사용할 수 있게 하는 일일 프로모션에 개발업체들을 참여시켜왔음
  - 하지만 이번 IAP 서비스를 통해 이루어지게 될 애플리케이션 내 가상 아이템 판매나 특정 서비스의 정기 결제 이용에 대한 가격 책정은 개발업체가 가지게 될 것으로 알려져 개발업체들의 수익 향상에 보다 도움이 될 수 있을 전망

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

## 클라우드 게임업체 Gaikai, Facebook 진출

클라우드 게임업체인 Gaikai는 북미, 유럽 게이머 대상으로 Facebook용 클라우드 게임을 출시해 게이머를 확대하고 있음. Gaikai의 전략이 성공할 경우 Facebook에서 소셜게임을 출시하는 게임업체들도 클라우드 방식을 채택할 것으로 전망됨

### ■ Gaikai, 블록버스터 콘솔게임 타이틀을 Facebook용 클라우드 게임으로 출시

- ▶ Gaikai\*는 Facebook용 클라우드 게임을 출시해 게이머와 게임 개발업체 간의 상호작용을 강화
  - Gaikai는 2012년 4월 11일자로 Facebook에 CAPCOM의 <Dead Rising 2: Off The Record>, THQ의 <Saints Row : The Third>, Cyber Front의 <The Witcher 2>, Arrowhead Game Studios의 <Magicka>, Robot Entertainment의 <Orcs Must Die!>, <Farming Simulator 2011>, City Interactive의 <Sniper : Ghost Warrior> 등의 베타 버전을 출시함
  - Gaikai의 클라우드 게임은 고사양 게임의 경우에도 별도의 클라이언트 설치나 고사양 PC 등이 필요하지 않으며 Java가 설치된 웹브라우저(IE, Chrome, FireFox, Safari 대응)를 통해 모든 OS에 대응
  - Gaikai의 David Perry CEO는 소셜게임 게이머들이 Facebook에 실시간으로 접속하고 상호간에 소셜네트워크킹하는 점을 활용하여, 자사 퍼블리싱 게임들과 게이머의 관계 구축, 그리고 퍼블리셔와 게이머의 관계 강화에 힘을 쏟을 계획이라고 밝힘

\*주 : 캘리포니아주에 본사를 둔 Gaikai는 2011년 2월부터 클라우드 방식으로 콘솔과 PC게임 등을 제공하는 클라우드 게임 서비스를 시작하여 현재 EA, SEGA, CAPCOM, Konami 등 다양한 메이저 게임업체들의 게임을 88개국에 제공 중

### ■ 클라우드 게임, 콘솔게임과 소셜게임의 갈라파고스 현상 피해 차세대 게임으로 주목

- ▶ 시장조사업체 Enterbrain이 지난 2012년 3월에 발표한 "In Research of Non-Packaged Game Market"에 따르면, 2011년 클라우드 게임시장 규모는 1,400만 달러이며 2016년에는 9억 2,000만 달러로 성장해 게임 플랫폼 중 가장 높은 성장률을 기록
  - 이 보고서에 따르면, 2011년 글로벌 콘솔 게임시장 규모가 약 2조 1,200억 엔인데 비해, 소셜게임 및 클라우드 게임을 비롯한 차세대 게임시장 규모는 약 3조 엔으로 나타남

 [www.gamebusiness.jp](http://www.gamebusiness.jp)

**통계**    **글로벌 콘솔 HW & SW 판매 순위**

표 2    글로벌 콘솔 HW&SW 판매 순위(2012. 4. 18 ~ 2012. 4. 21)    (단위 : 대)

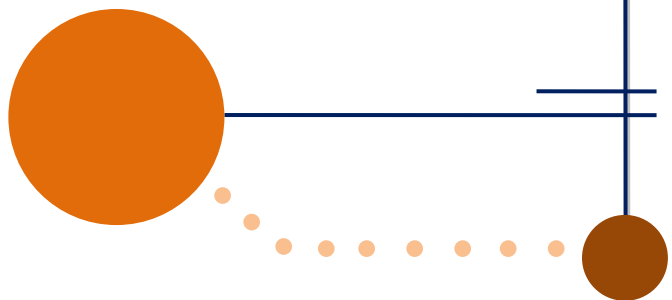
구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	193,516	11.0%	17,492,498
	2	PlayStation3	Sony	162,971	-0.5%	63,818,467
	3	Xbox360	MS	133,847	0.7%	65,751,064
	4	Wii	Nintendo	73,585	3.3%	95,718,275
	5	PlayStation Vita	Sony	66,677	1.7%	1,995,449
	6	PSP	Sony	28,622	-8.7%	73,717,540
	7	DS	Nintendo	22,921	-14.3%	151,833,398
SW	1	Fire Emblem: Kakusei (3DS)	Nintendo	245,402	신규	245,402
	2	The Witcher 2: Assassins of Kings (Xbox360)	Warner Bros.	224,800	신규	224,800
	3	Kinect Star Wars (Xbox360)	MS	75,202	-41.1%	617,927
	4	Call of Duty: Modern Warfare 3 (PlayStation3)	Activision Blizzard	59,953	-6.9%	11,664,866
	5	Mass Effect 3 (Xbox360)	EA	55,967	-11.8%	2,101,675
	6	Kinect Adventures! (Xbox360)	MS	55,588	-27.1%	16,389,431
	7	Just Dance 3 (Wii)	Ubisoft	54,988	-10.2%	8,914,421
	8	Call of Duty: Modern Warfare 3 (Xbox360)	Activision Blizzard	54,259	-23.5%	13,905,935
	9	Mario Kart 7 (3DS)	Nintendo	48,105	-11.6%	5,433,600
	10	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	47,420	-11.5%	5,889,053

[출처] VG Chartz.com



## 미국 게임시장 동향

- 미국 비디오 게임시장, 2012년 들어 부진 지속
- 미국, 비디오게임 콘솔에서 정보 추출 위한 프로젝트 진행
- New York Times, 오픈소스 미니 게임 도입
- 소셜게임 <Sims Social>, 광고 솔루션으로 각광
- Disney, 자회사 Playdom을 이용해 '모방게임' 차단
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매 순위
- **통계** 미국 MMO게임 순위
- **통계** 미국 App Store 게임 순위
- **통계** 미국 Google Play 게임 순위



## 미국 비디오 게임시장, 2012년 들어 부진 지속

시장조사기관 NPD Group에 따르면, 미국 비디오 게임시장의 판매실적이 2012년 들어 매월 전년 대비 감소세를 보이고 있는 가운데, 하드웨어뿐만 아니라 소프트웨어 시장도 3개월 연속 하락세를 보임

### ■ 미국 비디오게임 시장, 2012년 들어 3개월 연속 실적 부진

- ▶ 시장조사기관 NPD Group의 2012년 4월 12일에 발표한 "U.S. Game Industry Sales"에 따르면, 2012년 들어 미국 비디오게임 시장이 3개월 연속 감소세를 나타내고 있는 가운데, 이 같은 매출 부진에는 하드웨어 시장의 침체가 가장 큰 영향을 미친 것으로 나타남
  - 2012년 3월, 미국 전체 비디오게임 시장규모는 전년동기 대비 11억 달러 감소한 가운데, 하드웨어 판매 실적은 2011년 3월 대비 35% 감소한 3억 2,350만 달러를 기록
  - 소프트웨어 판매 실적 또한 전년동기 대비 26% 감소한 5억 7,510만 달러를 기록
  - NPD Group의 애널리스트 Anita Frazier는 "2012년 3월에는 하드웨어 판매뿐만 아니라 모든 시스템 판매에 있어 전년 대비 저조한 실적을 나타냈으며, 2012년 2월 대비 주간 판매 실적도 저조했다"고 언급

### ■ Xbox360, 15개월 동안 미국 콘솔게임 판매량 1위 유지

- ▶ 하드웨어 부문의 판매 실적 저조에도 불구하고, MS의 Xbox360은 여전히 게임콘솔 판매순위 1위를 유지
  - MS의 Xbox360은 2012년 3월에만 37만 1,000대의 판매고를 기록하며 월 최고 판매량을 달성했으며, 현재 3대 메이저 콘솔게임 중 판매량에 있어 15개월 연속 독보적 1위를 유지하고 있음
  - 한편, 3월에는 Sony의 차세대 휴대용 게임기 PlayStation Vita가 미국 시장에 출시되었지만, 아직 공식적인 판매 실적은 공개되지 않음

### ■ BioWare에서 제작한 <Mass Effect3>, 3월 판매량 1위 기록

- ▶ 하드웨어 부문과 마찬가지로, 소프트웨어 부문의 판매 실적 또한 부진해 4개월 연속 하락세를 나타냈으며, 전년 동기 대비 26% 감소한 것으로 집계됨
  - 시장조사기관 Piper Jaffray의 Michael Olson 애널리스트는 "비디오게임 소프트웨어 업계의 매출 부진은 Activision Blizzard의 <Call of Duty>의 판매량이 감소했기 때문"이라고 분석

- 시장조사기관 Wedbush Securities의 Michael Pachter는 게임 라인업이 매우 한정되어 있으며, 인기 타이틀은 제한적으로 출시된다는 점을 지적

▶ 2012년 3월 비디오게임 소프트웨어 판매량 1위는 <Mass Effect3>

- 2012년 3월 비디오게임 소프트웨어 판매순위 1위는 EA 산하 게임 개발 스튜디오 BioWare가 제작한 <Mass Effect3>로, NPD Group의 Frazier 애널리스트는 "<Mass Effect3>가 2010년 1월 출시된 <Mass Effect2> 대비 현재 2배 이상의 판매고를 기록하고 있다"고 밝힘
- 멀티플레이 환경 제공에 초점을 맞춘 Capcom의 <Resident Evil: Raccoon City>가 2위를 차지했으며, <MLB 12: The Show>, <NBA 2K12>, <SSX> 등이 10위권에 랭크
- 10위권 밖에서는 15위에 랭크된 Activision Blizzard의 <Skylanders>가 꾸준한 판매고를 올리고 있음
- 한편, Wedbush Securities, Sterne Agee, Cowen and Co. 등 유명 시장조사기관들은 2012년 5월 경 Rockstar의 <Max Payne 3>, Blizzard의 <Diablo 3> 등이 출시되면 소프트웨어 판매량이 호조세로 돌아설 것으로 전망

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

표 3 2012년 3월 미국 소프트웨어 판매량 TOP 10

순위	게임 타이틀	퍼블리셔	전용 하드웨어
1	Mass Effect 3	EA	360, PS3, PC
2	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	360, PS3
3	MLB 12: The Show	Sony	PS3, PSV
4	NBA 2K12	Take Two	360, PS3, Wii, PSP, PC, PS2
5	SSX	EA	360, PS3
6	Street Fighter X Tekken	Capcom	PS3, 360
7	Mario Party 9	Nintedo	Wii
8	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision Blizzard	360, PS3, Wii, PC
9	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations	Namco Bandai	360, PS3
10	Major League Baseball 2K12	Take Two	360, PS3, Wii, NDS, PSP, PC, PS2

[출처] NPD Group



## 미국, 비디오게임 콘솔에서 정보 추출 위한 프로젝트 진행

최근 미국 국토안보부와 해군이 테러리스트와 성도착자 등을 추적하는 등 범죄 예방을 위해 2008년부터 콘솔게임에서의 이용자 정보 추출을 위한 프로젝트 'Gaming Systems Monitoring and Analysis'를 진행하고 있음이 밝혀짐

### ■ 미국 정부, 2008년 'Gaming Systems Monitoring and Analysis' 프로젝트 추진

- ▶ 미국 국토안보부(Department of Homeland Security, 이하 DHS)는 게임 플랫폼에서 정보를 추출하는 프로젝트를 진행하고 있음
  - 미국 정부는 최근 들어 게임 그 자체 보다는 플랫폼에 보다 많은 주의를 기울이고 있는데, 이는 Xbox360, Wii, PlayStation3와 같이 새로이 소개된 플랫폼일수록 메시징 또는 채팅 시스템을 통해 이용자들간의 커뮤니케이션을 용이하게 하기 때문
  - 이에 따라 DHS와 미국 해군은 정부의 허가 하에 Xbox360, Wii, PlayStation3와 같은 콘솔게임 기기를 해킹해 게이머들의 정보를 추출, 테러리스트 및 성도착자들을 추적하는 리서치 이니셔티브를 수행하고 있음
  - 2008년 성도착자가 콘솔게임을 통해 아이들과 대화한 것과 관련해 법적 제재 논란이 가열되던 당시 DHS와 해군은 'Gaming Systems Monitoring and Analysis Project'를 추진
  - 이후 법 집행 권한은 콘솔게임 데이터를 관측하고 분석할 수 있는 DHS 산하의 과학기술부서로 이관되었으며, NPS(Naval Postgraduate School)의 컴퓨터과학 교수 Simson Garfinkel이 프로젝트를 총괄 수행하고 관리
- ▶ 미 해군, 콘솔게임 데이터 추출 위해 Obscure Technologies와 계약 체결
  - 최근 미 해군은 콘솔게임에서 데이터를 추출할 수 있는 신규 하드웨어 및 소프트웨어를 생산할 수 있을 것으로 기대되는 캘리포니아 샌프란시스코 소재의 컴퓨터 법의학 회사 Obscure Technologies와 17만 7,237달러 규모의 계약을 체결
  - DHS는 1차 유통 경로로 구입한 콘솔 기기뿐만 아니라 2차 유통시장에서 구매한 중고 콘솔기기에서도 데이터를 추출하길 원한다고 언급

### ■ 'Gaming Systems Monitoring and Analysis' 프로젝트, 개인 프라이버시 침해 문제 발생

- ▶ 한편, 일각에서는 'Gaming Systems Monitoring and Analysis' 프로젝트가 개인의 프라이버시를 침해한다는 주장 제기

- 온라인 프라이버시 그룹 Electronic Freedom Foundation(EFF)의 대변인 Parker Higgins는, "사용자가 미처 깨닫지 못하는 순간에도 접속 로그와 대화 내용들이 저장될 수도 있다"며, "콘솔게임 기기에 중요한 데이터를 보관하지 말라"고 경고
- 특히 "Xbox360의 경우 이용자들의 온라인 커뮤니티 이용이 활성화되어 있어, 개인정보 추출이 더 용이할 수 있다"고 부연

▶ 이에 대해 미국 정부는 "개인정보보호법에 의해 자국민의 개인정보는 절대 추출하지 않을 것"이며, "만약 국외에 수집한 콘솔게임에서 자국민의 개인 정보가 발견된다면 즉각 폐기할 것"이라고 밝힘

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

## New York Times, 오픈소스 미니 게임 도입

New York Times는 저널리즘 전달력 강화와 멀티미디어를 활용해 독자와의 관계를 재설정하는 메타 저널리즘을 지향하기 위해 오픈 소스 미니게임을 도입. 이번 사례는 게임이 정보 제공을 위한 수단이 될 수 있다는 사례를 보여줌

### ■ 오픈소스로 제작된 New York Times의 미니게임 <Kick Ass>

- ▶ New York Times는 게임 관련 기사에 스크린 상에서 즐길 수 있는 간단한 미니 비디오게임을 도입해, 독자들이 기사 주변의 박스나 위젯을 클릭할 경우 게임에 접속해 이용할 수 있는 환경을 제공
  - New York Times의 멀티미디어 프로듀서 Jon Huang은 미니 비디오게임으로 스웨덴 출신의 18살 쌍둥이 형제가 개발한 <Kick Ass>를 채택
  - <Kick Ass>는 커서와 스페이스바를 이용해 해당 웹페이지의 이미지나 기사 내용을 지워버릴 수 있는 게임으로 간편하게 즐길 수 있는 오픈소스 게임임
  - <Kick Ass>는 쌍방향 통신이 가능한 게임으로, <Angry Bird>, <Plants vs. Zombies> 등 전통 방식으로 플레이하는 기존 게임과는 달리 즐겨찾기를 해놓으면 어떤 사이트 내에서도 게임을 즐길 수 있음
- ▶ New York Times는 "독자들과 진정한 소통을 원했으며, 특별한 무언가를 이용해 독자들에게 새로운 경험을 제공해 주려고 했다"며 오픈 소스 게임의 도입 이유를 밝힘
  - New York Times는 독자들의 반발을 우려해 웹페이지 재생 환경과 툴 그리고 내용을 최대한 파괴하지 않는 한도 내에서 게임을 즐길 수 있도록 함

