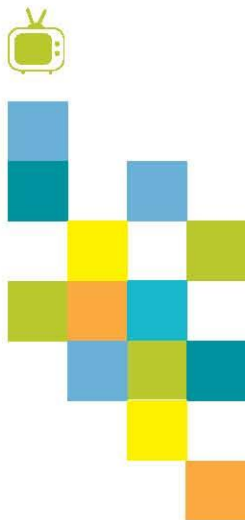
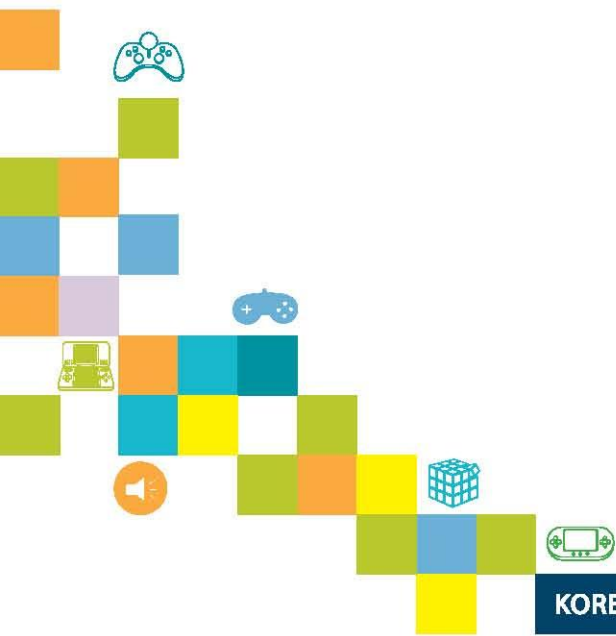
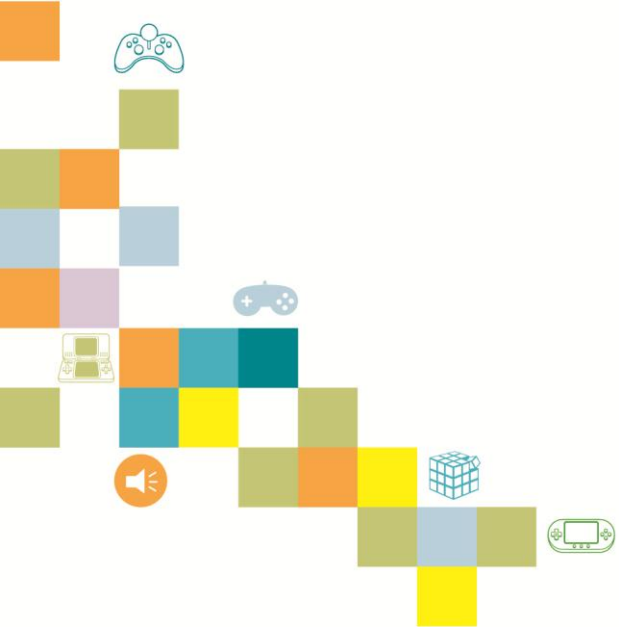


# 글로벌 게임산업 트렌드

2012년 9월 제1호

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY .....





# CONTENTS

## 1. 글로벌 게임시장 동향..... 1

- 게임 전시회 'The Art of Video Games', "게임은 예술"
- 영화시장의 위상을 넘어서는 게임시장
- 모바일게임과 콘솔게임, 상호 보완의 관계
- 스마트TV 게임 지출 규모, 2016년 16억 달러 전망
- 소셜게임과 쇼핑이 결합한 'Shopification'
- **통계** 글로벌 게임 HW&SW 판매 순위

## 2. 북미 게임시장 동향..... 9

- 미국 어린이 선호 가전제품 1위, '콘솔 게임기기'
- 미국 아케이드 게임업계, 복고 게임으로 게이머 향수 자극
- Facebook 게임 이용자, 2억 3,500만 명 돌파
- 위기론에 시달리고 있는 Zynga, 모바일게임으로 해법 제시
- 미국 이동사 Verizon 앱스토어, ESRB 연령 등급 도입
- **통계** 미국 게임 HW&SW 판매 순위
- **통계** 미국 MMO게임 순위
- **통계** 미국 App Store 게임 순위
- **통계** 미국 Google Play 게임 순위

## 3. 아시아 게임시장 동향..... 22

### 중국 게임시장 동향..... 23

- 2012년 2/4분기 중국 게임시장, Tencent가 35.9%로 1위
- 중국 온라인게임 수출액 10년 간 18배 증가
- 중국 모바일게임 OS, 3/4분기에 Android가 iOS 추월
- 치열해지는 중국 모바일게임 플랫폼 전쟁
- 중국 국가광전총국, 온라인게임 IP를 이용한 방송 금지
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 웹게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위

**일본 게임시장 동향..... 32**

- 일본 모바일 소셜게임, 여성 30~40대 이용자 확보가 중요
- Sony, 'PlayStation Mobile'을 통해 모바일게임 유통
- Konami, Zynga에 이어 세계 2위 소셜게임 업체로 도약
- DeNA, 2012년 2/4분기 매출 6억 달러 돌파
- 2012년 2/4분기 GREE 실적, '컴푸가차' 여파로 기대 이하
- **통계** 일본 게임 HW&SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

**기타 게임시장 동향..... 41**

- 호주 게임업계, 게임의 폭력성과 청소년 범죄율 관련 논란
- 인도네시아 정치인, 선거캠페인 도구로 온라인게임 활용
- 두바이 게임 컨벤션 'GAMES 12', 9월 개최
- 필리핀 모바일게임 <Streetfood Tycoon> 인기몰이

**5. 유럽 게임시장 동향..... 48**

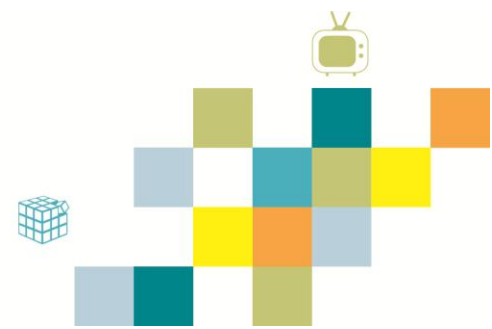
- 유럽 최대 게임행사 'gamescom 2012'
- Ubisoft, PC게임 불법 복제를 막기 위해 F2P 도입
- Gameloft, HTML5와 Windows Phone8에 주목
- 러시아 게임업체 Wargaming, 메이저 퍼블리셔로 성장
- Sequoia Capital, 교육용 모바일게임 개발사에 투자
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

**6. 중남미 게임시장 동향..... 58**

- 브라질 게임시장 성장가능성 '무궁무진'
- 파라과이, 소셜 네트워크를 이용한 게임 대역점 등장
- 중남미 소셜 게임업체 Vostu, 모바일게임으로 무장

**7. 국내 게임시장 동향..... 63**

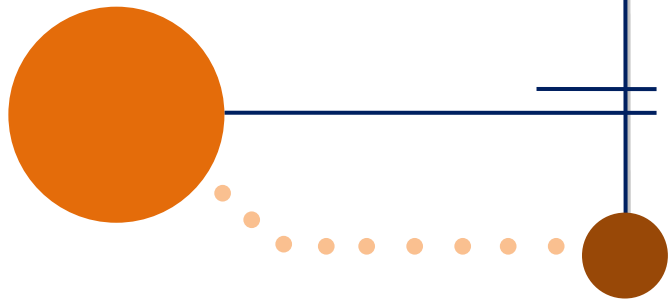
- 국내 모바일 게임산업, 플랫폼 중요성 부각
- '지스타 2012', 역대 최대 규모
- 2012년 하반기, 국내 게임산업, 스포츠게임에 집중
- 국내 메이저 게임업체, 개발자 컨퍼런스 오픈
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 순위





## 글로벌 게임시장 동향

- 게임 전시회 'The Art of Video Games', "게임은 예술"
- 영화시장의 위상을 넘어서는 게임시장
- 모바일게임과 콘솔게임, 상호 보완의 관계
- 스마트TV 게임 지출 규모, 2016년 16억 달러 전망
- 소셜게임과 쇼핑이 결합한 'Shopification'
- **통계** 글로벌 게임 HW&SW 판매 순위



## 게임 전시회 'The Art of Video Games', "게임은 예술"

미국의 The Boca Raton Museum of Art가 2012년 10월부터 2013년 1월까지 Smithsonian American Art Museum의 기획전으로 열렸던 콘솔게임 전시회를 개최, 콘솔게임을 하나의 예술 매체로서 접근해 다양한 프로그램을 제공할 예정

### ■ 예술로서 게임의 역사와 현재를 제시하는 게임 전시회 'The Art of Video Games'

- ▶ 미국 South Florida 소재 The Boca Raton Museum of Art가 2012년 10월 24일~2013년 1월 13일까지 Smithsonian American Art Museum에서 열렸던 획기적인 콘솔게임 전시회 'The Art of Video Games'를 개최할 예정
  - 증권 중개업체 FMSbonds, Inc.의 참여로 열리는 이번 전시회는 놀라운 그래픽과 창의적인 스토리텔링, 인터랙티브 체험 관련 전시물을 통해 지난 40년 간 하나의 예술 매체로서 발전해온 콘솔게임의 역사를 알리는 한편, 관람객들 에게 다양한 연계 프로그램과 교육, 유명 개발자 및 예술가들의 인터뷰 동영상을 제공할 예정
  - 'The Art of Video Games'는 Atari VCS에서부터 PlayStation3에 이르는 게임콘솔 20개와 콘솔게임 타이틀 80개를 소개할 예정이며, 관람객들은 <Pac-Man>, <Super Mario Brothers>, <The Secret of Monkey Island>, <Myst>, <Flower> 등 각 시대의 혁신적인 게임 기술을 대표하는 총 5개의 게임 타이틀을 체험할 수 있음
  - 이번 전시회는 Smithsonian American Art Museum이 기획하고 미국 엔터테인먼트소프트웨어협회(Entertainment Software Association Foundation)를 비롯해 다양한 미국 게임 산업 관련 기관 및 업계 인사들의 후원으로 진행

### ■ 게임, 현대 사회에서 가장 중요한 매체

- ▶ The Boca Raton Museum of Art는 'The Art of Video Games'를 통해 미국 모든 시민들이 게임을 통해 현대 사회에 필요한 디지털 매체의 중요성을 깨닫기를 희망
  - 'The Art of Video Games'의 Chris Melissions 큐레이터는 "게임은 현대 사회에서 널리 행해지고 점점 증가하는 표현하는 매개체이다"라며, "첫 번째 비디오 게임이 소개된지 40년이 지난 후 게임산업은 특별한 예술적 가능성을 보여줬다"라고 강조
  - 또한 그는 "예술을 최고 수준의 요소를 갖추고 있는 비디오 게임은 디자이너에게 과거에는 없던 새로운 의사소통 방법을 제공한다"라며, "또한, 비디오 게임은 대중들에게는 가상 세계와의 상호작용을 할 수 있는 예술적 표현 기법을 제공한다"라고 언급

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

그림1 'The Art of Video Games' 전시회 이미지



[출처] BOCA RATON MUSEUM OF ART

## 영화시장의 위상을 넘어서는 게임시장

미국과 남아프리카 공화국 등 일부 지역에서 게임시장 매출이 영화시장 매출을 추월. 2011년 미국 게임시장 매출은 영화시장 매출을 약 75억 달러 가까이 상회했으며, 남아프리카 공화국의 게임시장 매출도 영화시장 매출을 10% 이상 앞지름

### ■ 미국과 남아공 등 일부 지역에서 게임이 영화 매출 압도

- ▶ 글로벌 엔터테인먼트 시장에서 영화시장의 비중이 여전히 게임시장을 압도하고 있지만, 미국과 남아프리카 공화국 등 일부 지역에서는 게임시장 매출 규모가 영화시장을 압도
- ▶ 남아프리카 공화국 IT전문 미디어 Business Technology News가 2012년 8월에 보도한 "Games vs. movies: who wins?"에 따르면, 글로벌 게임시장은 2011년 650억 달러에서 2012년에는 700억 달러 규모로 성장할 전망이며, 모바일게임 부문까지 고려할 경우 게임시장 규모는 780억 달러까지 성장
  - 글로벌 실물 게임 소프트웨어 매출은 2011년의 295억 달러에서 2012년에는 280억 달러로 감소할 것으로 예상됐으나, 디지털 게임 다운로드 및 정기 결제 방식의 온라인 게임, Facebook 등 소셜게임을 포함한 온라인 부문의 매출이 2011년 180억 달러에서 2012년에는 240억 달러로 성장
- ▶ 글로벌 엔터테인먼트 시장에서 영화시장의 매출은 게임시장 매출을 여전히 압도하고 있는 상황
  - 영화 제작 및 유통 산업을 포함한 영화시장의 2012년 매출 예상 규모는 1,268억 달러에 달해 780억 달러를 기록할 것으로 예상되는 글로벌 게임시장 매출을 상회
- ▶ 미국과 남아프리카 공화국의 경우 게임시장 매출이 오히려 영화산업의 매출보다 높은 상황
  - 2011년 미국 게임시장은 약 170억 달러의 매출을 기록했는데, 이는 The-Number.com이 공개한 2011년 미국 영화시장 매출이 94억 2,000만 달러를 크게 웃도는 성적
  - 남아프리카 공화국의 경우 2011년에만 390만 장의 실물 게임이 판매됐으며 이를 통해 9억 랜드(약 1,230억 원)의 매출 기록, 2011년 남아프리카 공화국에서 팔린 영화 티켓의 총액은 7억 8,800만 랜드(약 1000억 원)에 그침

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

## 모바일게임과 콘솔게임, 상호 보완의 관계

모바일 게임시장이 급격한 성장세를 보이면서 게임 콘솔시장은 붕괴하고 말 것이라는 비관론이 힘을 얻어가고 있는 가운데, 콘솔 게임시장이 붕괴하는 일은 없을 것이며 모바일 게임시장도 언젠가는 안정기에 접어들 것이라는 주장이 제기

### ■ 모바일게임, 콘솔게임과 다른 시장 형성할 것으로 전망

- ▶ 모바일게임 플랫폼의 게임시장 내 영향력이 증대됨에 따라, 모바일게임이 전통적인 콘솔게임의 붕괴를 초래할 것이라는 우려 섞인 전망이 힘을 얻고 있음
- ▶ 그러나 게임시장 분석 전문가 Erik Kain은 "모바일게임이 근 미래에 콘솔 게임을 대체하지 못할 것이며, 설사 그렇게 된다 하더라도 이는 전체 게임산업에 이로운 상황이 되지 않을 것"이라고 주장
  - Kain은 모바일 게임시장의 성장이 곧 콘솔 게임시장의 몰락을 의미한다는 인식은 게임시장이 한정되어 있다는 잘못된 인식에 기반한 것이라고 지적
  - Kain은 "많은 사람들이 게임시장 규모가 한정되어 있다고 생각하지만, 게임시장은 장르에 무관하게 계속 성장하고 있으며, 최근 콘솔 게임시장의 정체 현상도 사실상 게임 콘솔 단말기들의 교체 주기라는 시기적 요인에 의한 것"이라고 주장
  - 또한 그는 "콘솔 판매량이 과거와는 달리 크게 늘지 않고 있는 이유는 이미 많은 사람들이 해당 콘솔을 구매했기 때문이며, 일부 소비자들은 차세대 게임 콘솔 출시를 기다리고 있다"고 언급
- ▶ 모바일 게임시장이 엄청난 속도로 성장하고 있는 것은 사실이지만, 결국 기존 콘솔 게임시장처럼 안정기에 접어드는 것은 당연한 수순으로 보임
  - Kain은 "모바일게임은 큰 성장세를 바탕으로 투자자 및 개발자 진영의 큰 관심을 받고 있고 관련 기술도 계속 발전하고 있다"며, "그러나 모바일 게임시장의 빠른 성장세가 영원히 지속될 수는 없다"고 지적
- ▶ 모바일 게임시장의 성장이 콘솔 게임시장의 몰락을 대가로 삼고 있거나, 캐주얼게임이 인기를 끌수록 하드코어 게임시장이 위축될 것이라는 주장도 근거가 없음
  - Kain은 "모바일게임 관련 업체의 시장 내 영향력이 커지는 것은 분명하지만, 이들이 하드코어 게임 및 콘솔 게임시장에 위협이 될 것으로 생각하기는 어렵다"며, "오히려 캐주얼 및 모바일 게이머들을 PC게임과 콘솔게임으로 이끌 수 있는 방법을 연구해야 한다"고 주장

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



## 스마트TV 게임 지출 규모, 2016년 16억 달러 전망

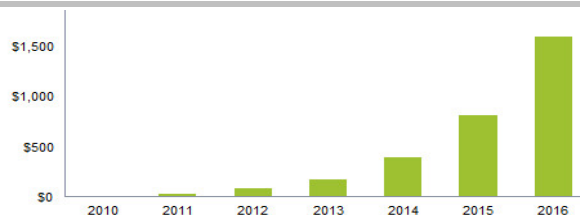
시장조사업체 IHS가 최근 발표한 자료에 따르면, 커넥티드TV 및 부분유료화 모델의 확산으로 인해 스마트TV 게임 분야가 급격한 성장세를 지속해 2016년경 스마트TV 게임 관련 지출 금액 규모가 16억 달러에 달할 것으로 전망

### ■ 스마트TV 게이머수 및 시장규모 2016년까지 가파른 상승세 지속

- ▶ 시장조사업체 IHS가 2012년 8월에 발표한 "Games on Connected TVs: An Industry Readies itself to Execute"에 따르면, 인터넷 기능이 탑재된 TV 및 부분유료화 게임 확산으로 인해 전 세계 게이머들의 스마트TV 게임 이용 관련 지출 금액 규모가 2012년 8,800만 달러에서 2016년에 16억 달러에 달할 것으로 전망
  - TV의 인터넷 접속 기능, Blu-ray 플레이어, TV 셋톱박스 등을 통해 스마트TV 게이머들이 지속적으로 증가, 2012년 1억 명에서 2016년에 8억 명을 돌파할 전망
  - IHS의 게임 리서치 총괄 Piers Harding-Rolls는 "스마트TV 등 커넥티드 단말의 놀라운 성장세는 게임업체들이 무시할 수 없는 상태"라고 강조하면서, "수익구조 개선 등 몇 가지 문제점이 있으나 향후 5년 내에 선두 업체들이 이러한 과제를 해결하고 게이머들의 소비 증가를 가속화시킬 것으로 예상된다"고 언급
  - IHS는 스마트TV 게임시장이 하드웨어 및 콘텐츠 부족으로 성장이 정체되어 왔으나, 삼성과 LG가 하드웨어 전용 게임을 비롯한 멀티미디어 콘텐츠 사업을 적극 전개하고, Sony가 최근 클라우드게임 업체 Gaikai를 인수하는 등 스마트TV 콘텐츠 영역에서 큰 변화가 일어나고 있다고 분석
- ▶ 스마트TV 게임시장, 초기 진입 사업자에게 유리
  - Piers Harding-Rolls 총괄은 "기존 디지털게임 시장에서 진행된 급격한 변화, 그리고 다양한 단말 대응을 위한 콘텐츠 사업자 간 관계 구축에 소요된 시간을 감안한다면, 초기 시장 선점이 커넥티드TV 게임 분야에서 성공의 핵심"이라고 강조

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

그림 2 스마트TV 게임시장의 시장 규모 변화 추이 (단위: 백만 달러)



[출처] IHS

## 소셜게임과 쇼핑이 결합한 'Shopification'

소비자의 쇼핑경험에 소셜 요소를 결합한 'Shopification'이 새로운 마케팅 전략으로 등장. 'Shopification' 마케팅 옹호론자는 쇼핑에 소셜게임을 결합함으로써 소비자의 적극적인 마케팅 참여와 브랜드 충성도 상승을 이끌어 낼 수 있다고 주장

### ■ 쇼핑 경험에 소셜게임 요소를 더한 소셜게임 마케팅 'Shopification'

- ▶ 소비자들이 온/오프라인 매장에서의 쇼핑 경험을 일종의 즐거운 게임으로 느낄 수 있도록 하는 쇼핑의 소셜 게임화, 즉 'Shopification(shopping+gamification)'을 마케팅 전략에 적극적으로 반영해야 한다는 주장이 제기
  - 마케팅 전문 미디어 Ad Age에 따르면, 소비자의 쇼핑 경험과 결합된 소셜게임 요소는 쇼핑 쿠폰이 보장하는 것 이상으로 소비자의 구매 동기를 유발할 수 있으며 쇼핑 경험 자체가 일종의 게임 보상처럼 느끼도록 만들 수 있음
  - 게이머들이 어려운 게임 난이도를 해결해 나가면서 경험치와 레벨을 올리고 자신만의 개성을 게임을 통해 표출하기 위해서 게임을 하는 것처럼, 소비자의 쇼핑 경험에도 동일한 욕구와 동기가 존재한다는 주장
- ▶ 'Shopification'을 통해 소비자들이 갖고 있는 게이밍 욕구와 보상 심리를 자극함으로써, 쿠폰 제공 등의 기존 마케팅 전략보다 더 만족할 만한 효과를 올릴 가능성도 제기
  - 식료품 브랜드 Birds Eye의 경우, 자체 웹사이트 회원을 대상으로 상품 쿠폰을 소셜 네트워크 상의 친구들과 주고받을 수 있도록 한 'Here's One, Share One'과 같은 소셜 마케팅을 통해, 기존의 전통적인 쿠폰 마케팅보다 소셜 네트워크 상의 브랜드 인지도나 소비자 충성도 측면에서 월등한 효과를 달성한 바 있음

### ■ 'Shopification', 쿠폰 회수율 상승 및 마케팅 비용 절감 효과 기대 가능

- ▶ 소셜 미디어를 활용한 'Shopification' 마케팅은 전통적인 쿠폰 마케팅 방식에 비해 더 높은 쿠폰 회수율을 기대할 수 있음은 물론 미디어 마케팅 비용도 거의 필요하지 않다는 이점
  - 'Shopification'은 소셜 요소를 기본적으로 갖추고 있으므로 제품 정보는 물론 브랜드 가치나 할인 정보 등을 손쉽게 특정 소비자 계층에게 전파할 수 있으며, 소비자들의 행동 정보는 물론 지역적 요소나 관심사, 나이 정보 등을 바탕으로 타겟 마케팅도 가능

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

## 통계 글로벌 게임 HW & SW 판매 순위

표 1 글로벌 게임 HW&SW 판매 순위(2012. 8. 19 ~ 2012. 8. 25) (단위: 대)

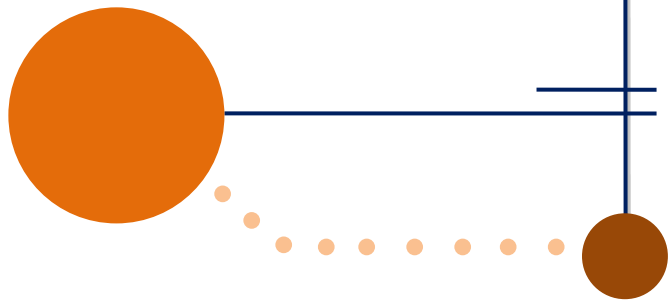
구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	246,543	2.3%	19,685,276
	2	PlayStation3	Sony	118,577	-10.3%	66,072,752
	3	Xbox360	MS	96,613	-3.9%	68,035,191
	4	Wii	Nintendo	48,950	-15.8%	96,469,576
	5	PlayStation Vita	Sony	33,257	-9.6%	2,724,700
	6	PSP	Sony	28,227	-18.6%	74,931,111
	7	DS	Nintendo	27,193	-7.8%	151,963,249
SW	1	New Super Mario Bros. 2 (3DS)	Nintendo	408,745	26.2%	1,513,242
	2	Darksiders II (Xbox360)	THQ	103,280	-50.2%	312,078
	3	Sleeping Dogs (Xbox360)	Square-Enix	102,800	-37.2%	266,579
	4	Darksiders II (PlayStation3)	THQ	93,439	-52.1%	288,707
	5	Sleeping Dogs (PlayStation3)	Square-Enix	87,096	-35.7%	222,485
	6	Mario Kart 7 (3DS)	Nintendo	42,168	8.8%	6,076,455
	7	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	37,830	9.7%	6,536,730
	8	Bakemonogatari Portable (PSP)	Namco Bandai	34,745	신규	34,745
	9	Pokemon Black / White Version 2 (DS)	Nintendo	34,094	58.1%	2,677,789
	10	Iron Man 2: The Game (PlayStation3)	SEGA	32,257	-25.0%	349,928

[출처] VG Chartz



## 미국 게임시장 동향

- 미국 어린이 선호 가전제품 1위, '콘솔 게임기기'
- 미국 아케이드 게임업계, 복고 게임으로 게이머 향수 자극
- Facebook 게임 이용자, 2억 3,500만 명 돌파
- 위기론에 시달리고 있는 Zynga, 모바일게임으로 해법 제시
- 미국 이동사 Verizon 앱스토어, ESRB 연령 등급 도입
- **통계** 미국 게임 HW&SW 판매 순위
- **통계** 미국 MMO게임 순위
- **통계** 미국 App Store 게임 순위
- **통계** 미국 Google Play 게임 순위



## 미국 어린이 선호 가전제품 1위, '콘솔 게임기기'

시장조사업체 NPD Group이 미국의 4~14세 사이 어린이가 있는 가정을 대상으로 가전제품 보유 현황과 사용 현황에 대해 조사한 보고서를 발표. 이에 따르면 4세~14세 사이 어린이가 가장 선호하는 가전제품은 콘솔 게임기기

### ■ 미국 4~14세 사이 어린이에게 가장 익숙한 가전제품은 콘솔 게임기기

- ▶ 모바일 열풍이 불어 닥치면서 콘솔게임의 인기가 예전 같지 못한 가운데, 시장조사업체 NPD Group에 따르면, 미국의 4~14세 사이 어린이들은 여전히 휴대용 콘솔게임 및 가정용 콘솔게임을 가전제품 중 가장 선호하는 것으로 조사
  - 시장조사업체 NPD Group은 이와 같은 내용을 포함하고 있는 어린이와 소비자 가전제품 보유 및 사용 현황에 관한 보고서 "Kids and Consumer Electronics: 2012 Edition"을 2012년 8월에 공개
  - 설문조사는 2012년 3월 6일부터 21일까지 NPD Group의 온라인 패널이면서 집에 4~14세 사이의 어린이가 살고 있는 23세 이상의 성인들 중 1개 이상의 가전제품을 보유하고 있는 이들을 대상으로 실시, 총 3,235건의 설문 응답을 바탕으로 보고서 작성
- ▶ 4~14세 사이 어린이가 있는 가정의 경우 평균적으로 10개의 가전제품을 보유하고 있는 것으로 조사되었으며, 어린이들은 이들 중 평균적으로 5개의 가전제품을 사용하는 것으로 나타남
  - NPD Group의 동 보고서에 따르면 4~14세 어린이가 거주하고 있는 이들 가정은 TV, 컴퓨터 및 휴대폰 그리고 스마트폰의 보유 비율이 높은 것으로 나타남
  - 반면 휴대용 디지털 미디어 플레이어(Portable Digital Media Player, PDMP)의 보유 비율은 급감한 것으로 조사되었는데, 2011년 48%의 가정에서 PDMP를 보유하고 있었던 반면 2012년에는 35%까지 하락
  - 대신 휴대용 및 가정용 콘솔게임 시스템, 미디어 태블릿PC 및 디지털 비디오 카메라의 보유 비율은 크게 늘어난 것으로 조사
- ▶ 특히 휴대용 콘솔 게임기기의 경우 4~14세 사이 어린이가 개인적으로 보유하고 있는 가전제품 중 가장 인기가 있는 가전제품으로 조사
  - 어린이들은 평균 6세가 되면 휴대용 콘솔 게임기기를 손에 넣는 것으로 조사된 가운데, 2011년 조사에서는 6.4세였음
  - 또한 콘솔 게임기기 및 휴대용 엔터테인먼트 단말기는 여전히 미래에 구입 희망 목록 1순위에 올라 있는 것으로 조사되었으며, 사용도 수준(Usage Level)에서도 여러 다른 가전제품들 중 가장 높은 수준을 기록

- 이들 가정에서는 새로운 가전제품의 구매 요소로 낮은 가격이나 훌륭한 제품 가치 만크이나 새로운 기술 요소 또한 고려하는 것으로도 조사
  - 한편 어린이들은 구매를 고려할 때 인기도나 엔터테인먼트 가치 및 미적 요소에 더 집중하는 반면, 부모들은 해당 가전제품의 가격이나 브랜드 명성 및 안전 그리고 교육적 측면에 더 관심을 보이는 것으로 조사
- ▶ 어린이들이 태블릿PC를 통해 게임은 물론 영화나 TV 쇼 프로그램 등을 보고 독서와 음악 감상까지 즐기고 있으며, 어린이들의 태블릿PC 이용이 급속도로 보편화
- 이에 대해 NPD Group의 상무(senior vice president)인 Russ Crupnick은 "어린이들이 태블릿PC에 매우 빠르게 적응하고 있다"면서, "나이가 많은 어린이들은 태블릿PC를 소셜 미디어 및 다른 의사 소통 목적으로도 활용하고 있음에 따라, 이들 태블릿PC가 새로운 서비스나 애플리케이션은 물론 브랜드나 그 외 엔터테인먼트에 이르는 온갖 정보의 발견과 확산의 장이 되어가고 있다"고 밝힘
  - 실제로 2011년 단지 3%에 불과했던 미디어 태블릿PC의 사용 경험은 2012년 13%까지 증가

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

## 미국 아케이드 게임업계, 복고 게임으로 게이머 향수 자극

미국 게임시장에서 지속적인 하락세를 보였던 미국 아케이드 게임업계가 부활 조짐을 보이고 있음. 미국 아케이드 게임업계는 단순한 복고 게임을 출시해 복잡하고 현란한 최신 게임에 질린 게이머들의 향수를 자극

### ■ 부모자녀 동반 아케이드게임 매장 이용객 다수, "복고 게임에 대한 향수"

- ▶ 가정용 게임 콘솔의 급격한 보급 확대로 설자리를 잃었던 미국 아케이드 게임업계가 최근 다시 활기를 얻고 있음
  - 아케이드 게임업계 전문 웹사이트 "Arcade Heroes"의 운영자인 Adam Pratt는 지난 2011년 한 해 동안 미국 내에서 개장한 12개 대형 독립 아케이드게임 매장 중 10개 이상이 현재까지 영업 중이라고 밝힘
  - 이는 아케이드 게임업계의 전성기 시절에 비하면 큰 수치가 아니지만, 최근 수 년 간 아케이드 게임업계의 저조한 실적을 감안하면 주목할 만한 성과로 평가
- ▶ 부모와 어린 자녀가 함께 와서 같은 게임을 하는 현상이 자주 목격되는 등 복고 아케이드게임이 모든 세대에 걸쳐 호응을 얻고 있는 것으로 확인
  - 업계 관계자들은 지나치게 복잡하고 현란한 최신 게임에 질린 소비자들이 보다 단순한 복고 게임에 향수를 느끼며 아케이드 매장을 방문하고 있는 것으로 해석

### ■ 바케이드(Bar+arcade)와 회원제 무제한 매장 등 변종 아케이드게임도 등장

- ▶ Las Vegas 지역의 아케이드 게임 매장 Insert Coin(s)의 경우 모든 서비스가 제공되는 바(bar)와 Xbox 360 등 게임 콘솔을 대여해 주는 서비스, DJ가 있는 댄스 플로어, 뮤지션 초청 이벤트 등을 제공하며 일종의 바케이드(Bar+arcade) 서비스로 호응을 얻고 있음
  - Insert Coin(s)의 설립자 Chris Laporte는 "수익 측면에서 아케이드 게임기계의 수익성을 보완해 줄 또 다른 형태의 엔터테인먼트 서비스가 반드시 필요하다"고 주장
  - Laporte는 아케이드게임에 대한 인기가 회복되고 있다며 "향후 10~15년 내에 미국 모든 도시에서 최소 2~3개의 아케이드게임 매장을 보게 될 것"이라고 전망
- ▶ 한편, Minneapolis 주 Jordan 지역의 아케이드게임 매장 ZAP arcade는 게임을 할 때마다 25센트 동전을 넣는 일반적인 방법 대신, 월정액 멤버십에 가입하거나 5달러의 입장료를 지불하고 하루

종일 무제한으로 게임을 이용할 수 있는 요금제를 도입

- Zap arcade를 운영 중인 Jeremy Darling은 아케이드 게임 매장이 지역 커뮤니티의 젊은 층을 위한 엔터테인먼트 장소로 활용되고 있다고 강조하며, "ZAP arcade는 작은 호수나 계곡 밖에 없는 지역에서 저렴하고 안전한 엔터테인먼트 장소를 제공하고 있다"고 자부

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

그림 3 아케이드 게임 매장 Insert Coin(s)에서 제공되는 바케이드 모습



[출처] Insert Coin(s)



## Facebook 게임 이용자, 2억 3,500만 명 돌파

Facebook이 지난 5월 공개한 자체 앱 유통 플랫폼 'App Center'의 성장에 힘입어 자사 플랫폼을 통한 게임 이용자 수가 전년 대비 15% 증가한 2억 3,500만 명을 돌파한 것으로 집계

### ■ Facebook 게임 이용자, 'App Center' 활약에 힘입어 전년 대비 15% 증가

- ▶ Facebook은 지난 8월 14일 전 세계 Facebook 플랫폼을 이용하는 게임 이용자가 2011년 2억 500만 명에서 15% 이상 증가(2012년 1월 대비 8.4% 증가)한 2억 3,500만 명을 돌파했다고 발표
  - Zynga, EA가 여전히 Facebook 게임 개발업체 순위에서 상위권을 차지하고 있는 가운데, King.com이 놀라운 속도로 성장해 Zynga에 이어 2위를 차지
  - Facebook의 월간활동이용자(Monthly Active User, 이하 MAU) 수는 5,100만 명이며, 인기게임 <Candy Crush Saga>는 일일활동이용자(Daily Active User, 이하 DAU) 수 270만 명을 기록해 2012년 5월에만 100%의 성장률을 기록
- ▶ Facebook 게임 이용자 급증은 2012년 5월 Facebook 플랫폼 상에서 서비스되는 소셜 애플리케이션을 앱스토어 형태로 제공하는 'App Center\*' 런칭에 따른 것으로 분석
  - 'App Center'는 현재 월 이용자 1억 5,000만 명으로, Facebook의 기존 대시보드 보다 'App Center'에 공개될 경우 애플리케이션 설치율이 2.4배 높은 것으로 집계
  - 애플리케이션 설치 후 재이용율과 관련해서는 이용자의 35%가 다음날 재이용한 것으로 나타났으며, 17%가 일주일 이내에 재이용하는 것으로 집계
- ▶ Facebook의 게임, 애플리케이션 부문 매니저 Matt Wyndowe는 독일 쾰른에서 개최된 유럽 게임 개발자 회의 'GDC Europe'에서 Facebook의 모바일 사업계획에 대해 연설
  - Matt Wyndowe는 "Facebook은 모바일 애플리케이션에서도 웹에서의 룰을 적용해 상당한 규모의 트래픽을 발생시킬 것"이며, "App Center는 사용자 편의성을 제고시킬 뿐만 아니라 개인 개발자 및 중소 개발자들의 수익 향상에도 크게 기여할 것"으로 전망

\*주 : Facebook 플랫폼 내에서 제공되는 모든 종류의 앱을 쉽게 찾아 이용할 수 있도록 일종의 앱 애그리게이터 역할을 하는 'App Center'는 사용자 개인에 특화된 서비스를 제공, 이용자 평가 및 참여도를 통해 앱을 엄선

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

그림 4 Facebook 'App Center' 이용 화면(데스크톱 웹페이지 및 모바일 단말)



[출처] Facebook

## 위기론에 시달리고 있는 Zynga, 모바일게임으로 해법 제시

Facebook 플랫폼에서의 소셜게임을 즐기는 게이머수의 감소세가 현실화되고 있는 가운데, 소셜 게임업체 Zynga도 큰 타격. 실적 개선 압박을 크게 받고 있는 Zynga는 최근 모바일 게임시장으로의 진출을 통해 상황 타개를 시도

### ■ 모바일게임으로 사업 방향 수정에 나선 Zynga, 프랜차이즈와 소셜 요소가 무기

- ▶ 주가 하락과 이용자수 감소라는 악재 속에 실적 개선 압박을 받고 있는 소셜 게임업체 Zynga가 수익원 확보라는 당면 과제를 해결하기 위해 모바일게임으로의 사업 방향 수정에 나섰으며, 프랜차이즈 전략과 소셜 요소의 접목이라는 양축을 중심으로 모바일 게임 전략에 고심 중인 것으로 알려짐
  - 2008년 창업 후 Zynga는 세계 최대 소셜 네트워크 사이트 Facebook에서 <FarmVille>과 같은 부분유료화 방식의 소셜게임을 제공해 큰 인기를 끌었으며, 주로 게임 내 아이템과 같은 가상상품을 판매해 2011년 기준 최대 시가 총액 200억 달러에 달하는 게임업체로 성장
  - 그러나 Facebook에서 게임을 즐기는 게이머수가 감소세로 돌아섰고 Facebook의 이용자수 증가도 정체기에 접어든 상황에서, Zynga의 올해 2분기 일일활동이용자(Daily Active User, DAU) 수는 전년 동기대비 16% 하락한 1억 4,100만 명을 기록
  - 이용자 감소 추세는 게이머들이 PC에서 Facebook과 Facebook 게임을 즐기던 과거와 달리, 스마트폰과 태블릿PC 등의 모바일 단말기를 통해 SNS와 모바일게임을 즐기게 된 것에 기인
- ▶ Zynga는 기업공개(IPO) 초기 주가 10달러에서 현재는 73%나 하락한 3.26달러(8월 22일 기준)에 머물러 있고 매출 증가세도 주춤한 탓에 주주들로부터 실적 개선 압박을 강하게 받고 있어, 게이머들의 관심에서 멀어지고 있는 기존 Facebook 플랫폼 대신 모바일게임에 주력할 수밖에 없는 상황
  - 이와 관련해 Zynga는 지금까지 iPhone 기반 모바일게임 20개를 선보였으며, Android 기반 모바일게임도 10개를 선보이며 모바일 게임시장 진출에 박차를 가하고 있음
  - Zynga의 COO John Schapper가 물러나는 대신 Zynga의 모바일 부문 책임자인 David Ko가 Mark Pincus CEO에게 직접 보고를 하는 위치로 승진하는 등 일련의 인사 이동 역시 Zynga가 모바일게임에 역량을 집중하고 있다는 점을 드러내는 부분
  - 현재 Zynga는 인기 모바일게임 <Words With Friends>를 시작으로 'With Friends'라는 모바일게임 프랜차이즈 구축에 힘쓰고 있는데, 특히 사람들이 게임을 함께 즐길 수 있고 게임을 통해 서로 만날 수 있다는 점을 강조하는 전략을 추구

- ▶ 그러나 PC 기반의 Facebook 플랫폼에서 주요 수익원 중 하나였던 광고가 작은 화면에 의존하는 모바일 영역에서는 그 기능을 최대로 발휘할 수 없다는 점 때문에, Zynga는 새로운 수익원 개발도 고심해야 하는 상황
  - 모바일 게이머들은 PC 기반 게이머에 비해 평균 소비 지출이 적다는 점도 Zynga의 모바일게임 전략에서 해결해야 할 숙제 중 하나

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

**그림 5** 소셜 게임업체 Zynga의 주가 변화 추이



[출처] Google Finance

## 미국 이동사 Verizon 앱스토어, ESRB 연령 등급 도입

미국 통신업체 Verizon이 자사 앱스토어에 올라있는 게임 애플리케이션에 ESRB의 연령 등급을 적용하기로 결정. 이를 통해 Verizon은 모바일 환경에서 어린이들이 여러 위험에 노출될 것을 염려하는 학부모들의 관심을 받을 것으로 기대

### ■ 자체 앱스토어에 ESRB 연령 등급제를 전격 도입한 미국 통신업체 Verizon

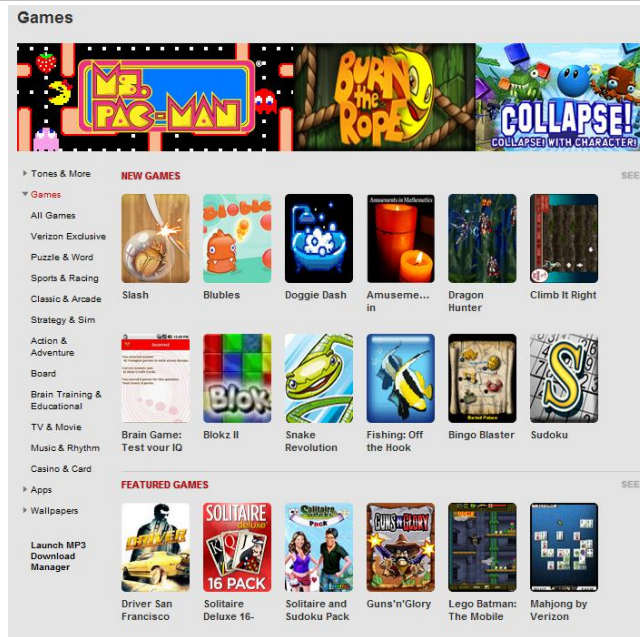
- ▶ 미국 통신업체 Verizon이 미국 엔터테인먼트소프트웨어등급위원회(Entertainment Software Ratings Board, 이하 ESRB)의 연령 등급을 자사 앱스토어에 등록되어 있는 모든 애플리케이션에 적용
  - 이를 통해 학부모들은 Verizon의 애플리케이션들이 아이들이 사용하기 적합한지의 여부를 쉽게 알 수 있게 됨
- ▶ 이번 Verizon의 ESRB 등급 적용은 작년 11월부터 미국 무선통신협회(Cellular Telecommunications Industry Association, 이하 CTIA)와 ESRB가 함께 추진한 모바일 애플리케이션 등급 단일화 움직임의 결실이라 할 수 있음
  - 이 프로젝트는 Verizon은 물론, AT&T, Sprint, T-Mobile 및 U.S Cellular 등 5개 통신사가 참여하였으며 이 외에도 IT 업체 MS 또한 참여
  - 특히 Verizon은 해당 프로젝트 참여 업체들 중 ESRB를 자체 앱스토어에 완벽히 적용한 첫 업체
  - 하지만 대부분의 앱스토어 다운로드 트래픽을 차지하고 있는 Google과 Apple은 참여하지 않음

### ■ 모바일 애플리케이션 등급제가 학부모들의 호응으로 이어지기를 기대

- ▶ Verizon을 비롯한 미국 통신업체들은 이번 ESRB 연령 등급제 도입을 통해 인터넷의 악영향으로부터 어린이를 보호하는 가족 친화적 서비스들을 제공하고 있음을 학부모들에게 보여주길 기대
  - Google과 Apple이라는 거대 모바일 애플리케이션 플랫폼 업체들이 ESRB 등급 프로젝트에 참여하지 않을 것과 비교해 자신들을 가족 친화적 서비스를 제공하는 업체로(Google 및 Apple과) 차별화하는 기회로 활용
  - 성인물이나 폭력적인 내용 뿐만 아니라 모바일 애플리케이션만의 고유 기능들인 콘텐츠 공유 기능 및 실시간 상태 확인 기능(presence) 등의 요소까지 감안하여 등급을 부여하는 ESRB 등급제는, 모바일 애플리케이션 및 모바일 환경에서 어린이들이 여러 위험요소에 노출되는 것을 걱정하는 학부모들에게는 분명 매력적일 수 있다는 분석

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

그림 6 미국 통신사업자 Verizon의 앱스토어



[출처] KuyiMobile

## 통계 미국 게임 HW & SW 판매 순위

표 2 미국 게임 HW&SW 판매 순위(2012. 8. 19 ~ 2012. 8. 25) (단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	75,144	161.5%	5,514,168
	2	Xbox360	MS	51,845	-2.2%	35,033,716
	3	PlayStation3	Sony	37,156	-5.7%	21,791,882
	4	Wii	Nintendo	17,529	-4.7%	39,561,030
	5	DS	Nintendo	13,865	-5.1%	51,148,187
	6	PlayStation Vita	Sony	9,112	-4.3%	744,342
	7	PSP	Sony	1,993	-3.3%	19,562,386
SW	1	New Super Mario Bros. 2 (3DS)	Nintendo	178,857	신규%	178,857
	2	Darksiders II (Xbox360)	THQ	32,305	-79.2%	187,305
	3	Sleeping Dogs (Xbox360)	Square-Enix	26,070	-64.8%	100,106
	4	Darksiders II (PlayStation3)	THQ	23,348	-80.3%	142,050
	5	Sleeping Dogs (PlayStatio3)	Square-Enix	18,614	-60.8%	66,044
	6	Mario Kart 7 (3DS)	Nintendo	16,512	71.3%	2,023,849
	7	The Last Story (Wii)	Xeed Games	15,728	-76.9%	83,841
	8	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	15,484	63.1%	2,519,804
	9	Kroblm Hearts 3D Deam Drop Dance (3DS)	Square-Enix	14,190	-42.8%	300,742
	10	NCAA Football 13 (Xbox360)	EA	13,145	-17.4%	411,547

[출처] VG Chartz

## 통계 미국 MMORPG게임 순위

표 3 미국 MMORPG게임 조회 순위(2012. 8. 21 ~ 2012. 8. 27) (단위: 조회수)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Guild Wars2	NCSOFT	Fantasy	다운로드/CD판매	746,424
2	The Secret World	Funcom	Real Life	다운로드	73,782
3	Star Wars: The Old Republic	LucasArts	Sci-Fi	CD판매	59,714
4	Wizard101	KingsIsle Entertainment	Fantasy	다운로드	35,219
5	World of Warcraft	Activision Blizzard	Fantasy	다운로드/CD판매	32,184
6	Rift	Tron Worlds	Fantasy	다운로드/CD판매	26,247
7	TERA	En Masse Entertainment	Fantasy	다운로드	24,821
8	Diablo III	Activision Blizzard	Fantasy	다운로드/CD판매	23,168
9	Vanguard: Saga of Heroes	Sony	Fantasy	다운로드/CD판매	15,532
10	Final Fantasy XIV	Square Enix	Fantasy	CD판매	15,409

[출처] MMORPG

## 통계 미국 App Store 게임 순위

**표 4** App Store 인기게임 순위\*(2012. 8. 27 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Where's My Perry?	Disney	Puzzle	0.99
	2	Angry Birds Space	Rovio Entertainment	Arcade	0.99
	3	N.O.V.A. 3 – Near Orbit Banguard Alliance	Gameloft	Action	0.99
	4	Minecraft-Pocket Edition	Mojang	Adventure	6.99
	5	Doodle Jump	Lima Sky	Action	0.99
	6	Draw Something	OMGPOP	Puzzle	2.99
	7	Mooncraft: Build Blocks	CxqrtGames	Adventure	1.99
	8	R-Tech Commander Colony	Noumena	Simulation	0.99
	9	Where's My Water?	Disney	Family	0.99
	10	What's My IQ? PRO	Orangenose	Action	0.99
무료	1	What's My IQ?	Orangenose	Action	-
	2	Monster Maestro	Applibot Inc.	Action	-
	3	Amateur Surgeon 2	Turner Broadcasting System	Adventure	-
	4	SongPop Free	FreshPlanet	Music	-
	5	The Simpsons: Tapped Out	EA	Adventure	-
	6	Bomb Panic	Orangenose	Action	-
	7	Disney Fish Hooks	Disney	Arcade	-
	8	Where's My Perry? Free	Disney	Puzzle	-
	9	VS. Racing	Maciek Drejak Labs	Arcade	-
	10	Flow Free	Big Duck Games LLC	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. 8. 27 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Where's My Perry?	Disney	Brain&Puzzle	0.99
	2	Where's My Water?	Disney	Brain&Puzzle	0.99
	3	Minecraft-Pocket Edition	Mojang	Arcade&Action	6.99
	4	Cut the Rope	ZeptoLab	Brain&Puzzle	0.99
	5	Draw Something by OMGPOP	OMGPOP	Brain&Puzzle	2.99
	6	Asphalt 7: Heat	Gameloft	Racing	0.99
	7	Grand Theft Auto III	Rocstar Games	Arcade&Action	4.99
	8	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Arcade&Action	1.22
	9	Angry birds Space Premium	Rovio	Arcade&Action	0.99
	10	Doodle Jump	Gamehouse	Arcade&Action	0.99
무료	1	Temple Run	Imangi Studios	Arcade&Action	-
	2	Angry Birds	Rovio	Arcade&Action	-
	3	Where's My Perry? Free	Disney	Brain&Puzzle	-
	4	SongPop Free	Fresh Planet	Casual	-
	5	Word With Friends Free	Zynga	Brain&Puzzle	-
	6	Angry Birds Space	Rovio	Arcade&Action	-
	7	Basketball Shoot	Runner Games	Sports Games	-
	8	Fruit Ninja Free	Halfbrick Studios	Arcade&Action	-
	9	Bubble Shoot	Runner Games	Casual	-
	10	Logo Quiz	Mateusz Klaczak	Brain&Puzzle	-

\*주: Google의 게임장르는 'Arcade & Action, Brain & Puzzle, Cards & Casino, Casual, Live Wallpaper, Racing, Sports Games, Widgets'로 구성  
 [출처] Google Play.com





## 아시아 게임시장 동향

### ◆ 중국 게임시장 동향

- 2012년 2/4분기 중국 게임시장, Tencent가 35.9%로 1위
- 중국 온라인게임 수출액 10년 간 18배 증가
- 중국 모바일게임 OS, 3/4분기에 Android가 iOS 추월
- 치열해지는 중국 모바일게임 플랫폼 전쟁
- 중국 국가광전총국, 온라인게임 IP를 이용한 방송 금지
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 웹게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위

### ◆ 일본 게임시장 동향

- 일본 모바일 소셜게임, 여성 30~40대 이용자 확보가 중요
- Sony, 'PlayStation Mobile'을 통해 모바일게임 유통
- Konami, Zynga에 이어 세계 2위 소셜게임 업체로 도약
- DeNA, 2012년 2/4분기 매출 6억 달러 돌파
- 2012년 2/4분기 GREE 실적, '컴퓨터가차' 여파로 기대 이하
- **통계** 일본 게임 HW&SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ◆ 기타 게임시장 동향

- 호주 게임업계, 게임의 폭력성과 청소년 범죄율 관련 논란
- 인도네시아 정치인, 선거캠페인 도구로 온라인게임 활용
- 두바이 게임 컨벤션 'GAMES 12', 9월 개최
- 필리핀 모바일게임 <Streetfood Tycoon> 인기몰이



## 중국 게임시장 동향

### 2012년 2/4분기 중국 게임시장, Tencent가 35.9%로 1위

Analysys International에 따르면 2012년 2/4분기 중국 온라인 게임시장 규모는 114억 2,000만 위안으로 Tencent, NetEase, Shanda Games가 총 67%의 점유율을 차지하고 있으며, Tencent가 35.9%의 점유율로 1위를 지켰음

#### ■ 2012년 2/4분기 중국 온라인 게임시장, Tencent, NetEase, Shanda Games가 Top 3

- ▶ 2012년 7월 중국 시장조사기관 Analysys International이 발표한 "2012년 2/4분기 중국 온라인게임 시장 모니터링" 보고서에 따르면 2/4분기 중국 온라인게임 시장 규모는 114억 2,000만 위안
- ▶ Tencent, NetEase, Shanda Games는 전체 시장의 67%를 점유하고 있으며, Tencent가 35.9%의 점유율로 1위, NetEase와 Shanda Games는 각각 17.5%와 13.9%의 점유율로 2위와 3위를 차지
- ▶ 2/4분기는 전통적인 비수기로, 2/4분기 중 각 업체들은 신작을 출시하거나 새로운 마케팅 활동을 전개했으나 뚜렷한 시장 반응은 나타나지 않음
  - 2/4분기 주요 업체간 순위 변동은 일어나지 않았으며, Tencent의 점유율은 1분기 33.7%에서 2분기 35.9%로 꾸준한 증가세를 유지하고 있음

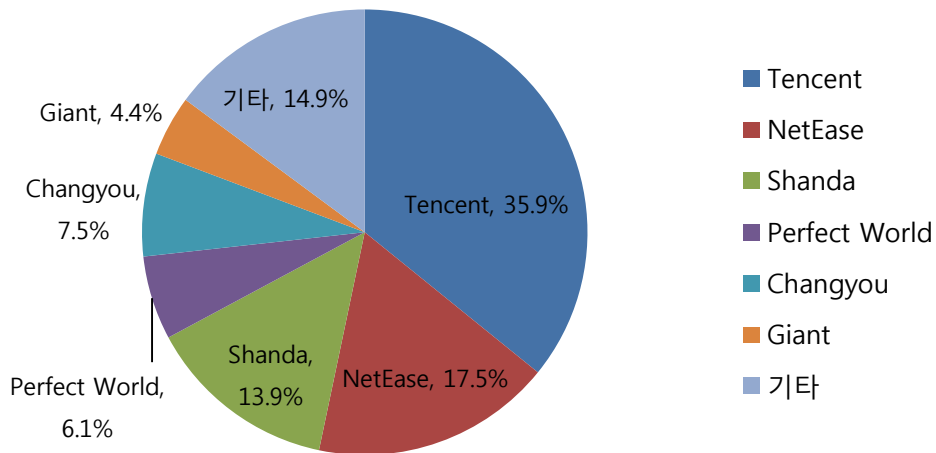
#### ■ 2012년 2/4분기 주요 게임 업체들의 동향

- ▶ Tencent의 2/4분기 주력 게임은 여전히 <크로스파이어>와 <던전앤파이터> 2개 타이틀로, 이 중 <크로스파이어>는 변함없이 중국 온라인 게임시장 매출 1위를 유지
  - <던전앤파이터>는 2/4분기에 진행한 업데이트로 상당한 효과를 보았으나, 두 작품 모두 실사용자 수가 서서히 줄어드는 추세
  - 그러나 Tencent는 향후 <블레이드 & 소울>과 <Call of Duty: Online> 등 대형 신작의 출시를 앞두고 있으며, 2/4분기에 출시한 삼국 소재의 자체 개발 게임 <옥용제천(御龙在天)>도 시장에서 좋은 반응
- ▶ NetEase는 <World of Warcraft>의 새로운 확장팩 <Mists of Pandaria> 출시를 준비 중이며 <몽환서유(梦幻西游)>에 대한 지속적인 마케팅을 전개하는 한편, 대형 판타지게임 <천하3(天下3)>의 대대적인 발표회와 함께 공개 베타테스트를 시작

- ▶ Shanda Games는 <드래곤네스트>와 <미르의 전설> 시리즈의 마케팅 활동을 지속하면서 <드래곤네스트>로 동남아 시장에 진출하여 양호한 실적
  - 2/4분기 Shanda Games는 Snail Game과 공동으로 차세대 온라인게임 <구양진경(九阴真经)> 운영을 시작했으며, 이 게임은 뛰어난 품질과 화려한 화면으로 시장의 주목을 받으면서 Shanda Games가 신작을 발표하기 이전의 과도기 단계의 주력 게임이 될 전망
  
- ▶ 2/4분기 전체적으로 주요 업체들은 성장 둔화기의 온라인 게임시장을 위해 신작 출시 및 새로운 마케팅을 전개했으나, 출시된 지 3년이 넘은 장수 게임들이 지배하는 시장 현황에 별다른 변화를 가져오지는 못했음

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

**그림 7** 2012년 2분기 중국 클라이언트 온라인게임 시장 점유율



[출처] Analysys International

## 중국 온라인게임 수출액 10년 간 18배 증가

중국산 온라인게임은 지난 10년 간 급속한 발전을 이루면서 해외 수출액이 18배 이상 증가해 2012년 상반기 11억 3,000만 위안을 기록했으며, 해외 수출 경험이 앞선 Perfect World를 중심으로 공동진출을 모색하는 등 진출 전략도 고도화

### ■ 중국산 온라인게임의 해외 수출액, 지난 10년 간 급속한 증가

- ▶ 중국산 온라인게임은 지난 10년 간 급속히 발전했으며 특히 2006년부터 본격적으로 해외 진출을 시작해 지금까지 해외 수출액이 18배 이상 증가한 것으로 나타남
  - 2012년 7월 중국출판협회게임위원회(Game Publishing Committee, 이하 GPC)가 발표한 "2012년 1~6월 중국 게임 산업보고"에 따르면 상반기 자체 개발한 PC 온라인게임의 수출액은 전년 대비 7% 성장한 11억 3,000만 위안
  - 발전 초기인 2006년 중국산 온라인게임의 해외 수출액은 2,000만 달러로 7개 기업이 14종의 게임을 수출하는데 그쳤으나 2011년에는 34개 중국 기업이 자체 개발한 131종의 PC 온라인게임이 해외시장에 진출했으며, 매출액은 3억 6,000만 달러를 기록
  - 2006년 이전까지 중국 온라인게임의 수출규모는 미미했으며 중국 시장 내에서의 점유율도 낮았으나 2006년 Perfect World가 동명의 게임을 한국과 말레이시아, 대만, 일본 등에 수출하면서 해외 시장을 개척
- ▶ 2009년에는 중국 온라인게임의 해외 수출액이 1억 달러를 넘어섰으며, 해외 수출액의 증가와 함께 중국 기업들의 해외진출 전략도 단순한 판권 수출 단계를 넘어 지속적으로 발전
  - 5년 연속 해외 수출액 1위를 기록한 Perfect World는 판권을 수출하는 1단계에서 자회사를 설립하여 자체 경영하는 2단계, 현지 R&D 자원을 결합, 현지화된 제품을 제작하는 3단계를 거쳐 현재 글로벌 지적재산권 자원을 결합해 글로벌 시장을 대상으로 마케팅하는 4단계에 진입
  - Perfect World에 이어 Shanda Games와 Changyou 등의 게임업체들도 글로벌화의 포석을 다지고 있음

### ■ Perfect World를 중심으로 해외 진출 전략 고도화

- ▶ 최근에는 다수의 기업이 해외 진출 과정에서 발생하는 문제 해결을 위해 해외 진출 경험에서 앞선 Perfect World를 중심으로 공동 진출을 모색
  - Perfect World 인터랙티브 부문 대표 주치정(竺琦曾)은 갈수록 많은 중국 업체들이 다양한 방식으로 해외에 진출하는 상황에서 단일한 중국 브랜드로 공동진출 함으로써 전체 수출규모를 더욱 확대할 수 있을 것으로 전망
  - Perfect World는 최근 온라인게임 수출입 플랫폼인 PWIE(Perfect World Import & Export Platform)를 선보이며

자사의 해외 영향력과 유통 채널을 바탕으로 중국 기업들의 해외 진출을 지원

- ▶ 해외 진출은 기업의 전체 매출액 증가를 견인할 뿐 아니라 자국 시장의 변화에 따른 위기상황에 대한 대처능력을 향상시키는 효과도 가져옴
  - 최근 중국 온라인 게임시장이 포화 상태에 이르러 이용자 증가세 둔화 및 마케팅 비용 증가로 이어지는 상황에서 새로운 게임 개발이 갈수록 어려워지고 있으나, Perfect World는 중국 전통무협 게임 외에 일본 및 북미 스튜디오에서 개발한 게임으로 전 세계적으로 이용자 규모 및 유통채널을 확대
  - 주지정에 따르면 Perfect World 글로벌 발전전략에서 핵심 원칙은 '수출이 불가능한 게임은 만들지 않는다'는 것으로, 현재 Perfect World의 해외 이용자 수는 4,700만 명, 해외 매출액과 판권수입은 전체 매출액의 25~30%에 달함
- ▶ 중국 정부도 인터넷 발전을 위한 '십이오(十二五) 계획\*'에서 온라인게임 수출을 새로운 발전목표로 정하는 한편, 신문출판총서가 해외 수출기업에 대한 지원을 확대하고 문화부는 매년 100개의 우수 게임을 해외에 수출하기로 하는 계획을 발표하는 등 지원 정책을 강화

\*주 : 중국은 1953년부터 매 5년마다 중·단기 계획을 수립해왔는데, 2011년에 12번째로 5개년 계획인 '십이오 계획'이 시작. 중국은 2010년 까지 하드웨어 분야에 집중했다면 2011년부터는 소프트웨어 부문에 역점을 두고 본격적인 작업을 시작. 특히 2011년 '십이오 계획' 기간에는 문화 소프트 파워 강화를 위한 전략 연구가 본격적으로 시행

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

## 중국 모바일게임 OS, 3/4분기에 Android가 iOS 추월

지난 몇 년간 중국 모바일 게임시장을 지배하던 iOS의 점유율이 최근 몇 달간 정체를 보이는 사이 게임 개발자들의 Android 채택이 급격히 늘어나면서 3/4분기에는 모바일 게임 OS에서 Android가 iOS를 추월할 전망

### ■ 중국 모바일게임 OS에서 Android의 점유율 급증하며 iOS 위협

- ▶ 모바일 게임서비스 업체 당리왕(当乐网)의 CEO 샤오용첸(肖永泉)에 따르면 최근 반 년 사이 Android 게임의 매출이 빠른 속도로 늘어나면서 연초 대비 5~6배 증가했으며, 이는 Android 개발 환경의 개선과도 밀접한 연관
  - Android의 기술 문턱이 점점 낮아지고 있는 것이 주요 원인으로, 현재 스마트폰의 화면 크기가 대부분 4인치로 통일되면서 모델별 상이한 화면 크기로 곤란을 겪어왔던 개발자들의 어려움이 해소
  - 또한 Android 제품의 출하량이 크게 증가하면서 연내 1억 대에 달할 전망으로, 이는 Android 게임이 지속적으로 성장할 수 있는 밑바탕
- ▶ 샤오용첸에 따르면, Android 환경 및 중국 플레이어에 적합한 게임의 개발 역시 Android의 성장에 중요한 요인
  - 이전에는 Android 제품에 탑재된 게임의 대다수가 iOS나 해외에서 개발된 게임을 단순히 Android로 이식한 것에 불과했으나 2분기부터 <전혼(战魂)>, <신장전기(神将传奇)>, <한장전세(悍将传世)> 등 Android를 사용하는 중국 사용자에 특화된 게임들이 출시되면서 시장의 고속성장을 이끌었음
- ▶ 반면 Apple의 iOS가 고전하면서 2012년 3/4분기에는 Android가 iOS를 추월할 것으로 전망
  - 업계 분석가에 따르면, Apple의 둔화 요인은 신용카드 결제 시 1분 내 100위안 이상의 금액을 연속으로 결제하면 계정을 동결하는 등의 엄격한 지불결제 관리에 따른 이용자 불편과 앱의 심사과정이 느리고 조건이 까다로워 뚜렷한 이유 없이 거절당하는 경우가 잦은 것, 앱스토어의 순위조작 등이 있음
  - 그러나 게임 브랜드의 형성 측면에서는 iOS는 여전히 가장 좋은 플랫폼으로 평가 받고 있어, Android의 득세에도 iOS가 일정 수준의 점유율을 유지할 것으로 전망

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

## 치열해지는 중국 모바일게임 플랫폼 전쟁

2012년 상반기 중국 모바일게임의 시장규모가 전년 대비 54.4% 증가한 12억 6,000만 위안을 기록하는 등 급증세를 이어가면서 상대적으로 높은 리스크를 부담하는 콘텐츠 개발사보다는 이용자와 트래픽을 확보한 플랫폼 간의 경쟁이 치열해지고 있음

### ■ 중국 모바일게임 산업계의 치열한 플랫폼 경쟁

- ▶ 2012년 7월 중국출판협회게임위원회(GPC)가 발표한 "2012년 1~6월 중국 게임산업보고"에 따르면 2012년 상반기 중국 모바일게임 매출액은 전년 대비 54.4% 증가한 12억 6,000만 위안으로, 증가 속도가 클라이언트 온라인게임과 비교해 거의 3배에 달함
  - 개별 기업들의 실적에서도 모바일 게임산업의 성장을 확인할 수 있는데, 2010년 온라인게임 기업 NetDragon의 무선부문 매출규모는 600만 위안에 불과했으나, 2011년에는 5,900만으로 급등했으며 금년의 매출목표는 3억 위안
  - 모바일게임 서비스업체 Feiliu의 CEO 니위에러(倪晁乐)에 따르면 Feiliu의 실 사용자수(active user)는 이미 5,000만 명을 넘어섰으며 현재 월간 게임 매출규모는 수백만 위안에 달함
- ▶ 급성장하는 모바일 게임산업에서도 비교적 높은 리스크를 부담해야 하는 콘텐츠 개발사 보다는, 트래픽과 이용자를 보유한 플랫폼은 상대적으로 리스크는 적은 반면 더 높은 이윤을 확보할 수 있어 Tencent, 91, UC, 360, Feiliu, Downjoy 등과 같은 플랫폼 간의 경쟁이 치열
  - Tencent가 모바일게임 분야에서 최대 플랫폼으로서의 지위를 유지하는 사이 91, UC, 360 외에 Android 계통의 여러 서비스 사업자들이 플랫폼 경쟁에 뛰어들고 있음
  - 모바일 브라우저로 유명한 UC의 최고운영책임자 관주순(官朱顺)에 따르면, 모바일게임은 UC가 추진하는 전략 사업 중 하나로 금년 6월까지 UC 게임플랫폼의 월간 실사용자는 5,000만 명 이상이며 서비스 중인 200여 개의 게임 가운데 월 매출이 100만 위안을 넘어서는 게임이 10개 이상
  - DeNA China의 왕용(王勇)은 이용자 수와 이용량만으로 모바일게임 플랫폼의 성공을 담보할 수는 없으며 심도 있는 이용자 분석을 통해 적절한 게임을 도입하여 가장 높은 가치를 창출하는 이용자층을 확보하는 것이 중요하다고 밝힘
- ▶ 전통적인 클라이언트 게임업체들도 속속 모바일게임 시장에 진입하고 있는데, Shanda Games의 CEO 탄첸자오(谭群钊)는 장차 중국 최대의 모바일게임 운영사 및 개발사가 목표라고 밝혔으며 Giant Network와 Qihu360도 웹게임과 모바일게임을 준비
- ▶ 중국 게임전문 조사업체 IIMedia가 2012년 1월 발표한 "2011중국모바일게임(2011年中国手机游戏)"에

따르면 2011년 중국 모바일게임 시장규모는 32억 8,000만 위안으로 인기 클라이언트게임 한 개의 매출에도 미치지 못하는 등 아직은 협소한 수준이나 금년에는 60억 위안으로 성장할 전망이며, 2013년이나 2014년경 100억 위안을 넘어설 것으로 예상

- 이처럼 모바일게임의 밝은 전망에 따라 <Fishing Day>를 개발한 NetDragon의 자회사 91無線은 독자적인 IPO를 준비 중이며, 이미 3,800만 달러 이상의 투자금을 유치한 것으로 알려짐


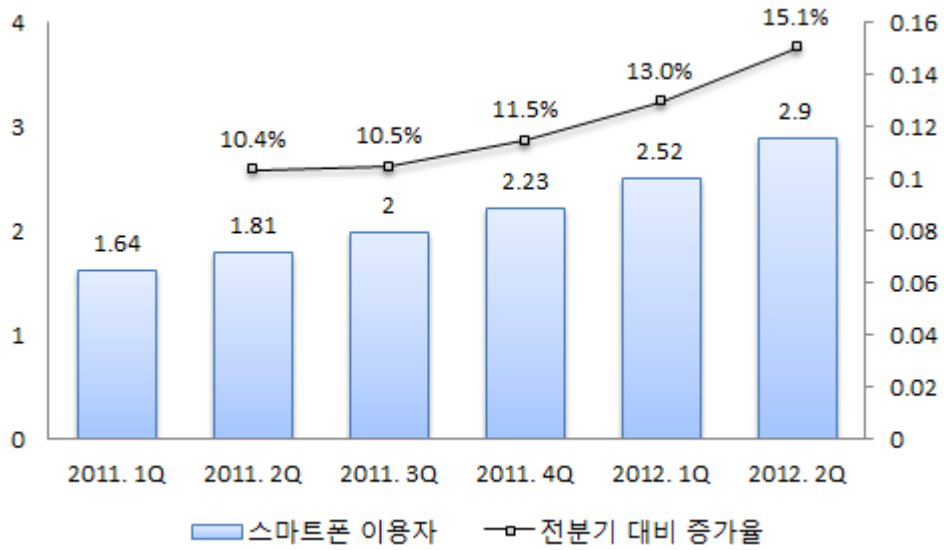
 [chanye.178.com](http://chanye.178.com)

그림 8 중국 스마트폰 시장규모(단위: 억 명, %)



[출처] iiMedia



## 중국 국가광전총국, 온라인게임 IP를 이용한 방송 금지

중국 내에서 TV, 영화, 라디오 등 매체의 검열을 담당하는 국가광전총국(國家光電總局)이 드라마 내용 규제를 위한 6가지 금지령을 발표. 6가지 금지령 중 '온라인게임과 관련된 방송을 금지한다'라는 내용이 포함되어 게임업계들이 반발

### ■ 중국 국가광전총국의 드라마 내용 규제 관련 6가지 금지령

- ▶ 2012년 8월 2일 중국 내에서 매체 검열을 담당하는 국가광전총국이 드라마 내용 규제를 위해 새로운 가이드라인을 발표
  - 국가광전총국이 발표한 가이드라인에는 드라마 내용 규제를 위한 6가지 금지령 포함
  - △혁명 역사극은 영웅과 악역이 분명해야 함, △가족 사이의 갈등을 과도하게 묘사한 드라마는 금지, △사극은 역사 진실을 왜곡하거나 가볍게 다루서는 안됨, △비즈니스 관련 드라마는 사회주의 가치관에 부합해야 함, △외국 드라마 리메이크를 금지, △인터넷 소설과 게임을 드라마로 제작하는 것 금지 등 6가지 금지령
- ▶ 중국 방송 전문가들과 드라마 종사자들은 광전총국이 과도한 규제로 중국 드라마 산업을 망치고 있다고 비판
  - 중국 국가광전총국은 아직 규제 정착을 위한 구체적인 계획안은 발표하지 않은 상태

### ■ 온라인게임을 소재로 한 드라마 제작 금지

- ▶ 현재 중국 후난(湖南) 위성TV에서 방영 중인 TV 드라마 '헌원검지천지흔(軒轅劍之天之痕)'은 방송 한 달 만에 강제 종영될 위기
  - '헌원검지천지흔'은 중국 IT 기업 SOHU의 자회사인 Chanyou가 제작한 MMORPG <헌원검(軒轅劍)>을 기반으로 만들어진 TV 드라마
  - 그러나 후난 위성TV 관계자는 "아직 변동 사항이 통지된 바는 없으며 여전히 정상적으로 방송 중이다"라고 언급

 [www.appledaily.com.tw](http://www.appledaily.com.tw)

## 통계 중국 온라인게임 순위

표 6 중국 온라인게임 순위(2012. 8. 21 ~ 8. 27)

순위	게임명	퍼블리셔	1주일 누적 검색수
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	6,477,478
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	7,438,152
3	League of Legend(英雄联盟)	Tencent	3,981,192
4	World of Warcraft(魔兽世界)	NetEase	1,793,371
5	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	1,275,294
6	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	1,254,004
7	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	1,229,370
8	드레곤네스트(龙之谷)	Shanda Games	1,109,782
9	Counter Strike(反恐精英)	TianCity	480,813
10	옥룡제춘(御龙在天)	Tencent	503,993

[출처] top.baidu.com

## 통계 중국 웹게임 순위

표 7 중국 웹게임 순위(2012. 8. 21 ~ 8. 27)

순위	게임명	퍼블리셔	1주일 누적 검색수
1	로크의왕국(洛克王国)	Tencent	3,389,499
2	사이얼하오(赛尔号)	TaoMee	156,565
3	아우라의위성(奥拉星)	Baitianinfo	772,889
4	아오비섬(奥比岛)	Baitianinfo	771,615
5	탄탄당(弹弹堂)	The 7Road	707,544
6	공푸파(功夫派)	TaoMee	522,679
7	신선도(神仙道)	光环众	464,791
8	신곡(神曲)	7Road	406,349
9	칠웅쟁패(七雄争霸)	Tencent	353,278
10	몰농장(摩尔庄园)	TaoMee	297,472

[출처] top.baidu.com

## 통계 중국 캐주얼게임 순위

표 8 중국 캐주얼게임 순위(2012. 8. 21 ~ 8. 27)

순위	게임명	퍼블리셔	1주일 누적 검색수
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	6,477,478
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	7,438,152
3	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	3,981,192
4	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	1,275,294
5	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	1,254,004
6	Counter Strike(反恐精英)	TianCity	480,813
7	카트라이더(跑跑卡丁车)	Shanda Games	331,871
8	메이플스토리(冒险岛)	Shanda Games	328,363
9	오디션(劲乐团)	NineYou	229,127
10	월드오브탱크(坦克世界)	Kongzhong	262,251

[출처] top.baidu.com



## 일본 게임시장 동향

### 일본 모바일 소셜게임, 여성 30~40대 이용자 확보가 중요

시장조사업체 Gameage가 2012년 8월 12일 공개한 조사 결과에 따르면, 여성 이용자 및 30~40대 이용자, 그리고 소셜게임 정보 공유에 적극적이고 아이템 과금에 호의적인 성향을 지닌 게이머층이 향후 스마트폰 소셜 게임시장 성장을 견인할 것으로 예상

#### ■ 스마트폰 게이머 큰 폭 증가, 피쳐폰에서 스마트폰으로 이동하는 소셜게이머에 주목

- ▶ 게임 시장조사업체 Gameage가 2012년 8월 12일에 발표한 월간 보고서 "월간 게임 트렌드(Monthly 게임·트렌드·레이팅)"에 따르면, 최근 6개월 동안 iOS 및 Android OS 단말의 활동이용자 수(Active User, 이하 AU) 증가하고 있으며 피쳐폰에서 스마트폰으로 이동하는 여성 소셜게이머 확보가 중요해질 것으로 예상
  - 2012년 1월~6월, iPhone 및 Android OS 스마트폰 게이머 수가 지속적인 증가세인 가운데, 특히 Android OS 스마트폰의 게이머 수가 최근 반년 동안 136만 명이 추가되어 iPhone과의 격차가 더욱 커짐
  - 반면 피쳐폰 게이머 수는 점진적으로 감소해, 2012년 초부터 스마트폰의 AU수가 피쳐폰을 돌파했고 iPhone, Android폰, 피쳐폰을 별도로 놓고 보면 2012년 6월 기준 각 단말의 게이머 수가 대체로 비슷하게 나타나, 모바일 단말의 주역이 피쳐폰에서 스마트폰으로 변하는 과도기인 것으로 보임

#### ■ 여성 이용자와 30~40대 이용자가 주요 타겟이 될 전망

- ▶ Gameage가 자체 개발한 소셜게임 분석 지표 SPS(Social game Play-style Segment)를 통해 모바일 게임 이용자층을 분석한 결과, iPhone이 Android폰보다 젊은층의 비중이 높았으며, 향후 피쳐폰에서 스마트폰으로 이동하는 여성 및 30~40대 이용자를 소셜게임 영역으로 확보하는 것이 중요해질 것으로 예상
  - 스마트폰 게이머층은 젊은 연령대가 주축이 되고 있으며 30세 이상 연령층에서는 아직까지 피쳐폰이 스마트폰 보다 많은 게이머 수 보유
  - iPhone 게이머층이 Android폰 게이머층보다 젊은층 비중이 많은 가운데, 20대 초반까지의 연령층에서는 iPhone이 Android폰보다 많은 비중을 차지하고, 20대 후반부터 40대 초반까지의 연령층에서는 Android폰이 iPhone 보다 많아, 향후 피쳐폰에서 스마트폰으로의 이동하는 30~40대 이용자가 소셜게임의 타겟이 될 전망

- 또한 2012년 6월 기준 게이머 성별 프로파일을 분석한 결과, iPhone, Android폰은 여전히 남성층이 다소 많은 비중을 차지하며 향후 피쳐폰에서 스마트폰으로 이동하는 여성 게이머 수 증가가 예상됨에 따라 소셜게임에서 여성 게이머 확보가 중요해질 전망

▶ 각 모바일 단말 게이머층의 아이템 과금에 대한 성향을 분석한 결과, Android폰 게이머가 iPhone 게이머보다 과금에 보다 수용적인 경향이 강하게 나타남

- 소셜게임 아이템 과금에 대해 수용적이고 협조적 성향이 강한 SPS 세그먼트\*인 'Evangelist'와 'Trend Surfer'가 Android OS 스마트폰에서 iPhone보다 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났으며, 피쳐폰에서는 스마트폰 보다 더욱 큰 비중을 차지, 'Trend Surfer'가 전체 피쳐폰 이용자의 23%를 구성

- 'Evangelist'와 'Trend Surfer'는 게임 관련 입소문이나 프로모션 등 외부적 영향을 많이 받으며 관련 정보 획득에 적극적인 게이머층으로서, 향후 피쳐폰에서 스마트폰으로 이동하는 신규 세그먼트가 스마트폰 관련 비즈니스에 큰 영향을 미칠 것으로 예상됨

- 특히 'Trend Surfer'는 마케팅, 프로모션 효과가 가장 큰 이용자층이며 게임콘솔 보급 비율이 전체 이용자층에서 가장 낮고 라이트이용자 성향이 강하다는 특징이 있음

\*주 : 일본 시장조사업체 Gameage의 월간 보고서 "월간 게임 트렌드"에서 사용된 SPS 세그먼트는 Evangelist(게임을 다른 게이머에게 홍보하는 게이머), Trend Surfer(게임 트렌드에 맞춰 최신 게임만을 즐기는 게이머), Neutral(일반 게이머), Stand Alone(혼자 게임을 즐기는 게이머), Free Player(무료 게임만 즐기는 게이머) 등으로 구분


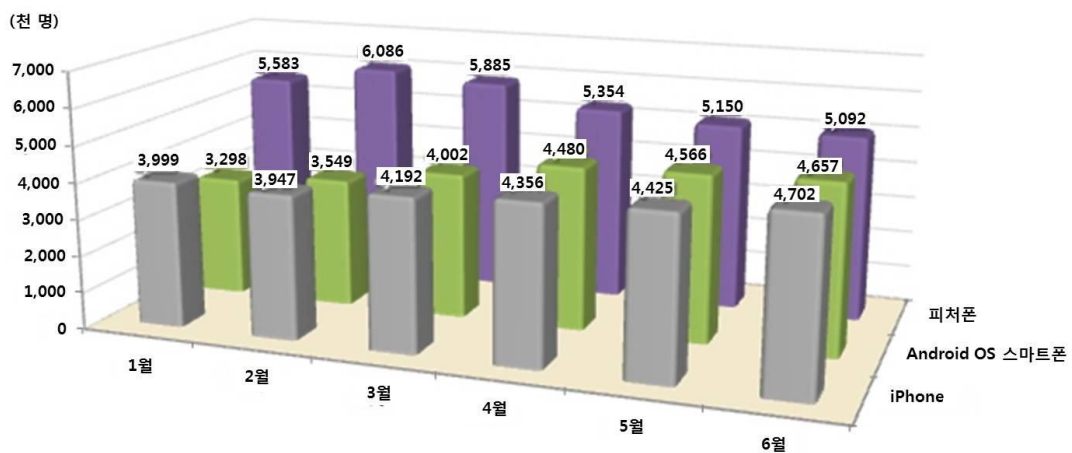
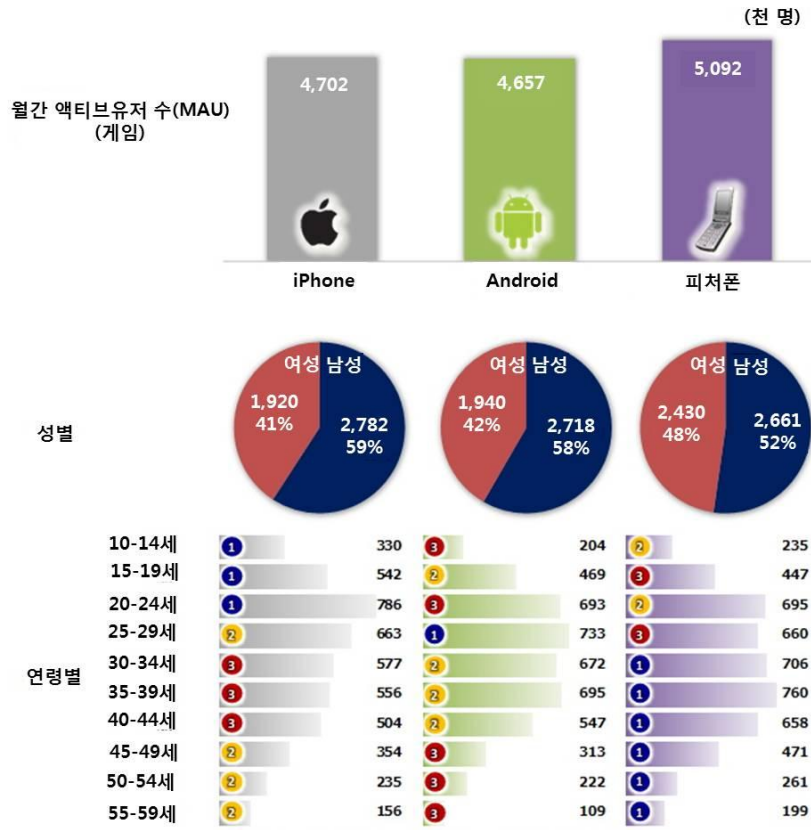
 [www.gamebusiness.jp](http://www.gamebusiness.jp)

그림 9 모바일OS별 액티브이용자 수 추이(2012. 1월~6월)



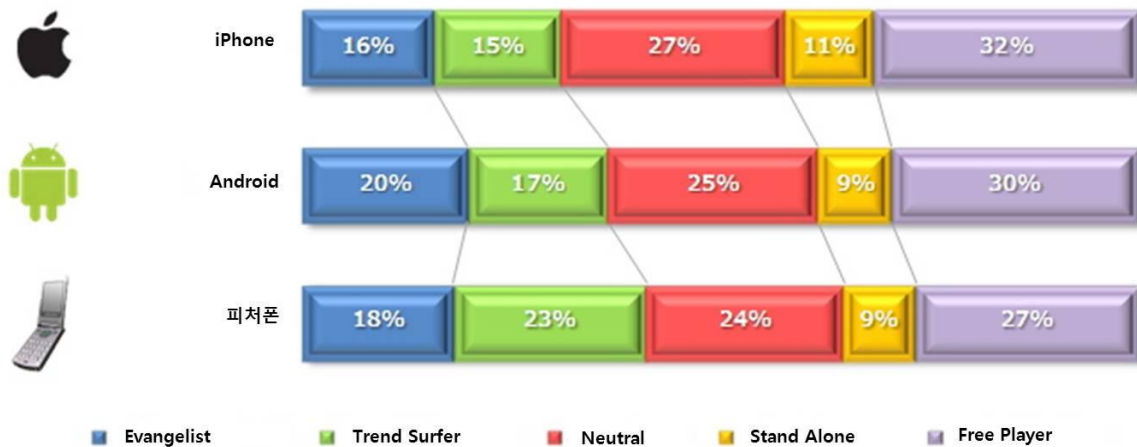
[출처] GameBusiness

그림 10 2012년 6월 기준 모바일OS별 일본 게이머 프로필\*(단위: 천 명)



\* 조사 기간: 2012년 7월 6일~7월 8일, 조사 대상: 일본 전국 10-59세 남녀 21,979명  
 [출처] GameBusiness

그림 11 2012년 6월 기준 각 모바일OS별 SPS 구성



[출처] GameBusiness

## Sony, 'PlayStation Mobile'을 통해 모바일게임 유통

Sony는 2012년 가을부터 Android OS 단말 등에서 PlayStation 게임을 이용할 수 있도록 지원하는 모바일게임 플랫폼 'PlayStation Mobile' 서비스를 본격 개시, 전용 콘텐츠와 서비스 대상 국가, 참여 업체들이 대폭 확대될 예정

### ■ Sony, 'PlayStation Mobile'을 통해 모바일 서비스 강화

- ▶ Sony Computer Entertainment(SCE)가 8월 15일, Android OS 단말 등으로 PlayStation의 콘텐츠를 이용할 수 있도록 지원하는 플랫폼 'PlayStation Mobile' 전용 콘텐츠를 2012년 가을부터 PlayStation Store에서 제공할 계획이라고 밝힘
  - 'PlayStation Mobile'의 서비스 대상 국가는 일본, 미국, 캐나다, 영국, 프랑스, 독일, 이탈리아, 스페인, 호주 등 9개 국가이며, PlayStation3, PlayStation Vita 등의 게임 타이틀 및 동영상 다운로드할 수 있는 PlayStation Store에서 PlayStation Mobile 전용 콘텐츠가 제공될 예정
  - 'PlayStation Mobile' 서비스 개시 즉시 액션 RPG, 퍼즐, 스포츠 등 다양한 장르의 게임 타이틀 30여 개가 제공될 예정이며 'PlayStation Mobile' 전용 라이선스 프로그램인 'PlayStation Certified' 인증 단말 및 PlayStation Vita로 이용 가능
  - 전용 콘텐츠 제공과 동시에 지금까지 'PlayStation Certified' 인증 단말 전용으로 제공되어 온 초창기 PlayStation 콘텐츠 제공 서비스는 종료될 예정
- ▶ 85개에 달하는 전 세계 개발업체들이 대거 참여해 'PlayStation Mobile' 게임 라인업 확대
  - Sony는 또한 'PlayStation Mobile SDK' 정식 버전이 포함된 개발 지원 프로그램인 'PlayStation Mobile Developer Program'을 일본, 미국, 캐나다, 영국, 프랑스, 독일, 이탈리아, 스페인, 호주, 홍콩, 대만 등 11개국 및 지역에 순차적으로 제공할 계획
  - 이 프로그램을 통해 개발자들은 'PlayStation Mobile SDK(Software Developer's Kit)'로 개발한 콘텐츠를 PlayStation Store에서 서비스할 수 있게 되며, 콘텐츠 제공 관련해서는 SCE와의 라이선스 계약(연간 99달러) 체결 필요
  - 일본, 북미, 유럽의 게임 개발업체 총 85개 업체들이 'PlayStation Mobile' 전용 콘텐츠 개발에 참여할 예정이며, 'PlayStation Certified' 라이선스 프로그램에는 대만의 PC 제조업체인 ASUSTeK Computer와 WikiPad가 참여

 [news.mynavi.jp](http://news.mynavi.jp)

## Konami, Zynga 에 이어 세계 2 위 소셜게임 업체로 도약

Konami가 독일 쾰른에서 개최된 세계 3대 게임쇼 중 하나인 'Gamescom 2012'의 컨퍼런스에서, 자사의 소셜게임 부문 매출 규모가 Zynga에 이어 세계 2위를 차지한 다고 공개

### ■ Konami, 소셜게임 매출액이 Zynga에 이어 세계 2위라고 발표

- ▶ 'Gamescom 2012'에서 Konami의 Careen Yapp 담당자가 Konmai가 소셜게임 퍼블리셔로서 달성한 매출액이 Zynga에 이어 세계 2위라고 언급
  - 2011년 Konami의 소셜게임 사업 부문 매출액은 367억엔이며, Zynga의 2011년 매출액 11억 2,00만 달러 (약 884억 8,000만엔)에 비해 2배 차이가 나나, Zynga가 서비스하는 게임들이 대부분 Facebook에서 전 세계 이용자를 대상으로 제공되는데 비해 Konami의 서비스는 일본 시장에 국한되어 있음
  - 또한 Zynga가 거액의 소셜게임 매출 실적에도 불구하고 2012년 2분기 결산에서는 3,844만 달러 적자를 기록한 것을 감안하면, Konami가 Zynga에 버금가는 글로벌 소셜 게임업체로 부상할 가능성이 있다고 언급
  - Konami는 향후 소셜게임의 글로벌 사업 전개를 위해 미국에서 Zynga와 업무 제휴를 할 예정으로 양사 관계에 귀추가 주목

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

그림 12 Konami의 인기 소셜게임 타이틀 <DRAGON COLLECTION> 영문 버전 이미지



[출처] Konami

## DeNA, 2012년 2/4분기 매출 6억 달러 돌파

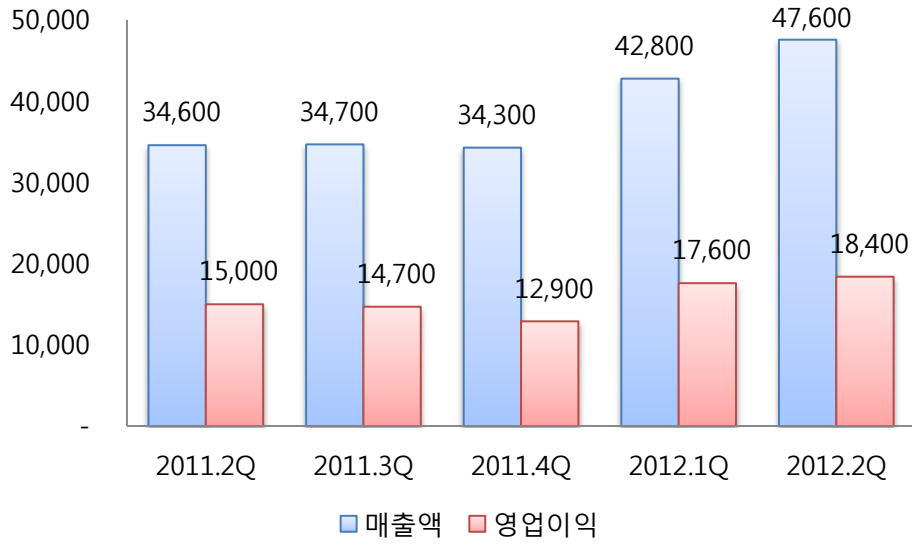
메이저 소셜게임 업체 DeNA가 2012년 8월 9일, 올해 2/4분기 실적 발표를 통해 매출액이 전년 동기대비 37% 증가한 6억 900만 달러를 기록하고 영업이익이 전년 동기대비 22% 상승한 2억 3,500만 달러에 달했다고 밝힘

### ■ DeNA, 일본 내 소셜게임 매출 증가 및 글로벌 사업 순항으로 2분기 실적 큰 폭 상승

- ▶ DeNA가 2012년 8월 9일, 최근 소셜게임의 확률형 아이템 조합 시스템 '콤포가차' 시스템의 사행성 이슈에도 불구하고, 자사 소셜게임 플랫폼 Mobage의 가상화폐 'Moba-coin' 판매액이 일본 내에서만 6억 900만 달러에 달하는 등 2/4분기 실적이 증가했다고 밝힘
  - DeNA의 회원수 및 'Moba-coin' 사용량이 지속적으로 증가해, 2012년 2/4분기 일본 내 'Moba-coin' 판매액이 6억 8,900만 달러에 달하고 DeNA의 매출 및 영업이익이 각각 6억 900만 달러, 2억 3,500만 달러를 기록해 소셜게임 내 '콤포가차' 시스템 삭제로 인한 수익 감소를 상쇄
  - 2012년 4월~7월, 'Moba-coin'의 월 평균 판매액은 2억 3,000만달러 대를 유지, 올해 3/4분기 매출 및 영업이익이 각각 2,400만 달러, 1,400만 달러에 이를 것으로 전망
  - DeNA는 일본 소셜 게임업체들의 협의체인 소셜게임플랫폼연락협의회에 참여해 소셜게임 이용자를 위한 가이드라인을 수립했으며 2012년 5월부터 7월 1일까지 자사 및 서드파티들의 소셜게임에 탑재된 '콤포가차' 시스템을 전면 삭제 조치한 바 있음
- ▶ DeNA, Mobage의 글로벌 플랫폼 서비스 및 서구 지역 제공 게임 라인업 강화에 주력할 예정
  - 일본 소셜게임업체 Cygames가 개발하고 Mobage의 글로벌 플랫폼에서 서비스 중인 Android 및 iOS 기반 게임 <Rage of Bahamut>는 Google Play에서 17주 연속 매출액 순위 1위를 차지하는 등, 'Moba-coin' 매출 증대에 기여하고 서구 지역에서의 Mobage의 가능성을 입증한 바 있음
  - DeNA의 Isao Moriyasu CEO는 "2012년 2분기 글로벌 사업 부문 매출이 창립 이래 최고치를 달성해 서구 지역에서 비즈니스 가능성이 큰 것을 확인했다"고 말하면서, "앞으로 게임 기술을 지속적으로 업그레이드하고 게임 라인업을 강화해 전 세계 고객을 위한 최고의 글로벌 소셜게임 플랫폼을 구축하는 것이 목표"라고 강조
  - 현재 Mobage에서는 Android 및 iOS 기반 게임 타이틀 50개를 서비스 중이며, DeNA는 향후 서구 지역 Mobage 이용자층 확대와 게임의 현지화 작업에 주력하는 한편, 2012년 내에 Marvel과 'Transformers' 관련 IP에 기반한 게임 타이틀을 출시할 예정이라고 밝힘



그림 13 일본 소셜 게임업체 DeNA의 매출액과 영업이익 추이 (단위: 백만 엔)



[출처] DeNA

## 2012년 2/4분기 GREE 실적, '컴퓨터가차' 여파로 기대 이하

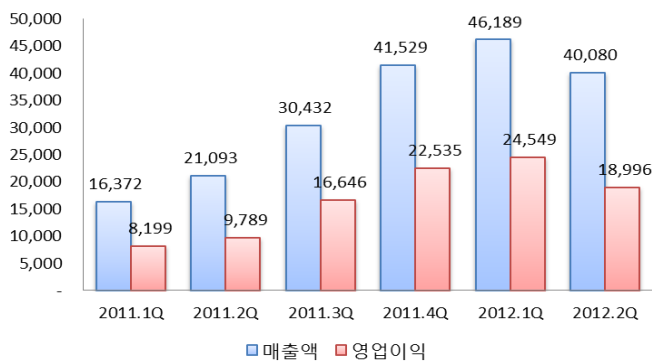
메이저 소셜게임 업체 GREE가 2012년 8월 14일, 올해 2/4분기 실적 발표를 통해 2/4분기 매출은 약 401억 엔, 순수익은 약 123억 엔을 기록했으며, 확률형 아이템 조합 시스템인 '컴퓨터가차' 시스템 관련 작업에 따라 게임 개발 등이 지연되었다고 밝힘

### ■ GREE '컴퓨터가차' 시스템 삭제 등 소셜게임 보완 조치가 2012년 2/4분기 실적에 악영향

- ▶ GREE가 2012년 8월 14일, 2012년 2/4분기 매출이 약 401억 엔(5억 760만 달러), 순수익이 약 123억 엔(1억 5,570만 달러)를 기록했다고 발표
  - GREE의 2012년 2분기 매출 및 순수익은 전년 동기대비 두 배 가량 증가한 수치이나, 직전 분기에 비해서는 10% 하락하고 당초 시장 전망치보다 낮음
  - GREE의 Yoshikazu Tanaka CEO는 "2012년 초에 불거진 '컴퓨터가차'의 사행성 문제가 모바일 소셜게임 개발업체 및 SNS 사업자들의 2012년 상반기 실적에 어느 정도 영향을 미쳤고 신규 게임 개발 등을 지연시켰다"고 언급
  - GREE는 일본 정부 산하 기관인 소비자청이 2012년 5월, 소셜게임의 '컴퓨터가차' 시스템을 전면 금지한데 따라 소셜게임 내 '컴퓨터가차' 시스템 전면 삭제 및 가이드라인 작성에 주력해옴
- ▶ GREE와 DeNA, 실적 발표에서 희비 엇갈려
  - 반면 GREE의 경쟁사인 DeNA는 동일한 '컴퓨터가차' 시스템 문제를 겪었음에도 불구하고, 2분기 매출이 약 476억 엔(6억 900만 달러), 순수익이 약 100억 엔(1억 2,680만 달러)를 기록해 당초 전망치를 넘어섬

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

그림 14 일본 소셜 게임업체 GREE의 매출액과 영업이익 추이 (단위: 백만 엔)



[출처] GREE

## 통계 일본 게임 HW & SW 판매 순위

표 9 일본 게임 HW&SW 판매 순위(2012. 8. 20 ~ 2012. 8. 26) (단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	70,458	-34.5%	7,234,009
	2	PlayStation3	Sony	12,516	-32.8%	8,412,482
	3	PlayStation Vita	Sony	10,142	-13.1%	880,764
	4	PSP	Sony	10,017	-24.3%	19,138,343
	5	Wii	Nintendo	8,927	-40.8%	12,576,692
	6	DS	Nintendo	1,382	-22.4%	32,968,204
	7	Xbox360	MS	735	-12.8%	1,600,960
SW	1	New Super Mario Bros. 2 (3DS)	Nintendo	69,693	-53.7%	1,000,801
	2	Bakemonogatari Portable (PSP)	Namco Bandai	34,745	신규	34,745
	3	Pokemon Black / White Version 2 (DS)	Nintendod	34,094	-43.3%	2,677,789
	4	Dragon Quest X (Wii)	Square-Enix	21,826	-53.0%	525,165
	5	Tohoku Densetsu Kaitaku Kenkyusho (3DS)	Nintendo	12,553	-39.6%	129,136
	6	Just Dance Wii 2 (Wii)	Nintendo	11,802	-50.3%	149,407
	7	Tokoro Tsuru Chibi Daigoto Fushijira Obi (3DS)	Namco Bandai	11,286	-42.6%	179,808
	8	Kobitodukan: Kobito Kansatsu Set (3DS)	Nippon Columbia	8,960	-29.3%	70,062
	9	Detective Opera: Milky Holmes 2 (PSP)	BushiRoad	8,722	신규	8,722
	10	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	8,175	-44.7%	3,043,261

[출처] VG Chartz

## 통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

표 10 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위(2012. 8. 25 기준)

순위	Mobage		GREE		mixi	
	게임명	개발업체	게임명	개발업체	게임명	개발업체
1	농장훗코리나 (農園ホッコリーナ)	DeNA	AKB48스테이지파이터 (AKBステージファイター)	GREE·Ateam	저국 프론티어 (戦国フロンティア)	Drecom
2	괴도 로열 (怪盗ロワイヤル)	DeNA	탐험도리랜드 (探検ドリランド)	GREE	너와 함께2 (君と一緒に2)	Drecom·IMPACT
3	원피스그랜드컬렉션 (ONE PIECEグランドコレクション)	Bandai Namco DeNA	건담마스터즈 (ガンダムマスターズ)	GREE·Bandi Namco	폭주영저후라이비이크 (暴走伝単車の虎)	Donuts
4	건담 로얄 (ガンダムロワイヤル)	Bandai Namco DeNA	FIFA월드클래스축구 (FIFAワールドクラスサッカー)	EA·gumi	Boo -shuka for mixi (ブーシュカ for mixi)	CyberAgent
5	건담카드컬렉션 (ガンダムカードコレクション)	Bandai Namco DeNA	드래곤컬렉션 (ドラゴンコレクション)	Konami	Fairv 스토리아 (フェアリーストーリア)	GCREST
6	세토루린 (セトルリン)	DeNA	NARUTO 포트나이트 (NARUTO-ナルト忍マスターズ)	GREE·Ateam	가면라이더레전드 (仮面ライダーレジェンド)	Bandai Namco
7	파이널판타지브리케이드 (ファイナルファンタジブリケイド)	SQUARE ENIX DeNA	크로우즈WORST~최정설 (クローズWORST~最精説)	Konami	저국 Sana (戦国サーガ)	Greng·CyberAgent
8	신격의바하무트 (神撃のバハムート)	Cygames	프로야구드림나인 (プロ野球ドリームナイン)	Konami	신마계승리크나브레이크 (神魔継承ラグナブレイク)	Crooz
9	전국 로열 (戦国ロワイヤル)	DeNA	낚시★스타 (釣り★スタ)	GREE	프로야구드림나인 (プロ野球ドリームナイン)	Konami
10	전국 컬렉션 (戦国コレクション)	Konami	해적왕국 콜롬버스 (海賊王国コロンブス)	GREE	타리오 여제이 for mixi (ダールニアは美人 for mixi)	Voltage

\*주 : Mobage와 mixi는 일본 3대 이동사(NTT DoCoMo, KDDI, Soft Bank)의 피쳐폰 게임 순위이며, GREE는 Andorid 게임 순위

[출처] Mobage, GREE, mixi



## 기타 게임시장 동향

### 호주 게임업계, 게임의 폭력성과 청소년 범죄율 관련 논란

최근 호주의 한 경찰간부가 10대 청소년의 흥기관련 범죄 급증이 게임의 폭력성 때문이라는 주장을 제기하는 한편, 미국 텍사스대학과 본드대학의 교수들은 각종 통계 데이터를 제시하며 게임과 현실세계의 폭력성 간의 상관관계가 없음을 입증

#### ■ 청소년 범죄율 및 폭력적 게임 간 상관관계 논란 재점화

- ▶ 호주 뉴사우스웨일즈주의 경찰국장 Andrew Scipione은 최근 빈번하게 발생하고 있는 10대 청소년의 흥기관련 범죄와 비디오게임의 폭력성 간의 연관성을 주장
  - Scipione 국장은 최근 Daily Telegraph지와의 인터뷰를 통해 "10대 청소년들이 "사람들을 죽이거나 폭행"할수록 높은 레벨에 오르게 되는 폭력적인 게임을 즐기므로써 폭력성에 점점 더 둔감해진다"고 강조
- ▶ 하지만 최근 텍사스대학\* 심리학 교수 Christopher Ferguson은 Scipione 국장의 주장에 대해 "무책임한 언사라고 지적하며, 흥기관련 범죄 급증과 관련해 너무나 판에 박힌 반응"이라고 언급
  - Ferguson 교수는 "사실 대부분의 국가에서 게임 시대를 맞이한 지난 40년 간 청소년 폭력 관련 범죄는 감소세를 나타내고 있다"고 언급하며, Scipione 국장은 청소년 폭력과 관련된 데이터를 무시하고 있다고 주장
- ▶ 실제 2012년 3월 호주범죄연구소(Australian Institute of Criminology)에서 발표한 보도자료에 따르면, 대부분의 카테고리에서 범죄율은 감소한 것으로 나타남
  - 지난 10년 간 자동차 절도는 60% 이상 감소했으며, 1996년과 2010년 사이 살인률은 27% 감소
  - 2010년 발표된 호주 정부보고서에서도 폭력적 게임 플레이와 현실세계에서의 폭력성은 무관하다는 내용을 증명
- ▶ 본드대학\*\*의 미디어-커뮤니케이션 전공 교수 Jeffrey Brand 역시 Scipione 국장이 비디오게임과 폭력성 간의 상관관계가 없음을 증명한 일련의 연구결과들을 무시하고 있다며 Ferguson 교수의 의견을 지지
  - Brand 교수는 "Scipione 국장 주장은 폭력적인 게임을 18세 미만 청소년에게 판매하거나 대여하는 것을 금지하는 캘리포니아주 법안에 대해 7대 2로 위헌을 선포한 Brown v. EMA 결정에도 반대되는 내용"이라고 언급

\*\*주 : 시카고대학(The University of Chicago)의 메인 캠퍼스는 시카고 시내에서 남쪽으로 11킬로미터 떨어진 하이드 파크 인근에 위치하고 있으며, 면적은 총 85만 ㎡에 달한다. 세계 최초의 인공 원자로가 있던 자리, 히치콕 홀(Hitchcock

Hall), 프랭크 로이드 라이트가 설계한 로비 하우스(Robie House) 등은 사적지로 지정되어 있으며, 이외에 싱가포르, 런던, 파리, 베이징에 위성 캠퍼스를 두고 있음. 사회과학 분야는 세계적으로 인정받고 있으며, 시카고학파로 유명

\*\*주 : 본드대학교(Bond University)는 오스트레일리아에 세워진 최초의 사립 종합대학교로 Queensland주 Gold Coast에 위치. 오스트레일리아에 있는 다른 대학들과는 다르게 1년 3학기제로 운영하고 있으며 1월, 5월, 9월에 새 학기가 시작

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

## 인도네시아 정치인, 선거캠페인 도구로 온라인게임 활용

인도네시아 자카르타의 주지사 후보 중 한 명인 Joko Widodo가 선거 캠페인의 일부로 온라인게임 <Selamatkan Jakarta>를 출시, 실제 지지율이 상승하는 효과를 거둬 업계의 주목을 받고 있음

### ■ 인도네시아 온라인게임 <Selamatkan Jakarta>, 새로운 선거캠페인 도구로 등장

- ▶ 인도네시아 자카르타에서는 주지사 후보 중 한 명인 Joko Widodo가 선거캠페인의 일부로 온라인 게임을 출시해 지지율이 한 단계 상승
  - "자카르타를 구하라"는 의미의 <Selamatkan Jakarta>는 플래시 기반의 게임으로 Metric Design에서 제작해 Joko Widodo의 캠페인 팀에서 유통 중
  - <Selamatkan Jakarta>의 게임 메커니즘은 Rovio의 유명 게임 <Angry Birds>와 유사
  - 게임 내에서 플레이어들은 Joko Widodo의 캐릭터가 토마토 폭탄, 로켓, TNT 등의 무기들을 부패한 정부관리, 도시 범죄자, 테러리스트와 같은 적들을 향해 던지도록 조정
  - 게임은 총 30개 레벨로 구성, 플레이어들은 무고한 시민들을 해치지 않으면서도 사회악이 되는 요소들을 처리해야 하며, 레벨간 이동 시에는 Joko Widodo의 선거 캠페인 메시지가 뜬
  - Joko Widodo의 Budi Purnomo Karjodihardjo 팀장은 Tribunnews와의 인터뷰를 통해 "<Selamatkan Jakarta>은 지난 8월 18일 베타버전으로만 출시되었음에도 불구하고, 이미 플레이 횟수 5만 건을 돌파했다"고 언급
  - Budi 팀장은 <Selamatkan Jakarta> 게임이 자카르타 주지사 선거의 2라운드가 끝날 무렵에는 이용자 100만 명을 돌파할 것으로 기대

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

그림 15 인도네시아 온라인게임 <Selamatkan Jakarta> 실행화면



[출처] metric-design.com

## 두바이 게임 컨벤션 'GAMES 12', 9월 개최

중동 및 아프리카 지역의 게임 컨벤션인 'GAMES 12'가 아랍에미리트 연합(UAE)의 두바이에서 올해 9월 개최. Sony와 MS 등 하드웨어 업체는 물론 Activision Blizzard 및 SEGA 등 다수의 게임 업체들이 참여할 전망

### ■ 중동 게임 연합, 9월 UAE의 두바이에서 게임 컨벤션 'GAMES 12' 개최 예정

- ▶ 중동 게임연합(The Gaming Alliance Middle East, 이하 GAME)이 9월 UAE의 두바이에서 게임 컨벤션 'GAMES 12'를 개최할 것이라고 발표
  - MS Xbox 사업부문, Sony PlayStation 사업부문, Pluto Games 및 Red Entertainment Distribution 등이 참여하고 있는 중동 게임연합은 8월 6일, 제5회 게임 컨벤션인 'GAMES 12'를 9월 20일 UAE의 두바이에서 개최할 것이라고 발표
  - 이 소식을 전한 아랍에미리트 지역 언론사인 'Emirates 24/7'에 따르면 'GAMES 12'는 중동 지역의 늘어나는 게임 수요를 반영하여 2009년 이래로 매년 3일씩 개최되고 있으며, 올해 게임 컨벤션은 두바이 페스티벌(Dubai Festival City) 기간인 9월 20일 시작
- ▶ 올해로 5회째를 맞이한 'GAMES 12'에는 세계 유수의 게임 소프트웨어 및 하드웨어 개발업체들 및 배급업체들이 참여할 예정
  - 현재 참여 예정인 업체들인 Activision Blizzard, Capcom, EA, Konami, MS, SEGA, Sony Computer Entertainment, Square-Enix Eidos, Take 2 Interactive, Ubisoft 및 Warner Bros Interactive Entertainment 등
  - Sony Computer Entertainment의 중동, 아프리카 및 인도 지사의 지사장인 Robert Fisser는 "UAE의 게이머들과 중동 지역의 게이머들이 이번 'GAMES 12' 게임 컨벤션을 통해 매우 멋진 게임들을 즐길 수 있게 된 것을 자랑스럽게 생각한다"고 밝힘
  - MS의 중동/아프리카 지역(MEA)의 Xbox 360 부문 담당자인 Aman Sangar는 "매년 게이머들은 친구들과 함께 최신의 출시 예정 게임 타이틀 및 최신 하드웨어를 즐기기 위해 'GAMES 12'에 모이든다"며, "올해 Xbox360의 팬들은 기대하는 것 이상의 것들을 맛보게 될 것"이라고 설명
  - 이어 Sangar는 "Xbox360는 캐주얼에서 하드코어 게이머에 이르기까지 다양한 게임 경험을 충족시킬 수 있는 탄탄한 게임 포트폴리오를 갖추고 있다"고 설명
- ▶ 'GAMES 12', 폭발적으로 성장하고 있는 중동의 게임 수요를 바탕으로 중동 및 아프리카 지역의 'E3'로 거듭날 전망

- Pluto Games의 마케팅 매니저인 Carine Abboud는 "이번 'GAMES 12'는 우리의 기대 이상으로 점점 더 커지고 발전하고 있다"며, "우리는 'GAMES 12'가 중동 및 북아프리카 지역의 E3가 될 것으로 예상한다"고 밝힘

## ■ 다양한 최신 게임들이 소개될 'GAMES 12'

- ▶ 'GAMES 12'에는 PlayStation3부터 Xbox360 전용 게임들은 물론 멀티플랫폼을 지원하는 여러 블록버스터 게임들이 선보일 예정
  - PlayStation3를 기반으로 하는 게임으로는 <PlayStation All-Stars Battle Royale> 및 <DanceStar Party Hits>가 대기하고 있으며, Xbox360 게임으로는 <Halo 4>가 소개
  - 또한 <Call of Duty: Black Ops 2>와 <assassin's Creed III>, <FIFA 13> 및 <Resident Evil 6> 또한 중동 지역 게이머들의 관심을 한껏 받을 수 있을 것으로 예상

 [www.emirates247.com](http://www.emirates247.com)



## 필리핀 모바일게임 <Streetfood Tycoon> 인기몰이

필리핀 인디게임 개발사 KuyiMobile이 필리핀 전통 거리음식에 착안해 iOS용 모바일 게임으로 개발한 <Streetfood Tycoon>이 출시 4개월 만에 다운로드 건수 270만 건을 넘기며 인기 구가

### ■ 필리핀 iOS용 모바일게임 <Streetfood Tycoon>, 다운로드 건수 270만 돌파

- ▶ 필리핀 인디게임 개발사 KuyiMobile의 iOS용 모바일게임 <Streetfood Tycoon>이 출시 4개월 만에 다운로드 건수 270만 건을 넘어선 것으로 집계
  - <Streetfood Tycoon>은 시간관리 및 전략관리 게임으로, 플레이어들은 자신의 음식 카트를 잘 운영해야 함
  - 플레이어들은 계란튀김(Kwek-Kwek), 피시볼과 같은 필리핀 전통 거리음식뿐만 아니라 프렌치 프라이, 핫도그와 같이 대중적인 거리음식도 판매해야 함
  - 게임의 목표는 고객들을 만족시키고 최대한 많은 거리음식들을 팔아 자신이 소유한 자원들을 잘 관리함으로써 '거리음식 업계의 거물(streetfood tycoon)'이 되는 것
- ▶ 8월 첫째 주 게임 업데이트를 실시한 이래, 현재 <Streetfood Tycoon>의 다운로드 건수는 270만 건을 돌파해 일일 이용자 수가 8만 명을 넘어선 것으로 집계
  - 블로그 포스팅, 뉴스 아티클, 게임 리뷰, TV 방송 등 모든 매체평을 종합해 봤을 때, <Streetfood Tycoon>은 필리핀 iOS 게임시장에 깊숙이 침투한 것으로 분석
- ▶ 특히 <Streetfood Tycoon>은 Erick Garayblas라는 필리핀 게임 개발자에 의해 단독으로 개발된 애플리케이션이라는 점에서 주목
  - Erick Garayblas는 6개월 만에 <Streetfood Tycoon>을 개발해 2012년 3월 출시했으며, 지난 7월에는 다운로드 건수 100만 건을 기록
  - 아직 Android OS용 버전은 출시되지 않았지만, Kindle Fire 버전이 곧 출시될 예정이며, 현재는 iPhone, iPod, iPad에서 무료로 다운로드 받아 이용할 수 있음

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

그림 16 필리핀 모바일게임 <Streetfood Tycoon> 실행 화면

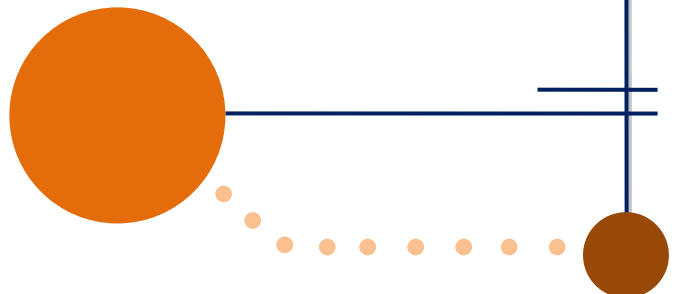


[출처] KuyiMobile



## 유럽 게임시장 동향

- 유럽 최대 게임행사 'gamescom 2012'
- Ubisoft, PC게임 불법 복제를 막기 위해 F2P 도입
- Gameloft, HTML5와 Windows Phone8에 주목
- 러시아 게임업체 Wargaming, 메이저 퍼블리셔로 성장
- Sequoia Capital, 교육용 모바일게임 개발사에 투자
- **통계** 유럽 게임 SW 판매량



## 유럽 최대 게임행사 'gamescom 2012'

2012년 8월 15일부터 19일까지 5일 동안 독일 쾰른에서 개최된 유럽 최대 게임행사 'gamescom 2012'에 27만 5,000명 이상의 관람객이 방문. 'gamescom 2012'는 콘솔게임 중심에서 벗어나 온라인과 모바일로 게임 플랫폼 다변화를 주도

### ■ 'gamescom 2012', 역대 최대 관람객 및 참가업체 방문

- ▶ 'gamescom 2012'에는 27만 5,000명 이상이 관람객이 방문했으며, 83개국에서 약 2만 4,500명의 업계관계자가 방문한 것으로 집계
  - MS와 Nintendo가 불참을 선언해 'gamescom 2012'의 위기설이 있었지만, 40개 국에서 600개 게임업체가 B2C와 B2B 전시회에 참여해 역대 최대 관람객 27만 5,000명을 돌파
  - 'gamescom 2012'에는 한국, 중국, 영국, 스페인, 프랑스, 미국을 비롯해 다수의 국가들이 전시관을 개설해, 유럽 게임시장 진출 의지를 보여줌
  - 이와 관련해 해외 미디어 업체들이 'gamescom 2012'를 비중있게 보도하면서 'gamescom 2012'를 유럽 게임행사가 아닌 글로벌 게임행사로 승격
  - 'gamescom 2012' 주최측은 이번 행사를 통해 독일의 게임 관련 매출이 6% 이상 증가할 것으로 전망

### ■ 게임 플랫폼 다변화를 주도한 'gamescom 2012'

- ▶ 콘솔게임 중심의 게임행사로 알려진 'gamescom'은 이번 행사를 통해 다수의 온라인과 모바일게임을 홍보하면서 게임 플랫폼의 다변화를 주도
  - 콘솔 게임업체인 MS와 Nintendo가 차지했던 8홀(gamescom 전시관 중 가장 큰 규모를 차지)에 온라인게임 부스와 eSport 부스를 마련해 온라인게임 'gamescom 2012'의 분위기를 주도
  - GREE와 Square Enix 등의 일본 게임업체들은 모바일게임과 소셜게임을 공개했으며, 올해 처음 참가한 업체들의 75% 이상이 모바일게임을 공개
  - 콘솔 게임업체로 유일하게 'gamescom 2012'에 참여한 Sony는 스마트폰에서도 Sony의 게임을 즐길 수 있는 Android 기반의 모바일게임 플랫폼 'PlayStation Mobile'을 공개

 [www.gamescom-cologne.com](http://www.gamescom-cologne.com)

## Ubisoft, PC게임 불법 복제를 막기 위해 F2P 도입

유럽 메이저 게임업체 Ubisoft가 PC게임의 불법복제를 막기 위해서는 F2P(Free-to-Play) 도입이 필요하다고 언급. Ubisoft의 Yves Guillemont CEO는 PC게임을 즐기는 게이머 중 93~95%가 해적판을 이용하고 있다고 강조

### ■ Ubisoft, F2P 게임 확산의 선봉장으로 우뚝

- ▶ Ubisoft는 PC게임의 불법 복제를 막기 위해 기존 PC게임들을 F2P 방식의 온라인게임으로 전환
  - 글로벌 게임업체 Ubisoft는 2012년 8월 독일에서 개최된 'gamescom 2012'에서 <Tom Clancy's Ghost Recon Online>, <The Settlers Online>, <Silent Hunter Online> 등 다수의 F2P(Free-to-Play) 방식의 온라인게임을 공개
- ▶ Ubisoft의 Yves Guillemont CEO는 F2P 방식의 온라인게임을 즐기는 게이머중 7~8%만 비용을 지불하고 있지만, 이 수치는 PC게임을 실질적으로 구매하는 게이머 수와 비슷하다고 언급
  - Guillemont CEO는 "PC에서 F2P로 돈을 지불하는 것은 전체 플레이어의 약 5~7% 정도에 불과하다"며, "하지만 PC게임도 5~7%만 실질적으로 판매될 뿐 나머지는 93~95%는 해적판이고, 결국 게임에 돈을 지불하는 게이머 비율은 F2P와 PC게임이 동일하다"고 언급
  - Ubisoft가 F2P의 게임을 출시할 경우 공식적으로 게임을 유통시키지 않는 국가에서 Ubisoft 게임의 불법 복제를 막을 수 있으며, 매출을 올릴 수 있음
- ▶ F2P 방식의 온라인게임이 갖는 또다른 이점은 PC게임보다 낮은 제작비용
  - Guillemont CEO는 "Ubisoft는 기존의 PC게임을 F2P게임으로 전환할 수 있으며, 제작 비용도 매우 저렴하다"며, "가장 중요한 것은 Ubisoft의 수많은 게임을 새롭게 출시할 수 있다는 것"이라고 강조

### ■ Ubisoft, 디지털게임 유통 플랫폼 'Uplay'로 F2P 게임 공개

- ▶ Ubisoft는 2012년 8월 12일 디지털게임 유통 플랫폼 'Uplay'를 공개
  - Ubisoft의 'Uplay'는 Valve의 'Steam'과 비슷한 디지털게임 유통 플랫폼으로 게이머들은 PC게임을 디지털로 구매할 수 있으며, 게임 정보를 공유하는 커뮤니티 서비스를 이용할 수 있음
  - 'Uplay'는 유료로 판매되는 PC게임뿐만 아니라 무료로 제공되는 다수의 F2P 게임들도 제공

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

그림 17 유럽 게임업체 Ubisoft의 디지털게임 유통 플랫폼 'Uplay'



[출처] Ubisoft

## Gameloft, HTML5와 Windows Phone8에 주목

유럽 메이저 모바일 게임업체 Gameloft가 iOS 및 Anroid 플랫폼 게임으로 대표되는 스마트폰 시장에 주력하고 있는 가운데, MS의 모바일 플랫폼 Windows Phone8과 웹 기반 표준 HTML5 게임 개발에도 큰 관심을 보이고 있음

### ■ Gameloft, 다양한 모바일게임 플랫폼으로 사업영역 확장

- ▶ 스마트폰을 중심으로 모바일 게임사업에 주력 중인 Gameloft의 Baudouin Corman 미국지역 퍼블리싱 담당 부사장이 최근 인터뷰를 통해 주요 모바일 플랫폼에서 Gameloft가 계획 중인 게임 퍼블리싱 전략 및 파트너십 전략을 소개
  - Corman은 "2012년 1/4분기 스마트폰 부문에서 작년 동기대비 59%의 성장을 기록한 것처럼 Gameloft는 모바일 단말기, 그 중에서도 특히 스마트폰 플랫폼에 주력하고 있다"며, "조만간 출시될 Windows Phone8(이하, WP8) 역시 훌륭한 게이밍 플랫폼으로 보고 있으며, WP8에도 파트너로서 참여할 예정"이라고 설명
  - Corman은 "다만 개발도상국의 경우 인터넷 접속 기능을 갖춘 피쳐폰 시장이 매우 크기 때문에, F2P 기반의 피쳐폰 게임도 출시하고 있다"고 덧붙임
  - Corman은 "HTML5 기술에 깊은 관심을 가지고 있는 것이 사실이며 몇몇 게임도 개발 중에 있지만, 이들 게임은 그래픽에 비중을 두지 않은 캐주얼게임에 가깝다"며, "여전히 HTML5 생태계에는 (개발 및 유통에 필요한) 요소들이 많이 부족하다"고 지적

### ■ 다양한 파트너십 및 라이선싱을 통해 경쟁력 강화에 주력

- ▶ Corman은 "<N.O.V.A>나 <Dungeon Hunter> 등 자체 IP 개발도 게을리하지 않겠지만, 라이선싱으로 확보한 IP를 통한 게임 개발도 Gmaeloft의 게임 퍼블리싱 전략 중 하나"라고 언급
  - Gamelof는 완구업체 Hasbro의 완구 IP에 기반한 모바일게임 <My Little Pony>와 <Littlest Pet Shop> 등을 개발
- ▶ 과거 피쳐폰 게임시장에서 영화 'Shrek' 및 'King Kong'을 배경으로 한 게임을 개발한 경험이 있는 Gameloft는 최근 인기 영화 'Avengers', 'Amazing Spiderman', 'The Dark Knight Rises' 등을 이용한 동명의 모바일게임도 선보이는 등 영화사 진영과의 라이선싱 파트너십을 이어가고 있음

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

그림 18 글로벌 모바일 게임업체 Gameloft의 게임 플랫폼



[출처] Strabase



## 러시아 게임업체 Wargaming, 메이저 퍼블리셔로 성장

러시아 게임업체 Wargaming이 'European Games Award 2012'에서 2관왕을 차지 하며 유럽 게임산업에서 차세대 게임업체로 부각. Wargaming은 <World of Tanks Generals>를 출시하면서 웹게임으로 사업영역을 확장

### ■ Wargaming, 'European Games Award 2012'서 2관왕

- ▶ 러시아 게임업체 Wargaming은 'European Games Award 2012\*'에서 유럽 최고 퍼블리셔 부문을 수상 하고 2012년 유럽 최고의 기대작 부문에 자사의 MMO 게임 <World of Warplanes>이 선정
  - Wargaming의 Victor Kisiy CEO는 "'European Games Award'에서 2년 연속 수상해 영광스럽게 생각한다"며, "이번 수상은 Wargaming이 지난해 창의성과 수익적 측면 모두에 있어 괄목할만한 성장을 해왔고 유럽 게임 시장에서 인정을 받고 대중적인 인기를 확보했다는 것을 입증하는 것"이라고 언급
  - 유럽 최고의 기대작 부문으로 선정된 <World of Warplanes>는 1930년대 전투기의 주무대였던 1차 세계대전부터 한국 전쟁에 이르기까지 주요시대를 배경으로 하고 있음
- ▶ 'European Games Award 2012'에는 20여 개 부문에 걸쳐 100개 이상의 게임들이 후보에 올랐으며, 수상자는 전 유럽에 걸쳐 게임업계 전문가와 게이머들을 대상으로 가장 좋아하는 게임에 대한 투표를 진행해 선정

\*주 : 유럽 게임 개발자를 위한 최고의 어워드로 2010년부터 유럽의 게임 개발 전문가들과 게이머들을 모아 유럽 최고의 게임과 개발자, 퍼블리셔들을 선정

### ■ 웹게임 <World of Tanks Generals>, Wargaming의 새로운 도전

- ▶ Wargaming은 2012년 8월 14일 실시간 전략과 카드 수집 요소를 결합한 부분유료화 방식의 웹게임 <World of Tanks Generals>를 공개
  - 웹게임 <World of Tanks Generals>은 온라인게임 <World of Tanks>와 같이 제2차 세계대전을 배경으로 하며 전차와 대포, 포병 등 다양한 군사 유닛들을 사용해 전략적이고 박진감 넘치는 전투를 즐길 수 있음
  - Victor Kisiy CEO는 "Wargaming이 웹게임 <World of Tanks Generals>을 통해 새로운 게임 플랫폼에 도전한다며 "Wargaming 팬들은 완전히 새로운 스타일의 색다른 탱크전을 만나보게 될 것"이라고 언급

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

## Sequoia Capital, 교육용 모바일게임 개발사에 투자

벤처캐피털 Sequoia Capital은 2010년부터 외국어 중심의 교육용 iOS게임을 제공, 400만 건의 다운로드 수를 돌파하며 유명세를 떨치고 있는 유럽 모바일 게임업체 MindSnacks에 600만 달러를 추가 투자

### ■ 유럽 교육용 모바일게임 개발사 MindSnacks, 벤처캐피털로부터 추가 투자금 확보

- ▶ Zynga의 주가가 급감하면서 소셜게임 및 모바일게임의 성장세에 의문이 제기되고 있는 가운데, 벤처 캐피털 Sequoia Capital이 교육용 iOS게임 개발사 MindSnacks에 600만 달러를 추가로 투자
  - 2010년 Jesse Pickard, Jeff Evans, Andy Mroczkowski, Karl Stenerud에 의해 설립된 MindSnacks는 당시 인기 모바일게임 <Angry Birds>, <Fruit Ninja> 등과 달리 이용자들에게 보다 장기적인 가치를 제공하는 교육용 게임 개발에 주력
  - 이용자가 배우고 싶은 언어를 선택해 어휘, 독해, 듣기, 쓰기 및 커뮤니케이션 능력을 개발하도록 디자인된 교육용 iOS게임 <MindSnacks>는 이미 400만 건의 다운로드 건수를 기록
  - <MindSnacks> 게임은 집중력 시간이 짧고, 디지털 기기로 인해 주의가 산만한 연령대에 "맞춤형" 콘텐츠 소비 전략으로 성공을 거둠
  - MindSnacks의 Jesse Pickard CEO는 "우리가 개발한 게임은 짧은 시간 내에 배움의 가치를 제공한다"며 "연령별 맞춤형 전략은 학생들이 보다 쉽게 학습과정을 소화할 수 있도록 할 것"이라고 언급
- ▶ Sequoia Capital의 투자로 MindSnacks는 엔지니어 및 디자이너를 추가 고용하고, 게임에서 제공하는 교과목수를 늘릴 예정
  - 현재 MindSnacks가 iPhone에서 제공하는 14개 애플리케이션은 주로 외국어 과목으로, 영어, 스페인어, 프랑스어, 이태리어, 독일어, 중국어(만다린어), 포르투갈어, SAT 어휘 과목 등이 있음
  - <MindSnacks> 게임은 향후 Sequoia Capital의 지원을 받아 지리 및 수학 등의 과목을 추가 개설할 예정
  - Sequoia의 공동경영자 Bryan Schreier는 "MindSnacks로부터 무한한 가능성을 보았다"며, "MindSnacks의 전략은 어떤 교과목에라도 적용 가능하며, 학습을 용이하게 할 것"이라고 언급

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

그림 19 교육용 모바일게임 <MindSnacks> 실행화면



[출처] MindSnacks

## 통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 11 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (8. 21 ~ 8. 27)	독일 (8. 21 ~ 8. 27)	프랑스* (8. 14 ~ 8. 20)
1	Sleeping Dogs (Xbox360, Square Enix)	New Super Mario Bros. 2 (3DS, Nintendo)	New Super Mario Bros. 2 (3DS, Nintendo)
2	New Super Mario Bros. 2 (3DS, Nintendo)	Darksiders II (PlayStation3, THQ)	Sleeping Dogs (PlayStation3, Square Enix)
3	Darksiders II (Xbox360, THQ)	Darksiders II (Xbox360, THQ)	Sleeping Dogs (Xbox360, Square Enix)
4	Sleeping Dogs (PlayStation3, Square Enix)	Guild Wars2 (PC, NCsoft)	Londres 2012 (PlayStation3, SEGA)
5	Darksiders II (PlayStation3, THQ)	World of Tanks (PC, Wargaming)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)
6	Transformers: Fall Of Cybertron (Xbox360, Activision Blizzard)	Darksiders II (PC, THQ)	
7	London 2012: The Official Video Game (Xbox360, SEGA)	Diablo III (PC, Activision Blizzard)	
8	London 2012: The Official Video Game (PlayStation3, SEGA)	Dark Souls: Prepare To Die Edition (PC, Namco Bandai)	
9	Lego Batman 2: DC Super Heroes (Xbox360, Warner Bros.)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)	
10	Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier (Xbox360, Ubisoft)	The Elder Scrolls V: Skyrim Dawnguard (PC, Bethesda Softworks)	
순위	스웨덴 (8. 21 ~ 8. 27)	핀란드 (8. 21 ~ 8. 27)	네덜란드 (8. 21 ~ 8. 27)
1	New Super Mario Bros. 2 (3DS, Nintendo)	New Super Mario Bros. 2 (3DS, Nintendo)	New Super Mario Bros. 2 (3DS, Nintendo)
2	World of Warcraft Game Card (PC, Activision Blizzard)	Darksiders II (PlayStation3, THQ)	Sleeping Dogs (PlayStation3, Square Enix)
3	Sleeping Dogs (Xbox360, Square Enix)	Darksiders II (Xbox360, THQ)	Darksiders II (PlayStation3, THQ)
4	Sleeping Dogs (PlayStation3, Square Enix)	Sleeping Dogs (PlayStation3, Square Enix)	Darksiders II (Xbox360, THQ)
5	Battlefield 3 (PC, EA)	Sleeping Dogs (Xbox360, Square Enix)	Sleeping Dogs (Xbox360, Square Enix)
6	Skylanders Spyro's Adventure (Wii, Activision Blizzard)	World of Warcraft Game Card (PC, Activision Blizzard)	Udraw Game Tablet+Disney Princess (Wii, THQ)
7	Battlefield 3 (PlayStation3, EA)	Lego Batman 2: DC Super Heroes (PlayStation3, Warner Bros.)	Call Of Duty: Modern Warfare3 (PlayStation3, Activision Blizzard)
8	Live Gold Card (Xbox360, MS)	Skylanders Spyro's Adventure (Wii, Activision Blizzard)	Darksiders II (PC, THQ)
9	Sim3 (PC, EA)	Sim3 (PC, EA)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)
10	FIFA12 (PlayStation3, EA)	Battlefield 3 (PlayStation3, EA)	Battlefield 3 (PC, EA)

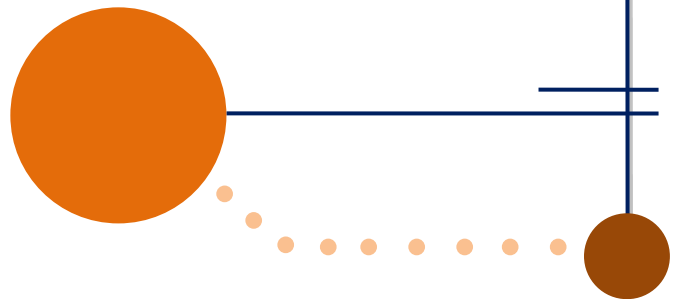
\*주 : 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 콘솔게임만 발표

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



## 중남미 게임시장 동향

- 브라질 게임시장 성장가능성 '무궁무진'
- 파라과이, 소셜 네트워크를 이용한 게임 대여점 등장
- 중남미 소셜 게임업체 Vostu, 모바일게임으로 무장



## 브라질 게임시장 성장가능성 '무궁무진'

브라질이 중남미 국가 중 가장 유망한 게임시장으로 각광받고 있는 가운데, EA와 Ubisoft 등 해외 메이저 게임업체들의 브라질 게임시장 진출이 빠르게 진행되고 있음. 그러나 높은 게임관련 세율로 인해 불법 마켓이 크다는 단점을 가지고 있음

### ■ 해외 메이저 게임업체, 2억 인구를 가진 브라질 게임시장 개척

- ