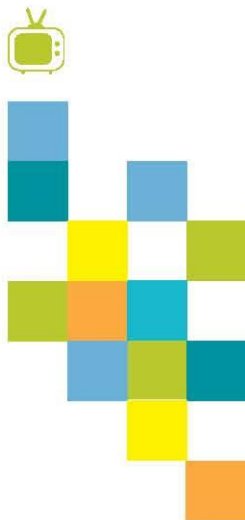
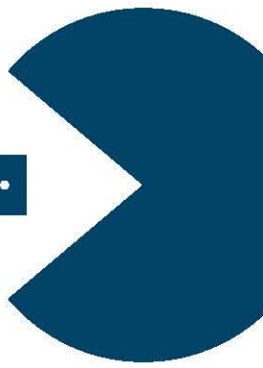
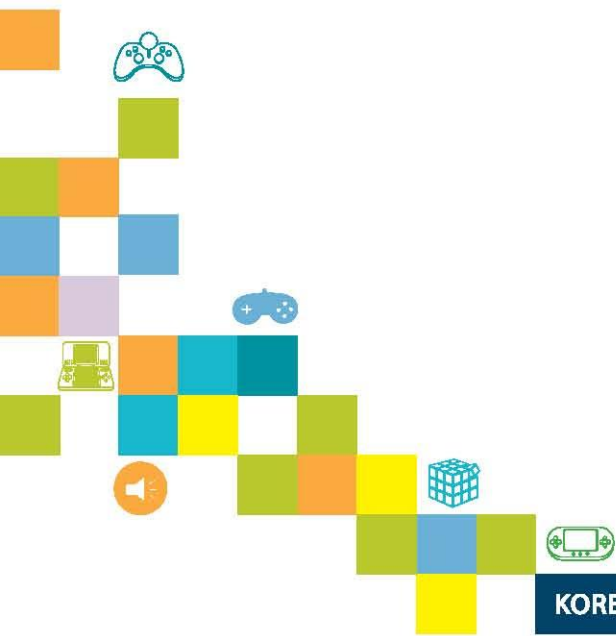
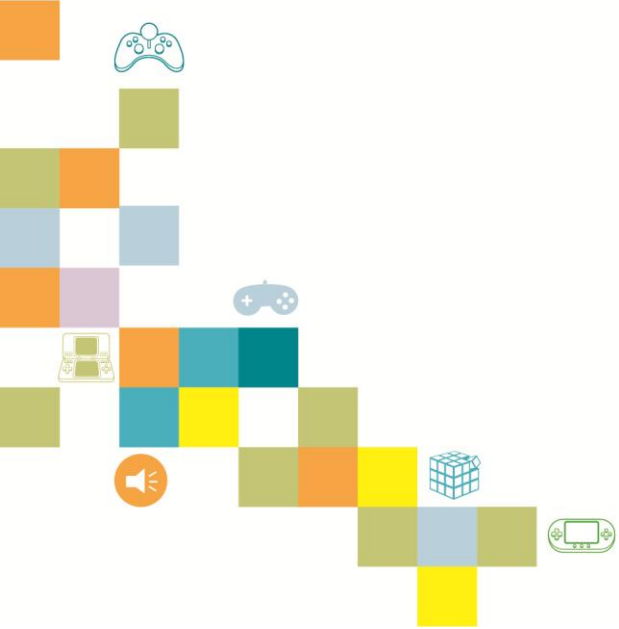


# 글로벌 게임산업 트렌드

2012년 5월 제1호

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY .....





2012년 5월 제1호

2012. 5. 16

## CONTENTS

### 1. 글로벌 게임시장 동향..... 1

- 운동과 게임이 결합된 액서게임, 노인 건강 증진에 기여
- 소셜게임, 동시성을 강조하는 게임으로 진화
- 콘솔게임, 디지털 유통으로 중고게임 차단
- 손목시계, 새로운 게임 플랫폼으로 변신
- 남아프리카공화국, 게이머에 대한 실태조사 실시
- **통계** 글로벌 콘솔 HW&SW 판매 순위

### 2. 북미 게임시장 동향..... 12

- 미국 국립예술기금, 게임도 기금 지원 대상에 포함
- 미국 자유인권협회, 미국 의회의 게임 폭력 경고문 입법 비난
- Zynga, 1/4분기 실적 양호... 독자 플랫폼 구축으로 수익 강화
- MS의 Xbox360, 엔터테인먼트 허브로 발전
- 미국 게임 유통업체 GameStop, 사업다각화로 위기 극복
- **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..... 25

#### 중국 게임시장 동향..... 26

- 글로벌 게임업체의 최고 관심사, 중국 모바일 게임시장
- 중국 웹게임 게이머 53%, 게임 지출에 긍정적
- 중국 Eedoo, 컨트롤러 없는 콘솔게임 출시
- 사업 다각화 위해 나스닥 비상장화에 나선 Shanda
- Baidu Games, 게임 포럼에서 2012년 게임 전략 발표
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위

**일본 게임시장 동향..... 33**

- 일본 게이머의 콘솔게임 이탈 요인, 소셜게임 외에도 다양
- GREE와 DeNA, 미성년자 월 지출액 1만 엔 이하로 제한
- 최초로 적자 기록한 Nintendo, 디지털 사업 확대 예정
- 'AppliPromotion', 게임 앱 광고 솔루션으로 각광
- 일본 소셜 게임업체 gumi, 싱가포르 지사 설립
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

**기타 게임시장 동향..... 42**

- 아시아·태평양 게임시장, 2016년 300억 달러로 성장
- 인도 게임시장의 무궁무진한 성장 잠재력
- 2011년 베트남 게임시장의 주요 이슈
- 두바이의 SAE Institute, 창조적 게임산업 육성에 박차
- 말레이시아 게임업체 Friendster, 온라인게임 플랫폼 출시

**5. 유럽 게임시장 동향..... 50**

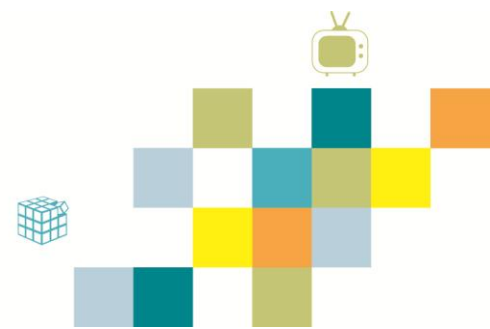
- 유럽 게임심의기관 PEGI, 게임 등급분류 시스템 7월에 시행
- 프랑스, 게임산업 육성 위한 세금 인센티브 법안 갱신
- 덴마크 정부, 게임산업 육성 위한 펀딩 확대
- 독일, 게임 전용 클라우드 펀딩 플랫폼 Gambitious 런칭
- 영국 게임업체 King.com, Facebook 2위 업체로 등극
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

**6. 중남미 게임시장 동향..... 58**

- 멕시코 게임업체, 부정선거 막기 위한 게임 제작
- 브라질 소셜 게임업체, Orkut에서 Facebook으로 이동
- 멕시코 통신사업자 Telmex, 온라인게임 플랫폼 출시
- 게임업체 Akamon, 아르헨티나 중장년층 게이머 공략

**7. 국내 게임시장 동향..... 63**

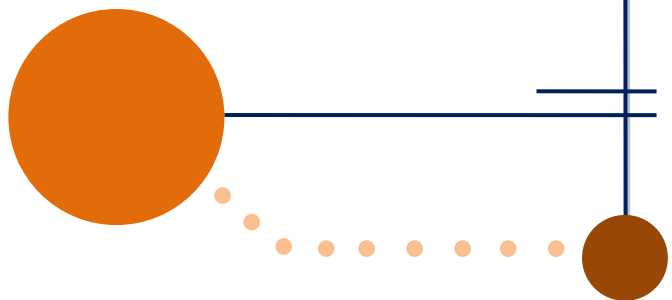
- 모바일 게임업체, 스마트폰 게임으로 일본시장 진출
- 해외 게임업체, 국내 모바일 게임업체에 대규모 자본 투자
- 게임 개발자 축제 'KGC 2012', 10월 초 코엑스에서 개최
- <스타크래프트2>로 재단장한 게임 프로리그
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 순위





## 글로벌 게임시장 동향

- 운동과 게임이 결합된 액서게임, 노인 건강 증진에 기여
- 소셜게임, 동시성을 강조하는 게임으로 진화
- 콘솔게임, 디지털 유통으로 중고게임 차단
- 손목시계, 새로운 게임 플랫폼으로 변신
- 남아프리카공화국, 게이머에 대한 실태조사 실시
- **통계** 글로벌 콘솔 HW&SW 판매 순위



## 운동과 게임이 결합된 엑서게임, 노인 건강 증진에 기여

최근 운동과 게임을 접목시킨 엑서게임(exergame)이 새로운 건강관리 툴로 주목받고 있는 가운데, 지난 4월 Games for Health Journal에 발표된 연구결과에 따르면 게임이 노년층의 건강관리 및 라이프스타일 개선에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타남

### ■ 게임, 재미와 운동 요소의 결합 통해 노인 건강에 긍정적 영향

- ▶ 2012년 4월 "Games for Health Journal"에 발표된 "Can Videogames Promote Healthier Aging"에 따르면, 게임이 전 연령층의 라이프스타일을 향상시키고, 질병 관리 및 건강한 생활습관을 기르는데 매우 유용한 도구로 기능하는 것으로 나타남
  - 그간 연구자들은 인지적 자극과 사회적 상호작용, 운동, 그리고 재미를 제공함으로써 노인들에게 특히 유용한 '엑서게임(exergame)\*'을 개발해왔음
  - 이 논문에 따르면, 게임은 노인들의 삶을 보다 풍요롭게 하고 남은 여생을 독립적으로 살아가는데 도움을 줌
  - Games for Health Journal의 편집장 Bill Ferguson 박사는 "나이가 들수록 사람들은 안전을 이유로 제도적인 시설에 일신을 위탁하고 일상적인 행위들을 하지 않는 경향이 있다"며, "이로 인해 노인들은 어떠한 신체 활동도 하지 않아 일상의 무료함을 겪게 되는데, 게임은 노인들로 하여금 무료한 일상에서 벗어나 스스로 삶의 질을 향상시키는 데 기여하고 있다"고 언급

\*주 : 운동(Exercise)과 게임(game)을 접목시킨 신조어로, 사용자의 실제 움직임을 게임에 반영해 게임적 흥미요소와 운동 효과를 가미한 게임

### ■ 게임, 노인들에게 또 다른 사회적 경험 제공

- ▶ 게임은 가정에서 할 수 있는 행동 수정 요법 중 하나로 활용될 수 있으며, 스스로의 건강관리 및 만성질환 치료에 동기를 부여하는 것으로 나타남
  - 실제로 최근 물리치료사, 언어치료사 등은 노인들을 위한 홈 기반 재활 및 트레이닝 프로그램을 개발하는데 있어 게임 테크놀로지의 이용을 확대
  - 논문의 공동저자인 독일쾰른체육대학(German Sport University Cologne)의 Hannah Marston 박사와 호주 New South Wales주 Randwick 소재 뇌과학연구소(Neuroscience Research)의 Stuart Smith 박사는 "게임이 에어로빅과 같은 전통적인 운동 형태의 좋은 대체제가 될 수 있다"고 언급

- 이들은 "노인들에게 있어 게임은 또 다른 사회적 경험으로 도전을 통해 재미를 선사하며, 인지 활동과 신체 활동의 결합으로 또 하나의 특별한 능력을 배양할 것"이라고 전망


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

그림 1 게임을 활용한 노인들의 재활치료 장면



[출처] Cura Care Blog

## 소셜게임, 동시성을 강조하는 게임으로 진화

최근 정식 서비스를 시작한 Facebook용 소셜게임 <Idle Worship>의 개발업체 Idle Games의 COO Jeffrey Hyman은 소셜게임도 이제 동시적 게임 플레이 옵션을 제공해야 한다고, 동시성이야말로 진정한 소셜게임 요소라고 주장

### ■ 소셜게임의 셀링 포인트는 동시적(Synchronous) 게임 플레이

- ▶ 약 2년 간의 준비기간과 베타테스트를 거쳐 최근 Facebook을 통해 정식 서비스를 시작한 소셜게임 <Idle Worship>\*의 개발업체 Idle Games의 COO Jeffrey Hyman은 소셜게임에도 이제 동시적(Synchronous) 게임 플레이 옵션이 필요하다고 주장
  - 현존하는 소셜게임 상당수가 게이머들 간의 상호 작용을 비동시적(asynchronous)으로 처리하고 있는 상황에서, Hyman의 주장은 의미하는 바가 크다고 할 수 있음
  - 즉, 사람과 사람의 상호 소통을 통해 게임 플레이가 이루어진다는 것을 의미하는 소셜게임들이 정작 게이머들이 실시간으로 타인과 소통할 수 있는 기회를 주고 있지는 않다는 것임
  - Hyman은 인터뷰를 통해 "실시간으로 타인과 게임 플레이를 즐길 수 있는 것이 가능하지 않다면 그것은 소셜게임이라고 볼 수 없다"고 단언
  - 한편 <Idle Worship>은 Flash 기반 애니메이션이 주류로 자리잡은 소셜게임 부문에서 셀(Cel) 기반 애니메이션 작업을 통해 보다 높은 수준의 그래픽 품질을 자랑하고 있으며, <Angry Birds>와 같은 캐릭터 제품 사업에도 관심을 기울이는 등 여타 소셜 게임들과의 차별화에 큰 노력을 쏟고 있음
- ▶ Hyman은 자신들의 게임 <Idle Worship>을 예로 들며 소셜게임에 있어 동시성과 비동시성의 조화가 중요하다고 강조
  - Hyman은 "동시적 요소가 분명 중요하지만 그렇다고 해서 순수하게 동시적 요소로만 구성된 소셜게임이 소셜 네트워크에서 성공할 수는 없다"면서, "<Idle Worship>을 통해 우리가 추구하는 것은 이 둘의 조화"라고 언급
  - Hyman은 "이를 위해 <Idle Worship>의 게이머들은 비동시적으로 게임에 접속하지만 실제 게임 플레이는 동시적으로 즐길 수 있다"고 설명하면서, "여기에는 게이머들이 어떤 서버에 있던지 다른 게임 서버에 있는 사람들과 자유롭게 즐길 수 있는 게임 공간(unsharded univers)의 역할도 매우 중요하다"고 말함



\*주 : <Idle Worship>은 전지적 관점을 통해 게이머가 신이 되어 자신들의 신자들을 관리하고 다른 게이머(다른 신들)들과 경쟁하거나 협력하여 자신의 종교와 믿음을 널리 퍼트리는 것을 목적으로 하는 일종의 신 게임(God Game)이라고 할 수 있음. 유명한 God Game으로는 세계 3대 게임 개발자로도 불리는 Peter Molyneux의 <Black and White>이 대표적

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

그림 2 동시성과 비동시성이 조화된 Idle Games의 소셜게임 <Idle Worship>



[출처] Idle Games



## 콘솔게임, 디지털 유통으로 중고게임 차단

Sony와 MS의 차세대 콘솔개발 계획 루머가 확산되는 가운데, 이들 차세대 콘솔게임이 중고 게임 유통을 사실상 차단할 수 있다는 주장이 제기. 콘솔 게임업체들도 현재 PC 게임 유통시장을 지배하고 있는 Valve의 'Steam'과 같은 온라인 유통 방식 도입

### ■ 콘솔 게임업체, 중고 게임시장 차단을 위해 온라인 유통방식 도입

- ▶ Sony와 MS의 차세대 콘솔게임이 개발되고 있는 것으로 알려진 가운데, 이들 차세대 콘솔게임이 Gamestop으로 대표되는 중고게임 유통 채널을 고사시킬 수 있다는 주장이 제기
  - 'Orbis'로 알려진 Sony의 차세대 콘솔게임과 MS가 개발중인 차세대 Xbox 모두 추가 온라인 구매 방식의 콘텐츠 유통 시스템을 통해 중고 게임의 유통량을 급감시키는 것을 목표로 하고 있음
  - 차세대 Xbox가 아예 디스크 구동 방식을 포기하고 디지털 방식으로 개발될 것이라는 루머도 있으며, 이것이 현실화될 경우 중고 게임이라는 개념 자체가 사라지게 될 수 있음
- ▶ 현재는 Gamestop으로 대표되는 중고게임 유통업체들이 거의 모든 중고게임 유통 이익을 가져가고 게임 개발 업계는 사실상 완전히 배제된 상황
  - 중고 게임이라는 개념을 아예 없앨 수 있는 차세대 게임 콘솔을 기획 삼아 중고게임 유통 채널이 취했던 유통 수익을 게임 개발업체가 다시 확보하려 할 것으로 분석

### ■ 게임 유통채널, Valve의 'Steam'과 같은 디지털 유통 방식으로 재편

- ▶ 디지털 인증 및 다운로드 방식이 강화되거나 아예 디스크 구동 방식을 포기한 차세대 콘솔게임 시대가 도래할 경우 현재 PC게임 유통 시장을 장악한 Steam의 디지털 유통 방식이 대안이 될 것임
  - 게임 관계자들은 디지털 유통 방식이 소비자의 게임 구매를 보다 편리하게 하고 게임업계도 보다 많은 유통 수익을 올릴 수 있게 될 것이라며, Gamestop 외에는 패자가 없을 것이라고 단언
- ▶ 그러나 차세대 콘솔 게임시장이 거대 게임 퍼블리셔 위주의 유통 방식으로 재편될 수도 있음
  - Steam의 디지털 유통 방식이 상당한 할인 이익을 게이머들에게 제공함으로써 유통 채널의 간소화를 통한 이익을 소비자와 게임 개발 업체 양쪽에 나눠 주었으나, 거대 게임 퍼블리셔 중심의 유통 방식은 중고 게임 시장의 시멸로 인한 유통 수익 전부를 게임 개발사에 이전

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

## 손목시계, 새로운 게임 플랫폼으로 변신

하드웨어 제조업체 Allerta는 iPhone과 Android 단말과 연동 가능한 스마트 손목시계 'Pebble'을 출시. 'Pebble'은 스마트폰처럼 게임 애플리케이션을 다운받아 플레이할 수 있어 게이머들에게 새로운 플랫폼으로 각광받고 있음

### ■ iPhone, Android용 스마트 손목시계 Pebble 출시

- ▶ 최근 캐나다 하드웨어 제조사 Allerta는 기존의 Blackberry용 스마트 손목시계 'inPulse'를 업그레이드 해 iPhone과 Android 단말과 연동해 사용할 수 있는 스마트 손목시계 'Pebble'을 출시
  - Allert에 따르면 'Pebble'은 제품 발매를 위해 크라우드 펀딩(Crowd funding)\*을 조성했으며, 이를 통해 총 603만 달러를 획득
  - 'Pebble'의 제작자 Eric Migicovsky는 "게임 개발자들은 스마트폰과 마찬가지로 Pebble의 게임 애플리케이션을 제작할 수 있으며, 이는 게이머들의 열렬한 지지를 받을 것"이라고 언급
  - 'Pebble'의 제작팀은 이미 프로토타입 개발을 완성했으며, 'Pebble'의 특성(4개의 버튼으로 조작, 중력 가속도센서 장착, 144\*168 픽셀의 흑백 e-paper 스크린)을 이용한 애플리케이션 개발과 관련한 브레인스토밍\*\*을 완료한 상태

\*주 : '대중으로부터 자금을 모은다.'는 뜻으로 소셜미디어나 인터넷 등의 매체를 활용해 자금을 모으는 투자 방식

\*\*주 : 일정한 테마에 관하여 회의 형식을 채택하고, 구성원의 자유발언을 통한 아이디어의 제시를 요구하여 발상을 찾아내려는 방법

- ▶ 'Pebble'은 애플리케이션 제작자들을 위해 서드파티 전용 SDK(Software Development Kit)\*를 무료로 제공할 예정이며, 자사의 그래픽 라이브러리도 개발자들에게 공개할 예정
  - 'Pebble'은 이미 watch app 스토어를 구축, 개발자들로 하여금 애플리케이션을 판매할 수 있는 환경을 제공
  - 'Pebble'의 공식 발매일은 2012년 10월로, 판매가격은 150달러 정도로 책정될 예정

\*주 : 소프트웨어 프레임워크, 하드웨어 플랫폼, 컴퓨터 시스템, 게임 단말기, 운영 체제 등을 위한 응용 프로그램을 만들 수 있게 하는 개발 도구의 집합

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

그림 3 스마트 손목시계 'Pebble' 이미지



[출처] Allerta

## 남아프리카공화국, 게이머에 대한 실태조사 실시

남아프리카공화국 게이머들의 게임 지출과 소득 수준에 대한 설문조사가 실시. 조사에 따르면 남아프리카공화국 게이머들의 주류는 21~34세 이하의 청년층으로서 이들은 주로 월 평균 500RAND(약 7만원)를 게임에 지출

### ■ 남아프리카공화국 게이머들의 게임 지출과 소득 수준에 대한 설문조사 실시

- ▶ 남아프리카공화국의 게임 뉴스 및 리뷰 사이트인 MyGaming은 2012년 4월 남아프리카공화국의 게이머에 관한 보고서 "South Africa's Gamers a Variety of Questions Relating To Their Gaming Hobby"를 발표
  - 이 보고서는 남아프리카공화국 게이머들의 평균 소득과 게임 관련 지출에 대한 설문조사를 기반으로 하고 있음
  - 이번 설문조사는 이외에도 이용하고 있는 인터넷 서비스와 온라인게임 여부 그리고 선호하는 인터넷 서비스 사업자 등에 대해 질문했으며 총 1,045명의 게이머들이 참여
- ▶ 남아프리카공화국 게이머들의 대부분은 남성이며 이들 중 상당수가 21~34세 사이의 청년 층인 것으로 나타남
  - 남아프리카공화국 게이머들 중 남성과 여성의 비율은 93.89(남성):6.11(여성)이며, 연령별로는 25~30세 사이의 게이머가 가장 많은 수를 차지하고 있는 것으로 나타남
  - 또한 21~34세 사이의 청년층 비율은 전체 응답자 중 75.46%에 달해 남아프리카공화국 게이머들의 상당수가 34세 이하의 청년층인 것으로 나타남
- ▶ 남아프리카공화국 게이머들의 월 평균 가구 소득에 대한 조사에서 월 1~2만 RAND(약 144~288만원) 사이라고 답한 게이머가 20.34%로 가장 높음
  - 응답자 중 19.10%가 월 평균 가구 소득이 월 2~3만 RAND(약 288~433만 원)이며, 11.65%의 응답자는 월 평균 가구 소득이 3~4만 RAND(약 433~577만 원)임
  - 하지만 월 평균 가구 소득이 1만 RAND(약 144만 원) 미만이라고 답한 응답자 또한 9.07%에 달했으며, 7만 RAND(약 1,000만 원) 이상이라고 답한 응답자 또한 10.12%에 달함
- ▶ 한편 월 평균 게임 관련 지출액에 대한 질문에서 남아프리카공화국의 게이머들 중 상당수가 월 500RAND(약 7만 원) 이하를 지출한다고 응답
  - 그 뒤를 이어 평균적으로 500~1,000RAND(약 7~14만 원)를 매월 지출한다고 답한 게이머가 38.11%임

- 1,000RAND(약 14만 원) 이하로 지출한다고 응답한 게이머가 총 응답자의 과반(83.38%)을 훌쩍 뛰어넘는 가운데, 2,500RAND(약 35만 원) 이상을 지출한다고 답한 응답자 또한 1.53%임

▶ MyGaming 측은 남아프리카공화국 게이머들이 주로 게임을 어디서 구하는지에 대해서도 설문조사를 실시, 주로 온라인을 통해 게임을 구매하는 것으로 나타남

- 게임 구매처에 대한 질문(중복 응답이 가능)에 대해 총 응답자의 82.33%가 온라인 쇼핑을 통해 신작 게임을 구한다고 답하였으며, 그 뒤를 이어 56.83%의 응답자들이 지역 오프라인 가게를 통해 게임을 구매한다고 응답
- 하지만 친구 등을 통해 중고게임을 구한다고 답한 게이머들 또한 16.91%로 높은 수치를 나타냄

 [www.mygaming.co.za](http://www.mygaming.co.za)

**통계**    **글로벌 콘솔 HW & SW 판매 순위**

표 1    글로벌 콘솔 HW&SW 판매 순위(2012. 4. 29 ~ 2012. 5. 5)    (단위 : 대)

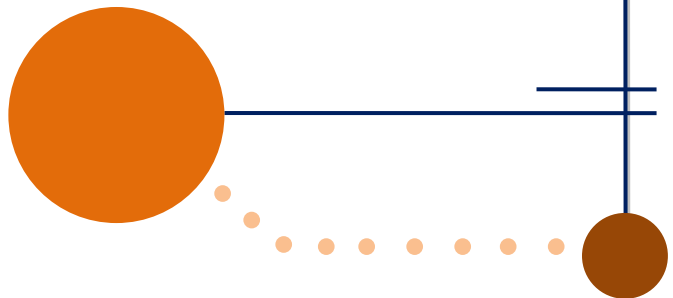
구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	186,867	10.6%	17,047,876
	2	PlayStation3	Sony	146,882	-5.9%	64,262,089
	3	Xbox360	MS	123,867	-4.5%	66,590,378
	4	Wii	Nintendo	78,683	3.1%	95,653,847
	5	PSP	Sony	68,935	-4.3%	74,364,546
	6	PlayStation Vita	Sony	59,323	-8.6%	1,977,149
	7	DS	Nintendo	39,310	-3.9%	151,255,322
SW	1	Mario Party 9 (Wii)	Nintendo	177,382	-8.4%	1,022,367
	2	Sniper Elite V2 (Xbox360)	505 Games	142,735	신규	142,735
	3	Sniper Elite V2 (PlayStation3)	505 Games	123,285	신규	123,285
	4	TERA (PC)	En Masse	101,471	신규	101,471
	5	Prototype 2 (Xbox360)	Activision Blizzard	95,374	-63.5%	356,350
	6	Prototype 2 (PlayStation3)	Activision Blizzard	71,209	-61.8%	257,394
	7	Resident Evil Operation Raccoon City (PlayStation3)	Capcom	67,584	-75.4%	826,791
	8	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	59,027	30.7%	5,992,462
	9	Mario Kart 7 (3DS)	Nintendo	54,195	23.6%	5,530,700
	10	Call of Duty: Modern Warfare 3 (PlayStation3)	Activision Blizzard	46,531	-21.8%	11,769,229

[출처] VG Chartz



## 미국 게임시장 동향

- 미국 국립예술기금, 게임도 기금 지원 대상에 포함
- 미국 자유인권협회, 미국 의회의 게임 폭력 경고문 입법 비난
- Zynga, 1/4분기 실적 양호...독자 플랫폼 구축으로 수익 강화
- MS의 Xbox360, 엔터테인먼트 허브로 발전
- 미국 게임 유통업체 GameStop, 사업다각화로 위기 극복
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매 순위
- **통계** 미국 MMO게임 순위
- **통계** 미국 App Store 게임 순위
- **통계** 미국 Google Play 게임 순위





## 미국 국립예술기금, 게임도 기금 지원 대상에 포함

2011년 미국의 국립예술기금위원회(National Endowment for the Arts)가 게임을 사상 최초로 미디어 부문 지원 대상에 포함시킨 이래, 실제 총 4개의 비영리 게임 프로젝트에 대한 세부 지원 계획이 공개

### ■ NEA의 2012년 예술 기금 지원 대상에 총 4개의 비영리 게임 프로젝트 선정

- ▶ 미국의 국립예술기금위원회(National Endowment for the Arts, 이하 NEA)가 2012년도 기금 지원 대상 프로젝트를 발표한 가운데, 사상 최초로 총 4개의 비영리 게임 프로젝트에 대한 세부 지원 계획 또한 공개
  - NEA는 2012년 4월 25일 총 928개 프로젝트에 대한 총액 7,717만 달러 규모의 예술 기금 지원 계획을 발표했으며, 여기에는 기존 예술 부문에 대한 지원 뿐만 아니라 'Arts in Media'라는 항목을 통해 2012년부터 최초로 시작되는 비영리 게임 부문에 대한 지원 내용도 포함
  - 2012년부터 NEA는 'Arts in Media'로 새롭게 정의한 지원 기준을 통해 기존의 음악, 미술, 문학 및 공연 예술 등의 전통적인 예술 장르에 국한되어 왔던 예술 기금 지원의 범주를 게임은 물론 디지털 기술을 사용하는 다양한 미디어 예술로 확장
  - 이번 선정에 대해 NEA의 미디어 아트 부문 디렉터인 Alyce Myatt는 "우리는 사람들이 (과거와는) 다르거나 새로운 방법으로 예술을 만들고 소비하고 있다는 것을 알고 있다"면서, "이러한 예술 창작과 예술 경험을 지원하는 것은 매우 중요한 일"이라고 언급
  - 이번 2012년 'Arts in Media' 부문에서는 총 79개의 기금 지원 대상이 발표되었으며 여기에 총 4개의 비영리 게임 프로젝트가 포함되어 있음

### ■ 게임과 예술이 조합된 4개의 비영리 게임 프로젝트의 내용 및 특징

- ▶ 지원 대상인 4개의 프로젝트 중 가장 많은 지원금액인 10만 달러를 지원받게 될 비영리 게임 프로젝트는 미국 애틀랜타 Spelman 대학의 증강현실 게임 <HERadventure>로 결정
  - <HERadventure>는 디지털 미디어 아티스트이자 영화 제작자인 Ayoka Chenzira 박사의 아이디어로 만들어진 증강현실 게임
  - Myatt은 선정 이유에 대해 "선정 패널들은 Spelman 대학의 지원서가 가장 기억에 남는 것들 중 하나였다고 느꼈다"면서, "18세에서 25세 사이의 여성들을 주 대상으로 하는 타겟 선정이 훌륭했으며 특히 기후변화라는 사회적 이슈를 다루고자 하는 의도가 분명했다는 것을 높이 평가했다"고 언급

- <HERadventure>는 가상의 지구의 자매 행성에 살고 있는 'HER'라고 불리는 여성 전사가 지구에 와서 왜 'HER'의 거주 행성이 천천히 죽어갈 수 밖에 없게 되었는지를 밝혀내는 것을 주요 스토리라인으로 택하고 있음
- <HERadventure>는 게임 디자인 전문가들이 아닌 여성학을 공부하고 있는 학생들이 주축이 되어 게임 주인공인 'HER'의 이미지를 구체화시키고 이를 게임의 스토리와 3D 디자인은 물론 사용자 인터페이스 구성에 반영했다는 점이 특징

▶ **사회 변혁과 변화를 목표로 하는 게임들을 대상으로 하는 국제게임페스티벌 'The Games for Change Festival'도 NEA로 부터 5만 달러의 지원금을 받음**

- 올해로 9회째를 맞는 'The Games for Change Festival'은 매년 뉴욕시에서 열리고 있는 게임 페스티벌로서 사회 변화를 가능케 하는 게임들을 주제로 청소년 교육에 활용되는 게임은 물론 기부와 사회 운동 그리고 국제 관계 등에서의 게임의 역할에 대해 다루는 게임 페스티벌임

- 작년의 경우 총 800여 명의 관련 게임 인사들이 페스티벌에 참여하였으며 온라인을 통해서도 약 1만여 명이 참여하였음

▶ **어린이들에게 민주주의와 다양성 및 사회 변화에 대해 알려주는 게임 개발을 목표로 하는 'Let's Breakthrough'는 7만 5,000 달러에 달하는 지원금을 지원받음**

▶ **마지막으로 미국 USC(University of Southern California) 대학은 미국의 유명 문인인 Henry David Thoreau\*를 핵심 스토리라인으로 하는 게임 개발 명목으로 4만 달러의 지원금을 받음**

- USC 측의 자료에 따르면 <Walden>이라는 이름의 게임은 게이머들로 하여금 David Thoreau의 삶의 궤적을 따라가면서 그의 철학과 사상을 살펴볼 수 있도록 디자인됨
- 또한 게이머들은 Thoreau가 머물렀던 Walden 호수와 숲을 배경으로 3D 환경으로 구축된 게임을 통해 실시간으로 Thoreau가 실제 경험했을 매일매일의 일상생활을 직접 경험해볼 수 있음

\*주 : Henry David Thoreau는 미국 사상가·문학자로 1817년 매사추세츠주의 콘코드에서 출생. 하버드대학 졸업 후에 토지 측량을 하기도 하고 가업인 연필 제조의 일을 돕다가, 1837년 선배인 에머슨을 알게 되어 그의 집에서 3년간을 기거하며 <초월주의자(超越主義者)> 그림, 즉 콘코드 집단에 가담, 기관지 "다이얼"에 번역물이나 논문을 실었음

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

## 미국 자유인권협회, 미국 의회의 게임 폭력 경고문 입법 비난

미국 자유인권협회(American Civil Liberties Union, 이하 ACLU)는 게임에 대한 폭력 및 선정성 논의와 관련 미국 의회의 게임 폭력성 경고문 부착 의무화 입법은 표현의 자유를 억압하고 게임 산업을 위축시키는 등 득(得)보다 실(失)이 크다고 주장

### ■ 미국 의회 게임의 폭력성 경고문 부착 의무화, 득보다 실이 클 것

- ▶ 미국 자유인권협회(ACLU)는 최근 불거지고 있는 게임에 대한 폭력 및 선정성 논쟁과 관련, 1950년대 벌어졌던 만화의 폭력 및 선정성 논쟁과 그를 뒤따른 사전 검열의 폐해를 소개하며, 게임에 대한 미국 의회의 개입과 이에 따른 검열 제도는 결국 표현의 자유를 심각하게 위축시킬 수 밖에 없다고 주장
  - ACLU는 최근 불거지고 있는 게임에 대한 폭력 및 선정성 논쟁이 과거 1950년대 벌어졌던 만화에 대한 폭력 및 선정성 논쟁을 떠오르게 한다고 자체 블로그를 통한 논평에서 주장
  - ACLU의 논평에 따르면, 과거 독일계 미국인이자 정신과의사였던 Fredric Wertham이 자신의 저서 'Seduction of The Innocent'를 통해 주장한 청소년들에 대한 만화의 유해성이 만화의 폭력성 및 선정성 논쟁을 촉발, 곧 만화에 대한 사전 검열 시스템 구축으로 이어짐
  - ACLU에 따르면 미국 의회와 사회의 만화에 대한 성토 분위기를 잠재우기 위해 마련된 자체 심의기구인 'Comics Code Authority'는 모든 출간 예정 만화를 사전 검열하기 시작했으며 2011년까지 사전 검열을 무기로 만화에 대한 표현의 자유를 억압함은 물론 인종 차별을 조장
- ▶ ACLU는 최근 미국 하원에 상정된 법안인 H.R. 4024가 바로 만화에 가해졌던 표현의 자유에 대한 억압을 게임에 가하려 하는 것이라 주장
  - H.R. 4024는 미국 캘리포니아주의 민주당 하원의원인 Joe Baca와 버지니아주의 공화당 하원의원인 Frank Wolf가 공동 발의한 법안으로 미국 엔터테인먼트소프트웨어등급위원회(Entertainment Software Rating Board, 이하 ESRB)의 등급 심사를 받는 모든 게임에 폭력성을 경고하는 경고문을 명시하도록 하는 내용을 담고 있음
  - H.R 4024 법안이 통과된다면 전체 이용가(등급 E) 이상의 모든 게임은 담배에 붙는 것과 비슷한 "경고 : 폭력적인 게임은 폭력적 행동을 야기할 수 있습니다(WARNING: Exposure to violent video games has linked to aggressive behavior)"라는 경고문을 명시해야 함
- ▶ ACLU는 이와 같은 미국 의회의 움직임이 매우 부당한 것이라 성토했으며 무엇보다 게임이 폭력적인 행동을 야기한다는 증거는 매우 미약하다고 주장

- ACLU는 논평을 통해 "만화책과 마찬가지로 게임의 폭력적 내용이 게이머에 어떤 심각한 영향을 미칠 수 있다는 증거는 매우 희박하며, 오히려 게이머들이 폭력상황을 피할 수 있는 문제 해결 능력을 키우는데 게임이 도움이 된다는 과학적 증거가 존재한다"고 주장

▶ ACLU는 이러한 미국 의회의 움직임은 결국 업계의 자체 검열과 창의력 말살이라는 결말로 이어질 것이라 주장

- 1950년대 의회 청문회와 그에 따른 만화책 업계의 자체 검열 강화는 만화 표현의 다양성을 없애고 표현의 자유를 억압하여 결국 비슷비슷한 슈퍼 히어로 만화책들만 시장을 지배하게 만들었음
- 이와 마찬가지로 게임의 폭력성을 문제삼는 미국 의회의 움직임은 곧 게임 개발에 있어 창의력과 표현의 자유를 크게 억압하게 될 것이라 주장

▶ 무엇보다 ACLU는 이번 미국 의회의 입법은 폭력적인 내용을 전혀 담고 있지 않은 게임을 비롯한 모든 게임의 판매에 있어 악영향을 줄 것이라고 경고

- 법안이 강제하는 경고문은 게임 구매력이 가장 높은 부모들에 큰 영향력을 행사하게 될 것이며, 부모들은 큰 고민없이 아예 게임을 사지 않게 될 수도 있다고 우려

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

## Zynga, 1/4분기 실적 양호...독자 플랫폼 구축으로 수익 강화

소셜 게임업체 Zynga의 2012년 1/4분기 실적발표 결과, 전체 매출 및 월간활동이용자 규모에 있어서는 성장세를 기록한 반면, 순이익은 2분기 연속 적자. Zynga는 지속적인 성장을 위해 자체 플랫폼 'Zynga Platform'을 강화하기로 결정

### ■ 소셜 게임업체 Zynga, 2012년 1/4분기 실적 양호

- ▶ 소셜 게임업체 Zynga의 2012년 1/4분기 매출은 3억 2,100만 달러로 전년대비 32% 성장
  - 사업부문별 매출액으로는 소셜게임에서 판매되는 부분유료화 부문이 2억 9,280만 달러이며, 나머지는 광고 수익이 차지
  - 특히 <Draw Something>, <Scramble With Friends>, <Hidden Chronicles>를 포함한 6가지 신규 게임 런칭으로, 월간활동이용자(Monthly Average User, 이하 MAU) 수는 총 2억 9,020만 명으로 전년 동기 대비 24% 증가
- ▶ 2012년 1/4분기 Zynga는 매출 신장에도 불구하고, 8,540만 달러의 순손실을 기록하며 전년동기 대비 순이익이 1,680만 달러 감소한 것으로 집계
  - 업계 전문가들 사이에 Zynga의 순이익 감소는 이미 예측된 것으로, 이번 분기 모바일 게임업체 Omgpop를 인수하는 과정에서 직원 잔류 보너스 3,000만 달러를 포함해 총 1억 8,000만 달러를 지출했기 때문
- ▶ Zynga는 기존 인기 게임타이틀 위주의 안정된 Booking(해당 분기동안 판매된 부분유료화 매출을 총합한 수치)을 유지하고 있으며, 일간활동이용자(Daily Active Users, DAU)수 감소는 Booking 수치와 직접적인 상관관계가 없는 것으로 나타남
  - Zynga의 재무담당최고책임자 David Wehner는 "2011년 1/4분기 런칭된 <FarmVille>, <CityVille> 등의 게임이 전체 Booking의 80%를 차지하고 있다"고 밝힘
  - Zynga는 2012 회계년도 전체 Booking 총합이 14억 2,500만 달러에서 15억 달러를 기록할 것으로 전망

### ■ Zynga, Facebook에서 벗어나 독자 플랫폼 'Zynga Platform' 강화

- ▶ Zynga의 COO John Schappert는 "2012년 1/4분기 Zynga가 새로운 게임 장르를 개척했을 뿐만 아니라, 모바일 게임시장의 리더로 성장했으며, 'Zynga Platform'을 런칭했다는 점에서 세가지 목표를 달성했다"고 언급
  - 2012년 3월 런칭한 Zynga Platform은 Facebook을 통하지 않고 접근할 수 있는 독자 플랫폼으로, Facebook에 국한 되지 않고 PC를 비롯한 다양한 모바일 기기를 이용하는 게이머들에게로 이용자 기반을 확대할 수 있을 것

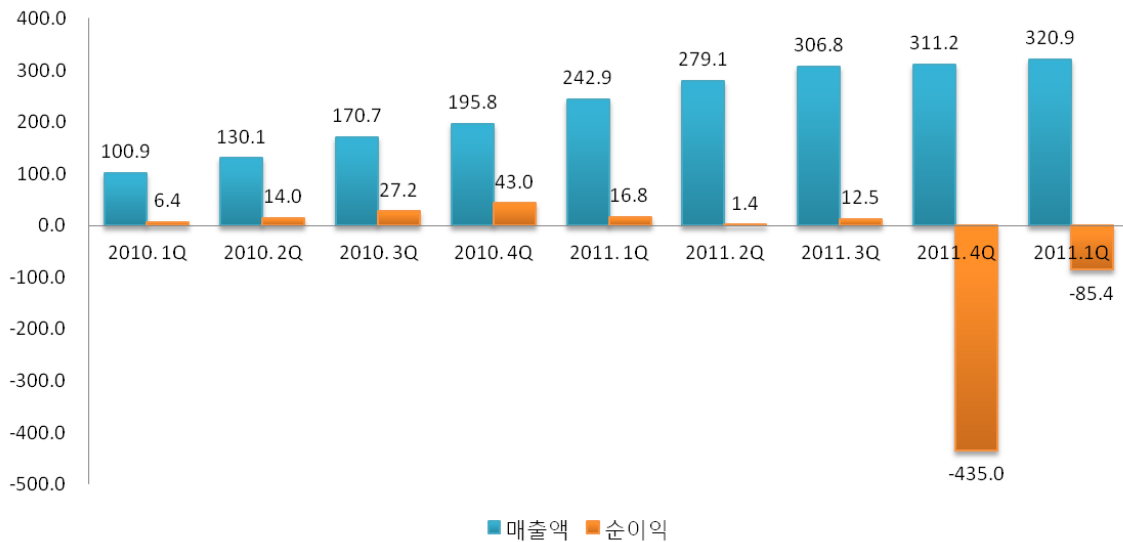
으로 기대

- 실제 2012년 4월 기준 미국 증권거래위원회(Securities and Exchange Commission, 이하 SEC)의 보고에 따르면, 2012년 1/4분기 Facebook 매출의 14%가 Zynga의 매출에서 비롯된 것으로, 전년 동기 19%를 차지했던 것과 비교해 5% 하락한 것으로 집계

\*주 : 2012년 3월 Zynga에서 새롭게 런칭한 독자 게임 플랫폼 'Zynga Platform'은 현재 <CastleVille>, <Words With Friends>, <CityVille>, <Hidden Chronicles>, <Zynga Poker> 등 5개 게임에 대하여 베타서비스를 실시하고 있으며, 이 용자들은 Facebook이나 여타 다른 네트워크를 거치지 않고 Zynga 게임을 플레이할 수 있음

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

**그림 4** 소셜 게임업체 Zynga의 매출액과 순이익 추이(단위: 백만 달러)



[출처] Zynga

## MS의 Xbox360, 엔터테인먼트 허브로 발전

MS가 Xbox360에 최근 5개월 동안 20개 이상의 비 게임 애플리케이션을 추가하는 등 Xbox360을 홈 엔터테인먼트 허브로 발전시키기 위해 노력. 그러나 비싼 Xbox Live 이용료, 잦은 업데이트, 애플리케이션의 이용 제한 등의 문제점 노출

### ■ MS, Xbox360에 비 게임 애플리케이션 추가로 소비자 활용폭 확대

- ▶ MS는 Xbox Live 사용자가 비 게임 콘텐츠에 더 많은 시간을 소비하고 있다고 밝혔으며, 비 게임 콘텐츠 사용자를 위해 최근 5개월 동안 20개 이상의 비 게임 애플리케이션을 새롭게 Xbox360에 추가하는 등 역량 강화에 나섬
  - Xbox360이 제공하는 애플리케이션을 통해 소비자들은 보다 쉽게 영화나 동영상 콘텐츠를 이용할 수 있고 음악은 물론 스포츠 경기의 최신 정보도 쉽게 접할 수 있음
  - HBO의 콘텐츠 애플리케이션 HBO Go를 통한 영화 및 쇼 프로그램, MLB.TV의 야구 경기 콘텐츠, ESPN의 스포츠 경기 중계 등이 대표적

### ■ Xbox360의 홈 엔터테인먼트 허브 전략 다양한 문제점 노출

- ▶ Wall Street Journal의 IT 전문 블로그 All Things D는 2012년 4월 최근 비 게임 요소 강화를 통해 홈 엔터테인먼트 허브로의 변신을 시도 중인 Xbox360 사용기를 통해 홈 엔터테인먼트 허브로서의 경쟁력을 평가하면서 다양한 문제점이 있다고 밝힘
- ▶ Xbox360을 통해 제공되는 비 게임 애플리케이션은 무료로 제공되고 있지만, Netflix나 MLB.TV와 같은 일부 애플리케이션은 해당 서비스에 대한 유료 가입이 필요하며, HBO Go와 같은 애플리케이션의 경우는 특정 채널이나 서비스에 대한 기존 회원 계정이 요구됨
  - Xbox360의 대다수 애플리케이션이 연 60달러를 사용료로 지불해야 하는 Xbox Live Gold 계정이나 연 100달러로 4인 가족이 사용할 수 있는 Gold Family Pack 계정에도 가입되어 있어야 사용 가능
- ▶ 반면, 99달러에 판매되는 Apple TV나 50달러에 판매되는 Roku의 셋탑박스는 연간 이용료를 요구하지 않으면서 사실상 동일한 엔터테인먼트 애플리케이션을 제공하고 있음
  - 특히 Xbox360을 보유하고 있지 않은 가정 입장에서 20개에서 25개의 애플리케이션을 저장할 수 있는 4GB 용량의 Xbox360 제품이 200달러, 동작 인식 단말기 Kinect를 포함한 250GB 용량의 Xbox360이 400달러라는 점은 경쟁 업체와의 가격 경쟁력에서 약점이 될 수 있음



- ▶ Xbox360에서 제공되는 애플리케이션의 경우 최초 설치 후 곧바로 업데이트가 필요한 경우가 많은 점, 컴퓨터 환경에서는 이용할 수 있었던 기능을 Xbox360에서는 동일하게 이용할 수 없다는 점 등도 문제로 지적
  - Xbox360에서는 Hulu Plus를 통해 특정 프로그램(NBC의 Today 등)의 방송분을 즐길 수 없으며, 해당 프로그램을 즐기기 위한 애플리케이션을 따로 사용해야 함

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

그림 5 Xbox360에서 제공되는 비 게임 요소 애플리케이션 실행 화면



[출처] MS

## 미국 게임 유통업체 GameStop, 사업다각화로 위기 극복

GameStop의 몰락을 예견하는 투자자들의 우려가 커지고 있는 가운데, GameStop은 투자자들의 불신을 씻어내기 위해 온라인 게임업체 인수와 중고 가전제품 사업 진출 등 다각도에서 노력을 기울임

### ■ GameStop의 몰락을 점치는 투자자

- ▶ 소셜게임과 모바일게임 흥수와 디지털 유통이라는 새로운 지각변동을 앞두고 있는 세계 최대 게임 전문 유통업체 GameStop에 대한 시장의 반응이 점차 싸늘해지고 있음
  - 일부 투자자들은 디지털 스트리밍으로의 소비 양태 변화를 견디지 못하고 파산보호를 신청한 DVD 유통업체 Blockbuster와 같이 GameStop도 몰락하게 될 것이라 판단하고, GameStop을 대상으로 총 주식의 41%에 달하는 공매도 물량을 쏟아내고 있음
  - GameStop의 공매도 물량은 1월 대비 11% 이상 증가한 것이며, 최근 실적악화를 발표한 유통업체 Best Buy의 공매도 물량 비중 17% 보다 두 배 이상 많은 수준
  - 헤지펀드 매니저 James Chanos는 "GameStop이 Blockbuster나 영국의 유통점인 HMV Group의 전철을 밟게 될 것"이라며, "GameStop의 공매도 열기는 디지털 유통에 의한 파멸"이라고 평가
  - GameStop에 투자해 온 투자 전문가 Jeff Matthews는 "GameStop은 분명 해야 할 일을 하고 있지만 디지털 시대에 실물 게임 유통 사업은 질 수 밖에 없는 싸움"이라고 언급

### ■ GameStop, 위기대처 능력 강조하며 시장의 불신 희석에 매진

- ▶ GameStop의 CEO Paul Rines는 채무가 전혀 없는데다 세계 전역 6,200여 개에 달하는 매장 대부분이 소형 임대매장으로 구조조정에 필요할 경우 쉽게 매장을 처분할 수 있으므로 "GameStop은 Blockbuster의 전철을 밟지 않을 것"이라고 주장
  - GameStop은 자체 운영 중인 멤버십 프로그램을 통해 1,700만 명에 달하는 회원을 확보하고 있는데, 게임 전문 애널리스트 Michael Patcher는 "GameStop 매장에서 중고 제품을 거래하는 것에 익숙해진 소비자 기반이야말로 GameStop의 강점"이라고 언급
- ▶ 한편, GameStop은 디지털 다운로드 쿠폰 판매 등을 통해 거둔 2011년 디지털 부문 매출이 4억 5,300만 달러에 달하며, 총 1억 달러의 자금을 투입해 온라인 게임업체 두 곳(Spawn Labs, Impulse)을 인수하는 등 사업 다각화에도 신경쓰고 있음

- 이 외에도 GameStop은 소비자가 사용하던 Apple iPad 등 중고 전자제품을 매장에 가져오면 현금이나 포인트로 매입해주는 사업을 진행하고 있으며, 이를 통해 GameStop은 2012년에 2억 달러, 2014년에는 6억 달러에 달하는 중고 전자제품 매출을 올릴 수 있을 것으로 예상

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

그림 6 iOS 기기를 중고로 구입 한다는 GameStop 전단지

**Announcing Awesomeness.**  
We Buy Your Old iPod®, iPhone® or iPad®!\*

<b>WE PAY &gt;</b>	iPod Nano® <b>UP TO \$70</b>	iPod® <b>UP TO \$150</b>	iPhone® <b>UP TO \$175</b>	iPad® <b>UP TO \$375</b>
--------------------	---------------------------------	-----------------------------	-------------------------------	-----------------------------



**Looking to upgrade to the next model?**

Select GameStop stores have GameStop refurbished versions of the iPod® and iPhone®. Each GameStop refurbished iPod® and iPhone® comes with:

- new earbuds
- new AC adapter
- new sync cable

And, like all of GameStop's pre-owned products, GameStop refurbished iPod® and iPhone® are Guaranteed to Work or your money back.\*\*

[출처] GameStop

## 통계 미국 콘솔 HW & SW 판매 순위

표 2 미국 콘솔 HW&SW 판매 순위(2012. 4. 29 ~ 2012. 5. 5) (단위 : 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	Xbox360	MS	59,098	-7.7%	34,320,837
	2	PlayStation3	Sony	43,350	-14.8%	21,276,211
	3	3DS	Nintendo	39,207	-7.2%	5,087,304
	4	Wii	Nintendo	24,366	-8.8%	39,328,627
	5	PlayStation Vita	Sony	21,186	-6.9%	548,620
	6	DS	Nintendo	14,024	-15.8%	50,720,462
	7	PSP	Sony	4,489	-11.7%	19,524,853
SW	1	Sniper Elite V2 (Xbox360)	505 Games	67,752	신규	67,752
	2	TERA (PC)	En Masse	66,870	신규	66,870
	3	Sniper Elite V2 (PlayStation3)	505 Games	54,492	신규	54,492
	4	Prototype 2 (Xbox360)	Activision Blizzard	53,386	-67.9%	219,777
	5	Prototype 2 (PlayStation3)	Activision Blizzard	31,376	-67.7%	128,601
	6	Just Dance 3 (Wii)	Ubisoft	25,312	12.6%	4,705,494
	7	Mass Effect 3 (Xbox360)	EA	22,708	-14.6%	1,269,685
	8	Zumba Fitness 2 (Wii)	Majesco	21,427	6.4%	772,979
	9	MLB 12: The Show (PlayStation3)	Sony	21,150	71.7%	313,323
	10	Call of Duty: Modern Warfare 3 (Xbox360)	Activision Blizzard	19,719	31.4%	7,987,608

[출처] VG Chartz

## 통계 미국 MMORPG게임 순위

표 3 미국 MMORPG게임 조회 순위(2012. 5. 1 ~ 2012. 5. 7) (단위 : 조회수)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Guild Wars2	NCSOFT	Fantasy	다운로드/CD판매	140,264
2	TERA	En Masse Entertainment	Fantasy	다운로드	91,879
3	Aion	NCSOFT	Fantasy	다운로드	56,032
4	The Elder Scrolls Online	ZeniMax	Fantasy	다운로드	52,809
5	Star Wars: The Old Republic	LucasArts	Sci-Fi	CD판매	29,802
6	Rift	Tron Worlds	Fantasy	다운로드/CD판매	21,147
7	The Secret World	Funcom	Real Life	다운로드	20,782
8	EVE Online	CCP Games	Sci-Fi	다운로드/CD판매	20,065
9	Lineage2	NCSOFT	Fantasy	다운로드/CD판매	17,491
10	Eligium	Frogster Interactive	Fantasy	다운로드	16,495

[출처] MMORPG

## 통계 미국 App Store 게임 순위

**표 4** App Store 인기게임 순위\*(2012. 5. 7 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Angry Birds Space	Rovio Mobile	Arcade	0.99
	2	Temple Hunt!	L BUB LLC	Action	0.99
	3	Flick Home Run!	Infinity Pocket	Action	0.99
	4	Pandemic2.5	Dark Realm Studios	Simulation	0.99
	5	Draw Something by OMGPOP	OMGPOP	Puzzle	0.99
	6	Ski Safari	Defiant Development	Arcade	0.99
	7	Cut the Rope	Chillingo Ltd	Family	0.99
	8	Fruit Ninja	Halfbrick	Action	0.99
	9	Infinity Blade	Chair Entertainment	Action	0.99
	10	Angry Birds	Clickgamer Technologies	Arcade	0.99
무료	1	100 Floors	Tobi Apps Limited	Adventure	-
	2	Logos Quiz Game	Jinfra	Educational	-
	3	Shopping Cart Hero3	MonkeyWantBanana	Action	-
	4	Race or Die2	Addmired, Inc	Racing	-
	5	Gravity Maze	Geemzo	Adventure	-
	6	Rope'n'Fly3-From Dusk Till Dawn	Robert Szeleney	Action	-
	7	Jailbreaker	Triniti Interactive Limited	Action	-
	8	Draw Something Free	OMGPOP	Puzzle	-
	9	Lane Splitter	Fractiv, LLC	Arcade	-
	10	SpongeBob Diner Dash	Nickelodeon	Family	-

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

## 통계 미국 Google Play 게임 순위

**표 5** Google Play 인기게임 순위\*(2012. 5. 7 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	Great Little War Game	Rubicon Development	Arcade&Action	2.99
	6	Draw Something by OMGPOP	OMGPOP	Brain&Puzzle	0.99
	7	Cut the Rope	ZeptoLab	Brain&Puzzle	0.99
	8	Cut the Rope : Experiments	ZdptoLab	Brain&Puzzle	0.99
	9	Angry Birds Space Premium	Rovio Mobile	Arcade&Action	0.99
	10	Phase10	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	Ice Age Village	Gameloft	Casual	-
	6	SAMURAI vs ZOMBIES DEFENSE	Glu Mobile	Arcade&Action	-
	7	Cartoon Wars	GAMEVIL	Arcade&Action	-
	8	Ceramic Destroyer	RUNNERGAMES	Arcade&Action	-
	9	Angry Birds	Rovio Moile	Arcade&Action	-
	10	DEER HUTER RELOADED	Glu Mobile	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

- 글로벌 게임업체의 최고 관심사, 중국 모바일 게임시장
- 중국 웹게임 게이머 53%, 게임 지출에 긍정적
- 중국 Eedoo, 컨트롤러 없는 콘솔게임 출시
- 사업 다각화 위해 나스닥 비상장화에 나선 Shanda
- Baidu Games, 게임 포럼에서 2012년 게임 전략 발표
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위

### ◆ 일본 게임시장 동향

- 일본 게이머의 콘솔게임 이탈 요인, 소셜게임 외에도 다양
- GREE와 DeNA, 미성년자 월 지출액 1만 엔 이하로 제한
- 최초로 적자 기록한 Nintendo, 디지털 사업 확대 예정
- 'AppliPromotion', 게임 앱 광고 솔루션으로 각광
- 일본 소셜 게임업체 gumi, 싱가포르 지사 설립
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ◆ 기타 게임시장 동향

- 아시아·태평양 게임시장, 2016년 300억 달러로 성장
- 인도 게임시장의 무궁무진한 성장 잠재력
- 2011년 베트남 게임시장의 주요 이슈
- 두바이의 SAE Institute, 창조적 게임산업 육성에 박차
- 말레이시아 게임업체 Friendster, 온라인게임 플랫폼 출시



## 중국 게임시장 동향

### 글로벌 게임업체의 최고 관심사, 중국 모바일 게임시장

중국의 모바일 게임시장은 최근 스마트 기기의 신속한 보급에 힘입어 빠른 성장을 보이고 있음. 모바일 개발자들의 높은 매출 실적 및 해외 라이선스 게임의 성공을 고려할 때 해외 게임개발자들은 중국 시장에 관심을 기울일 필요가 있음

#### ■ 중국 모바일 게임시장의 급속한 성장세

- ▶ 시장조사업체 Flurry가 2012년 3월 21일 발표한 "China's Meteoric Adoption of iOS and Android Application"에 따르면, 중국은 2012년 3월 기준 iOS 및 Android 기기 개통 수에서 미국을 제치고 선두에 오르면서 세계에서 가장 빠르게 성장하는 스마트기기 시장으로 나타남
- ▶ 또한 iResearch의 2012년 2월 보고서 "Online Game Market Size in China"에 따르면 중국 온라인 게임시장은 2003년과 2008년 사이 10배에 달하는 매출 성장을 보였으며, 2010년 기준 전세계 온라인 게임 매출의 1/3을 차지
  - 이는 중국 시장에 만연한 불법복제로 인해 게임에서 높은 매출을 내기가 어려울 것이라는 일반적인 인식과 달리 중국 게이머들이 게임이나 게임관련 콘텐츠에 끼꺼이 돈을 지불하고 있음
  - 특히 중국 모바일게임 시장규모는 2011년 기준 약 3억 달러로 연간 86.8%의 성장률을 기록하는 등, 온라인 게임시장보다 더 빠르게 성장

#### ■ 모바일 개발업체들의 높은 매출과 해외 게임의 성공 사례

- ▶ 중국의 주요 모바일 개발자들은 특히 Apple의 App Store를 중심으로 상당 수준의 매출을 기록하고 있어 해외 모바일 개발자들은 중국 시장에 관심을 가질 필요가 있음
  - 대표적인 중국의 모바일 개발업체인 Hoolai에 따르면 iOS 게임에서 매출순위 1위에 오를 경우 월간 100만 달러 이상의 매출을 낼 수 있음
  - 중국 Apple App Store의 최고 매출순위에 다수의 게임이 등록된 모바일 퍼블리셔 CocoaChina 역시 매출순위 10위 내에 드는 애플리케이션들이 월간 수십만 달러의 매출을 내고 있다고 밝힘
- ▶ 중국 IT기업 중 상장기업의 상당수가 해외 게임의 라이선스 매출로 수익을 낸 게임업체들이라는 점

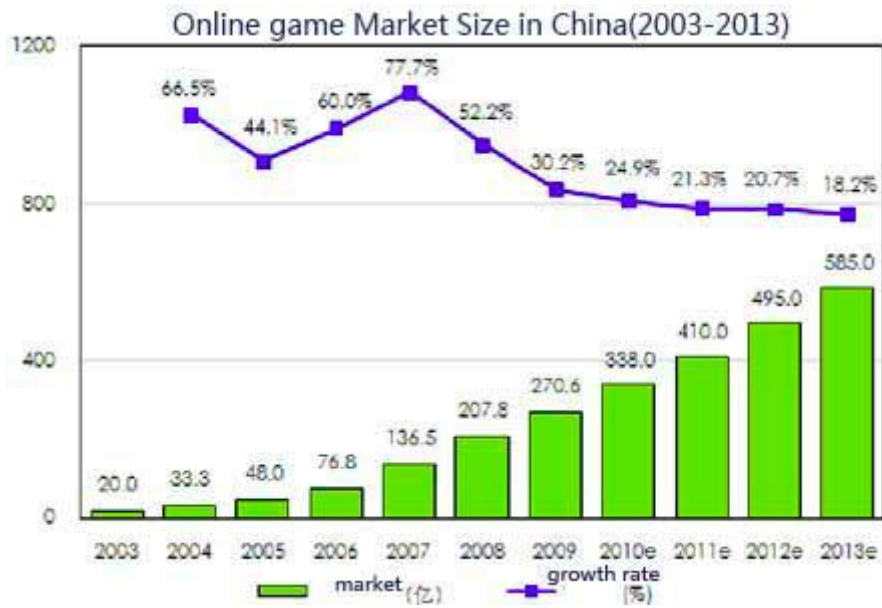


도 중국에서 해외 모바일게임의 성공 가능성을 낙관할 수 있게 하는 요소

- 위메이드의 MMORPG <미르의 전설2>을 퍼블리싱한 Shanda가 대표적인 사례로, <미르의 전설2>는 2001년 서비스를 시작한 이래 2009년에도 월간 2,000만 달러 이상의 매출을 기록
- <미르의 전설2>가 흥행에 성공한 이유는 시장에 초기에 진출하여 MMORPG 장르를 개척했다는 점이 주요 요인으로서, 해외 모바일 게임업체들이 초기에 중국 시장을 선점하는 것이 중요하다는 점을 시사

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

그림 7 중국 온라인 게임시장 규모(단위: 억 위안)



[출처] iResearch

## 중국 웹게임 게이머 53%, 게임 지출에 긍정적

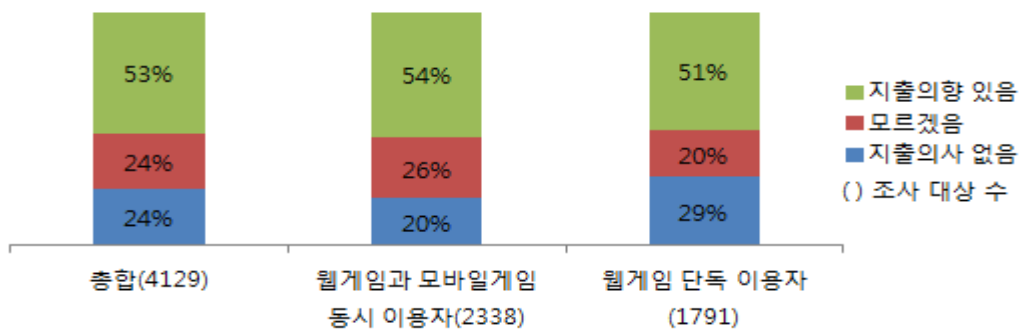
중국 시장조사업체 Dratio의 조사에 따르면 중국 웹게임 이용자의 53%는 게임 내 지출에 긍정적인 의사를 표명. 중국 게이머들의 절반 이상이 음성적인 방식으로 아이템이나 게임 화폐를 거래한 경험이 있음

### ■ 중국 웹게임 이용자의 절반 이상이 게임 내 지출에 긍정적

- ▶ 베이징 소재의 시장조사업체 Dratio(缔元信)가 2012년 4월 중국 게이머 4,129명을 대상으로 서베이한 "网页游戏玩家愿意在游戏里消费(웹게임 게이머의 소비형태)"에 따르면, 중국 웹게임 게이머의 53%가 게임 내 지출 의향이 있음
  - 웹게임 게이머의 24%는 게임에 지출을 하지 않을 것이라고 응답했으며, 또 다른 24%의 게이머는 지출 여부를 확실하지 않았음
  - 웹게임과 모바일게임을 모두 이용하는 게이머와 웹게임만 이용하는 게이머에서 게임 내 지출 의향이 있는 게이머 비율은 각각 54%와 51%로 나타남
- ▶ 한편 57%의 게이머들은 음성적인 방식으로 아이템이나 게임 화폐를 거래한 적이 있다고 응답했으며, 웹게임만 하는 게이머들에서 이 비율은 68%로 조사
  - 게이머들은 주로 아이템거래 전문 사이트나 온라인 거래 사이트 등을 통해 거래를 진행했으며, 아이템거래 사이트를 이용한 경우가 44%, 온라인 거래 사이트를 이용한 경우가 34%, 직접거래가 10%로 나타남
  - 음성거래에서 웹게임 이용자들이 사기를 당한 비율은 13%로 비교적 높게 나타남

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

그림 8 웹게임 내 지출 의향에 관한 이용자 분포



[출처] Dratio

## 중국 Eedoo, 컨트롤러 없는 콘솔게임 출시

Legend Holdings의 비디오게임 자회사인 Beijing Eedoo Technology는 MS에 이어 세계에서 두번째로 컨트롤러 없는 게임콘솔 'CT510'을 4월말 출시한다고 발표. CT510은 캐주얼게임 이용자들을 주요 타겟으로 하고 있음

### ■ Eedoo, MS에 이어 세계 두번째로 컨트롤러 없는 게임콘솔 출시

- ▶ Legend Holding의 비디오게임 부문 자회사인 Beijing Eedoo Technology는 4월 29일 중국에서 3,799 위안(약 68만원) 가격의 게임 콘솔 CT510을 출시한다고 밝힘
  - Eedoo의 CEO인 Jack Luo에 따르면 이는 MS에 이어 세계 두번째로 생산된 컨트롤러없는 엔터테인먼트 콘솔로서 기기 자체만으로 게임 조작이 가능
  - Eedoo는 제품 품질 및 사용자 경험 향상을 위해 출시일을 1년 가까이 연기한 바 있음
- ▶ CT510은 하드코어 게임 이용자가 아닌 가족 중심의 캐주얼게임 이용자들을 겨냥한 제품으로 듀얼 코어 CPU에 250GB의 하드디스크, 3D GPU 등을 탑재하고 있음
  - 또한 쿡푸, 댄스, 헬스를 비롯한 8개 게임이 내장되어 있으며, HD 영화나 전자잡지 시청 등 가족 엔터테인먼트를 위한 다수의 애플리케이션을 제공

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

그림 9 Eedoo의 게임 콘솔 CT510



[출처] Eedoo Technology

## 사업 다각화 위해 비상장화에 나선 Shanda

중국 온라인 게임업체 Shanda Games의 모회사 Shanda Interactive가 7억 4,000만 달러 규모의 주식 매수를 통한 미국 NASDAQ 비상장화를 추진. Shanda Interactive는 비상장을 통해 Shanda Games를 기반으로 사업다각화를 진행할 계획

### ■ Shanda Interactive 주주, 7억 4,000만 달러 규모의 주식 매수를 통한 비상장화 계획 의결

- ▶ 중국 온라인 게임업체 Shanda Games의 모회사이자 미국 NASDAQ 상장업체인 Shanda Interactive Entertainment의 주요 주주들이 7억 4,000만 달러에 달하는 주식 매수를 통한 비상장화 계획을 2012년 2월 의결한 것으로 드러남
  - Shanda Interactive는 이미 공개 주식의 68%를 확보한 상황이며 이번 주식 매수는 시장가의 25%에 달하는 프리미엄을 더해 이뤄질 전망

### ■ 탄탄한 Shanda Games의 실적을 바탕으로 타 사업으로의 다각화 도모

- ▶ 금융업체 Morgan Stanley의 4월 Shanda Interactive 분석 자료에 따르면, Shanda Interactive는 매출 중 77%를 자회사인 Shanda Games를 통해 올리고 있는 것으로 나타남
  - 중국의 대표 온라인게임 개발·퍼블리싱 업체로 꼽히는 Shanda Games는 2,000명 이상의 자체 게임 개발 인력 및 2만여 명의 외부 게임 개발인력을 통해 70여 개에 달하는 MMORPG를 개발 제공하고 있으며, 이 외에도 4만여 개의 웹게임, 소셜게임, 모바일 게임 등을 확보하고 있음
- ▶ 한편, Shanda Interactive는 2008년 자체 온라인 출판·유통 사업을 위해 Shanda Literature를 설립, 글로벌 디지털 서점 사업과 써드파티 저작권 콘텐츠의 디지털화, 중국 내 온/오프라인 출판 및 유통 사업을 전개하고 있음
  - Shanda Interactive는 특히 서적과 다양한 디지털 콘텐츠의 유통에 주력하고 있는데, 제공 콘텐츠에는 신문과 정기 출판물을 비롯해 영화, TV, 게임 콘텐츠도 포함
  - Shanda Interactive는 2011년 8,000만 달러를 투자해 미국의 온라인게임 유통업체 Mochi Media를 인수하는 등 사업 다각화에 힘쓰고 있으며, 일각에서는 Shanda Interactive가 Disney와 같은 종합 미디어 그룹으로 발돋움하려 한다고 평가

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

## Baidu Games, 게임 포럼에서 2012년 게임 전략 발표

Baidu Games은 제5회 '중국 웹게임 및 모바일게임 포럼'을 통해 금년 사업 전략으로 '제품 육성', '운영서비스', '마케팅', '이용자 커뮤니케이션'의 네 가지 방향을 강화함으로써 중국 제1의 게임플랫폼으로 자리매김하겠다는 계획을 밝힘

### ■ Baidu Games 사업총괄 왕페이, 4개 부문의 사업 전략 발표

- ▶ 4월 18일 저장성 자싱시에서 열린 제5회 '중국 웹게임 및 모바일게임 포럼'에 참가한 Baidu Games 사업부 총괄 왕페이(王菲)는 이 자리에서 2012년 Baidu 게임의 사업전략을 발표
  - 왕페이에 따르면 Baidu Games는 2012년 자체 게임개발보다는 단독 라이선스를 맺는 제휴방식을 강화할 계획
- ▶ Baidu Games은 금년 사업전략으로 '제품 육성', '운영서비스', '마케팅', '이용자 커뮤니케이션'의 4개 분야를 강화할 계획
  - 이를 통해 사용자들을 자사의 플랫폼에 고착시키고 게임 생태계의 성숙도를 높임으로써 자사의 플랫폼을 중국 제1의 게임플랫폼으로 자리매김하겠다는 구상
  - 또한 Baidu Games은 검색 부문에서의 플랫폼 안정성과 빠른 응답속도, 데이터 처리 능력 등의 기술 우위를 바탕으로 운영 서비스 능력을 강화해 이용자들의 만족도를 높임으로써 플랫폼 충성도를 강화하겠다는 계획
  - 그 외 협력 게임업체들에게 브랜드 및 제품 홍보 등의 마케팅 전략을 전면적으로 지원하는 한편, 이용자 커뮤니케이션을 위해 이용자 카페 개설, 주제별 활동 등을 지원하고 이용자 조사를 실시하는 등 자사 플랫폼의 인지도 및 만족도 향상에 나설 계획
- ▶ Baidu Games은 설립 이래 누적 등록이용자수가 1억 명을 넘어섰으며, 일평균 페이지뷰(PV)는 천만 이상을 기록
  - Baidu Games의 협력 게임업체는 약 50곳으로, 제공되는 게임 서비스는 100여 개에 달함

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

## 통계 중국 온라인게임 순위

표 6 중국 온라인게임 순위(2012. 5. 7 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	31.02%
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-	23.36%
3	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	8.46%
4	League of Legend(英雄联盟)	Tencent	-	7.56%
5	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	6.16%
6	크로스파이어체험판(穿越火线体验版)	Tencent	+1	1.92%
7	몽삼국(梦三国)	Dianhun	-1	1.88%
8	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-	1.31%
9	Counter Strike(反恐精英)	TianCity	-	1.25%
10	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	+1	1.03%

[출처] Barchina.net

## 통계 중국 MMO게임 순위

표 7 중국 MMO게임 순위(2012. 5. 7 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-	12.15%
2	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-	9.52%
3	World of Warcraft(魔兽世界)	NetEase	-	7.61%
4	천룡팔부3(天龙八部3)	Chang You	-	7.22%
5	대화서유(大话西游)	NetEase	-	6.07%
6	마역(魔域)	91.com	-	5.49%
7	천녀유혼(倩女幽魂On)	NetEase	-	4.71%
8	C9(第九大陆)	Tencent	+10	3.92%
9	드레곤네스트(龙之谷)	Shanda Games	-1	3.38%
10	심선(寻仙)	Tencent	+1	1.99%

[출처] Barchina.net

## 통계 중국 캐주얼게임 순위

표 8 중국 캐주얼게임 순위(2012. 5. 7 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	36.02%
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-	27.12%
3	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	9.82%
4	League of Legend(英雄联盟)	Tencent	-	8.78%
5	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	7.15%
6	크로스파이어체험판(穿越火线体验版)	Tencent	+1	2.23%
7	몽삼국(梦三国)	Dianhun	-1	2.18%
8	Counter Strike(反恐精英)	TianCity	-	1.45%
9	오디션(劲乐团)	NineYou	-	1.12%
10	카트라이더(跑跑卡丁车)	Shanda Games	-	0.82%

[출처] Barchina.net



## 일본 게임시장 동향

### 일본 게이머의 콘솔게임 이탈 요인, 소셜게임 외에도 다양

게임조사 업체 Gameage가 일본 게이머들이 가정용 콘솔게임을 중단하는 요인을 조사한 결과, 10대에서는 환경의 변화 등 외적 요인이 가장 크게 작용했으며, 20대 이상의 연령층에서는 소셜게임 등 다양한 요인이 작용했으며 성별 차이가 명확한 것으로 드러남

#### ■ 가정용 콘솔게임 10~20대 게이머층이 가장 긍정적이고 40대 이상이 부정적으로 인지

- ▶ 게임조사 업체 Gameage가 2012년 3~4월 동안 집계해 4월 9일 발표한 "家庭用ゲーム機の離脱要因 (콘솔게임의 이탈 요인)"에 따르면, 10~20대는 외적 요인으로 인해 가정용 콘솔게임을 관두고 30대 이상은 보다 다양한 이유로 중단하는 것으로 나타남
  - 10대 및 20대 게이머들의 콘솔게임 이탈 요인으로 라이프스타일 변화에 따른 플레이 시간 감소를 많이 선택해 주로 진학, 취업, 결혼 등 외적 요인으로 게임을 중단하는 것으로 나타나, 기본적으로 콘솔게임에 대해 긍정적인 게이머층으로 분류됨
  - 또한 35~39세 남성 게이머가 게임을 플레이하고는 싶으나 비용 문제 및 주변의 시선 때문에 관둔다고 답해, 콘솔게임 자체에 대해서는 10~20대 남녀 게이머와 같이 긍정적 입장을 지닌 게이머층인 것을 알 수 있음
  - 반면 40~50대 게이머층에서 남녀 차이가 대부분 없어지며 게임이 시간과 돈 낭비라는 인식 및 게임에 싫증남이 가장 큰 요인으로 꼽혀 게임 자체에 대한 부정적 감정이 표면화되고 있음
- ▶ 남녀 차이가 없는 10~20세 게이머층과는 달리 20대 초반부터 성별 차이가 두드러짐
  - 아울러 10대 게이머층에서는 이탈 요인이 라이프스타일의 변화로 남녀 동일하나 20세 이상부터 성별 차이가 명확해지는 한편, 20~24세 게이머층의 경우 25~29세 게이머층보다 이탈 요인의 남녀 차이가 더욱 벌어져 10~20대 게이머층에서도 20대 초반 게이머층의 성향이 독특한 것으로 유추할 수 있음

#### ■ 소셜게임, 20대 초반 및 30대 여성 게이머의 콘솔게임 이탈 유발

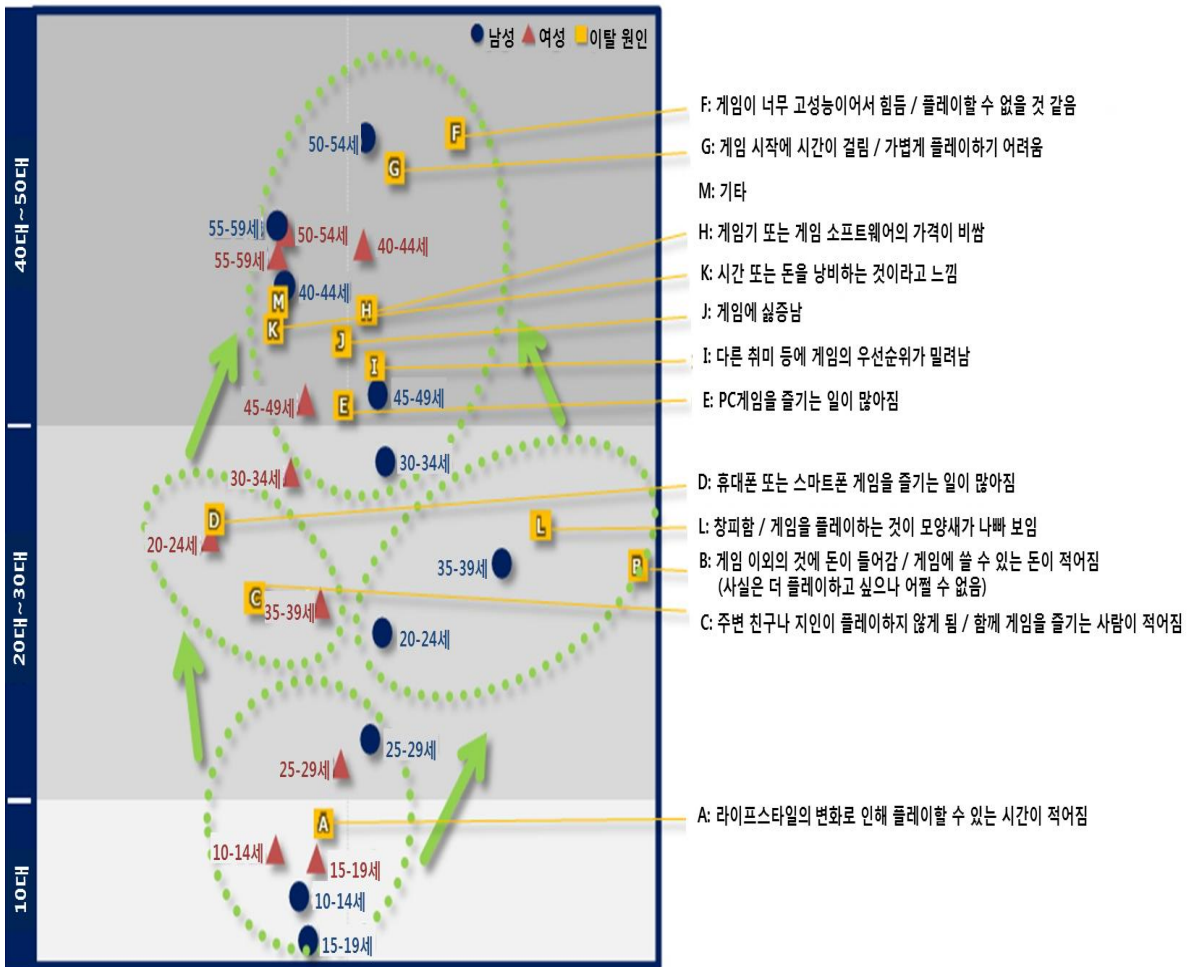
- ▶ 소셜게임이 콘솔게임 이탈의 가장 큰 요인으로 작용하는 게이머층은 20대 · 초반·30대 여성 게이머층인 것으로 나타남



- 여성의 경우, 20~24세 및 30~34세, 35~39세 연령층에서 콘솔게임 이탈 요인으로 모바일게임 이용 증가 및 함께 게임을 플레이하는 친구·지인 감소를 꼽아, 소셜게임의 영향을 받는 것으로 나타남
- 소셜게임이 콘솔게임에 미치는 영향력은 일부 연령층에서는 두드러지나 이 외에도 콘솔게임 이탈에는 세대별 요인이 다양하게 작용하는 것으로 나타나 게임 마케팅, 라인업 편성, 게임 제작시 세대별 가치관 등을 고려해야 함

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

그림 10 일본 게이머들이 콘솔게임을 중요한 이유와 앞으로 하지 않을 것 같은 이유



\*주 : 조사기간: 2012. 3. 30~2012. 2012. 4. 1 및 2012. 4. 6~2012. 4. 8 (2회 실시), 유효샘플 6,971명 (2회분 합계)

[출처] Gameage

## GREE와 DeNA, 미성년자 월 지출액 1만 엔 이하로 제한

GREE와 DeNA가 2012년 4월 23일에 각각 보도자료를 통해 미성년자의 게임 콘텐츠 이용 관련 월 지출액을 1만 엔 이하로 제한한다는 방침을 밝혀, 이른바 '소셜게임 플랫폼 연락협의회'의 구체적 행보 신호탄으로 주목 받고 있음

### ■ 미성년자의 소셜게임 이용 금액 매달 1만 엔 이하로 제한

- ▶ GREE와 DeNA는 4월 23일에 미성년자의 월 이용 금액을 1만 엔 이하로 제한하는 것을 골자로 한 보도자료를 통해, 게임의 사행성을 통제하기 위한 업체 간 협력 체제인 '소셜게임 플랫폼 연락협의회'의 첫 대응 방안을 제시
  - GREE는 미성년자의 월 이용 금액을 15세 이하 게이머의 경우 5천 엔 이하로, 그리고 16~19세 게이머는 1만 엔 이하로 규정해 4월 26일부터 시행하고, 향후 선불카드에 대해서도 도입할 예정
  - DeNA 또한 Mobage를 이용하는 미성년자의 월 이용 금액을 GREE와 같이 15세 이하는 5천 엔 이하, 16~19세 이하는 1만 엔 이하로 결정해 6월경부터 시행할 예정
  - RMT(Real Money Trade) 및 미성년자 보호 등을 위해 지난 3월에 발족된 소셜게임 업체 간 협의 체제인 '소셜게임 플랫폼 연락협의회'에는 NHN Japan, CyberAgent, Dwango, mixi 등도 참여 중이며 향후 구체적인 자율규제 방안이 계속 제시될 것으로 기대

 [www.japantimes.co.jp](http://www.japantimes.co.jp)

그림 11 소셜게임 플랫폼 연락협의회 구성도



[출처] 스트라베이스

## 최초로 적자 기록한 Nintendo, 디지털 사업 확대 예정

Nintendo의 2012 회계년도 결산에 따르면, 2011년 4월 1일~2012년 3월 31일 기간 동안 당기 순손실 432억 엔을 비롯해 30년 만에 처음으로 연간 영업 적자를 기록. Nintendo는 향후 디지털 사업을 통해 사업을 개선하기로 결정

### ■ 3DS의 가격 인하 정책으로 30년 만에 최초로 영업 손실을 기록한 Nintendo

- ▶ Nintendo는 지난 4월 26일, 2012 회계년도 결산을 발표해 DS에 이어 3DS 보급 확대를 위해 적용한 가격 인하 정책이 실적 악화로 이어져 당기 순손실 432억 엔 및 30년 만에 최초로 연간적자를 기록했다고 밝힘
  - Nintendo는 3DS 가격 인하 및 환율시장의 영향으로 매출이 전년 대비 36.2% 감소한 6,476억 엔을 기록해 업체 전망치였던 6,600억 엔에 못 미쳤으며 당기 순이익 또한 전년도 776억 엔보다 감소한 432억 엔을 기록
  - 3월 결산 기간 동안의 3DS 판매량은 1,353만 대로 일본 내 판매량은 480만 대, 미국 내에서는 470만 대를 기록한 것으로 나타났으며, 전세계 소프트웨어 판매량은 3,600만 개를 기록
  - 아울러 DS 하드웨어는 150만 대, 관련 소프트웨어는 6,082만 대가 팔린 것으로 나타났으며, Wii 하드웨어 및 소프트웨어 판매량은 각각 984만 대, 1억 237만 개를 기록

### ■ Nintendo, 적자 해결을 위해 3DS 가격 상향 및 디지털 사업 추진

- ▶ Nintendo, 2012년 중반부터 3DS 가격 상향 조정 및 게임 타이틀 라인업 강화 통해 시장 확대 예정
  - <New 슈퍼마리오2> 및 2012년 가을 출시 예정인 <とびだせ どうぶつの森(뛰어나와라 동물의 숲)> 등을 통해 3DS 게임 타이틀 라인업을 강화
  - 2012년 4월 27일, 홈페이지를 통해 게임 타이틀의 디지털 다운로드 방식을 도입하겠다고 밝혀 화제를 모은 Nintendo는, 'Nintendo Network'를 통해 3DS의 게임 소프트웨어 패키지 외에도 Wii U의 타이틀까지 제공하는 온라인 네트워크 서비스로서 디지털 사업을 강화해나갈 예정이라고 밝힘
  - 아울러 2012년 내에 새로운 하드웨어인 Wii U를 일본, 미국, 유럽 등에 출시해 하드웨어 판매량 1,050만 대, 소프트웨어 판매량 7,000만 개를 기록할 것으로 기대되며, 이를 통해 Nintendo측은 2013 회계년도(2012. 4. 1~2013. 3. 31)의 매출 실적이 8,200억 엔, 당기 순이익은 200억 엔이 될 것으로 전망

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

그림 12 2012년 가을 출시 예정인 3DS 게임 <とびだせ どうぶつの森> 이미지



[출처] Nintendo

## 'AppliPromotion', 게임 앱 광고 솔루션으로 각광

일본 소셜게임 업체 CyberAgent가 지난 2011년 12월 21일부터 일본 내 서비스를 개시한 애플리케이션 간 무료 광고 교환 솔루션 'AppliPromotion'이 뛰어난 비용 절감 효과와 소규모 개발업체들도 사용 가능한 편의성으로 게임업계의 주목을 받고 있음

### ■ 무료 광고 교환 솔루션 'AppliPromotion', 높은 수익률로 모바일 게임업체들 선호

- ▶ 'Applipromotion은 타사 광고를 애플리케이션에 탑재한 만큼 자사의 광고 채택 횟수가 올라가는 편리한 무료 광고 시스템으로 모바일 게임업체들에게 인기를 얻고 있음
  - CyberAgent가 지난 2011년 12월 21일 베타 버전 출시 후 2012년 3월에 정식 서비스를 시작한 'AppliPromotion'은 무료로 광고를 내는 '크로스프로모션' 및 유료 광고인 '페이드프로모션'이 있으며 이 중 크로스프로모션이 일본 최초로 도입되어 주목을 받고 있음
  - 'AppliPromotion'은 Android 대응 앱 광고 솔루션으로서 개발업체가 자사의 애플리케이션에 전용 SDK\*를 도입하는 것만으로 타사의 애플리케이션을 광고할 수 있고, 광고 게재 횟수만큼 상대 업체의 애플리케이션에도 자사의 광고가 채택되는 '상호 광고 교환' 시스템이 특징
  - 크로스프로모션을 통한 타사 앱 광고 횟수 대비 자사의 광고 채택율을 뜻하는 '광고 환원율'은 CyberAgent가 공식적으로 약속한 50%~100%를 실질적으로 크게 상회하는 100~150%로 나타났으며, CyberAgent는 향후 최대 200%로 끌어올릴 예정\*\*
- ▶ 페이드프로모션의 CVR(Conversion Rate)\*\*\*이 비인기 게임 앱의 경우에도 일반적인 광고 네트워크(ad network)를 통한 광고에 비해 최소 3~5배 높은 것으로 나타남
  - CyberAgent가 입찰제로 시행 중인 페이드프로모션은 유저가 클릭한 만큼 과금되는 시스템으로서, 비용 대비 효과가 즉각적으로 드러나고, 일반적 광고 방식에 비해 유저가 정확한 앱 정보를 확인 후 클릭할 수 있게 해 CVR이 최소 3~5배 높음
  - CyberAgent의 Soichiro Momotomi 프로듀서는 크로스프로모션과 페이드프로모션을 전략적으로 활용해 오픈마켓에서 가능한 오랜동안 앱의 우위를 지켜나가는 것이 관건이라고 강조

\*주 : SDK는 서비스 이용 시 회원등록 후 관리 페이지에서 다운로드할 수 있으며, 'More Apps', '추천 앱(オススメアプリ)' 등으로 표시되는 다운로드 버튼을 개발업체가 자유자재로 디자인할 수 있음. 유저가 이 버튼을 클릭하면 애플리케이션 목록이 표시되고 앱 목록을 통한 광고 표시 횟수가 서버에 기록되어, 개발업체들 간 상호 광고 교환 시스템을 자동적으로 작동시킴

\*\*주 : 'AppliPromotion'의 광고 환원은 앱에 광고 표시를 완료한 후 12시간 이내에 100% 환원되도록 이루어짐. 이 시스템으로 득을 본 애플리케이션으로는 130만 다운로드를 기록한 <意味がわかると怖い話 (의미를 알면 무서운 이야기)>, 120만 건 다운로드된 <アプリのバーゲンセール(애플리케이션 바겐세일)>, 그리고 50만 다운로드를 기록한 <セール中のアプリ一覧 (세일 중인 애플리케이션 일람)> 등의 히트작이 있음

\*\*\*주 : CVR은 클릭수 대비 구매전환율을 말하는 광고용어로 광고를 클릭한 소비자 중에서 광고주의 상품을 직접 구매하거나 혹은 광고주의 사이트에 회원가입 등 어떠한 행동을 취한 수치를 의미

## ■ CyberAgent, 2012년 말까지 'AppliPromotion' 이용 앱을 늘리고 자사 앱에도 적용 예정

▶ CyberAgent, 향후 2년 간 출시될 앱 100여 개에도 'AppliPromotion' 적용하고 서비스 확대할 계획

- CyberAgent는 현재 'AppliPromotion' 서비스를 이용하기 위해 내용 심사를 받고 있는 앱까지 포함해 총 450여 개 앱을 확보했으며, 2012년 12월까지 이를 1,000개로 늘림과 동시에 향후 2년 동안 출시되는 100여 개의 자사 앱에도 이 시스템을 적용해 무료 광고 효과를 거둘 예정

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

그림 13 'AppliPromotion' 서비스를 도입한 게임 앱 광고 목록 버튼 디자인 사례



[출처] CyberAgent



## 일본 소셜 게임업체 gumi, 싱가포르 지사 설립

소셜 게임업체 gumi가 4월 26일에 발표한 보도자료를 통해 앞서 4월 12일에 한국지사  
를 설립한 데 이어 싱가포르 지사를 설립했다고 밝힘. 이를 통해 확장 일로에 있는 글로  
벌 소셜게임 시장 진출을 위한 신규 소셜게임 기획 개발에 박차를 가할 전망

### ■ gumi, 싱가포르 지사 설립 통해 글로벌 소셜게임 시장 진출에 교두보 마련

- ▶ gumi가 4월 12일에 싱가포르 지사 'gumi Asia, Pte Ltd.'를 설립해 피쳐폰 및 스마트폰용 신규 소셜게  
임을 글로벌 시장에 선보일 예정
  - gumi는 지난 2012년 4월 5일 서울 구로디지털단지에 한국 지사 'gumi Korea Inc.'를 설립한 데 이어 4월 12일  
에 두 번째 해외지사인 'gumi Asia, Pte Ltd.'를 싱가포르에 설립
  - 싱가포르 지사 CEO인 David Ng Meng Wah는 전 EA의 아태 지역 부장 및 아시아 지역 이사를 역임한 바 있으  
며, 피쳐폰 및 스마트폰용 소셜게임을 출시해 글로벌 모바일게임 시장을 공략할 예정
  - 싱가포르에 진출한 일본 소셜 게임업체로는 2011년 9월 8일에 지사를 설립한 GREE를 비롯해 Mobage(2011년  
8월), Klab(2012년 2월), Nubee(2010년 11월), 그리고 2011년 12월에 지사를 설립한 One of Them 등이 있음

\*주 : 2007년 6월 13일 일본 동경에 설립된 대표적인 써드파티 개발업체 중 하나로, 주로 소셜 카드트레이딩 게임(Trading  
Card Game: TCG)에 주력해왔으며 EA와 공동으로 지난 2011년 11월에 런칭한 TCG인 <FIFA World Class Soccer>는  
2012년 2월 7일 기준 이용자 150만 명을 돌파해 화제를 모음

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

그림 14 gumi Asia, Pte Ltd.의 David Ng Meng Wah (데이비드 우 멩하) CEO



[출처] gumi

## 통계 일본 콘솔 HW & SW 판매 순위

표 9 일본 콘솔 HW&SW 판매 순위(2012. 4. 30 ~ 2012. 5. 6) (단위 : 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	95,409	30.8%	5,935,019
	2	PlayStation3	Sony	22,700	11.7%	8,170,659
	3	PSP	Sony	19,140	-16.9%	18,958,653
	4	Wii	Nintendo	15,369	64.0%	12,412,422
	5	PlayStation Vita	Sony	10,670	-14.7%	682,693
	6	DS	Nintendo	1,850	17.7%	32,949,467
	7	Xbox360	MS	1,354	5.5%	1,582,479
SW	1	Mario Party 9 (Wii)	Nintendo	144,875	-701%	300,821
	2	Resident Evil Operation Raccoon City (PlayStation3)	Capcom	52,447	-79.6%	309,415
	3	Fire Emblem: Kakusei (3DS)	Nintendo	42,392	-30.9%	349,113
	4	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	28,570	84.2%	1,575,542
	5	Mario Kart 7 (3DS)	Nintendo	23,041	98.9%	1,734,670
	6	Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintedno	18,776	48.5%	268,282
	7	Monster Hunter 3G (3DS)	Capcom	16,560	13.6%	1,442,029
	8	Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games (3DS)	Nintendo	13,866	114.5%	161,740
	9	Conception: Please Give Birth to My Child! (PSP)	Spike	10,186	-64.8%	39,120
	10	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	10,079	97.4%	2,932,790

[출처] VG Chartz

## 통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

표 10 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위(2012. 5. 6 기준)

순위	Mobage		GREE		mixi	
	게임명	개발업체	게임명	개발업체	게임명	개발업체
1	농장훗코리나 (農園ホッコリーナ)	DeNA	프로야구드림나인 (プロ野球ドリームナイン)	Konami	도라몬마스터 (ドラモンマスター)	Grenge
2	원피스그랜드컬렉션 (ONE PIECE グランドコレクション)	Bandai Namco	드래곤컬렉션 (ドラゴンコレクション)	Konami	프로야구드림나인 (プロ野球ドリームナイン)	Konami
3	괴도 로얄 (怪盗ロワイヤル)	DeNA	FFA월드클래스축구 (FFAワールドクラスサッカー)	EA/gumi	전국사가 (戦国サーガ)	Grenge
4	건담카드컬렉션 (ガンダムカードコレクション)	Bandai Namco	크로우즈WORST~最強 (クローズWORST~最強)	Konami	SHIBUYA109 - StyleCollection	Butterfly-TMD
5	건담 로얄 (ガンダムロワイヤル)	Bandai Namco	초코토팜 (ちよこっとファーム)	Drecom	초코토팜 (ちよこっとファーム)	Drecom
6	세토루린 (セトルリン)	DeNA	바하무트브레이브 (バハムトブレイブ)	Alt Plus	신비로운생물후나모리케 (ふしぎな生物にやもらけ)	Piisu
7	전국 컬렉션 (戦国コレクション)	Konami	모험탐험기 신비의 섬 (モンハン探検まぼろしの島)	CAPCOM-gumi	캡틴 날개 (キャプテン翼)	KLab
8	파이널판타지브리게이드 (ファイナルファンタジーブリゲイド)	SQUARE ENIX DeNA	100만 명의삼국지 (100万人の三国志)	Tecmo Koei	거울나라의 마법사 (鏡の国の魔術師)	SYNCLOUD
9	전국 로얄 (戦国ロワイヤル)	DeNA	Biohazard Outbreak Survive (バイオハザードアウトブレイクサバイブ)	CAPCOM-Appita	소드X소드 (ソードXソード)	Drecom
10	다같이 몬헌카드마스터 (みんなとモンハンカードマスター)	CAPCOM-gloops	디지털몬 컬렉터즈 (デジモンコレクターズ)	Bandai Namco	대열광! 프로야구카드 (大熱光! プロ野球カード)	gloops

[출처] Mobage, GREE, mixi





## 기타 게임시장 동향

### 아시아·태평양 게임시장, 2016년 300억 달러로 성장

시장조사기관 Ovum에 따르면, 아시아·태평양 의 게임시장은 2010년 112억 달러에서 2016년 303억 달러로 두 배 이상 성장할 것이며, 캐주얼게임과 소셜게임에 힘입어 2016년 온라인게임 이용자 수가 10억 명을 넘어설 전망

#### ■ 아시아·태평양 게임시장 규모 2010년 대비 두 배 이상 커질 것

- ▶ 시장조사기관 Ovum이 2012년 3월에 발표한 보고서 "Digital Games Outlook 2011-16: Asia-Pacific"에 따르면, 아시아·태평양 게임시장이 2010년 112억 달러에서 2016년 303억 달러로 두 배 이상 성장
  - Ovum은 아시아·태평양 게임시장의 성장률은 전세계 평균보다 2% 높은 CAGR(2011~2016년) 18%로 전망
  - 2011년 현재 아시아·태평양 지역의 소매 매출액은 전 세계 소매 매출액의 절반을 넘어섰으며, 2016년에는 전 세계 매출액의 60%에 달할 전망
- ▶ 캐주얼게임과 소셜게임은 게임 이용자 증가에 크게 기여할 전망이다, 게임 매출액은 이용자수를 따라가지 못하면서 ARPU는 감소할 것으로 예상
  - 아시아·태평양 지역의 온라인게임 이용자수는 2016년 10억 명, 모바일게임 이용자 수는 9억 명으로 성장

#### ■ 아시아·태평양 게임시장의 성장은 서비스 사업자들에게 새로운 기회

- ▶ Ovum에 따르면 아시아·태평양에서 게임시장의 성장은 서비스 사업자들에게 매출 증대의 기회
  - 통신사업자들은 게임에 특화된 서비스를 제공하거나 데이터 요금제와 게임을 패키지 형태로 제공함으로써 게임 시장의 성장세를 활용할 수 있음
- ▶ Ovum은 최근 호주 게임산업이 불안정한 상황에 놓여 있기는 하나, 아시아·태평양 지역이 전세계적으로 디지털 게임시장을 주도할 것으로 낙관
  - 소매 매출액에 대한 기여도가 가장 큰 분야는 다중접속온라인게임(MMOG)이나, 아시아·태평양 시장에서 가장 높은 성장률을 보이는 분야는 모바일게임이 될 것

 [www.arnnet.com.au](http://www.arnnet.com.au)

## 인도 게임시장의 무궁무진한 성장 잠재력

3,000만 대를 넘어선 스마트폰 보급률을 바탕으로 급성장하고 있는 인도 게임시장은 소셜 및 모바일게임 등의 신규 게임시장은 물론 콘솔게임 등과 같은 전통적인 게임 산업에 있어서도 매력적인 시장이 될 것이라는 분석이 제기

### ■ 급팽창하고 있는 인도의 모바일 인구가 인도 게임업계의 성장 잠재력의 원천

- ▶ 게임산업 및 IT전문 미디어 GameIndustry는 2012년 3월 인도 게임업체들의 성공담을 소개하는 "Emerging Markets: India"라는 기사를 통해 인도 게임시장이 빠르게 성장하고 있다고 언급
  - 보도에 따르면, 12억을 돌파한 인도 인구 대부분이 아직까지 초고속 인터넷망에 연결되지 못하고 있지만, 3G 이동통신과 Android 기반 단말기로 인해 인도 모바일 인구가 큰 성장을 거듭하고 있음
  - 인도 게임업체 Kreed Games의 공동 창립자인 Robin Alter는 "인도의 열악한 PC 보급 및 초고속 인터넷 현황은 중국이나 한국과 같은 온라인 붐이 일어나기엔 힘들었다"면서, "하지만 이제 저렴한 스마트폰과 3G(이동통신)를 통해 이러한 온라인 붐이 일고 있다"고 언급
  - 실제로 인도에서의 스마트폰 보급률은 작년에만 두 배 뛰어올랐으며 앞으로도 계속 큰 폭의 성장세를 유지할 것으로 예상되고 있는데다, Google의 70달러짜리 Android 스마트폰 보급 계획 또한 인도 스마트폰 보급률을 큰 폭으로 높일 것으로 기대
  - 이러한 모바일 인구의 급 팽창은 곧 소셜 네트워크는 물론 e-커머스 시장, 그리고 무엇보다 거대한 게임시장의 출현을 의미하는 것
- ▶ 인도는 스마트폰과 소셜 네트워크를 플랫폼으로 삼는 모바일 및 소셜게임에 피해를 입거나 경쟁을 할 기존 게임산업이 없다는 것 또한 앞으로의 인도 게임시장의 성장 잠재력에 플러스 요인이 됨
  - 콘솔게임, PC게임 등의 기존 게임 플랫폼을 주력으로 삼고 있는 게임업체가 인도에는 아예 없기 때문에, 인도의 게임 개발업체들은 새로운 게임 플랫폼으로 진출 또는 전환하기가 용이

### ■ Freemium 모델 인도 게임시장의 유력한 수익 모델

- ▶ 유럽의 경우 이동통신 사업자가 게임 매출의 10%에서 20%만을 수수료로 가져가는 반면, 인도에서는 신용카드 등의 결제 시스템이 매우 낙후되어 있기 때문에 이동통신 업체들이 자사의 결제시스템을 통해 게임 매출의 70% 이상을 수수료로 가져가고 있음
  - 또한 인도 소비자들의 가격 저항은 서구 소비자들에 비해 매우 높은 것으로 알려져 있으나, 광고에 노출되는 것

에 대한 거부감은 반대로 매우 낮은 것으로도 알려져 있음

- 게임 내 광고를 중심으로 하는 게임 내 결제 모델과 Freemium 게임들은 유럽이나 북미보다 더 인기를 끌 수 있을 것으로 예상
- 또한 과거 영화 등의 한정적인 문화산업에만 지갑을 열던 인도의 젊은이들이 모바일 문화에 익숙해지면서 앞으로는 게임에 비용을 지불하는 일이 자연스럽게 될 것이라고 전망하는 게임 개발자들도 늘고 있음

## ■ 해외 메이저 게임업체, 인도 게임시장으로 진출

- ▶ 글로벌 게임시장에서 인도의 위상에 높아짐에 따라 Zynga와 EA는 물론 Activision Blizzard와 Square Enix 등의 메이저 게임업체들이 인도 게임시장에 큰 관심을 보이고 있음
  - 인도 게임관계자는 "지난 2개월 동안 메이저 게임업체들의 관계자들이 인도에 계속 찾아오고 있다"면서, "Square Enix와 Activision Blizzard는 물론 EA와 SONY에서도 계속 인도를 찾고 있다"고 언급
  - 또한 그는 "메이저 게임업체들이 인도 게임시장에 관심을 가지고 있다"면서, "게임 개발의 아웃소싱을 위한 관심도 여전하지만 이제는 인도를 소비 시장으로 여기고 자신들의 매장을 세우거나 인도 현지 게임 스튜디오와의 협력을 하는 데에도 관심을 가지고 있다"고 밝힘
- ▶ 공용어로서의 영어의 높은 위상 또한 글로벌 게임산업에서 인도가 높은 위상을 가질 수 있게 할 수 있을 것이라는 분석도 함께 제기되고 있음

## ■ 인도 게임시장의 문제점, "게이머들의 게임 소비 패턴과 블랙 마켓"

- ▶ 인도에서 Freemium 모델이 주를 이루는 소셜게임과 모바일게임의 확산 이후에 콘솔게임 등 실제 주력 게임산업이 자리 잡기 위해서는 무엇보다 인도 소비자들의 가격 저항 심리를 해결해야 함
  - 이를 위해서는 Xbox360이나 PlayStation3를 100달러에 팔아도 이윤을 남길 수 있도록 하드웨어 및 소프트웨어의 현지 생산 등을 통한 가격 절감 노력이 필요
  - 또한, 인도에서는 CD나 DVD가 미국이나 유럽에 비해 20% 낮게 판매되고 있으나, 게임은 같은 가격에 팔리고 있는 점 또한 게임 소프트웨어의 가격 하락의 필요성을 의미하고 있음
- ▶ 게임의 판매가격이 여전히 평균적인 인도인들에게는 부담스러운 상황에서 사실상 1달러에 Xbox360이나 PlayStation3의 게임 타이틀들을 구할 수 있는 블랙 마켓도 문제
  - 하지만 빠른 속도로 증가하고 있는 인도 게임 유통업체들이 이러한 블랙 마켓의 문제를 어느정도 상쇄할 수 있을 것으로 예상

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

## 2011년 베트남 게임시장의 주요 이슈

베트남은 2011년 자체 개발 게임 콘텐츠를 수출한 데 이어 자국 최초의 아케이드 게임을 개발, 웹게임 및 모바일 게임시장까지 급성장하며 명실상부한 아시아 게임시장의 '떠오르는 별'로 주목받고 있음

### ■ 2011년 베트남 게임시장의 하이라이트

#### ▶ 베트남, 자체 개발 게임콘텐츠 수출

- 베트남 최대의 게임업체 VNG는 일본의 모바일 소셜게임 네트워크 업체 DeNA와 전략적 제휴를 체결하고, 2011년 11월부터 Mobage에서 소셜게임 <Un In>을 서비스
- 베트남의 온라인게임 퍼블리셔 VTC online\*은 MMOFPS 게임 5종을 개발해 호평을 받았으며, 2011년에는 한국에서 개최된 G-Star 2011에서 웹게임과 소셜네트워크 기반 게임들을 선보여 주목을 받음

\*주 : VTC ONLINE은 베트남 정보통신부 산하 지상파 국영방송국인 VTC그룹의 자회사로, VCOIN(온라인, 사이버머니), 온라인게임 퍼블리싱(피파온라인2, 아틀란티카, 오디션2, 병림성하, 마법학교 등), 모바일 콘텐츠(링톤, 컬러링 등), 블로그 커뮤니티(ZOOZ) 등의 서비스를 제공하며, 총 2,400만 명의 이용자를 확보하고 있음

#### ▶ 베트남 최초의 아케이드 게임 출시

- 2011년 12월 16일 베트남 게임 개발 업체 EMOBI GAMES는 베트남 최초의 아케이드 게임 <7554>를 런칭
- <7554>는 1954년 5월 7일 베트남 독립 전쟁의 결정적 전투 'Dien Bien Phu'가 종료된 날을 의미하는 것으로, 베트남과 프랑스 간 전쟁을 소재로 개발된 FPS 게임

#### ▶ 베트남 정보통신부, 게임관리에 관한 규제안 발표 연기

- 2010년 8월부터 'Intercircular No 60\*\*'의 효력이 정지됨에 따라, 베트남 정보통신부는 게임 관련 새로운 법률을 제정하고 있는 것으로 전해졌지만 2011년 말까지도 수정 법률이 발표되지 않아 자국 게임산업에 큰 혼란을 초래하고 있음

\*\*주 : 'Intercircular No 60'은 2007년 베트남에서 발효된 온라인게임 규제 관련법으로, 온라인게임 이용자의 게임접속 시간이 5시간을 초과할 경우, 레벨업을 제한해 흥미를 잃게 하고, 나아가 지나친 게임 중독을 막기 위한 수단으로 발효된 법안

#### ▶ 베트남 내 웹게임의 영향력 확대

- 2011년 베트남에서는 20개 이상의 웹게임이 출시되었으며, 2011년 베트남에서 개최된 게임관련 포럼에서는 '웹 게임'이 가장 많이 회자된 것으로 나타남

▶ **모바일게임의 약진**

- 2011년 베트남에서는 컴퓨터뿐만 아니라 모바일 디바이스에서도 이용할 수 있는 모바일게임이 급격히 성장
- Digital Solution Company, Bien Xanh, T-Mobile, Vivoo를 포함한 많은 베트남 기업들이 모바일게임을 개발하기 위해 M&A를 추진

▶ **<FIFA Online>, e스포츠로 인정**

- 2011년 10월 베트남 스포츠위원회(Sports Commission) 산하의 Vietnam Recreational and Electronic Sport Association Viresa는 <FIFA Online>을 베트남 최초의 e스포츠 종목으로 승인
- 토너먼트에서 우승한 게이머는 '마스터(master)' 타이틀을 획득할 수 있으며, 입학시험 없이 대학에 입학할 수 있는 자격이 주어짐

▶ **시장조사기관 Niko Partners는 동남아시아의 온라인게임 시장 규모가 2012년 4억 7,400만 달러를 달성, 2015년에는 10억 달러를 초과할 것으로 전망**

- Niko Partners는 한국, 중국, 일본에 이어 인도네시아, 필리핀, 싱가포르, 태국, 베트남을 '새롭게 떠오르는 별 (rising star)'로 주목

▶ **현재 베트남 게임시장은 최대 전환기를 맞이하고 있는 가운데, 향후 정부의 게임산업에 관한 규제 정도가 시장 성장에 영향을 미칠 것으로 전망**

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

## 두바이의 SAE Institute, 창조적 게임산업 육성에 박차

두바이의 창조적 미디어 교육 기관 SAE Institute Dubai(이하 SAE)가 2012년 11월에 새로운 게임 개발 과정을 개설한다고 밝혀, 크리에이티브 산업에 대한 지역사회의 요구를 충족시키고 향후 아랍 지역의 우수 게임업체 및 인재를 배출할 것으로 기대됨

### ■ 세계적 규모를 자랑하는 미디어 교육기관 SAE, 2012년 11월 신규 게임개발 과정 개설 예정

- ▶ 두바이의 대표적 미디어 교육기관인 SAE는 아랍 지역 게임산업 발전을 위해 신규 게임개발 과정을 개설 예정
  - 게임 개발 과정은 객체지향 프로그래밍, 3D 모델링, 프로그래밍 수학, 게임 레벨 및 시스템, 커뮤니케이션 디자인, 그리고 내러티브와 캐릭터 개발, 스크립트 및 스토리 보딩과 같은 개념화 모듈에 관한 강의로 이루어져, 이론과 실무를 모두 포함할 예정
  - Sony Gulf PlayStation division 대표 May El Husseiny는, 요르단 게임 개발 스튜디오인 Quirkat가 PlayStation Network에 진출한 최초의 아랍계 카드게임 <Basha Collection>를 만드는 것을 지원했던 사례를 들며, 새로운 게임 개발 과정이 지역의 크리에이티브 산업을 활성화시키는 주춧돌이 될 것이라고 기대
  - 대학 매니저인 Predrag Toncev는 게임산업은 새로운 플랫폼이 끊임없이 등장하며 크게 성장 중인 분야로, 스마트폰게임, 캐주얼게임 및 인디게임에서부터 대규모 자금이 투입되는 대기업들의 게임에 이르기까지 다양하다고 강조하면서, "유능한 지역 인재들이 아이디어를 가시화할 수 있는 플랫폼을 지원할 예정"이라고 언급

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

그림 15 SAE Institute Dubai의 이미지



[출처] SAE Institute Dubai

## 말레이시아 게임업체 Friendster, 온라인게임 플랫폼 출시

동남아시아에서 큰 인기를 끌고 있는 게임포털 'Friendster'가 소셜 네트워크와 온라인 게임을 지원하는 온라인게임 플랫폼으로 전환. 'Friendster'는 동남아시아 최대 온라인게임 플랫폼으로 성장하기 위해 UI와 UX의 대대적인 개선과 소셜 네트워크 기능을 탑재

### ■ 말레이시아 게임업체 Friendster, 동남아시아 최대 온라인게임 플랫폼 업체로 변신 중

- ▶ 말레이시아 게임업체 Friendster\*는 지난 2012년 4월 25일 기자간담회를 열어 자사의 게임포털 'Friendster'를 동남아시아 최대 온라인게임 플랫폼으로 전환한다고 발표
  - 게임포털에서 온라인게임 플랫폼으로 변신한 'Friendster'는 2011년 6월부터 베타테스트를 진행하고 있었으며, 최근 아시아 문화를 포함한 소셜게임과 소셜 네트워크 서비스를 제공하기 시작
  - 'Friendster'는 다른 온라인게임 플랫폼과 다른 독특한 UI와 UX를 탑재하고 있으며, 여러 장르의 온라인게임과 소셜게임을 제공하고 있음

\*주 : 말레이시아 Kuala Lumpur에 위치한 Friendster는 2002년에 "Living the Game"이라는 취지로 게임포털 'Friendster'를 출시. 'Friendster'는 2012년 4월 기준 회원 수 1억명을 돌파했으며, 국가별 트래픽 순위로는 필리핀이 13.27%로 1위이며, 인도(13.26%), 인도네시아(11.79%), 말레이시아(11.28%) 순으로 동남아시아 이용자가 전체 가입자의 50% 이상을 차지

표 11 온라인게임 플랫폼 'Friendster'의 주요 특징

주요 특징	내 용
독특한 UI와 UX	글로벌 게이머가 아닌 동남아시아 게이머를 위한 UI와 UX
소셜 네트워크	온라인게임 및 소셜게임을 즐기면서 친구들과 커뮤니케이션을 할 수 있는 채팅 애플리케이션 제공
다양한 게임	8개 장르의 50가지 온라인게임 및 소셜게임(2012년 12월까지 120가지 게임 제공)
포인트 시스템	게이머가 게임을 통해 친구를 추가할 시 게임아이템을 구입할 수 있는 게임 포인트 무료 지급
간편한 결제 시스템	게임아이템, 게임, 소셜네트워크 애플리케이션을 구입하기 위한 가상화폐 방식 도입

[출처] Friendster

### ■ Friendster의 모회사 MOL Group, 온라인게임 플랫폼에 대규모 투자 지원

- ▶ 말레이시아 게임업체 Friendster는 동남아시아 최대 온라인 결제업체 MOL Group에 2009년 3,950만 달러에 인수됨
  - MOL Group의 Ganesh Kumar Bangah CEO는 "'Friendster'는 게임포털에서 온라인게임 플랫폼으로 전환되면서

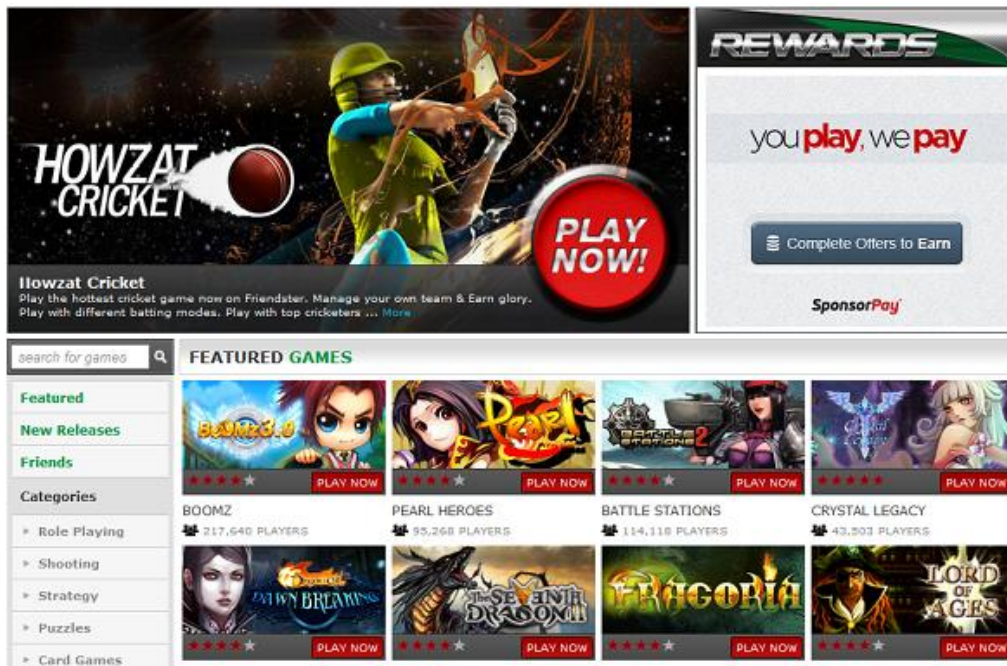


소셜네트워크 기능이 추가되었다"라며 "소셜네트워크 기능을 가진 Friendster는 글로벌 게임 커뮤니티로 성장하게 되었으며, 동남아시아 최대 온라인게임 플랫폼으로 성장하기 위해 지속적인 투자를 진행할 것"이라고 밝힘

- 또한 그는 "MOL Group은 'Friendster'의 1억 명 이상의 가입자를 기반으로 온라인 결제 및 유통 서비스를 강화할 것"이라고 밝힘

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

그림 16 말레이시아 게임업체 Friendster의 온라인게임 포털 'Friendster'



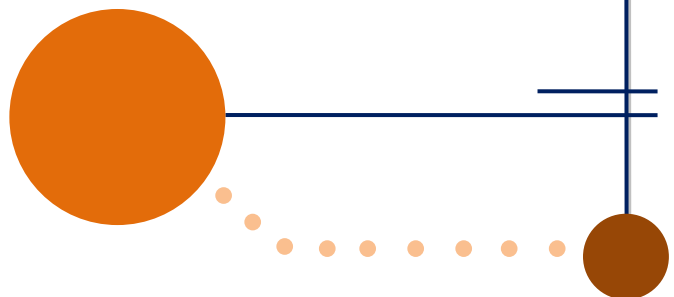
[출처] Friendster





## 유럽 게임시장 동향

- 유럽 게임심의기관 PEGI, 게임 등급분류 시스템 7월에 시행
- 프랑스, 게임산업 육성 위한 세금 인센티브 법안 갱신
- 덴마크 정부, 게임산업 육성 위한 펀딩 확대
- 독일, 게임 전용 클라우드 펀딩 플랫폼 Gambitious 런칭
- 영국 게임업체 King.com, Facebook 2위 업체로 등극
- **통계** 유럽 게임 SW 판매량



## 유럽 게임심의기관 PEGI, 게임 등급분류 시스템 7월에 시행

영국 인터랙티브엔터테인먼트협회에 따르면, 유럽 30여개 국가가 참여하고 있는 유럽 게임 심의기관이 주관하는 게임에 대한 연령별 등급분류 작업이 한 달 이상 미뤄져 7월 경에 시행될 예정

### ■ PEGI, 2012년 7월부터 뒤늦게 게임물 등급분류 및 콘텐츠 정보를 제공하는 시스템 가동

- ▶ 영국 인터랙티브엔터테인먼트협회(The Association for UK Interactive Entertainment, 이하 UKIE)는 7월에 개시되는 유럽게임심의기관(The Pan-European Game Information, 이하 PEGI)\*의 게임 등급분류와 콘텐츠 정보 제공 시스템이 완수되도록 협조하는데 주력할 예정
  - PEGI의 등급분류 시스템은 2008년 3월에 영국 정부에 제기되었던 미성년자의 게임과 인터넷 이용에 관한 보고서인 'The Byron Review'가 연령별 게임물 등급분류를 제안한 지 4년이 지난 현재까지 시행일이 번복
  - UKIE의 Dr. Jo Twist CEO는 UKIE가 PEGI 시스템 개시를 서두르도록 노력하겠다고 강조하며 "올 여름에 시작되는 주요 캠페인을 통해 PEGI 프로모션을 진행하고 부모들에게 비디오게임에 대해 알기 쉽게 설명할 계획"이라고 언급

\*주 : PEGI는 2003년 봄에 발족되어 30여개 유럽 국가가 모두 동일하게 ISFE(Interactive Software Federation of Europe)를 만들고 PEGI가 주관하는 게임물에 대한 연령 등급분류 체계를 따르고 있음. Sony, Microsoft, Nintendo 등 주요 게임업체와 유럽의 게임 개발사 및 퍼블리셔들이 이 시스템을 지지하고 있음

 [www.develop-online.net](http://www.develop-online.net)

그림 17 PEGI가 제공하는 게임 정보 목록(폭력, 차별, 공포, 비속어, 약물, 도박, 성, 온라인)



[출처] PEGI

## 프랑스, 게임산업 육성 위한 세금 인센티브 법안 갱신

유럽위원회가 지난 4월 현행 최대 20%까지 적용되고 있는 프랑스의 게임 관련 세금 인센티브 법안 갱신을 승인함에 따라 영국을 포함 현재 자국 게임산업 육성을 위해 세금 감면 법안 통과를 추진하고 있는 기타 유럽 국가들에게 청신호가 될 것으로 전망

### ■ 유럽위원회, 프랑스 게임산업 육성 위한 세금 인센티브 법안 갱신

- ▶ 유럽위원회(European Commission, 이하 EC)가 지난 4월 프랑스의 게임산업 관련 세금 인센티브 법안 갱신을 승인함에 따라, 프랑스 게임업계에 현행 최대 20%까지 적용되고 있는 세제 혜택이 2017년까지 연장될 것으로 전망
  - 프랑스 정부는 2007년 12월 자국 게임산업 육성을 위해 최대 20%까지 세금 감면을 추진하겠다고 발표했으며, 2011년 12월 31일부로 3년간의 시범 시행 기간이 완료
  - 현재 프랑스에서는 게임 개발비로 15만 유로 이상을 투자했으며, 프랑스 및 유럽의 문화적 창조성 향상에 기여한 게임 개발사에 대해 국립영화센터(Centre Nationale de la Cinematographie, 이하 CNC)의 승인을 거쳐 세제 혜택을 제공하고 있음
- ▶ 최근 관련 법안 갱신을 두고 종전의 세금 인센티브를 유지하려는 프랑스 게임업체 측과 타국가 대비 높은 세금 인센티브 적용으로 유럽 게임시장의 경쟁 환경 저해를 우려하는 유럽연합(EU)간의 신경전이 계속 진행
  - <Heavy Rain>의 개발사 Quantic Dream의 CEO Guillaume de Fondaumiere는 프랑스 게임산업 세금감면 정책의 최대 지지자이자 유럽게임개발사연합(European Games Developer Federation, 이하 EGDF)\*의 의장으로서 유럽위원회의 결정을 크게 환영했으며, 유럽 게임산업 전반에 중대한 영향을 미칠 것으로 전망
  - Guillaume de Fondaumiere는 "프랑스의 세금 인센티브 법안 갱신이 영국과 같이 현재 게임산업 육성을 위한 세금감면 법안 통과를 추진하고 있는 기타 유럽 국가들에게 물꼬를 터줄 것으로 기대된다"고 밝힘

\*주 : 오스트리아, 덴마크, 핀란드, 프랑스, 독일, 이탈리아, 노르웨이, 스페인과 영국에 위치한 게임개발 스튜디오 600개 가량의 회사와 이에 소속된 약 1만 7,000여명의 업계 종사자들을 대표하는 산업 연맹

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

## 덴마크 정부, 게임산업 육성 위한 펀딩 확대

덴마크 정부가 올해 초 자국 게임산업 육성을 위한 프로젝트 지원을 위해 향후 4년간 펀딩 규모를 종전의 160만 유로에서 270만 유로로 확대하겠다고 발표함에 따라 지난 3월 마감된 프로젝트 지원금 신청에 덴마크 게임 개발자들의 이목이 집중

### ■ 덴마크 정부, 게임산업 발전 위한 프로젝트 지원에 270만 유로 펀딩

- ▶ 덴마크 문화부(Ministry of Culture) 산하의 덴마크영화연구소(Danish Film Institute, 이하 DFI)는 "Danish Film Agreement 2011-2014"에 따라 향후 4년간 덴마크 게임산업 발전을 위한 프로젝트 지원에 총 270만 유로(약 350만 달러)를 펀딩할 예정
  - 덴마크 정부는 어린이들을 위한 게임 개발을 위해 지난 2007년부터 3년간 "Danish Film Agreement 2007-2010"에 의거해 총 160만 유로(약 207만 달러)를 지원
- ▶ 2012년 3월 덴마크 게임산업 관련 프로젝트 지원금 신청서 마감 결과, 총 61개 프로젝트가 신청서를 접수한 것으로 집계
  - 덴마크영화연구소(Danish Film Institute, 이하 DFI)의 게임 고문 Simon Løvind는 "올해는 전년대비 더 많은 신청서가 접수되었다"며, "이는 덴마크 게임개발자들이 정부의 공공 펀딩에 대해 보다 더 많이 인지하고, 활발히 참여하고 있음을 보여주는 것"이라고 언급
  - 덴마크영화연구소 측은 외부 고문 Thomas Vigild, Chris Mottes와 공동으로 펀딩 지원 프로젝트를 선정하며, 프로젝트 선정 결과는 3월말 공시되지만, 정확한 지원금액은 5월초 공개될 예정
  - 지원 프로젝트 범위는 소형 iOS 게임부터 대형 콘솔 타이틀까지 모두 해당되며, 펀딩 규모 또한 상당할 것으로 전망
  - Simon Løvind는 "한 프로젝트당 펀딩 규모가 40만 유로(약 52만 달러)로 제한되어 있기 때문에, 민주적 절차를 거쳐 최대한 많은 프로젝트가 공평하게 펀딩 받을 수 있도록 조정하겠다"고 언급

\*주 : 2010년 10월, 덴마크 정부는 자국 영상산업의 발전을 돕기 위해 2014년까지 디지털 시네마 확충 및 다큐멘터리 영화 보급, 게임 제작 지원 등에 총 21억 덴마크 크로네(약 3억 6,700만 달러)를 투자하겠다는 내용의 합의안을 발표

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

## 독일, 게임 전용 크라우드 펀딩 플랫폼 Gambitious 런칭

크라우드 소싱을 통해 자금을 마련할 수 있도록 하는 온라인 크라우드 펀딩 플랫폼 Kickstarter가 최근 큰 성공을 거두면서, 독일에서는 게임 개발 프로젝트에 특화된 크라우드 펀딩 플랫폼 Gambitious 런칭에 업계의 관심이 집중되고 있음

### ■ 게임 개발에 특화된 크라우드 펀딩 플랫폼 Gamebitious, E3 2012서 공개 전망

- ▶ 게임 개발 프로젝트에 특화된 독일의 크라우드 펀딩\* 플랫폼 Gambitious가 2012년 6월로 예정된 세계최대게임박람회 E3 2012에서 공개될 것으로 전해져 연 약정금 1억 달러규모로 성장한 대표 크라우드 플랫폼 Kickstarter\*\*의 대체제로 주목 받고 있음
  - Gambitious는 후원자들로 하여금 투자를 원하는 게임 프로젝트의 지분을 구매하도록 하고, 투자한 게임이 상업적으로 성공한 경우 배당금으로 교환해주는 시스템을 채택하고 있음
  - Gambitious는 현재 유럽에서만 서비스를 지원할 예정으로, 각국의 규제 완화가 현실화되면 서비스 지역을 확대할 전망
- ▶ Gambitious의 CEO Korstiaan Zandvliet은 지난 4월 20일 개최된 'Dutch Festival of Games'의 기조연설에서 플랫폼 런칭일을 발표
  - Korstiaan Zandvliet CEO는 기조연설을 통해 "Gambitious와 Kickstarter의 가장 큰 차이점은 Gambitious가 기부에만 의존하지 않는다는 것"이라고 설명
  - Gambitious에서는 게임 개발자들이 후원자의 투자 규모를 결정할 수 있으며, 프로젝트에 투자한 후원자들은 주주로서 배당금에 대한 권리를 행사할 수 있는 것으로 전해짐

\*주 : '대중으로부터 자금을 모은다.'는 뜻으로 소셜미디어나 인터넷 등의 매체를 활용해 자금을 모으는 투자 방식

\*\*주 : 2009년부터 운영을 시작한 Kickstarter는 크라우드 펀딩을 원하는 프로젝트 입안자와 해당 프로젝트에 자금을 지원하는 후원자를 이어주는 온라인 사이트로, 2011년에만 제안된 총 2만 7,086건의 프로젝트 중 1만 1,836건의 프로젝트가 목표한 크라우드 펀딩을 성사시킨 것으로 나타남

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

## 영국 게임업체 King.com, Facebook 2위 업체로 등극

영국 소셜 게임업체 King.com이 Facebook에서 <Bubble Witch Saga>을 포함한 11개의 게임을 서비스하면서 올 4월부터 EA의 일일 활동 이용자(Daily Active User, 이하 DAU) 수를 추월. Zynga에 이은 새로운 소셜게임 강자로 부상할지 관심이 집중

### ■ 영국 소셜 게임업체 King.com, 전통 강자 EA까지 따돌리며 Facebook 2위 업체로 부상

- ▶ 애플리케이션 통계 사이트 AppData의 4월 17일자 집계에 따르면, 영국 소셜 게임업체 King.com이 Facebook에 11개의 게임을 출시하며 1,000만 명 이상의 DAU를 기록한 것으로 나타남
  - King.com은 Wooga(DAU 990만 명)와 EA(DAU 910만 명)를 추월하면서 Zynga에 이어 Facebook 플랫폼 내 2위 게임 업체로 성장
  - King.com의 DAU 중 2/3는 간판 소셜게임 <Bubble Witch Saga>에서 유발된 것으로, 2011년 9월 출시 이후 게임에 매일 로그인하는 이용자 수는 312%, 최소 월 1회 이상 플레이하는 이용자 수도 143% 증가
  - 2012년 4월 기준 <Bubble Witch Saga>는 Zynga의 히트작인 <FarmVille>보다 높은 DAU를 기록
  - 그러나 2012년 3월~4월 1개월 동안의 트래픽 통계에서는 여전히 Zynga, EA, Wooga 순으로 나타나, King.com이 계속 인기를 이어갈 지는 지켜봐야 하는 상황
- ▶ 소셜게임 전문사이트 Inside Social Games는 King.com의 소셜게임이 낮은 진입장벽과 저렴한 부분유료화 정책으로 인기를 끌고 있다고 분석

### ■ 소셜 게임업체 King.com, 게임 포털을 통한 안정적인 수익 창출

- ▶ 2003년에 설립된 King.com은 자사 게임포털 'King.com(<http://www.king.com>)'을 통해 257개의 캐주얼 게임을 서비스하면서 성장
  - 미국, 네덜란드, 덴마크, 영국, 핀란드, 프랑스, 독일, 노르웨이, 스페인, 스웨덴 등에서 서비스를 제공하고 있으며, 캐주얼 게임 전문 게임 포털로 인기를 끌고 있음
  - 매달 신규 대전게임 등을 개발해 주요 포털 사이트와 SNS를 통해 약 25억 개의 게임을 전세계에 서비스하고 있으며, 향후 다양한 캐주얼 게임을 Google+와 HTML5 플랫폼을 통해 출시할 예정
  - 게임 외에도 광고 수익, 유료 온라인토너먼트 주최를 통한 참가비 수익 등 대부분의 수익이 자사 게임 포털에서 창출되며, 2013년에는 미국 증시에 주식공개(IPO)도 고려 중인 것으로 알려짐

- ▶ 게임포털을 소유한 King.com의 최대 장점은 Facebook 의존도가 낮다는 점
  - 2011년 IPO 직후 Facebook에 대한 높은 의존도에 대한 우려로 시가총액 하락세를 겪은 Zynga와 달리, King.com은 자체 게임 포털을 비롯한 다양한 포털 사이트에서 게임을 제공하고 있어 사업 포트폴리오가 안정적

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

그림 18 영국 소셜 게임업체 King.com의 인기 소셜게임 <Bubble Witch Saga> 화면



[출처] King.com



## 통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 12 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (4. 29 ~ 5. 5)	독일 (4. 29 ~ 5. 5)	프랑스* (4. 29 ~ 5. 5)
1	Sniper Elite V2 (Xbox360, 505 Games)	Tera (PC, Ubisoft Frogster Interactive)	Sniper Elite V2 (PlayStation3, 505 Games)
2	Sniper Elite V2 (PlayStation3, 505 Games)	Risen 2 - Dark Waters (PC, Koch Media)	Prototype 2 (PlayStation3, Activision Blizzard)
3	Prototype 2 (Xbox360, Activision Blizzard)	Port Royale 3 (PC, Koch Media Kalypso Media)	Sniper Elite V2 (Xbox360, 505 Games)
4	Kinect Star Wars (Xbox360, Microsoft)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)
5	Prototype 2 (PlayStation3, Activision Blizzard)	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)	Battlefield 3 (PlayStation3, EA)
6	FIFA Street (Xbox360, EA)	Mario Party 9 (Wii, Nintendo)	
7	FIFA 12 (Xbox360, EA)	FIFA Street (PlayStation3, EA)	
8	Mass Effect 3 (Xbox360, EA)	Prototype 2 - Limited Radnet Edition (PlayStation3, Activision Blizzard)	
9	FIFA Street (PlayStation3, EA)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)	
10	Tiger Woods Pga Tour 13 (Xbox360, EA)	Uncharted 3 - Drake's Deception (PlayStation3, Sony)	
순위	스웨덴 (4. 29 ~ 5. 5)	이탈리아 (4. 29 ~ 5. 5)	네덜란드 (4. 29 ~ 5. 5)
1	TERA (PC, Ubisoft)	JUST DANCE 3 (Wii, Ubisoft)	Sniper Elite V2 (PlayStation3, 505 Games)
2	Skylanders Spyro's Adventure (Wii, Activision Blizzard)	MARIO PARTY 9 (Wii, Nintendo)	Sniper Elite V2 (Xbox360, 505 Games)
3	Kinect Star Wars (Xbox360, Microsoft)	Kirby's Adventure (Wii, Nintendo)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)
4	FIFA 12 (Xbox360, EA)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	JUST DANCE 3 (Wii, Ubisoft)
5	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	Sniper Elite V2 (PlayStation3, 505 Games)	Skylanders Spyro's Adventure (Wii, Activision Blizzard)
6	Battlefield 3 (PC, EA)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)	Sniper Elite V2 (PlayStation3, 505 Games)
7	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (PC, Activision Blizzard)	Super Mario 3d Land (3DS, Nintendo)	MARIO PARTY 9 (Wii, Nintendo)
8	Battlefield 3 (PlayStation3, EA)	Pro Evolution Soccer 2012 (PlayStation3, Konami)	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)
9	The Sims 3: I Rampjuset (PC, EA)	Battlefield 3 (PlayStation3, EA)	Prototype 2 (PlayStation3, Activision Blizzard)
10	Sniper Elite V2 (PC, 505 Games)	Prototype 2 (PlayStation3, Activision Blizzard)	Battlefield 3 (PlayStation3, EA)

\*주 : 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표

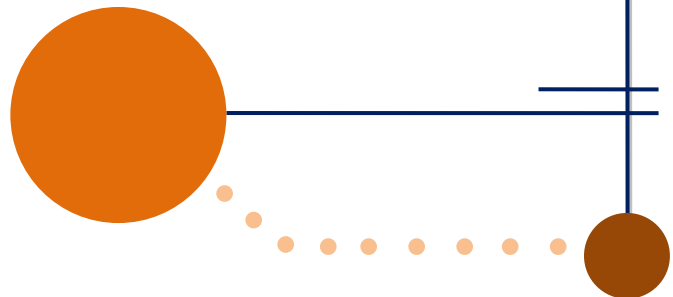
[출처] Media Control Gfk International, NEOGAF PAL Charts, Chart-Track, Dataspelebranschen





## 중남미 게임시장 동향

- 멕시코 게임업체, 부정선거 막기 위한 게임 제작
- 브라질 소셜 게임업체, Orkut에서 Facebook으로 이동
- 멕시코 통신사업자 Telmex, 온라인게임 플랫폼 출시
- 게임업체 Akamon, 아르헨티나 중장년층 게이머 공략



## 멕시코 게임업체, 부정선거 막기 위한 게임 제작

멕시코 게임업체 Innox는 2012년 6월 멕시코 총선을 대비하여 부정선거에 대한 문제점 고발 및 올바른 선거문화 인식 형성을 위해 Android용 모바일게임 <La Guerras Electorales(선거 전쟁)> 제작

### ■ 부정선거가 만연한 멕시코 선거, 게임을 통해 올바른 선거로 바꿀 희망

- ▶ 멕시코 게임업체 Innox는 2012년 6월 멕시코 총선을 대비해 부정선거를 저지르는 33가지 형태를 묘사한 모바일게임 <La Guerras Electorales>를 제작
  - Innox의 Roberto Ibarra는 "이번 게임을 통해 기존 선거들에서 빈번히 고발되었던 여러 불법 관행을 보여 줌으로써 6월 총선에서 불법선거가 사라지기를 바란다"라고 밝힘
  - 또한 그는 "<La Guerras Electorales>는 선거에 대한 올바른 인식을 형성할 목적으로 제작되었으며, 과거에 이러한 악습과 자행되어온 여러가지 폐해를 모르는 젊은 세대들에게 도움을 주기 위함이다"라고 언급
- ▶ <La Guerras Electorales>에서 등장하는 여러 게임 캐릭터는 행정 장관 및 정부 인사관련 선거에서 고발된 부정행위 의원들을 은유적으로 표현하고 있음
  - <La Guerras Electorales>의 주요 캐릭터인 너구리(EI mapache)는 멕시코에서 부정 선거를 저지르고 조작하는데 특화된 사람을 나타냄
  - 또한, 미친 생쥐(EI Ratón Loco)는 유권자들을 혼란시키기 위해 사전통지없이 선거관리위원회를 재편성하는 의원을 나타내며, 회전목마(EI Carrusel)는 거짓 신분증명으로 중복투표를 하는 부정 선거인단을 의미

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

그림 19 멕시코 부정선거를 막기 위해 제작된 모바일 게임 <La Guerras Electorales>



[출처] Innox

## 브라질 소셜 게임업체, Orkut에서 Facebook으로 이동

브라질에서 Facebook의 인기가 높아짐에 따라, 브라질 소셜 게임업체들이 Facebook 용 게임들을 연이어 출시하고 있음. 브라질 소셜 게임업체들이 Facebook에 집중하는 이유는 중남미 최대 SNS 'Orkut'의 인기가 감소되고 있기 때문

### ■ Facebook, 브라질 최대 SNS로 성장

- ▶ SNS 전문분석업체 Social Bakers가 2012년 3월 5일 발표한 "Congratulations To Brazil: The 2nd Biggest Country On Facebook!"에 따르면, 브라질에서 Facebook 이용자 수가 4,634만 명을 돌파
  - 브라질의 Facebook 이용자 규모는 인도(4,578만 명)보다 많고 미국(1억 5,723만 명)보다 적은 규모로 전세계 2위를 기록
  - 브라질 Facebook 이용자는 2012년 1월부터 3월까지 22% 성장하며 Google의 SNS인 'Orkut' 이용자를 추월
  - Social Baker는 "브라질에서 Facebook의 인지도는 패션, 미용, 소셜게임 등과 같은 다양한 콘텐츠로 인해 빠르게 성장하고 있다"라고 밝힘

### ■ 브라질 소셜 게임업체, Orkut보다 Facebook을 더 선호

- ▶ Facebook이 브라질에서 큰 인기를 끌자, 중남미 소셜 게임업체들은 Orkut용 소셜게임을 Facebook용 소셜게임으로 전환하고, 신규 소셜게임을 Facebook으로 우선적으로 출시할 계획을 밝힘
  - 소셜게임에서 가장 중요한 것은 게이머들의 이용형태를 파악하는 것인데, 브라질 게임업체들은 Facebook이 Orkut보다 더 쉽고 빠르다고 밝힘
  - O2 Games의 Daniel Coquier는 "O2 Games는 Orkut용 소셜게임 개발을 모두 취소했다"라며 "Orkut보다 Facebook을 통해 소셜게임 게이머의 다양한 정보를 얻기가 더 용이하다"라고 밝힘
  - 또한 Orkut의 인기가 중남미 전역에서 감소하는 사실도, 브라질을 포함한 중남미 소셜 게임업체들이 Facebook에 집중하는 중요한 요인으로 작용
- ▶ 중남미 대표 소셜 게임업체 Vostu는 Orkut의 인기가 하락하자, Orkut 관련 게임 개발자들을 해고하기 시작

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

## 멕시코 통신사업자 Telmex, 온라인게임 플랫폼 출시

멕시코 통신사업자 Telmex가 MS와 제휴를 맺어 온라인게임 플랫폼 'Infinitem Games'을 출시. 'Infinitem Games'는 Telmex의 broadband 가입자만 이용할 수 있는 온라인게임 플랫폼으로 월 99페소(약 8,400원)에 600가지 게임을 무제한으로 제공

### ■ 멕시코 1위 통신사업자 Telmex, 온라인게임으로 사업다각화 추진

- ▶ 멕시코 1위 통신사업자 Telmex가 broadband 가입자 800만 명을 대상으로 온라인게임 서비스 시작
  - 중남미 메이저 통신사업자 América Móvil의 자회사인 Telmex가 MS와 제휴를 맺어 broadband 서비스 'Infinitem' 가입자를 대상으로 온라인게임 플랫폼 'Infinitem Games'를 2012년 4월부터 서비스
  - Telmex는 800만 명의 broadband 가입자를 가지고 있어, 온라인게임 플랫폼 'Infinitem Games'도 멕시코 게임 시장에서 큰 인기를 누릴 것으로 예상
  - Telmex가 온라인게임 플랫폼 'Infinitem Games'를 출시한 이후 모회사인 América Móvil의 주가는 0.06% 상승
  - 그러나 멕시코 게임관계자들은 "Telmex가 'Infinitem Games'를 통해 broadband 가입자의 ARPU를 높일 것으로 전망하지만, 낙후된 멕시코 broadband에서 온라인게임이 성공할지는 미지수다"라며 부정적인 견해를 나타냄
- ▶ Telmex의 'Infinitem Games'는 broadband 서비스 'Infinitem' 가입자만 사용할 수 있는 폐쇄적인 온라인게임 플랫폼임
  - Telmex는 월 99페소(약 8,400원)으로 600개 이상의 온라인게임을 이용할 수 있는 패키지 상품과 월 49페소(약 4,200원)으로 200개의 온라인게임을 이용할 수 있는 패키지 상품을 출시

 [www.altonivel.com.mx](http://www.altonivel.com.mx)

그림 20 멕시코 통신사업자 Telmex의 온라인게임 플랫폼 'Infinitem Games' 초기 화면



[출처] Infinitem Games

## 게임업체 Akamon, 아르헨티나 중장년층 게이머 공략

아르헨티나의 대표적인 SNS Taringa가 스페인 게임업체 Akamon과 제휴를 맺어 다양한 캐주얼게임을 출시할 계획. Akamon은 카드장르의 캐주얼 소셜게임을 출시해 아르헨티나 중장년층 게이머를 공략할 예정

### ■ 스페인 게임업체 Akamon, 아르헨티나 SNS업체 Taringa와 제휴

- ▶ 스페인 게임업체 Akamon은 2012년 4월 아르헨티나 SNS Taringa\*와 제휴를 맺어 다양한 캐주얼게임을 출시하기로 결정
  - 카드 장르의 게임으로 스페인에서 큰 성공을 거둔 Akamon은 2011년 브라질의 Mundijexu와 제휴를 맺어 중남미 시장으로 진출했으나, 아르헨티나에서 고전을 면치 못하고 있음
  - Akamon은 중남미에서 브라질, 멕시코 다음으로 큰 시장인 아르헨티나를 공략하기 위해 아르헨티나 SNS Taringa와 독점계약을 맺음
  - Akamon은 아르헨티나 SNS Taringa와의 독점계약을 통해 1,700만 명 이상의 가입자를 확보할 수 있을 것으로 전망

\*주 : Taringa는 정보, 음악, 비디오 등 다양한 엔터테인먼트 서비스를 제공하는 아르헨티나 대표 SNS로 월평균가입자 (Monthly Average User, 이하 MAU) 7,000만 명을 기록하고 있으며, 특히 아르헨티나 음악가들이 자주 사용하는 SNS로 유명

### ■ Akamon의 중남미 시장 전략, 캐주얼 소셜게임으로 중장년층 공략

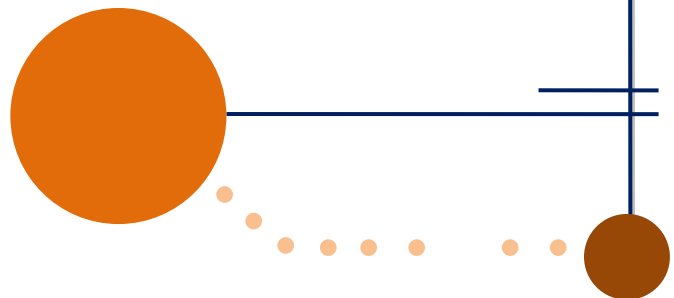
- ▶ Akamon은 SNS Taringa를 통해 카지노 기반의 카드장르 캐주얼게임 30여 개를 서비스할 계획
  - Akamon의 Vicenç Martí CEO는 "중남미 온라인 게임시장에서 소셜게임이 큰 영향력을 발휘하고 있다"라며, "Akamon은 중남미에 진출한 다른 소셜 게임업체와는 달리 육성 시뮬레이션 장르보다는 카지노 기반의 캐주얼 소셜게임을 제공해 중장년층을 대상으로 새로운 시장을 개척할 것"이라고 밝힘
  - Akamon이 Taringa를 통해 서비스할 온라인게임은 포커, 도미노, 룰렛, 주사위 같은 카지노 기반의 캐주얼 소셜 게임이며, 대부분 Freemium 방식을 채택
  - Akamon은 아르헨티나를 기점으로 향후 멕시코와 페루 등 다른 중남미 국가로도 진출할 계획

 [www.tecnologia.elpais.com](http://www.tecnologia.elpais.com)



## 국내 게임시장 동향

- 모바일 게임업체, 스마트폰 게임으로 일본시장 진출
- 해외 게임업체, 국내 모바일 게임업체에 대규모 자본 투자
- 게임 개발자 축제 'KGC 2012', 10월 초 코엑스에서 개최
- <스타크래프트2>로 재단장한 게임 프로리그
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 순위



## 국내 모바일 게임업체, 스마트폰 게임으로 일본시장 진출

국내 모바일 게임업체가 일본 현지법인 설립 또는 GREE와 DeNA와 같은 일본 모바일 게임 플랫폼 업체와의 제휴를 맺어 일본 모바일 게임시장에 진출. 국내 게임 산업의 주요 수출품이 온라인게임에서 모바일게임으로 확산될 전망

### ■ 국내 모바일 게임업체들의 일본 진출 현황 및 전략

- ▶ 국내 모바일 게임업체들이 일본 현지법인을 세워 직접 게임을 출시하거나, 일본의 대형 플랫폼 업체와의 제휴를 통해 일본 모바일 게임시장에 진출
  - 게임빌은 2011년 12월 일본 현지법인 게임빌 재팬을 설립했으며, NTT DoCoMo, DeNA, GREE 등 다양한 현지 업체와의 협력관계를 형성하여 <제노니아>, <게임빌 프로야구> 등 자사 인기 모바일게임을 출시
  - 컴투스도 2007년 일본 현지법인을 설립했으며, 글로벌 오픈마켓과 게임플랫폼인 '컴투스허브'를 통해 일본 시장에 <컴투스 프로야구 2012>, <홈런배틀 3D>를 출시하여 꾸준한 매출을 내고 있음
  - 위메이드엔터테인먼트도 지난 2010년 일본법인 위메이드온라인을 설립, <바이킹 아일랜드>, <카오스&디펜스> 등 위메이드크리에이티브가 개발한 5종 이상의 모바일게임을 일본에 서비스할 계획
  - CJ E&M 넷마블은 2012년 3월 DeNA와 업무 제휴를 체결하고 <카오스베인>, <마구마구 2012> 등 5종 이상의 모바일게임을 2012년에 출시할 계획

### ■ 일본 게임업체의 자율 규제, 일부 국내 게임업체에게 악영향

- ▶ 최근 일본에서 일고 있는 게임업체들의 스마트폰게임 자율 규제 움직임은 국내 업체들에게도 일부 영향을 미칠 것으로 전망
  - 일본은 한국과 달리 게임에 대한 규제가 없으며, 모바일게임 결제 금액에도 제한이 없었음
  - 그러나 일본 소셜게임의 사행성 문제가 커지면서, GREE와 DeNA 같은 일본 모바일 소셜 게임업체들은 지난 3월 모바일 소셜게임을 이용하는 청소년 이용자의 월결제 한도를 제한하는 자율규제를 마련키로 함
  - 국내 게임관계자는 "최근 일본에서 청소년의 과도한 게임 아이템 지출이 문제되고 있어 정부가 조율에 나섰다"며 "자율규제에 따른 영향을 정확히 예단하긴 어렵지만 GREE와 DeNA 같은 일부 대형 업체에 해당되는 내용으로 보인다"라고 언급

## 해외 게임업체, 국내 모바일 게임업체에 대규모 자본 투자

해외 게임업체들이 국내 게임업체의 우수한 개발력을 선점하기 위해 대규모 자본을 투자하고 있음. 특히 중국과 일본 게임업체들은 온라인게임 개발을 통해 네트워크 노하우를 쌓은 한국 게임업체들이 모바일게임 분야에서도 두각을 나타낼 것으로 전망

### ■ 중국 게임업체, 국내 중소형 모바일 게임업체에게 투자

- ▶ 중국 게임업체들은 과거 온라인게임의 중국 서비스 권한 확보를 위해 국내 기업들에 투자하거나 아예 경영권을 인수하는 방식을 사용했지만, 최근에는 펀드를 구성해 모바일에 주력하는 중소형 게임업체들에 투자하기 시작
  - 중국 1위 게임업체 Tencent는 모바일게임 사업에 대한 포석을 쌓기 위해 2012년 4월 7일 모바일 메신저 카카오톡을 서비스하는 카카오에 약 700억원 가량 투자를 결정
  - 이외에도 Tencent는 이미 국내 중소 모바일 게임업체 여러 곳에 투자를 진행하고 있으며, 이에 대해 국내 모바일 게임 관계자는 "외부로 밝혀지진 않고 있지만 이미 상당수의 모바일 게임업체들이 Tencent와 접촉했고 일부는 투자를 이미 받은 것으로 알고 있다"라고 밝힘
  - Kuntun Korea는 2011년 9월 국내 게임개발 및 퍼블리싱 지원을 위해 대성창투, 한국모태펀드 등과 함께 200억원 규모의 개발사 지원 펀드를 출자했으며 이어 2012년 1월 12일 스톤브릿지캐피탈과 함께 총 400억원 규모의 펀드 출자 계획을 발표
  - Kuntun Korea 대표는 지난달 중국에서 기자들과 만나 "2차 펀드의 자세한 투자처와 투자규모를 공개할 수 없지만 온라인게임 개발사보다 스마트폰게임 개발사에 대한 투자가 더 많을 것"이라면서 "지분투자 뿐만 아니라 인수합병도 고려중"이라고 언급

### ■ 일본 모바일 소셜 게임업체, "한국은 글로벌 사업에 있어 중요한 전략적 요충지"

- ▶ 일본에서 모바일게임 플랫폼 사업으로 몸집을 불린 GREE와 DeNA도 국내 모바일 게임업체에 눈독을 들이고 있음
  - DeNA는 다음커뮤니케이션과 협력해 모바일게임 플랫폼 'Daum Mobage'를 출시하면서, 자신들의 게임 'NgCore'를 비롯한 개발자원을 회원사와 개발사들에게 제공하면서 협력을 유도
  - GREE는 한국법인 GREE Korea를 2012년 초 설립하고 국내 업체들의 인수와 개발인력 모집에 나서고 있음



## 게임 개발자 축제 'KGC 2012', 10월 초 코엑스에서 개최

한국게임개발자협회는 '2012 한국국제게임컨퍼런스(Korea Games Conference 2012, 이하 KGC 2012)'를 코엑스에서 개최된다고 밝힘. KGC 2012는 한국게임개발자협회가 주최하고 문화체육관광부가 후원하는 아시아 최대 규모의 게임 컨퍼런스로 성장

### ■ KGC 2012, 글로벌 게임 개발자 축제로 성장

- ▶ 올해로 12번째를 맞는 'KGC 2012'는 2012년 10월 8일부터 10월 10일까지 코엑스에서 개최
  - 지난해 열린 'KGC2011'은 '초심(初心, Back to the beginning)'이라는 주제 하에 13개 트랙, 130여 개의 강연으로 진행되었으며, 미국, 일본, 중국, 독일, 캐나다, 이스라엘 등 세계 각국에서 300여 명의 해외 참가객이 방문하는 등 세계적인 게임 컨퍼런스로서 성장
  - 2001년부터 KGC를 주최해 오고 있는 한국게임개발자협회는 "KGC는 국내외 게임시장의 초고속 성장에 발을 맞추며 글로벌 게임 컨퍼런스로 성장해 왔다"며 "향후 급변하는 게임 산업의 현주소를 재조명하고, 미래를 이끌어 가는 선도적 역할의 장이 될 수 있도록 지난 11년 간의 경험을 밑거름 삼아 최선을 다할 것"이라고 밝힘.

### ■ KGC 2012 강연자 및 게임 후보작 모집

- ▶ 한국게임개발자협회는 올해 역시 게임산업의 최신 트렌드를 논의하기 위해 국내외 게임업계 및 각 계각층의 전문가들을 초빙하여 수준 높은 강연을 제공할 예정
  - 전문가 강연 모집은 5월 18일부터 6월 30일까지 KGC 2012 공식 홈페이지(www.kgconf.com)를 통해 실시
  - 프로그래밍, 컴퓨터그래픽, 게임디자인, 게임프로듀싱, 오디오, 비즈니스, 게임운영, 모바일, 학술/정책 등 13개 분야에서 공개 모집해 대상자를 선정
  - KGC 2012 강연자에게는 리셉션 및 네트워킹 파티 참가, 기념품 제공, 소정의 강연료 등 예년보다 다양한 혜택을 제공할 예정
- ▶ 올해로 4회째를 맞는 'KGC AWARDS'는 올해에도 국내외 온라인, 네트워크 게임을 대상으로 개최
  - 'Innovation'을 핵심 테마로 개최되는 KGC AWARDS는 게임개발자 중심의 참여형 AWARDS로 6월 30일까지 후보작을 모집할 예정

## 〈스타크래프트2〉로 재단장한 게임 프로리그

한국e스포츠협회가 주최하는 <스타크래프트1> 프로리그가 2012년 10월 막을 내리고 <스타크래프트2>로 종목을 완전히 전향. <스타크래프트2> 프로리그는 '블리자드-한국e스포츠협회-온게임넷-그래텍'의 4자 간의 협력으로 이루어짐

### ■ 새로운 프로리그를 알리는 <스타크래프트2> 비전 선포식 개최

- ▶ 지난 2012년 5월 2일 코엑스 인터컨티넨탈 호텔에서 'Activision Blizzard-한국e스포츠협회-온게임넷-그래텍'이 참석한 <스타크래프트2> 비전 선포식이 개최
  - <스타크래프트2> 비전 선포식에서 한국e스포츠협회는 <스타크래프트1> 프로리그가 2012년 10월에 열리는 새 시즌을 통해 '스타2'로 종목이 완전히 전향된다고 밝힘
  - Activision Blizzard는 "힘든 과정 끝에 4자 모두 합의점을 찾아내는데 성공했다. 협의에 참여한 모든 관계자가 선수 및 팬들을 위해 함께 일을 해야 한다는 것을 인식 하여 점진에 도달할 수 있었다"라며 "많은 논의 끝에 공통 분모를 찾아내게 되어 매우 기쁘다"라고 언급
  - 한국e스포츠협회 오경식 사무총장은 "5월 중에 개막되는 이번 시즌은 <스타크래프트1>과 <스타크래프트2> 종목을 병행하며, 구체적인 경기 방식은 논의 중이지만 세트 별로 종목을 바꿔서 진행하는 방식으로는 되지 않을 것이다"라며 "또한 오는 10월에 열릴 것으로 예정된 새 시즌부터는 <스타크래프트2>로 완전히 전향된다"라고 밝힘
- ▶ <스타크래프트2>는 현재 한국e스포츠협회의 공인종목으로 선정된 상태며, 협회에 소속된 <스타크래프트1> 선수들은 그대로 <스타크래프트2> 프로게이머로 이전

### ■ <스타크래프트2> 프로리그, 해외 진출을 통해 대규모 프로리그로 발전

- ▶ 한국e스포츠협회와 온게임넷은 국내 게임 프로리그가 발전하기 위해서는 해외 진출이 필요하며, 이를 위해서는 글로벌 인지도가 높은 <스타크래프트2>를 프로리그로 만들어야 된다고 강조
  - 오경식 사무총장은 "e스포츠 중추국으로서의 위상을 다시 세우기 위해, 해외 리그와의 연계를 통해 협회 소속 선수들의 세계 대회 진출을 도모할 것이다"라고 밝힘
  - 온게임넷 역시 "어려운 여건 속에서도 e스포츠를 세계적인 문화 콘텐츠로 성장시킬 수 있었다"라며 "이번 협약이 질적/양적 성장과 보다 활발한 해외 진출을 도모하는 계기가 되길 바란다"라고 언급

## 통계 국내 온라인게임 순위

표 13 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (4. 30 ~ 5. 6)	게임메카 (5. 2 ~ 5. 9)	인벤 (4. 30 ~ 5. 6)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)
3	아이온 (NC소프트)	아이온 (NC소프트)	리니지 (NC소프트)
4	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	리니지 (NC소프트)	메이플스토리 (넥슨)
5	워크래프트3 (블리자드코리아)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)
6	스타크래프트 (블리자드코리아)	메이플스토리 (넥슨)	아이온 (NC소프트)
7	메이플스토리 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)
8	리니지 (NC소프트)	카트라이더 (넥슨)	사이퍼즈온라인 (네오플)
9	리니지2 (NC소프트)	테라 (NHN)	카트라이더 (넥슨)
10	사이퍼즈온라인 (네오플)	리니지2 (NC소프트)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)
순위	게임노트 (4. 30 ~ 5. 6)	게임조선 (4. 30 ~ 5. 6)	게임리포트 (4. 30 ~ 5. 6)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)
3	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	아이온 (NC소프트)
4	아이온 (NC소프트)	리니지 (NC소프트)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)
5	리니지 (NC소프트)	아이온 (NC소프트)	스타크래프트 (블리자드코리아)
6	메이플스토리 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)	워크래프트3 (블리자드코리아)
7	던전앤파이터 (넥슨)	메이플스토리 (넥슨)	메이플스토리 (넥슨)
8	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	리니지 (NC소프트)
9	카트라이더 (넥슨)	카트라이더 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)
10	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)	리니지2 (NC소프트)	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 14 국내 모바일게임 순위(2012. 5. 7 기준)

순위	T 스토어		Olleh 마켓		U+ 앱마켓	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	카트라이더러쉬 (넥슨)	앵그리버드 (Rovio)	위니더워치 (BlueMobile)	애니멀팡Mini (현대디지털테크)	팔라독 (리얼네트웍스)	포트리스2 레드 (CCR)
2	아이라 (엔타즈)	앵그리버드 리오 (Rovio)	미소녀맛고3 (모리소프트)	퍼블로만나는고흐 (BatStudio)	SBS포트리스4 (소프트젠)	Angry Birds Seasons (LG CNS)
3	SBS포트리스4 (소프트젠)	앵그리버드시즌스 (Rovio)	섯다복불복 (JB Entertainment)	ZombieSnow Life (데브가이즈)	스타일리스프린트 (픽토소프트)	Angry Birds (LG CNS)
4	절묘한타이밍3 (게임빌)	틀린그림찾기 (피엔제이)	참참참 (Magi soft)	ShitDodge Lite (데브가이즈)	미니게임천국5 (컴투스)	제노니아4 (게임빌)
5	제네시스 (디펍7)	Bubble Buster (유비누리)	박스이동 (이모티콘)	Shaolin Master LTE (Appzil1)	리듬액션 CrazyRian (블루페퍼)	레이디버그 (문동수)
6	팔라독 (리얼네트웍스)	대결오목 (인사이트미디어)	드레곤레이 (피엔제이)	Word Caf&acute (Appzil1)	액션퍼즐패밀리4 (컴투스)	크아비엔비2011 (넥슨모바일)
7	무한신맛고HD (조이모아)	가로세로날말맞추기 (블루윈드)	선인장기2 (티비소프트)	Pais Memory Game (유비누리)	테라2-운명의회랑 (피엔제이)	2011슈퍼사커 (게임빌)
8	틀린그림찾기 (피엔제이)	Trial Xtreme Life (인크로스)	Xescape (브로드콘)	Feed the Bunny (유비누리)	2011프로야구 (게임빌)	2012프로야구 (게임빌)
9	원조냥시광3 (피엔제이)	크레이지아케이드 (넥슨)	타루의대모험 (모비릭스)	Piggy Click Clear (유비누리)	네아카드강오리지널 (엑트온)	에르엘 워저 (게임빌)
10	스타일리스프린트 (픽토소프트)	카트레이싱피버 (픽토소프트)	크라프트디펜스 (모비클)	Panda Match (유비누리)	틀린그림찾기[HDI] (피엔제이)	카트레이싱피버 (픽토소프트)

순위	App Store		Google Play	
	유료	무료	유료	무료
1	마이리틀히어로 (NCsoft)	고스트스나이프쑈미 (appmake)	팔라독 (FAZECAT)	Temple Run (Imagi)
2	THEKINGOFHITERS2012 (SNK PLAYMORE)	Head Soccer (D&D Dream Corp.)	아스팔트6아드레날린 (Gameloft)	한붓그리기 (Ecapyc)
3	Infinity Blade (Chair Entertainment)	카오스&디펜스 (WeMade)	Where's My Water? (Disney)	타워디펜스 (Com2us)
4	Angry Birds Space (Rovio)	Heart Breaker: Sniper (appmaker)	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	타이니팜 (Com2us)
5	팔라독 (FazeCat)	Lane Splitter (Fracityv. LLC)	스노우브로스 (ISAC Entertainment)	Temple Run Patcher (MRxBIGxSTUFF)
6	SAMURAI BLOODSHOW (SEGA)	패션의여왕 (GameZen)	메이플스토리Live (Nexson)	에어펜권 (Gamevil)
7	에어펜권 (Gamevil)	Temple Run (Imangi Studios)	Angry Birds Space (Rovio)	iFighter1945 (Epicforce Entertainment)
8	스왘피 (Disney)	캐슬마스터 (Alpha Cloud Inc)	FIFA12 by EA Sports (EA)	미니게임천국 (Com2Us)
9	이노티아연대기4Plus (Com2uS)	좌우뇌실험실 (Asia App Limited)	C.H.A.O.S (SKYJET INTERNATIONAL)	피망탭소닉 (Neowiz Internet)
10	아스팔트6아드레날린 (Gameloft)	휴지빨리풀기 (Teemo Soft)	포켓세븐777 (Gameboys)	BMX Boy (Runner Games)

[출처] 각 사 앱스토어, 다운로드 순

## 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일            2012년 5월 16일
- ▶ 발 행 처            한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작    성            스트라베이스
- ▶ 감    수            윤호진 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀장  
                         권오태 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 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.