### ■ 게임과 신문기사의 조합, 스토리 전달력 강화

- ▶ New York Times, 멀티미디어의 창조적 활용으로 기존 저널리즘의 전달력 강화
  - New York Times는 게임이 기사의 메시지 전달력을 더 약화시킬 수도 있다는 우려에도 불구하고, Github\*를 이용해 개발된 오픈 소스 게임을 통해 독자와의 관계를 재설정하고, 기사의 전달력을 강화하고자 노력

\*주 : 분산 버전 관리 시스템 'Git'을 사용하는 프로젝트를 지원하는 웹 기반의 호스팅 서비스인 GitHub는 영리적인 서비스와 오픈 소스를 위한 무상 서비스를 모두 제공하고 있음

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

그림 2 New York Times에서 출시한 미니게임 <Kick Ass> 실행화면



[출처] New York Times

## 소셜게임 <Sims Social>, 광고 솔루션으로 각광

다국적 생활가정용품 업체 Unilever가 1,720만 명에 달하는 게이머를 보유한 소셜게임 <Sims Social>을 통해 1년 간의 광고 캠페인을 진행 중. 소셜게임은 다양한 게임 내 과제를 통해 브랜드 친화력 강화를 모색할 수 있어 최근 새로운 광고 솔루션으로 각광

### ■ 다국적기업 Unilever, 인기 소셜게임 <Sims Social> 통해 광고 캠페인 개시

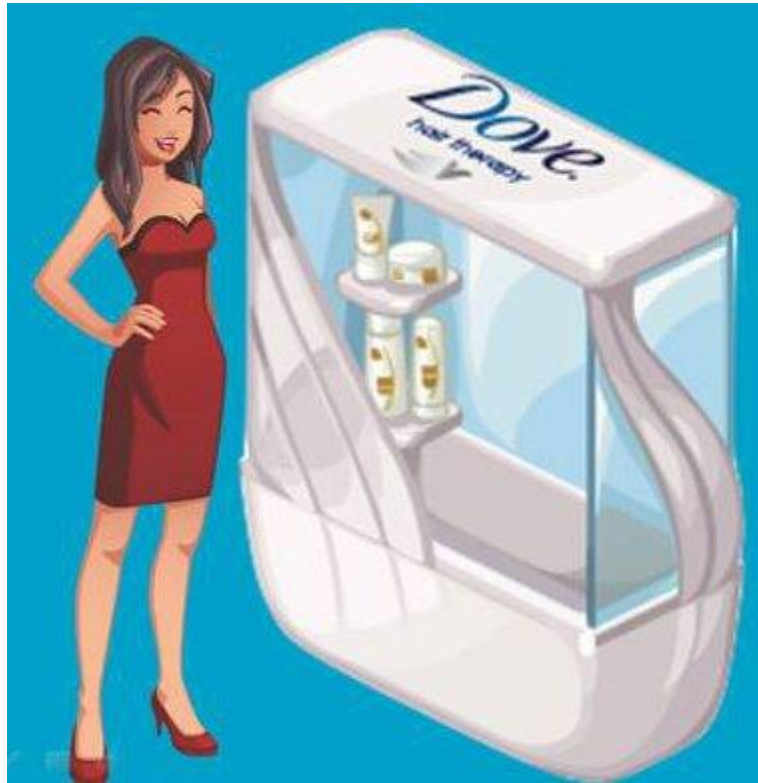
- ▶ 1,720만 명에 달하는 월간활동이용자(Monthly Active User, MAU) 수를 확보한 EA의 소셜게임 <Sims Social>은 세계 최대 광고주 중 하나로 꼽히는 다국적 생활가정용품 업체 Unilever의 제품 관련 광고 캠페인을 지난 1월부터 1년 간 진행 중
  - <Sims Social>의 개발사인 EA의 Dave Madden 글로벌 미디어 솔루션 사업부 상무는 "Unilever와 같은 다국적 기업이 EA와 손을 잡고 글로벌 캠페인을 시작했다는 것은 게임이 (광고 솔루션으로서의) 입지를 잡아가고 있다는 의미"라고 언급
  - 게임 내 캐릭터의 일상생활을 소재로 한 <Sims Social>과 Unilever의 첫 광고 캠페인 아이템은 Unilever의 샴푸 브랜드가 박힌 욕실용 아이템임
- ▶ <Sims Social>은 Unilever와의 캠페인 외에도 외식 업체인 'Dunkin Donuts', 'Wendy's'를 비롯해 자동차업체 Toyota의 광고 캠페인도 진행한 바 있음

### ■ 소셜게임, 타게임과 달리 다양한 광고 솔루션 제공이 가능

- ▶ <Sims Social>과 같은 소셜게임은 크게 4가지의 광고 솔루션 형태를 광고주에게 제안할 수 있음
  - 소셜게임은 게이머들이 해당 브랜드의 Facebook 페이지에 방문하도록 유도해 브랜드 노출에 필수적인 소셜 트래픽을 유발
  - 소셜게임은 브랜드 제품과 관련된 다양한 임무와 해결과제를 게이머에게 제공하고, 게이머가 이를 따라 게임을 진행하는 방식의 광고 솔루션도 가능
  - 소셜게임 내 가상상점에 해당 브랜드 상표를 내건 판매 페이지를 구축하고 소비자들과 교감하는 방식도 활용
  - 가상 아이템 지급을 조건으로 브랜드나 제품과 관련된 동영상 광고를 공개하는 크로스 플랫폼 방식의 광고 솔루션도 사용되고 있음

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

그림 3 EA의 소셜게임 <Sims Social>에 탑재된 Unilever의 광고 이미지



[출처] EA

## Disney, 자회사 Playdom을 이용해 '모방게임' 차단

Disney의 자회사 Playdom이 조만간 Disney 테마파크 "Animal Kingdom"을 이용한 신규 소셜게임을 출시할 예정. 특히 Playdom은 Disney 브랜드의 강력한 연계를 통해 경쟁 사업자의 모방게임(Capycat Game)을 방지할 것으로 전망

### ■ Playdom, Disney의 IP를 이용한 소셜게임 <Disney Animal Kingdom Explorers> 출시

- ▶ Disney 산하의 소셜게임 개발업체 Playdom이 각종 동물을 주제로 한 Disney 테마파크 "Animal Kingdom"에 착안해 차기 소셜게임 <Disney Animal Kingdom Explorers>를 출시할 계획
  - <Disney Animal Kingdom Explorers>는 게이머에게 자신만의 야생 보호구역을 설정하고, Rocky 산맥, Amazon 밀림 등 다양한 배경에서 새, 사자, 악어 등 숨겨진 동물 아이템을 발굴할 수 있는 콘텐츠를 구현할 예정
  - Playdom 측은 "동물과 자연이라는 보편적인 주제를 바탕으로 한 게임을 제공함으로써 광범위한 이용자를 확보할 수 있을 것으로 기대한다"고 밝힘
  - 한편, 게임의 소재가 된 테마파크 "Animal Kingdom"에는 약 1,700마리의 동물이 거주하고 있음

### ■ Playdom, Disney와의 강력한 연계로 모방게임 차단

- ▶ Playdom 측은 인기 소셜게임 <Gardens of Time>의 흥행이 Zynga의 <Hidden Chronicles> 등 모방 게임의 출시를 촉발한 전례를 감안해, Disney 브랜드와의 강력한 연계를 바탕으로 한 <Disney Animal Kingdom Explorers>를 앞세워 모방게임의 잇따른 등장을 미연에 방지
  - Playdom의 소셜게임 <Gardens of Time>은 2011년 Facebook 인기 소셜게임 중 1위로 선정된 바 있음
  - Playdom의 직원들은 <Disney Animal Kingdom Explorers> 개발을 위해 직접 'Animal Kingdom'을 방문해 개발 엔지니어들과 의견을 교환했으며, 이 같은 노력에 힘입어 'Animal Kingdom'을 실제로 방문한 경험이 있는 이용자들에게 친숙한 게임을 만드는 데 성공
  - Playdom의 소셜게임 <Disney Animal Kingdom Explorers>는 Disney의 'Animal Kingdom'의 IP를 사용하고 있어, 다른 경쟁업체들의 모방게임을 조기에 차단할 수 있음
  - Playdom은 <Disney Animal Kingdom Explorers> 외에도 2012년 중에 Disney 브랜드를 활용한 다양한 소셜 게임을 선보일 계획

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

## 통계 미국 콘솔 HW & SW 판매 순위

표 5 미국 콘솔 HW&SW 판매 순위(2012. 4. 15 ~ 2012. 4. 21) (단위 : 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	Xbox360	MS	67,468	-0.4%	33,894,634
	2	PlayStation3	Sony	54,403	3.9%	21,188,810
	3	3DS	Nintendo	45,897	-6.6%	5,050,623
	4	Wii	Nintendo	32,346	3.0%	39,282,313
	5	PlayStation Vita	Sony	26,182	2.9%	508,439
	6	DS	Nintendo	9,333	-12.9%	50,650,282
	7	PSP	Sony	3,161	-9.0%	19,504,315
SW	1	The Witcher 2: Assassins of Kings (Xbox360)	Waner Bros.	110,255	신규	110,255
	2	Call of Duty: Modern Warfare 3 (Xbox360)	Activision Blizzard	35,231	-18.0%	7,954,642
	3	Just Dance 3 (Wii)	Ubisoft	34,197	-0.1%	4,659,404
	4	Kinect Star Wars (Xbox360)	MS	33,038	-48.8%	360,206
	5	Mass Effect 3 (Xbox360)	EA	31,491	12.7%	1,221,971
	6	Assassin's Creed: Revelations (Xbox360)	Ubisoft	29,681	-11.4%	1,687,000
	7	Call of Duty: Modern Warfare 3 (PlayStation3)	Activision Blizzard	28,184	-0.9%	4,655,787
	8	NBA 2K12 (Xbox360)	Take-Two	27,805	-8.4%	1,709,449
	9	Kinect Adventures! (Xbox360)	MS	26,994	-25.7%	10,050,557
	10	Zumba Fitness 2 (Wii)	Majesco	24,334	8.4%	732,626

[출처] VG Chartz.com

## 통계 미국 MMORPG게임 순위

표 5 미국 MMORPG게임 조회 순위(2012. 4. 16 ~ 2012. 4. 22) (단위 : 조회수)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Aion	NCSOFT	Fantasy	다운로드	81,908
2	Guild Wars2	NCSOFT	Fantasy	다운로드/CD판매	49,264
3	TERA	En Masse Entertainment	Fantasy	다운로드	42,044
4	Star Wars: The Old Republic	LucasArts	Sci-Fi	CD판매	34,116
5	Tribes: Ascend	Hi-Rez Studios	Sci-Fi	다운로드	27,051
6	Rift	Tron Worlds	Fantasy	다운로드/CD판매	19,578
7	Continent of the Ninth Seal	Webzen Inc.	Fantasy	다운로드	18,055
8	The Secret World	Funcom	Real Life	다운로드	18,035
9	Firefall	Webzen Inc	Sci-Fi	다운로드	17,559
10	EVE Online	CCP Games	Sci-Fi	다운로드/CD판매	13,345

[출처] MMORPG.com



## 통계 미국 App Store 게임 순위

**표 6** App Store 인기게임 순위\*(2012. 4. 23 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	Flick Home Run !	Infinity Pocket	Action	0.99
	4	Shark Dash	Gameloft	Action	0.99
	5	Clear Vision (+17)	FDG Entertainment	Adventure	0.99
	6	Fruit Ninja	Halfbrick	Action	0.99
	7	Kick the Buddy: Second Kick	Crustalli Ltd.	Arcade	0.99
	8	Cut the Rope	Chillingo Ltd	Family	0.99
	9	Hambo	MiniclipGame	Action	0.99
	10	Scramble With Friends	Zynga	Puzzle	0.99
무료	1	Deer Hunter Reloaded	Glu Games Inc	Action	-
	2	Slide	The Falco Initiative	Arcade	-
	3	Draw Something Free	OMGPOP	Puzzle	-
	4	Burn The City	JoshOClock And Brad Dixon	Puzzle	-
	5	Dot Line	#App	Board	-
	6	Flick Home Run ! New Free	Infinity Pocket	Action	-
	7	Kingdom Age	Funzio., Inc.	Role Playing	-
	8	Design This Home	App Minis LLC	Family	-
	9	Kick the Boss	Game Hive Corporation	Arcade	-
	10	Bike Race Free- by Top Free Games	Top Free 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 7** Google Play 인기게임 순위\*(2012. 4. 23 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Where's My Water?	Walt Disney	Brain&Puzzle	0.99
	2	Scramble With Friends	Zynga	Brain&Puzzle	0.99
	3	Osmos HD	Hemisphere Games	Arcade&Action	2.99
	4	Shark Dash	Gameloft	Arcade&Action	0.99
	5	Cut the Rope: Experiments	ZdptoLab	Brain&Puzzle	0.99
	6	Great Little War Game	Rubicon Development	Arcade&Action	2.99
	7	Angry Birds Space Premium	Rovio Mobile	Arcade&Action	0.99
	8	Cut the Rope	ZeptoLab	Brain&Puzzle	0.99
	9	Draw Something by OMGPOP	OMGPOP	Brain&Puzzle	0.99
	10	Phase 10	Magmic Inc	Cards&Casino	0.99
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	Ice Age Village	Gameloft	Casual	-
	7	Cartoon Wars	GAMEVIL	Arcade&Action	-
	8	Ceramic Destroyer	RUNNERGAMES	Arcade&Action	-
	9	Angry Birds	Rovio Moile	Arcade&Action	-
	10	Slime vs. Mushroom2	WestRiver	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

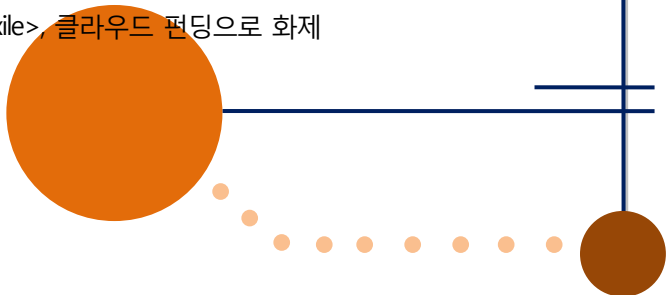
- 2012년 중국 웹게임 이용자 7,500만 명으로 성장
- 중국 게임업계의 새로운 추세, "게임업체와 미디어의 연합"
- 중국 모바일 게임시장, HTML5 도입에 전환점 맞아
- Giant Network, 2012년 웹게임 전략 본격화
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위

### ◆ 일본 게임시장 동향

- 일본 소셜게임의 사행성 규제를 둘러싼 논란
- 일본 트레이딩카드 게임 시장 규모, 1,000억 엔 돌파
- Nintendo, 3DS로 루브르미술관 가이드 서비스 개시
- 일본 인기 소셜게임, 10대 게이머의 과금률이 가장 높아
- 최대 규모 적자 기록한 Sony, 게임분야 강화로 돌파구 마련
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ◆ 기타 게임시장 동향

- 2011년 인도네시아 온라인 게임시장의 주요 특징
- 베트남 게임시장을 위협하는 Facebook 소셜게임
- Mig33, 소셜게임 개발 프로그램으로 글로벌 시장 노려
- 뉴질랜드 게임 <Path of Exile>, 클라우드 펀딩으로 화제





## 중국 게임시장 동향

### 2012년 중국 웹게임 이용자 7,500만 명으로 성장

시장조사기관 Analysys에 따르면 2012년 중국 웹게임 이용자가 7,500만명에 달할 전망이다. 웹게임의 빠른 성장에 따라 클라이언트게임 위주의 전통적인 게임업체들도 웹 게임 개발에 나서면서 업체 간 경쟁이 심화

#### ■ 중국 웹게임 시장의 급속한 성장

- ▶ 시장조사기관 Analysys가 2012년 4월에 발표한 보고서 "2011年第4季度中国网页游戏市场季度监测 (2011년 4/4분기 게임시장 모니터링)" 따르면 2011년 4/4분기 중국 웹게임 시장 규모는 19억 1,200만 위안이며, 2012년 웹게임 게이머 수는 전년 대비 36.4% 증가한 7,500만 명에 달할 전망이다
  - 2012년 중국 전체 게임시장 규모는 전년 대비 20.7% 성장한 557억 위안(10조 204억 원)에 달할 전망이며, 클라이언트 게임의 성장이 둔화되면서 웹게임과 모바일게임이 2012년에 주축을 이룰 것으로 예상
  - 2011년 4분기 중국의 웹게임 수는 약 240여종으로, 이 중 RPG가 64%, 전략 시뮬레이션이 26%를 차지했으며, 그 외 육성 시뮬레이션이나 기타 캐주얼게임도 점차 늘어나고 있음
- ▶ 웹게임은 전체 온라인 게임시장 내에서도 비교적 높은 성장세를 보이고 있으며, 주요 원인은 클라이언트 게임의 주 이용자층인 70년대와 80년대생 이용자들이 보다 가볍게 즐길 수 있는 웹게임으로 옮겨가고 있기 때문
  - 또 다른 요인은 다수의 인터넷 기업들이 웹게임 분야에 적극 진입하고 있기 때문으로, 온라인 동영상이나 소셜 네트워킹 등을 주축으로 하는 업체들은 플랫폼 이용자들의 지출을 늘리기 위한 수단으로 웹게임을 이용

#### ■ 웹게임 시장 발전에 따른 업체 간 경쟁 심화

- ▶ 웹게임 시장이 빠르게 성장하면서 Tencent, Baidu, NetEase를 비롯한 주요 게임업체들 외에도, Giant와 같은 전통적인 클라이언트 게임업체들도 웹게임 시장에 뛰어 들고 있음
  - 업계에 따르면 2012년은 웹 게임시장 경쟁이 가장 치열한 해가 될 전망으로, 기업 규모뿐 아니라 투입 자금과 시장 전략 측면에서도 전면적인 기업간 경쟁이 이루어지는 가운데 특히 3D와 모바일이 경쟁의 초점

 [www.zol.com.cn](http://www.zol.com.cn)

## 중국 게임업계의 새로운 추세, "게임업체와 미디어의 연합"

독자 플랫폼을 통해 방대한 이용자 기반을 확보하고 있는 Tencent에 대응해 주요 게임 업체들은 게임 전문 매체에 대한 인수합병이나 전략적 제휴로 이들이 가진 이용자 기반 및 미디어 영향력 확보에 나서고 있음

### ■ 이용자 기반 확보를 위한 게임업체들과 미디어의 연합

- ▶ 중국 게임시장 1위 사업자 Tencent는 자체 플랫폼을 통해 2억 명이 넘는 방대한 이용자층을 확보함으로써 독보적 지위를 유지하고 있음
  - 이에 자체 플랫폼이 없는 기타 게임업체들은 관련 미디어에 대한 인수합병 및 이들과의 제휴를 통해 다수의 이용자에게 접근할 수 있는 플랫폼 확보에 나서고 있음
  - 특히 최근 종합적인 게임 포털로 변신하고 있는 주요 게임 전문매체와의 제휴는 게임업체들의 마케팅 비용을 절감하기 위한 최적의 선택으로 주목 받고 있음
- ▶ ChangYou는 2011년 12월 Sohu로부터 게임 전문매체인 17173.com을 1억 6,250만 달러에 인수
  - 17173.com은 게임관련 뉴스와 게임광고를 전달하는 매체로, 인기 있는 게임타이틀에 대해 650개 이상의 전문 게임 자료를 갖고 있음
  - ChangYou는 17173.com의 이용자 기반과 게임 분야에서의 미디어 영향력을 활용하여, 게임 이용자들을 위한 선도적인 플랫폼으로서 원스톱 서비스를 제공한다는 계획
- ▶ IT 전문매체인 Techweb도 Shanda로부터 투자를 유치했으며, 최근 250만 달러의 벤처자금을 획득해 화제가 된 게임매체 81813.com도 금년부터 정식으로 게임업체들과 제휴를 모색
  - 2009년에 설립된 81813.com은 2011년 말 기준 일일 250만 건의 페이지뷰를 기록한 게임전문 매체로, 처음에는 온라인게임에 한정되어 있었으나 최근 웹게임과 모바일게임 등으로 분야를 넓히면서 종합적인 게임 포털로 성장
- ▶ 게임업체들이 다수의 이용자를 확보한 플랫폼으로서의 게임매체의 중요성을 인식하면서 게임업체와 미디어의 연합은 향후 10년간 중국 게임업계의 주요한 추세로 자리잡을 전망

 [www.sina.com.cn](http://www.sina.com.cn)

## 중국 모바일 게임시장, HTML5 도입에 전환점 맞아

크로스 플랫폼과 낮은 진입장벽을 장점으로 하는 HTML5는 최근 플랫폼 난립과 경쟁 심화 등으로 어려움을 겪고 있는 중국 모바일 게임시장에 새로운 변화를 가져올 주역으로 떠오르고 있음

### ■ 중국 모바일 게임시장에 병목 현상 발생

- ▶ 중국 모바일 게임시장은 고속 성장을 유지해 왔으나, 최근 일부 병목 현상이 나타나고 있어 지속적인 발전을 낙관하기 어려운 상황
  - 모바일게임 플랫폼의 난립과 높은 마케팅 비용으로 개발자들은 어려움을 겪고 있으며, 게임의 숫자가 늘어나면서 게임 품질 저하 및 차별화의 어려움이 나타나는 한편 수익을 내기가 갈수록 어려워지고 있음
  - 시장조사업체 iMedia Research에 따르면 2011년 11월 기준, 중국 모바일 애플리케이션 개발자는 약 100만 명 가량이며 이 중 애플 iOS 기반 개발자는 14만 명, 구글 안드로이드 개발자는 70만 명 이상으로, 2011년 중국 모바일 애플리케이션 개발자 가운데 수익을 낸 비율은 13.7%에 그쳤음
  - 수익을 낸 개발자들은 대개 특정 기업에 속해 있거나(가령 Tencent 소속의 개발자), 광고를 주요 수익원으로 삼았으며, 손해를 입은 개발자가 64.5%, 본전을 기록한 개발자가 20.8%를 차지

### ■ 중국 모바일 게임시장의 새로운 기회, HTML5

- ▶ Apple과 Google의 플랫폼 지배에 맞서 Facebook이 HTML5를 이용한 생태계 활성화에 나서는 등, 진입장벽이 낮고 플랫폼의 제약에서 자유로운 HTML5가 전세계적으로 주목을 받으면서 중국에서도 2012년은 HTML5 확산의 원년이 될 전망
  - 특히 게임 분야에서는 플랫폼 사업자와 개발자를 막론하고 HTML5에 높은 관심을 보이고 있으며, 중국 통신사업자 China Mobile도 HTML5가 향후 게임 플랫폼의 주요 발전방향이 될 것이라는 입장을 피력한 바 있음
- ▶ HTML5는 중국 모바일 게임시장에 변화를 가져올 수 있는 주역으로서 기술적 혁신을 통해 새로운 시장기회를 창출해낼 수 있을 것으로 주목 받고 있음
  - HTML5는 강력한 기능과 개발 플랫폼을 통해 새로운 시장 패러다임을 만들어낼 것이며, 일련의 기술적 과도를 거쳐 다수의 HTML5 기반 모바일게임이 등장하면서 개발자들에게 새로운 기회를 부여할 것으로 전망

 [www.81813.com](http://www.81813.com)

## Giant Network, 2012년 웹게임 전략 본격화

클라이언트게임 전문업체인 Giant Network는 2012년 RPG 장르를 중심으로 6종의 신규 웹게임을 출시할 예정. 이를 위해 전문인력을 초빙하는 등 웹게임 전략을 본격화하여 고품질의 웹게임으로 이용자를 확보할 계획

### ■ 중국 온라인 게임업체 Giant Network, 2012년 6종의 웹게임 출시 계획

- ▶ 클라이언트 게임을 주력으로 해왔던 중국의 Giant Network(이하 Giant)는 2012년에 웹게임 전략을 중점적으로 추진하기로 하고, RPG 장르를 중심으로 6종의 웹게임을 신규 출시할 계획
  - Giant에 따르면 중국 웹 게임시장에서는 RPG가 주류를 차지하고 있으며, RPG는 수익성 측면에서도 비교적 높은 이득을 낼 수 있음
  - Giant는 또한 2D와 3D를 포함해 소셜게임 등 다른 유형의 웹게임들도 선보일 계획으로, 6종의 게임 가운데 일부는 금년 중 정식 발표 이전에 테스트 단계로만 공개될 가능성이 있음
- ▶ Giant는 클라이언트 게임 부문에서의 핵심 경쟁력을 유지하는 동시에 웹게임 부문을 적극 추진함으로써 신규 시장에 진입하는 차원을 넘어 고품질의 게임으로 이용자를 확보하겠다는 계획
  - 이를 위해 Giant는 금년 초 Business Tycoon Online, Super Star Online 등 다수의 웹게임을 성공적으로 출시한 바 있는 Dovo Technology의 CEO Meng Wu를 웹게임 R&D 부문의 책임자로 초빙
  - Giant는 구체적인 매출 목표를 설정하지는 않았으나, 웹게임 부문의 매출이 사실상 제로 상태에서 금년에 상당 수준 늘어날 것으로 기대하고 있으며, 향후 3~5년 내에 클라이언트 게임과 웹게임, 모바일게임이 서로 융합되면서 현재처럼 엄격한 구분이 이루어지지 않을 것이라고 전망
- ▶ 한편 Giant는 4월초, 주력 온라인게임 <정도 2S> 출시를 앞두고 미국 뉴욕의 타임스퀘어에 광고를 내는 등, 세계시장을 대상으로 적극적인 마케팅에 나서고 있음
  - <정도2>는 최근 중국에서 가장 큰 성공을 거둔 온라인게임으로, Giant는 업그레이드 버전인 <정도 2S>에 대한 대규모 마케팅을 통해 동시접속자수를 기존 40만 명 수준에서 50만 명으로 늘리겠다는 계획
  - Giant에 따르면 현재 클라이언트 게임시장에서 신규 게임의 성공률은 갈수록 낮아지는 반면 기존 게임의 인기가 계속 유지되면서, 게임업체들은 새로운 게임 개발에 나서는 대신 기존 게임의 업그레이드에 초점을 맞추고 있음

 [www.sina.com.cn](http://www.sina.com.cn)

## 통계 중국 온라인게임 순위

**표 8** 중국 온라인게임 순위(2012. 4. 23 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	31.28%
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-	24.15%
3	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	8.85%
4	League of Legend(英雄联盟)	Tencent	+1	6.56%
5	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-1	6.18%
6	몽삼국(梦三国)	Dianhun	-	1.98%
7	크로스파이어체험판(穿越火线体验版)	Tencent	-	1.41%
8	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-	1.38%
9	Counter Strike(反恐精英)	TianCity	-	1.21%
10	오디션(劲舞团)	NineYou	+2	1.06%

[출처] Barchina.net

## 통계 중국 MMO게임 순위

**표 9** 중국 MMO게임 순위(2012. 4. 23 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-	12.88%
2	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-	9.25%
3	World of Warcraft(魔兽世界)	NetEase	-	7.90%
4	대화서유(大话西游)	NetEase	+1	7.72%
5	천룡팔부3(天龙八部3)	Chang You	-1	6.80%
6	마역(魔域)	91.com	-	5.11%
7	천녀유혼(倩女幽魂On)	NetEase	+1	3.58%
8	드레곤네스트(龙之谷)	Shanda Games	-1	3.51%
9	정도2(征途2)	Giant Interactive	+7	1.99%
10	주선(诛仙)	Perfect World	-	1.72%

[출처] Barchina.net

## 통계 중국 캐주얼게임 순위

**표 10** 중국 캐주얼게임 순위(2012. 4. 23 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	36.12%
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-	27.88%
3	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	10.22%
4	League of Legend(英雄联盟)	Tencent	+1	7.58%
5	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-1	7.14%
6	몽삼국(梦三国)	Dianhun	-	2.28%
7	크로스파이어체험판(穿越火线体验版)	Tencent	-	1.63%
8	Counter Strike(反恐精英)	TianCity	-	1.40%
9	오디션(劲舞团)	NineYou	+1	1.23%
10	카트라이더(跑跑卡丁车)	Shanda Games	-1	1.00%

[출처] Barchina.net



## 일본 게임시장 동향

### 일본 소셜게임의 사행성 규제를 둘러싼 논란

일본 소셜게임의 주요 장르인 트레이딩 카드 게임(Trading Card Game, 이하 TCG)가 사행성 이슈에 휘말리면서, 일본 게임산업에서 게임 내 아이템(카드)을 현금 거래하는 RMT(Real Money Trade) 행위 및 RMT 업자에 대한 규제가 강화될 것으로 전망

#### ■ 일본 소셜게임, 확률형 아이템과 아이템 현금 행위로 인해 사행성 문제 발생

- ▶ 일본 게임업계에서 소셜게임의 주요 장르인 TCG가 확률형 아이템 시스템인 '가차폰' 기능과 게임 아이템 현금거래인 RMT 행위가 사행성을 조장한다는 의견이 확산
  - TCG는 다른 이와 함께 플레이하거나 아이템 획득을 많이 시도할수록 아이템 당첨 확률이 올라가 게이머의 기대 심리를 자극하며, 지속적인 지출을 유도하므로 빠징코의 원리와 유사
  - 게임 내 아이템을 옥션 등에서 현금화하거나 거래하는 RMT 행위가 만연하여 미성년자를 비롯한 게이머들이 과도한 소비를 하고 게임 비용을 벌기 위해 원조교제를 하는 등 소셜게임의 사행성이 사회문제화

\*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

#### ■ 현행법상 위법 행위 적발이 어려운 소셜게임의 사행성

- ▶ 소셜게임의 확률형 아이템에 대한 RMT 행위 관련 법 부재로 규제 난항
  - 현금화하여 금액의 수익을 올릴 수 있는 환금성으로 인해 도박과 유사하다는 시각이 있으나 게임 내에는 환금 장치가 없으므로 도박으로 판단할 법적 근거는 없음
  - '풍속영업 관련 법률(風俗營業等の規制及び業務の適正化等に関する法律)'은 빠징코 및 각종 오락기를 대상으로 하여 온라인상에서 이루어지는 소셜게임 및 RMT에 적용하기 어려움
  - 공정거래위원회 혹은 소비자청(消費者庁)이 경품표시법(景品表示法)을 근거로 소셜게임 내 아이템 획득 확률 명시를 요구할 가능성이 있었으나, 법률상 '경품류'에 게임 아이템이 포함되어 있지 않아 조치를 취하지 않음

#### ■ 일본 소셜 게임업체, 자율규제를 통해 소셜게임 사행성 문제 조기 차단



- ▶ 법률적 근거가 모호한 상황에서 GREE 등 주요 소셜 게임업체들은 각자 자사의 자율규제를 통해 '게임의 건전화' 노력을 전개
  - 2008년 11월부터 15~18세 이용자의 월 과금액을 10,000엔으로 제한한 mixi와 같이, GREE 또한 2012년 4월 1일부터 월 과금액을 15세 이하는 5,000엔, 16~19세는 10,000엔으로 제한
  - CyberAgent는 4월 24일부터 자사가 운영하는 Ameba piggy의 15세 이하의 아이템 구입을 거의 차단시켰으며 DeNA는 검토 중
  
- ▶ 2011년 3월 21일 GREE를 주축으로 DeNA, mixi, dwango, CyberAgent, NHN Japan 등 6개 일본 게임업체들이 RMT(Real Money Trade) 대책 강화를 위한 협의회 설립
  - 한편, 일본 게임 관계자들은 "일본 소셜 게임업체들은 주요 매출원인 확률형 아이템 판매를 지속적으로 증대시키기 위해 게임 내 커뮤니티 기능을 강화하고 '가챠폰' 유형을 보다 다양화하여 게이머의 지출을 유도하고 있다"라며 비판

[www.4gamer.net](http://www.4gamer.net)

그림 4 일본 RMT 방지 대책 협의회 구성도



[출처] 스트라베이스

## 일본 트레이딩카드 게임 시장 규모, 1,000억 엔 돌파

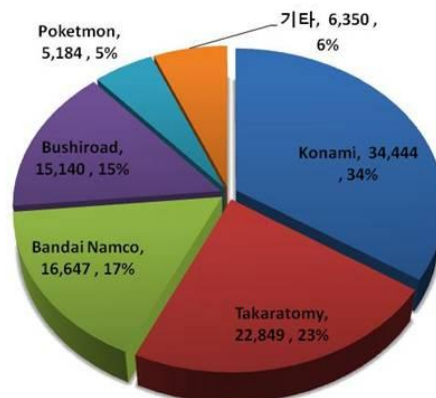
일본 시장조사업체 Media Create는 2011년 일본 소셜 게임시장에서 트레이딩 카드 게임(Trading Card Game, 이하 TCG)의 시장규모가 1,000억 엔을 돌파했다고 밝힘. TCG 업체 중 가장 높은 매출을 기록한 게임업체는 Konami로 밝혀짐

### ■ TCG, 인기 소셜게임의 주요 장르로 부상, 시장 성장의 견인차 역할

- ▶ TCG, 소셜 게임업체들의 주요 판매 수익원으로 부상하며 소셜게임 시장 성장 주도
  - 게임시장 조사업체 Media Create가 2011년 4월 16일에 발표한 "2011年度のトレーディングカードゲームの販売金額の累計(2011년 TCG 판매 금액 누계)"에 따르면 TCG의 2011년 누적 판매액(2011.4~2012.4)은 2010년 대비 165억 7,000만 엔이 증가, 전년대비 19.7% 상승한 1,006억 1,300만 엔을 기록함
  - DeNA의 Mobage, GREE, mixi 등 주요 플랫폼별 인기 소셜게임이 상위권에 랭크되는 등 '일본 소셜게임=TCG' 라는 공식 성립
  - 일본 TCG 게임의 주요 게이머 층은 10대이며, 30대 이상의 게이머는 점차 감소하고 있음
- ▶ 2011년 일본 소셜게임 시장 규모는 2,658억 엔으로 추산되며 2012년에는 4,643억 엔, 2013년에 5,766억 엔으로 성장할 것으로 전망됨

[www.gamebiz.jp](http://www.gamebiz.jp)

그림 5 2011년 일본 주요 업체별 TCG 매출 규모\*



\*주 : 조사기간: 2011. 4 ~ 2012. 4, 단위: 백만 엔

[출처] Media Create

## Nintendo, 3DS로 루브르미술관 가이드 서비스 개시

지난 2012년 4월 11일 Nintendo는 루브르미술관 관람객을 위한 전용 오디오 가이드 시스템 'Audioguide Louvre - Nintendo 3DS'를 탑재한 3DS를 공개. 콘솔게임을 이용한 가이드 서비스는 전통적인 문화예술과 엔터테인먼트의 조합으로 평가

### ■ 연간 890만 명이 방문하는 루브르미술관, 관람객 가이드 기기로 휴대용 게임기 3DS 채택

- ▶ 3DS에 탑재된 루브르미술관 전용 오디오 가이드 시스템 'Audioguide Louvre - Nintendo 3DS'는 멀티미디어를 활용해 관람객들에게 전문적인 해설과 다양한 정보를 제공해주고 있음
  - 프랑스 루브르미술관은 2012년 4월 11일부터 'Audioguide Louvre - Nintendo 3DS'를 통해 700여 개의 전시 작품 관련 전문가 해설, 위치 정보 검색 기능, 3D 영상, 고해상도 사진 등을 제공하여 평소 볼 수 없었던 작품의 후면 등 다양한 각도에서의 관람 및 그림의 세부적인 면까지 볼 수 있게 함
  - '인터랙티브 맵'을 통해 관람객의 위치 정보와 중요 작품을 알기 쉽게 표시하고, 관람객이 원하는 작품 순으로 관람 순서를 설정할 수 있게 하여 관람객의 편의성이 증대
  - 프랑스어, 영어, 독일어, 한국어, 스페인어, 이탈리아어, 일본어 등으로 제공되는 3DS의 루브르미술관 가이드 서비스는 유명한 대작에 초점을 맞춘 'Masterpieces Tour', 이집트 소개에 특화된 'Egypt for all the family', 초보 관람객을 위한 '미술관 발견 투어', 장애인을 위한 수화 영상 서비스와 터치 갤러리가 포함된 'Adapted Tour' 등을 탑재
  - 루브르미술관 측은 Nintendo의 축적된 게임 엔터테인먼트 경험을 살려서 전통 예술 자산을 초보자들에게도 널리 알릴 수 있을 것으로 기대

### ■ 문화예술과 엔터테인먼트의 조합을 통해 종합적 IT단말기를 꿈꾸는 Nintendo의 전략

- ▶ Nintendo, 휴대용 게임기기를 이용해 2006년부터 문화예술 영역에 도전
  - Nintendo는 2006년 11월 11일~2007년 1월 13일에 개최된 동경 시부야 소재 'Bunkamura The Museum'의 M.C.Escher 전시회에서 휴대용 게임기 Nintendo DS를 이용하여 전시 작품을 확대해서 볼 수 있는 가이드 서비스를 제공한 적이 있음
  - 또한, 2006년 1월 27일에 교토에 개관한 일본 전통문학 '오구라하쿠닌잇슈(小倉百人一首)'의 테마 박물관인 '시구레덴(時雨殿)'은 Nintendo의 디지털 기술 기반 연출로 인해 일일 방문객 1,000명을 기록한 바 있음

- 2009년 4월 25일에는 방문객이 지참한 Nintendo DS 시리즈(DS, DS Lite, DSi)로 동경 디즈니 리조트 내에서 무료 소프트웨어를 다운로드 받아서 사용하는 가이드 시스템을 제공하여 화제를 모음
- 세계적으로 유명한 루브르미술관의 가이드 서비스를 제공하게 됨으로써 휴대용 게임기의 다양한 이용 가능성이 확대됨에 따라 Nintendo의 새로운 사업 아이템으로 부각될 지 주목

 [www.gamebusiness.jp](http://www.gamebusiness.jp)

그림 6 'Audioguide Louvre - Nintendo 3DS'를 사용하고 있는 모습



[출처] GameBusiness

## 일본 인기 소셜게임, 10대 게이머의 과금률이 가장 높아

게임 조사업체 Gameage에 따르면, 일본 메이저 콘솔 게임업체의 소셜게임이 큰 인기를 얻고 있음. 또한 유명 소셜게임 타이틀 간 게이머의 연령별, 성별 차이는 적으나 전반적으로 남성 게이머 비중과 10대의 과금률이 가장 높은 것으로 나타남

### ■ 일본 메이저 콘솔 게임업체, 소셜게임에서도 큰 성공

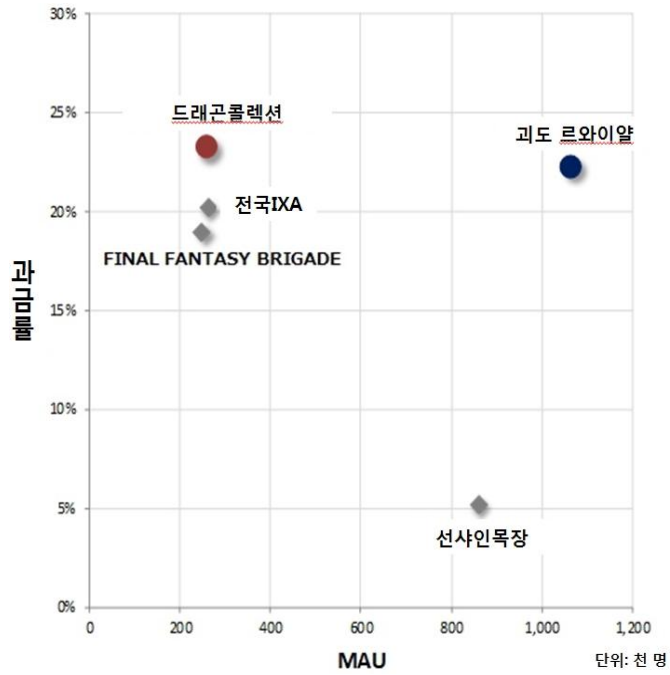
- ▶ 게임 조사업체 Gameage의 2012년 4월 8일 보고서 "Monthly ゲームマーケット・トレンドレポート (월간 게임시장 동향 보고서)"에 따르면, 일본 메이저 콘솔 게임업체 Square Enix와 Konami가 서비스하는 <ドラゴンコレクション(드래곤컬렉션)>, <戦国IXA(전국IXA)>, <FINAL FANTASY BRIGADE> 등과 같은 소셜게임은 한달 동안 25~26만 명의 월간 활동 이용자(Monthly Active User, 이하 MAU)를 기록하면서 높은 과금률을 나타냄
  - 게임조사업체 Gameage가 일본 유명 소셜게임 5개 타이틀을 분석한 결과, DeNA의 <怪盗ロワイヤル(괴도 로알)>과 중국 개발사 Rekoo가 개발한 <サンシャイン牧場(선샤인목장)>이 가장 높은 MAU를 기록
  - 메이저 콘솔 게임업체들의 소셜게임은 25~26만 명의 MAU를 기록, 20% 정도의 과금률을 나타냄

### ■ 일본의 인기 소셜게임 <괴도로알>과 <선샤인목장>의 게이머 특징

- ▶ <괴도로알>과 <선샤인목장> 모두 남성 게이머가 압도적으로 많고 10대 게이머의 과금률이 가장 높은 것으로 조사
  - <괴도로알>, <선샤인목장>는 모두 남성 게이머가 많아서 두 게임 간 성별 차이가 적으며 남성이 여성보다 높은 과금률로 지출을 많이 하는 것으로 나타남
  - <괴도로알>의 MAU는 15~19세를 정점으로 연령대가 높아질수록 감소하는 경향을 보인 반면, <선샤인목장>은 25~40세에 비교적 고루 분포되어 있음
  - 과금률은 두 게임 모두 10대 게이머가 가장 높으며 20대에서 주춤한 후 연령대가 올라갈수록 상승하는 모양새로 나타나, 10대 게이머의 아이템 결제가 대부분 부모를 통해 이루어지기 때문인 것으로 추정

 [www.gamebusiness.jp](http://www.gamebusiness.jp)

그림 7 일본 주요 소설게임의 MAU와 과금률\*



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

[출처] Gameage

## 최대 규모 적자 기록한 Sony, 게임분야 강화로 돌파구 마련

Sony는 2011 회계연도(2011년 4월~2012년 3월) 실적 발표를 통해 2011년 순손실 5,200억 엔을 기록했다고 발표. Sony는 적자 구조 탈피를 위해 PlayStation3 사업 강화와 대대적인 구조 조정을 감행할 예정

### ■ Sony, 역대 최대 순손실 5,200억 엔 기록

- ▶ 2011 회계연도 Sony의 순손실은 예상액인 2,200억 엔을 2배 이상 초과한 5,200억 엔으로 나타남
  - Sony는 2012년 4월 10일 2011 회계연도(2011.4.1~2012.3.31)의 실적 전망을 발표하면서, 2월 초 예상한 2,200억 엔(약 3조 원) 순손실이 5,200억 엔(약 7조 3,000억 원)으로 상향 조정되었다고 발표
  - 이 같은 대규모 순손실은 2012년 1분기 세금 감면 예상 금액 3,000억 엔이 향후 이익 발생 가능성이 낮아 손실 처리되어 발생함. Sony 측은 이는 현금 지출이 아니기 때문에 연결영업손익에 영향을 주지 않는다고 밝힘
  - 2월에 발표되었던 연결매출액, 연결영업이익, 연결세전손익의 전망치에 대한 수정은 없으며, 2012년 연결영업이익 예상 금액은 약 1,800억 엔(약 2조 5,000억 원)으로, 흑자 전환될 것으로 예상

### ■ Sony, PlayStation3의 기기 호환성 및 소프트웨어 역량 강화로 부활 꿈꿔

- ▶ Sony의 平井一夫(Hirai Kazuo) CEO는 4월 12일 기자회견을 통해 순손실을 해결하기 위해 연구개발비의 70%를 모바일, 게임, 디지털이미징 분야에 투자하고, 스마트TV 시장과 연관성이 있는 Sony Entertainment Network\* 서비스를 강화하겠다고 발표
  - 주간 경제지 동양경제에 따르면 Sony의 영화 및 음악 사업은 2011 회계연도 매출액이 각각 6,800억 엔, 4,700억 엔을 기록했고, 영업이익은 둘 다 350억 엔으로 나타남
  - 아울러 8년 연속 적자를 기록한 TV사업 개선 등 기업 구조 개혁 비용 750억 엔을 들이고, 2012년에 그룹 전체 인원(16만 8,200 명)의 6%에 달하는 1만 여명을 감원하여, 2014년에 매출 8조 5,000억 엔, 영업이익률 5% 이상 등 공격적인 목표를 확립

\*주 : 2011년 9월, 음악과 영상을 제공해온 기존의 Qriocity 서비스를 확대하고 PSN(PlayStation Network)의 일부를 통합하여 세계 각국에서 영상, 음악, 게임, 전자서적 등을 다운로드 받을 수 있도록 함. 특히 영상 서비스는 Sony의 액상 TV인 Bravia, 스마트폰 Xperia, Sony Tablet, PlayStation3, PlayStation Vita, PlayStation Portable, 블루레이 디스크플레이어, Windows OS PC로 이용 가능

 [www.inside-games.jp](http://www.inside-games.jp)

## 통계 일본 콘솔 HW & SW 판매 순위

표 11 일본 콘솔 HW&SW 판매 순위(2012. 4. 16 ~ 2012. 4. 22) (단위 : 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	85,298	35.8%	5,766,679
	2	PlayStation3	Sony	16,475	-6.3%	8,127,643
	3	PSP	Sony	11,839	-8.6%	18,916,467
	4	PlayStation Vita	Sony	8,160	0.1%	659,516
	5	Wii	Nintendo	6,992	3.7%	12,387,68
	6	DS	Nintendo	1,287	-8.9%	33,012,534
	7	Xbox360	MS	1,207	-8.4%	1,579,841
SW	1	Fire Emblem: Kakusei (3DS)	Nintendo	245,402	신규	245,402
	2	Code of Princess (3DS)	Agatsuma	18,476	신규	18,476
	3	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	14,675	-19.4%	1,531,465
	4	Monster Hunter 3G (3DS)	Capcom	13,424	-10.6%	1,410,886
	5	Dai-2-Ji Super Robot Taisen Z Saisei-hen (PSP)	Bandai Namco	13,084	-62.2%	310,465
	6	Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	11,865	-22.4%	236,863
	7	Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS)	Square Enix	11,681	-44.6%	285,142
	8	Mario Kart 7 (3DS)	Nintendo	10,721	-12.2%	1,700,044
	9	Cho-jiichi Tamagotchi no Ruri Ruri Omisashi (3DS)	Namco Bandai	8,583	신규	8,583
	10	Detective Conan: Prelude from the Past (DS)	Namco Bandai	8,291	신규	8,291

[출처] VG Chartz.com

## 통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

표 12 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위(2012. 4. 23 기준)

순위	Mobage		GREE		mixi	
	게임명	개발업체	게임명	개발업체	게임명	개발업체
1	농장훗코리나 (農園ホッコリーナ)	DeNA	드래곤컬렉션 (ドラゴンコレクション)	Konami	신비로운생물나라모리케 (ふしぎな生物にやもらけ)	piisu
2	원피스그랜드컬렉션 (ONE PIECE グランドコレクション)	Bandai Namco	프로야구드림나인 (プロ野球ドリームナイン)	Konami	도라몬마스터 (ドラモンマスター)	Grenge
3	괴도 르와얌 (怪盗ロワイヤル)	DeNA	FIFA월드클래스축구 (FIFA ワールドクラスサッカー)	EA/gumi	여신 프론티어 (女神フロンティア)	WillArk
4	건담 르와얌 (ガンダムロワイヤル)	Bandai Namco	왕자님의프로포즈 (王子様のプロポーズ)	GREE VOLTAGE	프로야구드림나인 (プロ野球ドリームナイン)	Konami
5	건담카드컬렉션 (ガンダムカードコレクション)	Bandai Namco	바하무트브레이브 (バハムトブレイブ)	Alt Plus	전국사가 (戦国サーガ)	Grenge
6	세토루린 (セトルリン)	DeNA	J리그 드림일레븐 (Jリーグドリームイレブン)	Konami	소드X소드 (ソード×ソード)	Drecom
7	파이널판타지브리게이드 (ファイナルファンタジーブリゲイド)	SQUARE ENIX/DeNA	크로우즈Worst (クローズ Worst ~ 最終)	Konami	나의 레스토랑2 (ぼくのレストラン2)	Symphonie
8	전국 컬렉션 (戦国コレクション)	Konami	초코토폰 (ちょこっとファーム)	Drecom	연애하고카바쵸GP (恋してキャバ嬢GP)	Klab
9	전국 르와얌 (戦国ロワイヤル)	DeNA	빅쿠리맨 (ビッコリマン)	Drecom	대열광! 프로야구카드 (熱狂! プロ野球カード)	gloops
10	대열광! 프로야구카드 (大熱狂! プロ野球カード)	gloops	100만명의WringPot (100万のWringPot)	Tecmo Koei	걸쇼☆ (ガルショ☆)	Symphonie

[출처] Mobage, GREE, mixi





## 기타 게임시장 동향

### 2011년 인도네시아 온라인 게임시장 주요 특징

2011년 인도네시아 온라인 게임시장 규모가 1억 5,000만 달러를 돌파하며, 동남아시아의 새로운 온라인게임 강국으로 부상. 인도네시아의 온라인게임은 FPS와 캐주얼 장르 중심으로 발전하고 있으며, 게이머 수는 700만 명을 넘는 것으로 나타남

#### ■ 2011년 인도네시아 온라인 게임시장, FPS와 캐주얼게임 돌풍으로 1억 5,000만 달러 돌파

- ▶ 인도네시아 게임업체 OrangeGames의 COO Min Y. Pang이 4월에 발표한 세미나 자료 "Inodesia online game market 2011"에 따르면, 2011년 인도네시아 온라인 게임시장 규모는 전년대비 36.4% 성장한 1억 5,000만 달러이며, 2012년에는 26.7% 성장한 1억 9,000만 달러가 될 것으로 전망
  - 인도네시아 온라인 게임시장의 연평균성장률(2009년~2012년)은 51.2%로 전세계 국가 중 높은 편에 속함
- ▶ 인도네시아에서 가장 인기 있는 온라인게임은 한국 게임업체 제페토에서 개발한 FPS게임 <Point Blank>로 2011년 동시접속자 수가 20만 명을 돌파함
  - 2011년 <Point Blank>의 동시접속자 수는 2010년 대비 35% 성장한 수치로, 인도네시아의 신규 게이머들은 <Point Blank>로 온라인게임을 처음 시작한다는 이야기가 나올 정도로 높은 인기를 끌고 있음
  - 최근에는 <Point Blank>와 같은 FPS게임뿐만 아니라 캐주얼게임도 큰 호응을 얻음

#### ■ 인도네시아의 700만 명의 온라인게임 게이머, PC방에서 가정으로 이동

- ▶ 인터넷 조사업체 Internet World Stats가 2012년 3월에 발표한 보도자료에 따르면, 2011년 기준 인도네시아 인터넷 유저는 3,960만 명이며, 이 중 17.7%인 700만 명이 온라인게임 유저로 밝혀짐
- ▶ 2011년 기준 인도네시아에는 26,000개의 PC방이 존재하며, 이 중 30%인 7,800개가 인도네시아 수도 자카르타에 있음
  - PC방의 평균 인터넷 속도는 1Mbps ~4Mbps이며, 가정에서의 평균 인터넷 속도는 512Kbps~1Mbps
- ▶ 그러나 인도네시아의 인터넷 속도가 빨라짐에 따라, 게이머들의 온라인게임 플레이 장소는 PC방에서 가정으로 이동하고 있음

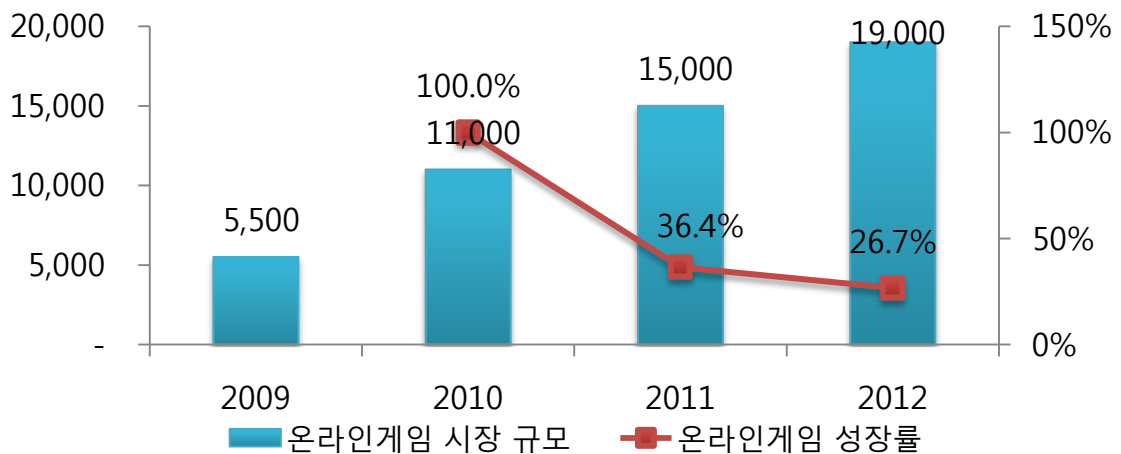
- 2008년 기준 PC방과 가정에서의 온라인게임 이용 비중은 3(가정):7(PC방)이었으나, 2010년에 5:5로 변화함
- 인도네시아 인터넷 이용 요금이 하락함에 따라, 향후 가정에서 온라인게임을 플레이하는 비중이 더욱 커질 것으로 전망

### ■ 인도네시아의 3대 게임 퍼블리셔

- ▶ 인도네시아에는 25개 정도의 온라인 게임업체가 있으며, 이 중에서 Lyto Datarindo Fortuna, Kreon, Megaxus In Fotech 등이 큰 점유율을 차지

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

그림 8 인도네시아 온라인게임 시장규모 및 성장률(단위 : 만 달러)



[출처] OrangeGame

표 13 인도네시아 3대 온라인게임 퍼블리셔 현황

회사명	CEO	설립일	2011년 매출액	대표게임
PT Lyot Datarindo Fortuna	Andi Suryanto	2003. 3. 12	3,500만 달러	Ragnarok Online, Allods, Jade Dynasty, Luna Online, Granado Espada, Rohan, Seal, Perfect World, RF Online, Avalon, Cross Fire, Crazy Cart2, Idol Street, Getamped-R
PT Kreon	Jacy Kim	2007	6,500만 달러	Yulgang Online, Atlantica Online, OnAir Online, Point Blank, FreeStyle, Mako Online, Lost Saga
PT Megaxus Infotech	Eva Muliawati	2006	800만 달러	Lineage2, Audition, War Rock, Grand Chase, Counter Strike Online, SD Gundam Online

[출처] OrangeGame

## 베트남 게임시장을 위협하는 Facebook 소셜게임

베트남 국민 대다수가 Facebook에서 제공되는 소셜게임에 하루 9~10시간을 할애할 수도 있다고 답한 것으로 전해져, VNG Corporation(이하 VNG)를 비롯한 베트남 게임업체들이 Facebook을 통해 유입되는 해외 게임에 밀려 경쟁력을 잃고 있음

### ■ Facebook 이용자 수 급증, 베트남 1위 SNS인 Zing Me 위협

- ▶ 베트남에서 Facebook은 소셜게임에 힘입어 최근 한달 간 이용자 증가율이 전세계 1위를 달성
  - 베트남 최대 규모의 온라인게임 서비스업체인 VNG Corporation\*의 Le Hong Minh CEO는 베트남의 젊은이들 사이에서 Facebook용 소셜게임의 인기가 높아져, 향후 5년 내에 자국 게임업체들이 위기에 빠질 것이라고 경고함
  - 일본 조사업체 Cereja Technology의 4월 6일자 각국 Facebook 이용자 수 집계 결과에 따르면, 베트남은 3,523,380명으로 추정되어 인구 대비 4%를 차지함
  - 베트남의 Facebook 가입자 증가 수치는 인도(84만 명)에 이어 2위이며, 증가율로는 1위를 기록
  - 베트남 1위 SNS인 Zing Me의 현재 월 평균 이용자 수(Monthly Active User : MAU)는 400만 명으로, Facebook의 이용자 수가 앞으로도 증가세를 유지할 경우 1위 자리를 내줄 것으로 보임

\*주 : 2004년에 설립되어 직원 수 1,400여명에 달하며 자체 개발 온라인게임 2종 및 콘텐츠와, 해외 퍼블리싱 온라인게임 11종 제공 중. 베트남 내 1위 SNS인 'Zing Me'에서 무료 음악 공유 서비스, Flash게임, MTV 등 다양한 콘텐츠를 제공

### ■ 베트남 게임업체, 정부 규제를 피해 해외로 진출

- ▶ 베트남에서 Facebook용 게임은 정부의 심의 대상에서 제외되고 있는데 반해 베트남 게임업체는 정부로부터 많은 규제를 받고 있음
  - Le Hong Minh CEO는 "지난 5년 동안 베트남 국민들은 Facebook을 통해 다양한 소셜게임을 즐기고 있다"며 "이와 반대로 베트남 게임업체는 죽어가고 있다"고 베트남 정부의 강력한 게임 규제에 대해 반발
- ▶ 베트남 게임업체는 자국의 게임 규제를 피하기 위해 베트남 시장이 아닌 해외로 진출하기 위해 해외 글로벌 게임업체와 활발한 제휴관계를 맺음
  - VNG는 2011년 11월 22일 DeNA와 전략적 제휴를 합의하여 향후 Mobage를 통해 자체 개발 소셜게임을 제공

 [www.vietnamnet.vn](http://www.vietnamnet.vn)

## Mig33, 소셜게임 개발 프로그램으로 글로벌 시장 노려

동남아 최대 모바일 기반 소셜 플랫폼 중 하나인 Mig33이 소셜게임 개발 프로그램을 출시. 현재 동남아시아의 20개 개발업체와의 협력을 통해 약 25개의 소셜게임을 제공, 기존 소셜네트워크와 차별화된 서비스를 선보일 예정

### ■ 동남아 중심의 소셜네트워크 Mig33, 모바일 애플리케이션 사업 확장

- ▶ Mig33\*가 4월 9일경에 선보인 개발 프로그램은 별도의 가입비를 받지 않고 가상통화, 게임 아이템, 게임 레벨 등에 대한 부분유료화가 가능한 소셜게임을 개발할 수 있도록 하며, JAVA를 쓰는 네트워크 게임 개발용 API(Application Program Interface)를 지원
  - Mig33은 개발자들에게 총수익의 70%가 돌아가는 우호적인 정책을 시행하여 게임 개발 비용을 절감하고, 게임 타이틀을 확대 서비스할 예정
  - Mig33의 게임 라인업은 자체 개발 게임 9~12개에서 싱가포르, 인도네시아 등 동남아 국가의 20여개 개발사가 프로그램에 참여해 25개 게임으로 확대
  - Mig33의 개발 프로그램은 우선 Java J2ME 플랫폼 기반 애플리케이션 개발을 위한 것이며, 향후 Android 콘텐츠 개발을 지원할 예정. 현재 힌두어로 지원되고 있으며 인도 관련 가상 아이템과 아바타를 제공하고 있음
  - Mig33의 소셜게임은 전 세계적으로 약 30만 명의 게이머들이 게임을 하고 있으며, 부분유료화의 매출이 매우 높은 것으로 알려짐

\*주 : 애플리케이션 개발업체 Project Goth가 2005년 12월에 개발해 서비스한 모바일 소셜플랫폼 Mig33은 2012년 3월 기준 일일 이용자 수 (Daily Active User : DAU)가 30만 명 이상으로 전해짐. 전 세계 이용자 수 약 5,500만 명, 이 중 동남아시아 지역 2,300만 명, 동아시아 960만 명, 아프리카 680만 명, 중동 580만 명으로 알려져, 동남아시아, 중동, 동유럽, 아프리카 등 신흥국 중심으로 성장 중. 2011년 여름부터 써드파티의 애플리케이션을 제공하기 시작, 피쳐폰 중심 사업을 전개하여 2012년 2월 17일, 인도네시아와 인도의 12개 휴대폰 업체를 통해 Android 및 Java 모바일 애플리케이션을 공급한다는 계획을 발표

### ■ Mig33, 게임네트워크를 통한 가상의 관계망 구축

- ▶ Mig33은 게임 서비스 및 익명성을 강조한 소셜네트워크를 특징으로 하고 있어, Facebook과 같은 글로벌 SNS와 다른 소셜게임 개발이 가능
  - Mig33은 게임 서비스를 강화하여 소셜네트워크에서 게임네트워크로 변모한 인도 Ibibio의 SNS 'ibibo Open'과 같은 노선을 추구함

- Facebook, Twitter와 같이 스마트폰과 피쳐폰의 애플리케이션과 연동되는 소셜네트워크에 비해 이용자 폭이 좁으나, 익명성을 보장하여 새로운 친구 관계를 장려함으로써 기존의 관계망을 확대하는 소셜네트워크로 차별화
- Mahip Vyas 매니저는 Mig33는 총 5,500만 명의 회원을 확보, 회원 수 비중이 가장 큰 인도네시아, 인도 등에 이어 중동 및 아프리카 지역에서도 증가 추세이며, 향후 인도의 IT 관련 포털을 운영하는 MediaNama의 광고업체인 Nazara와의 협력을 추진
- Mig33은 Delhi IPL franchise, Delhi Daredevils 등 광고 캠페인 업체들과의 협력을 강화하는 한편, 글로벌 시장에 통하는 게임 개발 지원에 주력할 것이라고 밝힘

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

그림 9 동남아 최대 SNS Mig33 실행 화면



[출처] Mig33

## 뉴질랜드 게임 <Path of Exile>, 클라우드 펀딩으로 화제

뉴질랜드 게임 개발업체 Grinding Gear Games는 액션 RPG게임 <Path of Exile>에 대한 클라우드 펀딩(Crowd Funding)을 실시하여, 총 13,000명의 게이머로부터 20만 달러 이상의 투자금을 받음

### ■ Grinding Gear Games, 클라우드 펀딩 통해 게임 개발비와 게이머들의 참여도 확보

- ▶ 뉴질랜드의 독립 게임개발사인 Grinding Gear Games가 5년 동안 개발해온 액션 RPG <Path of Exile>의 클로즈 베타 테스트(Close Beta Test, 이하 CBT)에 앞서, 게이머들에게 게임 통화, CBT 사용권 등을 판매하는 클라우드 펀딩 캠페인을 진행
  - 홈페이지에서 게임아이템과 CBT 사용권이 포함된 10 달러짜리 서포터 패키지에서부터 다양한 게임 아이템과 게임 내 '유니크 매직 아이템'을 디자인할 수 있는 권한이 들어있는 1,000달러 상당의 다이아몬드 서포터 패키지까지 판매하여 13,000명으로부터 20만 달러 이상의 후원을 받음
  - 클라우드 펀딩 수익금은 미국 및 유럽 서버 유지와 게임 콘텐츠 개발에 투자할 예정

### ■ <Path of Exile>, 게임 밸런스에 영향을 주지 않는 부분 유료화로 다른 게임과 차별화

- ▶ <Path of Exile>, 캐릭터 장신구 등에 국한한 아이템 판매로 'Ethical Micro-transaction\*' 개념 실천
  - Chris Wilson 공동대표는 '본 게임은 순수한 RPG이며, 아이템을 구입한 게이머가 유리한 입장이 되는 등 문제가 많은 MMORPG와는 다른 장르로 묶이길 원한다'고 밝혀 기존 부분유료화 MMORPG와의 차별화를 선언
  - Grinding Gear Games는 게이머들에게 사전 판매를 통한 수익금을 얻는 대가로 앞으로도 게임의 콘텐츠와 게임 밸런스에 영향을 주는 유료 아이템을 판매하는 일은 없을 것이라고 약속, 업체가 추구하는 'Ethical Micro-transaction' 개념을 선보임
  - 독자적인 미학에 기반한 다크 판타지 세계를 배경으로 한 <Path of Exile>은 'Templar', 'Witch' 등 6개 캐릭터가 위험한 모험에 도전하는 내용으로, 다양한 리그전과 PvP 모드 등이 포함되어 있어 캐릭터 레벨업과 무관한 아이템 판매를 유지하면서 게임성을 확보해 나갈 수 있을지 게임업체의 관심이 모이고 있음

\*주 : 부분유료화가 게임산업의 새로운 수익 모델로 떠오른 가운데, 일부 게임업체들은 부분유료화를 통해 구입한 게임 아이템이 게임의 난이도 및 밸런스에 악영향을 미친다고 판단하여, 캐릭터 장식품과 같이 게임 난이도와 밸런스에 영향을 주지 않은 게임 아이템만 유료로 판매

 [www.nbr.co.nz](http://www.nbr.co.nz)



그림 10 Grinding Gear Games의 액션 RPG <Path of Exile>

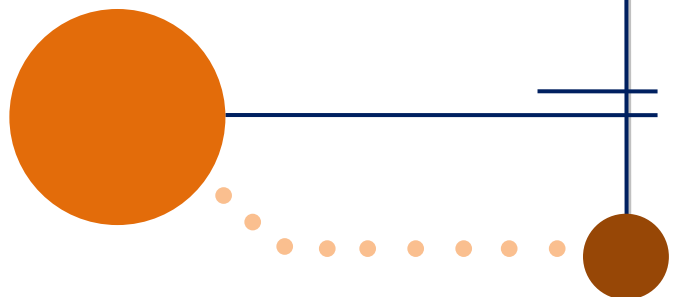


[출처] OnlinePlayer EX



## 유럽 게임시장 동향

- 이탈리아 집권여당, 게임 개발에 대한 세금 경감 계획 발표
- GDC 유럽, 콘텐츠 강화를 위한 막바지 노력 박차
- Nintendo, 유럽 게임박람회 Gamescom 불참 선언
- AOS게임과 소셜게임이 결합한 <Prime World>
- Fight My Monster, 유아용 게임으로 흥행 몰이
- **통계** 유럽 게임 SW 판매량





## 이탈리아 집권여당, 게임 개발에 대한 세금 경감 계획 발표

이탈리아의 집권여당인 자유국민당이 게임산업에 대한 세금 경감 법안을 입법할 것으로 알려짐. 예고된 법안은 이탈리아에서 이루어지는 게임 개발과 유통에 대해 세금 감면과 세액 공제를 하는 내용을 핵심으로 하고 있음

### ■ 이탈리아 집권여당, 게임산업에 대한 세금 경감 계획 발표

- ▶ 이탈리아의 집권여당이자 중도우파 정당인 자유국민당(Popolo Della Liberta, 이하 PDL)이 최근 이탈리아에서 이루어지는 게임 개발과 유통에 대한 세금 경감을 주요 내용으로 하는 법안의 입법 계획을 발표
  - 자유국민당은 디지털 경제 활성화를 골자로 하는 유럽위원회(European Commission, EC)의 'European Digital Agenda\*'를 따르는 조치의 일환으로서 이탈리아에서 이루어지는 게임 개발과 유통 산업에 대한 세금 감면과 세액 공제를 주요 내용으로 하는 법안의 입법을 이탈리아 정부에 제의
  - 또한 이번 법안은 이탈리아 게임업체에 대한 벤처 투자의 활성화를 목표로 하며 이와 함께 대학과 공공 연구 단체들과 이탈리아 게임 업체들 간의 연구 개발 프로젝트 협력의 활성화에도 큰 도움이 될 것으로 전망
  - 이러한 이탈리아 의회의 움직임은 영국 정부가 자국 게임산업에 대해 세금 경감 혜택을 주려는 움직임과 함께 게임업계의 주목을 받고 있음
- ▶ 이탈리아의 게임업계, 게임 세금 감면 법안의 입법에 대해 환영
  - 이탈리아 게임유통협회(Associazione Editori Software Videoludico Italiani, 이하 AESVI)는 사무총장 명의 성명서를 통해 이번 조치가 이탈리아 지역의 디지털 혁신을 위한 노력 증진에 도움이 될 것이라고 평가
  - AESVI의 사무총장인 Thalita Malago는 "유럽 위원회의 디지털 아젠다에 기초한 이번 자유국민당의 법안 입법 계획은 이탈리아 게임산업의 발전에 있어 역사적인 발걸음을 의미한다"고 평가하며, "이 법안이 통과된다면, 이탈리아는 대형 게임업체 뿐만 아니라 새롭게 시작하는 소규모 게임업체들이 인터랙티브 엔터테인먼트 사업을 하기에 좋은 나라가 될 수 있을 것"이라고 전망
  - Malago는 이어 "게임산업에 투자한다는 것은 젊은이들에게 투자한다는 것을 의미한다"며, "이는 창의성. 혁신 나아가 경제 성장에 투자한다는 것을 의미하기도 한다"고 환영의 입장을 밝힘

▶ 이탈리아 게임 업계의 경쟁력이 한 단계 도약할 수 있는 기회가 될 수 있을 것

- AESVI의 이사회에 소속이자 게임 개발업체 Digital Tales의 CEO인 Giovanni Bazzoni는 "이번 법안이 이탈리아 게임 개발 경쟁력에 매우 중요한 영향을 미칠 수 있다"면서, "이와 함께 외국 자본의 투자 선호도 또한 높일 수 있을 것"이라고 언급
- Bazzoni는 "이번 법안이 현존하는 게임 개발업체들 뿐만 아니라 게임산업의 발전에도 큰 보탬이 될 수 있다"면서, "특히 벤처 투자자들의 투자 의욕이 높아질 것으로 기대한다"고 평가

\*주 : European Digital Agenda는 고속 및 초고속 인터넷과 관련 애플리케이션 및 장비를 사용하는 (유럽) 단일 디지털 시장을 통해 지속가능한 경제 발전과 사회적 이익을 추구하는 것을 목표로 함

 [eur-lex.europa.eu](http://eur-lex.europa.eu)

## GDC 유럽, 콘텐츠 강화를 위한 막바지 노력 박차

작년 행사를 통해 소셜 및 모바일게임 부문에서 상당한 성과를 거둔 유럽 게임개발자 컨퍼런스에서 강연과 패널 세션을 진행할 연사들의 참가 접수 기한을 종전보다 1주일 늘린 4월 23일까지로 새롭게 공고하며 콘텐츠 강화를 위한 막바지 노력에 박차를 가함

### ■ GDC 유럽, 콘텐츠 강화를 위한 막바지 노력으로 참가 접수 기한을 1주일 연장해

- ▶ 유럽 게임개발자컨퍼런스(Games Developers Conference Europe, 이하 GDC)\*가 2012년 8월 13일부터 15일까지 3일간 독일 Cologne에서 개최될 예정인 가운데, GDC 유럽에서 강연과 패널 세션을 진행할 연사들의 참가 접수 기한을 1주일 늘린 4월 23일까지로 새롭게 공고
  - GDC 유럽의 이러한 조치는 소셜게임 서밋(Social Games Summits)과 스마트폰&태블릿 게임 서밋(Smartphone & Tablet Games Summits)의 콘텐츠 강화에 주안점을 두고 있는 것으로 평가
  - 즉 GDC 유럽 조직위원회는 작년에 큰 성공을 거뒀던 소셜 및 스마트폰&태블릿 게임 서밋 부문의 강화를 노리고 있으며, 이 외에도 독립 게임 개발자 서밋 'Independent Games Summit', 게임 디자인, 마케팅, 게임 프로덕션 및 프로그램과 비주얼 아트 등을 다루는 메인 컨퍼런스에 대한 참가 지원을 계속 받고 있음
  - 참가를 원하는 사람은 강연과 패널 세션에 따라 각각 25분에서 50분 사이 혹은 50분에 달하는 발표 내용을 준비해야 하며 강연 세션은 기본적으로 1명, 패널 세션은 3명에서 5명 사이를 원칙으로 하고 있음
- ▶ 작년에 열린 GDC 유럽 2011의 소셜 및 모바일게임 서밋은 초청 강연과 패널은 물론 이 분야에서 가장 영향력이 있는 개발자들을 한데 모은 라운드테이블 모임 등을 통해 상당한 성과를 거둔 것으로 평가되고 있음
  - 소셜게임 서밋의 경우 <Restaurant City> 및 <Pet Society> 등을 보유한 소셜 게임업체 Playfish의 스튜디오 디렉터 Jeferson Valadares의 강연 등이 주목
  - 또한 모바일 및 PC 플랫폼 기반 캐주얼게임 개발업체로서 <Galaxy Life> 및 <Reborn Empire> 등을 보유한 Digital Chocolate의 글로벌 판매 부문을 맡고 있는 Rob Unsworth 담당자는 자사의 유명 소셜게임 <Zombie Lane>의 개발 과정을 소개했음
  - 스마트폰&태블릿 게임 서밋의 경우 Fishlabs Entertainment의 Marc Hehmeyer가 유명 게임 <Galaxy on Fire 2>의 Android 플랫폼 이식에 대해 소개하는 시간을 가졌음

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

## Nintendo, 유럽 게임박람회 Gamescom 불참 선언

Nintendo가 유럽 게임박람회 'Gamescom 2012'에 불참을 선언하면서, 글로벌 게임산업에 큰 파장을 불러일으킴. Nintendo는 특정 전시회에 참여하지 않고, Apple처럼 자체적인 행사를 마련해 신상품을 홍보할 예정

### ■ 세계 메이저 게임업체들이 참여하는 'Gamescom'

- ▶ 유럽 메이저 게임박람회 'Gamescom'은 2012년 8월 독일 Cologne에서 개최될 예정
  - 독일에서 개최되는 Gamescom은 미국에서 개최되는 E3와 함께 세계 2대 게임박람회로 평가 받고 있음
  - Gamescom의 행사는 크게 기업 간의 계약 및 거래가 발생하는 B2B(Business to Business)와 게임업체와 게이머를 대상으로 게임 타이틀 및 게임기기를 홍보하는 B2C(Business to Consumer)로 나뉘어짐
  - Nintendo는 경쟁업체인 Sony, MS와 함께 지난 2년 동안 가장 큰 행사장을 차린 게임업체로 유명
- ▶ 게임전문가들은 Nintendo가 2012년 Gamescom에서 차세대 게임기 Wii U를 공개할 것으로 예상했으나, Nintendo는 2012년 Gamescom에 참여하지 않기로 발표

### ■ Nintendo, 게임박람회가 아닌 자체 행사를 통해 신규 게임 타이틀 및 기기 공개 예정

- ▶ Nintendo는 Apple처럼 자체 행사를 통해 신규 게임 타이틀 및 기기를 공개한다고 밝힘
  - Nintendo는 게임박람회 보다는 자체 행사를 통해 신규 게임 타이틀 및 기기를 공개하는 것이 더 큰 파급력을 가지고 있으며, 게이머들에게 더욱 많이 어필할 수 있을 것이라 전망
  - Nintendo의 이러한 신규 게임 홍보전략은 Apple이 통신기기 박람회에 참여하지 않고 직접 행사를 개최해 신제품을 공개한 전략과 동일한 맥락
- ▶ Nintendo는 지난 2011년 9월 일본 동경에서 개최된 게임박람회 'Tokyo Game Show 2011'에서도 직접 참여하지 않고, 자체 행사 'Nintendo Direct'를 개최해 신규 게임 타이틀 및 기기를 공개
  - Nintendo의 CEO Iwata Satoru는 "Nintendo는 게이머들에게 새로운 정보를 전달하기 위해서 다양한 방식을 취할 것"이라며, "게임박람회에만 의존하지 않고 다양한 창구, 특히 'Nintendo Direct'를 통해 소비자들에게 더욱 빠른 정보를 전달할 것"이라고 밝힘

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

## AOS게임과 소셜게임이 결합한 <Prime World>

러시아 게임업체 Nival은 AOS게임과 소셜게임을 결합시킨 <Prime World>에서 여성 게이머에게 아이템을 할인하는 이벤트를 개최. Nival이 이와 같은 이벤트를 개최한 이유는 <Prime World>가 하드코어가 아닌 캐주얼게임임을 강조하기 위함

### ■ 러시아 게임업체 Nival, 소셜게임과 AOS 게임 융합

- ▶ 러시아 게임업체 Nival은 AOS게임과 소셜게임을 결합한 멀티플랫폼 기반의 하이브리드 AOS 게임 <Prime World>를 개발
  - PC에서 Facebook 계정으로 <Prime World>에 접속할 경우 <League of Legend>와 같은 AOS게임을 할 수 있으며, 스마트폰으로 접속할 경우 성을 짓거나 관리하는 경영 시뮬레이션 장르의 미니게임을 할 수 있음
  - 미니게임을 통해 획득한 아이템은 PC기반의 <Prime World> AOS 게임에서 사용 가능
  - Nival은 지난 2011년 6월 미국에서 개최된 'E3 2011'에서 <Prime World>를 공개해 베스트 게임상을 받음

\*주 : 실시간 전략시뮬레이션에 RPG와 PvP를 조합한 새로운 전략 액션 장르를 지칭하는 것으로, Blizzard Entertainment의 전략시뮬레이션 게임 <StarCraft>의 유즈맵 'Aeon of Strife'에서 유래되어 AOS 게임이라 불림. 해외에서는 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena) 또는 DotA라 불리기도 함

### ■ 캐주얼 게임을 강조한 <Prime World>, 여성 게이머에게는 아이템 가격을 인하

- ▶ Nival은 <Prime World>가 AOS 장르임에도 불구하고 하드코어 게이머가 아닌 캐주얼 게이머를 확보하기 위해 여성 게이머에게는 아이템 가격을 인하하는 프로모션을 진행
  - Nival의 Larisa Nuretdinova 제작자는 "게이머들은 AOS 장르가 하드코어 게이머만이 즐길 수 있는 장르로 생각하고 있다"라며 "Nival의 <Prime World>는 소셜기능이 강해 AOS 장르이지만 캐주얼 게이머들도 쉽게 접할 수 있어, 여성 게이머에게 아이템을 할인하는 프로모션을 진행하게 되었다"라고 밝힘
  - <Prime World>는 Facebook 계정으로 남녀를 구별할 수 있으며, 여성의 경우 특별한 캐릭터 능력치를 향상 시키는 버프 아이템도 제공

 [www.penny-arcade.com](http://www.penny-arcade.com)

그림 11 러시아 게임업체 Nival의 소셜게임 <Prime World> 실행 화면



[출처] Wooga

## Fight My Monster, 유아용 게임으로 흥행 몰이

영국 게임업체 Fight My Monster가 유아를 대상으로 한 소셜게임 플랫폼 'Fight My Monster'로 게이머 110만 명을 확보. 'Fight My Monster'는 Facebook과 같은 메이저 SNS와 달리 유아들에게 최적화된 특징을 가지고 있음

### ■ 유아들을 겨냥한 소셜게임 플랫폼 'Fight My Monster'

- ▶ 영국 게임업체 Fight My Monster는 영국 3세~11세를 겨냥한 유아용 소셜게임 플랫폼 'Fight My Monster'를 출시해 영국과 미국에서 큰 인기를 끌고 있음
  - 소셜게임 플랫폼 'Fight My Monster'는 일본에서 큰 인기를 끌고 있는 TCG(Trading Card Game)와 유사한 트레이딩 카드 장르의 소셜게임들을 서비스하고 있음
  - 'Fight My Monster'는 출시된 지 15개월 만에 110만 명의 게이머를 확보했으며, 게이머 연령대는 평균 10세 미만으로 나타남
  - 'Fight My Monster'에서 발생하는 게이머들의 카드 대전은 총 3,200만 건으로 그 수치는 매달 급격히 증가
- ▶ 유아들이 Facebook, Twitter와 같은 글로벌 SNS를 사용하지 않는다는 사실을 고려해 제작된 소셜게임 플랫폼 'Fight My Monster'
  - Fight My Monster의 Dylan Collins 사장은 "영국 유아들은 Facebook과 Twitter를 사용하지 않고 있다"라며, "유아용 소셜게임을 서비스하기 위해서는 글로벌 SNS를 배제해야 한다"고 언급
  - 'Fight My Monster'의 평균 이용 시간은 41분으로 영국 Facebook의 평균 이용 시간 25분보다 1.8배, 영국 유아용 엔터테인먼트 사이트 'Moshi Monster'보다는 4배 긴 것으로 나타남

### ■ 'Fight My Monster', 15만 달러로 게임 제작 가능

- ▶ 메이저 게임업체 Activision Blizzard와 Nickelodeon 등은 신규게임을 개발하기 위해 3,500만 달러~5,000만 달러를 투자하고 있지만, 'Fight My Monster'를 이용하는 소셜게임은 15만 달러로 개발 가능
  - Dylan Collins 사장은 "보통 게임을 개발하는데 천문학적인 개발 비용이 소요되지만, 유아 또는 특정 계층을 대상으로 하는 'Fight My Monster'에서는 15만 달러로 게임 개발이 가능하다"고 밝힘

- ▶ 글로벌 게임업체들은 'Fight My Monster'의 성장가능성을 높게 평가해 210만 달러를 투자
  - 'Fight My Monster'의 투자자 중에는 Take-Two의 Jeff Lapin, Riot Games의 Jarl Mohn 등이 있음

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

그림 12 영국 유아용 소셜게임 플랫폼 'Fight My Monster' 실행 이미지



[출처] Fight My Monster



## 통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 16 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (4. 15 ~ 4. 21)	독일 (4. 15 ~ 4. 21)	프랑스* (4. 15 ~ 4. 21)
1	The Witcher 2: Assassins - Enhanced Ed. (Xbox360, Namco Bandai)	The Witcher 2: Assassins - Enhanced Ed. (Xbox360, Namco Bandai)	The Witcher 2: Assassins - Enhanced Ed. (Xbox360, Namco Bandai)
2	Kinect Star Wars (Xbox360, Microsoft)	Mario Party 9 (Wii, Nintendo)	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)
3	FIFA Street (Xbox360, EA)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	Battlefield 3 (PlayStation3, EA)
4	FIFA Street (PlayStation3, EA)	Kinect Star Wars (Xbox360, Microsoft)	FIFA Street (PlayStation3, EA)
5	Mass Effect 3 (Xbox360, EA)	FIFA Street (PlayStation3, EA)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)
6	FIFA 12 (Xbox360, EA)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)	
7	Tiger Woods Pga Tour 13 (Xbox360, EA)	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)	
8	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	Zumba Fitness 2 inkl. Fitness-Gürtel (Wii, NBG 505 Games)	
9	Battlefield 3 (Xbox360, EA)	Super Mario 3D Land (3DS, Nintendo)	
10	The Elder Scrolls V: Skyrim (Xbox360, Bethesda Softworks)	Zumba Fitness (Wii, NBG 505 Games)	
순위	스웨덴 (4. 15 ~ 4. 21)	이탈리아 (4. 9 ~ 4. 15)	네덜란드 (4. 15 ~ 4. 21)
1	The Witcher 2: Assassins - Enhanced Ed. (Xbox360, Namco Bandai)	JUST DANCE 3 (Wii, Ubisoft)	Prototype 2 (PlayStation3, Activision Blizzard)
2	Kinect Star Wars (Xbox360, Microsoft)	MARIO PARTY 9 (Wii, Nintendo)	Prototype 2 (Xbox360, Activision Blizzard)
3	Skylanders Spyro's Adventure (Wii, Activision Blizzard)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	MARIO PARTY 9 (Wii, Nintendo)
4	Battlefield 3 (PC, EA)	FIFA Street (PlayStation3, EA)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)
5	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	Kinect Star Wars (Xbox360, Microsoft)	FIFA Street (PlayStation3, EA)
6	The Sims 3: I Rampjuset (PC, EA)	Kirby's Adventure (Wii, Nintendo)	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)
7	FIFA 12 (Xbox360, EA)	Wii Play Motion + Wii Remote Plus (Wii, Nintendo)	Witcher 2: assassins Of Kings (Xbox 360, Namco Bandai)
8	Halo Reach (Xbox360, MS)	Assassin's Creed Revelations (PlayStation3, Ubisoft)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)
9	Battlefield 3 (PlayStation3, EA)	Pro Evolution Soccer 2012 (PlayStation3, Konami)	JUST DANCE 3 (Wii, Ubisoft)
10	Super Mario 3D Land (3DS, Nintendo)	FIFA 12 (Xbox360, EA)	FIFA Street (Xbox360, EA)

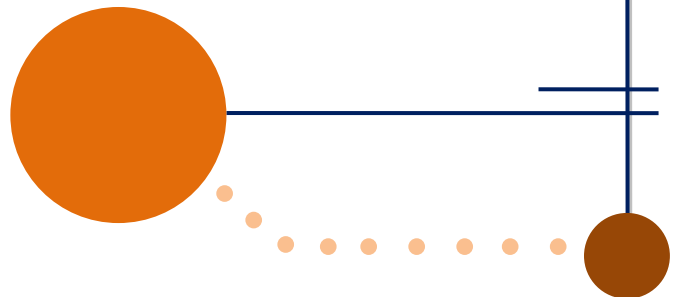
\*주 : 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표

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



## 중남미 게임시장 동향

- 칠레 콘셉시온 대학, "게임을 의료용 도구로 활용 가능"
- Xbox360, 브라질에서 종합 엔터테인먼트 기기로 활용
- 콜롬비아, 중고게임 활성화 대책 딜레마



## 칠레 콘셉시온 대학, "게임을 의료용 도구로 활용 가능"

칠레 콘셉시온 대학의 운동치료사인 Felipe Parada Hernández는 게임이 의료용으로 활용될 수 있다고 주장. 그의 연구에 따르면 게임을 이용한 가상현실은 환자들의 재활에 큰 도움이 되는 것으로 밝혀짐

### ■ 게임을 의료용 목적으로 활용할 경우 의사와 환자 모두에게 도움이 되는 것으로 기대

- ▶ 콘셉시온(Concepción) 대학의 운동치료학 교수이자 대학병원 임상 운동치료사인 Felipe Parada Hernández에 따르면 Nintendo Wii의 활용이 환자들의 상태 호전에 큰 도움이 되고 있다고 밝힘
  - Hernández 교수는 "게임을 통한 가상현실이 환자들의 재활에 도움이 될 것으로 기대한다"고 밝힘
  - 그의 연구에 따르면 실제로 섬세한 운동 기능의 향상에서부터, 눈과 손의 협응, 체중의 감량, 신경 치료, 혹은 단순한 긴장 완화에 이르기까지 게임의 순기능이 많은 것으로 나타남
  - 물론 게임을 장기간 이용할 시 우려되는 게임 중독 등의 부정적 효과에 대해서도 간과할 수 없으며, 게임에 대한 통제력을 키워 적절히 이용할 수만 있다면 건강에 훨씬 도움이 되는 결과를 얻어낼 수 있다고 함
- ▶ Felipe Parada Hernández 교수는 2010년 9월 칠레 광부 매몰 사건에서 비디오게임이 광부들의 심리적 안정을 제공했다고 강조
  - 2010년 칠레 산호세 광산 지하 700m에서 매몰된 광부 33명에게 칠레 정부는 지름 13cm의 구멍을 뚫어 제일 먼저 간이변기와 책, 향우울제, 가족의 편지를 내려 보냈으며, 이어 생존에 필요한 식량, 물, 조명, 통신기기 등과 정신건강을 위한 카드게임, 주사위, 소형 비디오재생기, 휴대용 게임기 등을 내려 보냄

[www.biobiochile.cl](http://www.biobiochile.cl)

그림 13 매몰된 33명 칠레 광부에게 제공된 구호물품 리스트



[출처] BBC, 조선일보 재인용

## Xbox360, 브라질에서 종합 엔터테인먼트 기기로 활용

MS의 중남미 지역 온라인 광고 판매부 사장 Leandro Cruz de Paula에 따르면 Xbox360은 브라질에서 게임기가 아닌 종합 엔터테인먼트 기기로 활용되고 있으며, 이를 통한 온라인 광고 판매도 호조를 보이고 있음

### ■ MS의 브라질 진출 전략 "Xbox360을 통해 다양한 커뮤니케이션 서비스 제공"

- ▶ 브라질에서 판매되는 Xbox360은 게임 기능뿐만 아니라 다양한 커뮤니케이션 서비스를 제공함
  - MS는 브라질에서 판매하는 Xbox360의 활용 범위를 게임에만 국한시키지 않고, Netflix, Google, MSN 메신저, Hotmail 등을 포함한 디지털 엔터테인먼트 분야로 확장
  - MS의 이러한 정책은 PC보급률이 낮은 브라질에서 Xbox360을 세컨드 PC로 만들려는 의도를 가지고 있음
- ▶ MS가 진출한 중남미 국가에서 브라질 게임시장이 가장 큰 성장세를 보였으나, 최근에 들어와 시장이 성숙기에 접어들고 있어 다른 콘솔게임과 차별화된 전략이 필요
  - MS의 경쟁업체인 Sony는 2011년 8월 2일 브라질에 공식 온라인 상점 'PS Store'를 개장하여, 200여 개의 다운로드 게임을 판매하고 있음
  - MS는 Sony보다 부족한 게임 타이틀 문제를 해결하기 위해 Xbox360의 현지화 게임 타이틀 및 멀티미디어 기능을 강조한 마케팅을 진행하고 있음

### ■ 브라질 게임시장, Xbox360을 통한 온라인 광고 판매 호조

- ▶ Xbox360과 Xbox Live가 브라질에서 놀라운 성장세를 이어가고 있으며, 이를 통한 온라인 광고 판매도 호조를 보이고 있음
  - MS는 Xbox360과 온라인 서비스 Xbox Live에 브라질 업체들의 온라인 광고를 대행해 주고 있음
  - 향후 MS는 Windows Phone과 PC 그리고 Xbox360에 모두 호환되는 크로스플랫폼 광고를 제작해 브라질에 공개할 예정

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

## 콜롬비아, 중고게임 활성화 대책 딜레마

콜롬비아 게임시장에 중고게임 재생이 불가능한 Xbox360와 Playstation3가 출시된다는 언론보도가 발표되면서, 콜롬비아 게임업계에 게임시장 활성화를 위한 중고게임 이용 활성화를 촉구하는 목소리가 높아지고 있음

### ■ 콜롬비아 게임시장, 중고게임 딜레마에 봉착

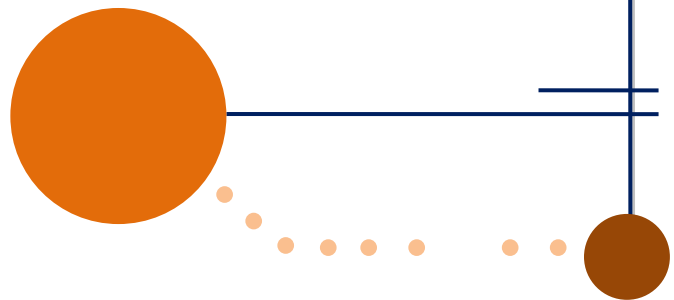
- ▶ 콜롬비아 게임시장에서 콘솔게임 비중은 매우 크나, 실질적인 매출은 신규 게임 타이틀 판매가 아닌 중고게임 판매에서 발생
  - 콜롬비아의 게임시장은 정식으로 유통된 게임 타이틀을 판매하는 소매점에 대한 의존도가 매우 낮은 구조임
  - Nintendo, MS, Sony 등 메이저 콘솔 게임업체들의 수익 대부분은 신규 게임 타이틀 판매가 아닌 하드웨어 판매에 의존하고 있음
- ▶ MS와 Sony는 콜롬비아의 중고 게임시장을 차단하기 위해, 중고게임 재생이 불가능한 Xbox360와 PlayStation3를 콜롬비아 시장에 유통할 예정
  - Nintendo마저 중고게임 재생이 불가능한 Wii와 DS를 콜롬비아 시장에 출시할 가능성이 커지고 있음
- ▶ 콜롬비아 게임 관계자들은 메이저 콘솔 게임업체의 이러한 행동이 콜롬비아 게임시장 활성화를 위한 조치로 보여지나, 오히려 역효과를 유발할 수 있다는 부정적인 의견을 제기
  - 콜롬비아 게임시장에서 중고게임을 원천적으로 막아버리면 구매력이 큰 게이머가 많지 않은 콜롬비아 게임시장에서는 콘솔 게임기기 자체의 활용 빈도가 떨어져 게임시장을 사장시켜 버릴 우려가 존재
- ▶ 이에 따라 중고게임 활용 방안에 대한 다양한 의견들이 제시되고 있는 상황
  - 게임 판매상들이 중고게임이나 판매 실적이 저조한 타이틀을 가격 인하를 통해 추가 수입원으로 활용하는 방안을 적극 추진함으로써 콘솔 게임업체들의 중고게임 원천 봉쇄 조치를 사전에 방지
  - 타이틀 제작 단가 자체를 낮추어 박리다매 방식으로 게임을 공급할 수 있는 대안 마련
  - 신규 타이틀 출시 전 게이머들의 충성도 제고와 판매고 상승을 위한 무료 견본 배포 및 출시 프로모션 다양화

 [www.gamerfocus.co](http://www.gamerfocus.co)



## 국내 게임시장 동향

- 온라인 게임업체들의 운영 전문 자회사, 일자리 창출의 일등 공신
- '2012 스마트&소셜게임 컨퍼런스', 소셜게임의 열기 증명
- 국내 중견 기업, 유무선 연동 게임으로 멀티플랫폼 환경 구축
- 대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회 종목 선정
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 순위



## 온라인 게임업체들의 운영 전문 자회사, 일자리 창출의 일등 공신

국내 온라인 게임업체들이 운영만 전담하는 자회사를 설립하면서 게임 운영에 높은 관심을 보이기 시작. 운영 전문 자회사들은 수백 명의 직원을 채용하면서 지방 일자리 창출의 일등공신으로 성장

### ■ 국내 온라인 게임업체들의 운영 자회사 현황

- ▶ 넥슨의 운영 자회사인 넥슨네트웍스는 지난해 본사를 제주도로 이전하고 총 인력 550여 명의 절반을 현지에서 채용
  - 넥슨네트웍스는 제주에서 포털 업체 다음커뮤니케이션 다음으로 큰 규모이며, 연말에는 현재 건설 중인 지주 회사 NXC 사옥에 입주할 예정
  - 넥슨에서 서비스하는 300여 개 게임의 운영, 고객상담, PC방 관리를 담당하고 있으며, 네오플을 비롯해 엔도어즈와 게임하이를 인수하면서 관리해야 할 게임이 계속적으로 증가
- ▶ 네오위즈의 자회사 네오위즈INS는 네오위즈게임즈와 네오위즈인터넷 등 계열사 전반의 고객 상담 업무는 물론, 가맹 PC방 관리도 맡고 있음
  - 570여 명 인력 중 일부는 PC방과 QA사업부로 본사 개발팀과 인접한 분당에, 고객 상담을 주로 진행하는 CEM과 SI사업부는 서울 성수동에 자리잡음
- ▶ NHN은 한게임 전문 서비스 자회사 지플러스를 청주에 설립, 운영 중에 있음
  - 인력 400명으로 구성된 지플러스는 한게임의 실시간 모니터링 센터를 확대 개편해 만들어졌으며, 게임 전반에 걸친 고객 응대를 진행

### ■ 게임 운영, 온라인 게임산업 성장으로 필요성 증대

- ▶ 온라인게임 이용자가 증가하고 해외 진출이 증대되면서 QA 전문화에 대한 요구가 늘어나자, 대학 내 게임학과나 컴퓨터학과, 게임교육원과의 산학 협력 혹은 업무 제휴 체결도 증가하는 추세
  - 게임업계 관계자는 "온라인 게임산업에서도 게임 기획, 그래픽, 프로그래밍 등 개발 부문과 함께 QA나 GM이 중요하다"면서 "개발 전문 인력만큼 운영 전문 교육 과정이 필요하다"고 강조

표 15 국내 주요 온라인 게임업체의 운영 전문 자회사 현황

온라인 게임업체	운영 자회사	위치	인력 규모	주요 업무
넥슨	넥슨네트웍스	제주, 판교	550명	운영서비스, 고객상담, PC방 관리, QA
NHN	지플러스	청주	405명	운영서비스, 고객상담
네오위즈	네오위즈INS	분당, 서울	570명	운영서비스, 고객상담, PC방 관리, QA
NC소프트	엔씨소프트서비스	서울	100명	고객상담
CJ E&M	CJIG	서울	270명	고객상담

[출처] 전자신문



## '2012 스마트&소셜게임 컨퍼런스', 소셜게임의 열기 증명

2012년 4월 9일 개최된 '2012 스마트&소셜게임 컨퍼런스'에 800명 이상의 게임 종사자들이 참여해 국내 소셜게임의 열풍을 증명. 컨퍼런스에서 국내 소셜 게임업체들은 향후 해외 진출을 통해 국내 소셜게임의 위용을 나타낼 것이라 언급

### ■ 스마트폰으로 활성화된 국내 소셜게임, '2012년 스마트&소셜게임 컨퍼런스'에서 확인

- ▶ 지난 2012년 4월 9일과 10일 서울 삼성동 코엑스 그랜드볼룸에서 개최된 '2012년 스마트&소셜게임 컨퍼런스'에 800명 이상의 게임 관계자들이 참여해, 국내 소셜게임의 열기를 증명
  - 2010년 소셜게임 분야 스타트업 소모임으로 출발한 '스마트&소셜게임 컨퍼런스'는 2년 만에 800명 이상이 몰리는 단일 장르 최대 게임 컨퍼런스로 자리 잡음
  - 게임 스타트업 간 자발적 노하우 공유가 스마트폰 확산과 함께 글로벌 시장을 향한 새로운 게임 생태계를 확립

### ■ 국내 소셜 게임업체들의 해외 진출 현황

- ▶ 기초연설을 맡은 게임빌은 "스마트폰 시장에선 유료게임보다 아이템 판매가 대세"라며 "스마트폰과 PC 등 플랫폼을 가리지 않고 즐길 수 있는 전략으로 세계 시장을 공략하겠다"고 언급
  - 또한 "게임빌은 특화된 강점과 소셜게임의 새로운 장르를 통한 시장 확대, 개척을 화두로 소셜 게임사업을 진행하고 있다"며 "이를 위해 세계 이용자들로부터 검증된 스포츠, RPG 장르에 기반한 소셜게임과 낚시, 위치기반 게임 등 신소재 게임들을 선보였고 출시 초기부터 호응이 이어지고 있다"고 언급
- ▶ 일본 최대 모바일 게임사인 GREE의 이사카 토모유키 이사는 한국 업체와의 공동 개발 및 서비스 전략을 공개
  - GREE는 이미 지난해부터 한국 사무소를 열고 SK텔레콤, 게임 개발사 모비클, 픽토소프트 등과 제휴해 한국시장 진출 기반을 닦아왔음
- ▶ T스토어를 운영하는 SK플래닛도 '킵(qiip)'이란 브랜드를 통한 일본 오픈마켓 시장 진출 전략을 공개
  - 킵 출시 초기에 EA·Gameloft 등 대형개발사의 게임 앱과 한류 콘텐츠를 포함한 현지화 앱 500여 종, 글로벌 시장에서 성공을 거둔 킬러 앱 1500여 종을 일본어와 영어 버전으로 선보일 예정
  - 주요 타겟은 일본 안드로이드 기반 스마트폰의 주 사용자층인 20~30대 남성 직장인과 한류 여성팬

## 국내 중견 기업, 유무선 연동 게임으로 멀티플랫폼 환경 구축

유무선 연동 게임은 PC와 스마트폰에서 동시에 플레이 할 수 있는 멀티플랫폼 게임을 의미함. 최근 국내 중견 게임업체는 유무선 연동게임을 출시해 메이저 게임업체와의 차별성을 강조할 계획

### ■ 위메이드, 모바일게임 개발로 유무선 연동 게임 완성

- ▶ 국내 온라인 게임업체 위메이드는 스마트폰 게임 개발 자회사 위메이드크리에이티브를 통해 유무선 연동 게임을 개발하고 있음
  - 위메이드는 " 온라인게임이 사라지진 않겠지만 스마트폰 게임이 가장 중요한 시장으로 성장할 것"이라며 "지금 개발하는 게임도 모두 모바일에서 가능하도록 만들 방침"이라고 언급
  - <고블린> 등 기존 온라인게임들의 모바일 버전을 개발해 유무선 게임으로 지속적으로 출시할 계획

### ■ 엠게임, 멀티플랫폼 사업 진행

- ▶ 엠게임은 <열혈강호2> 등 온라인게임 개발을 진행하면서 스마트폰 게임 비중을 늘려나갈 예정
  - 엠게임은 급격한 전환보다 온라인게임과 스마트폰의 연동을 시작으로 멀티플랫폼 사업을 진행할 계획
  - 기존 엠게임 포털에서 서비스 중인 웹게임도 스마트폰 플랫폼에서 최적화된 콘텐츠 연동도 검토

### ■ 그라비티, 자회사 네오싸이언과 협력해 유무선 연동 게임 출시

- ▶ 그라비티는 2012년 하반기까지 최대 7종의 게임을 출시할 계획이며, 일본 모바일 게임업체와 제휴도 완료
  - 이미 내부에서 100여명의 모바일 전문인력이 개발을 진행 중
  - <라그나로크> 등 기존 온라인게임 콘텐츠를 IP를 활용한 스마트폰 게임은 물론이고 처음부터 PC 온라인 연동을 염두에 둔 게임도 선보일 예정

## 대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회 종목 선정

문화체육관광부가 주최하고 한국콘텐츠진흥원과 한국 e스포츠협회가 주관하는 '전국 아마추어 e스포츠대회'의 2012년 경기 종목과 시범 경기 종목이 확정됨. '전국 아마추어 e스포츠대회'는 국내 e스포츠를 활성화 시키는데 큰 역할을 담당할 것으로 전망

### ■ '2012 전국 아마추어 e스포츠대회, 해외 게임도 선정

- ▶ 그동안 '전국 아마추어 e스포츠'는 국산 종목으로만 대회를 치러 왔으나 'e스포츠-게임산업 상생협약체'에서 e스포츠를 재부흥시키고, 국민 레저로 성장시키기 위해 올해 대회부터는 인기 있는 국산 종목과 외산 종목을 함께 종목화하기로 결정
  - 생활 e스포츠 확대 노력의 일환으로 출범한 'e스포츠-게임산업 상생협약체'의 지속적인 협의 과정을 통해 e스포츠계와 게임산업계의 공감을 이끌어 낸 첫 번째 결실
- ▶ 한국콘텐츠진흥원과 한국e스포츠협회는 4월 16일 e스포츠 전문가로 구성된 심사위원들과 함께 정식종목과 시범종목 선정 심사를 완료
  - 정식종목으로 네오위즈게임즈의 <슬러거>, 드래곤플라이의 <스페셜포스>, 넥슨의 <카운터스트라이크 온라인>, Riot Games의 <리그오브레전드>, Bandai Namco의 <철권6>이 선정
  - 시범종목으로는 Blizzard Entertainment의 <스타크래프트2>, 제이씨엔터테인먼트의 <프리스타일풋볼>이 선정

### ■ 대통령배로 개최되는 '전국 아마추어 e스포츠대회'

- ▶ 우리나라 e스포츠대회 중 유일하게 '대통령배'로 개최되는 '전국 아마추어 e스포츠대회'는 매년 7만여 명에 가까운 아마추어 선수들이 참여하는 아마추어 e스포츠 선수들의 축제
  - 지역 예선과 본선을 거쳐 연말 본선에 진출한 선수들은 각 지역을 대표해 겨루게 되며, 그중에서 전국 최고의 선수와 우승 지자체를 뽑음
  - 2012 대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회는 6월의 지역예선전을 시작으로 5개월간의 대장정에 돌입하게 되며, 10월 12일과 13일 이틀간 수원시에서 최종 본선이 개최됨

## 통계 국내 온라인게임 순위

표 16 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (4. 16 ~ 4. 22)	게임메카 (4. 18 ~ 4. 24)	인벤 (4. 16 ~ 4. 22)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	아이온 (NC소프트)	아이온 (NC소프트)	리니지 (NC소프트)
3	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)
4	스타크래프트 (블리자드코리아)	리니지 (NC소프트)	아이온 (NC소프트)
5	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)
6	워크래프트3 (블리자드코리아)	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)
7	리니지 (NC소프트)	카트라이더 (넥슨)	메이플스토리 (넥슨)
8	리니지2 (NC소프트)	메이플스토리 (넥슨)	사이퍼즈온라인 (네오플)
9	테라 (NHN)	테라 (NHN)	카트라이더 (넥슨)
10	사이퍼즈온라인 (네오플)	리니지2 (NC소프트)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)
순위	게임노트 (4. 16 ~ 4. 22)	게임조선 (4. 19 ~ 4. 25)	게임리포트 (4. 16 ~ 4. 22)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	아이온 (NC소프트)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)
3	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	아이온 (NC소프트)	아이온 (NC소프트)
4	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	리니지 (NC소프트)	스타크래프트 (블리자드코리아)
5	리니지 (NC소프트)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)
6	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)	리니지 (NC소프트)
7	사이퍼즈온라인 (네오플)	테라 (NHN)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)
8	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)	메이플스토리 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)
9	메이플스토리 (넥슨)	리니지2 (NC소프트)	테라 (NHN)
10	테라 (NHN)	리프트 (CJ E&M)	리니지2 (NC소프트)

\*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. 23 기준)

순위	T 스토어		Olleh 마켓		U+ 앱마켓	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	카트라이더러쉬 (넥슨)	앵그리버드 (Rovio)	섯다 북북북 (JB Entertainment)	퍼블로만나는고흐 (BatStudio)	팔라독 (리얼네트웍스)	포트리스2 레드 (CCR)
2	아이라 (엔타즈)	앵그리버드 리오 (Rovio)	참참참 (Magi Soft)	ZombieSnow Life (데브가이즈)	SBS포트리스4 (소프트젠)	Angry Birds Seasons (LG CNS)
3	SBS포트리스4 (소프트젠)	앵그리버드시즌스 (Rovio)	박스이동 (이모티콘)	ShitDodge Lite (데브가이즈)	스타일리스프린트 (픽토소프트)	Angry Birds (LG CNS)
4	절묘한타이밍3 (게임빌)	틀린그림찾기 (피엔제이)	드레곤레이 (피엔제이)	ShitDodge Lite (데브가이즈)	미니게임천국5 (컴투스)	Angry Birds Rio (LG CNS)
5	제네시스 (디펫7)	Bubble Buster (유비누리)	선인장기2 (티비소프트)	Word Caf&ecute (Appzil1)	리듬액션KrazyRain (블루페퍼)	제노니아4 (게임빌)
6	팔라독 (리얼네트웍스)	대결오목 (인사이트미디어)	Xescape (BroadCon)	Pais Memory Game (유비누리)	액션퍼즐패밀리4 (컴투스)	레이디버그 (문동수)
7	무한신맛고HD (조이모아)	가로세로날말맞추기 (블루윈드)	타루의대모험 (모비릭스)	Feed the Bunny (유비누리)	테라2-운명의회랑 (피엔제이)	크아비엔비2011 (넥슨모바일)
8	틀린그림찾기 (피엔제이)	Trial Xtreme Life (인크로스)	크래프트디펜스 (모비클)	Piggy Click Clear (유비누리)	2011프로야구 (게임빌)	2011슈퍼사커HD (게임빌)
9	원조냥시광3 (피엔제이)	크아비엔비2011 (넥슨)	스도쿠와세계탐험 (모비릭스)	Panda Match (유비누리)	네이키드킹오리지널 (엑트온)	에르엘워즈 (게임빌)
10	스타일리스프린트 (픽토소프트)	카트레이싱피버 (픽토소프트)	아이스큐브케이브맨 (모리소프트)	Panda In Line (유비누리)	틀린그림찾기[HD] (피엔제이)	2012프로야구 (게임빌)

순위	App Store		Google Play	
	유료	무료	유료	무료
1	Branchew Boy (Oozoo Inc)	iFighter 1945 (iFace Entertainment)	아스팔트60아드레날린 (Gameloft)	Temple Run (Imagi)
2	Angry Birds Space (Rovio)	좌우뇌 실험실 (Asia App Limited)	팔라독 (FAZECAT)	Angry Birds Space (Rovio)
3	팔라독 (FazeCat)	아스트로윙 (PLAY BEAN)	Where's My Water? (Disney)	한붓그리기 (Ecapyc)
4	좌우뇌실험실프로 (Asia App Limited)	슬라임 대 버섯2 (WESTRIVER)	스노우브로스 (ISAC Entertainment)	에어펍권 (Gamevil)
5	Call of Mini Zombies (Tini Interactive)	RobotNGun (Crazy Carpenter)	Minecraft: Pocket Edition (Mojang)	타워디펜스 (Com2us)
6	피파12 (EA)	파이터시티 (GAMEVIL)	메이플스토리Live (Nexson)	Death Rally FREE (Remedy Entertainment)
7	Shark Dash (Gameloft)	OverBreakNERSPACE (Devsisters)	Angry Birds Space (Rovio)	피망 탭소닉 (Neowiz Internet)
8	인피니타블레이드2 (Chair Entertainment)	Temple Run (Imangi Studios)	FIFA12 by EA Sports (EA)	타이니팜 (Com2us)
9	Angry Birds (Rovio)	헬로키티 카페 (GameZen)	스펙트럴소울즈 (Joymoa)	목욕의신: 여탕편 (JW Soft)
10	스왘피 (Disney)	컴투스프로야구2012 (Com2us)	포켓세븐 (Gameboys)	버블버스터 (City Games)

[출처] 각 사 앱스토어, 다운로드 순

## 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일            2012년 5월 4일
- ▶ 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.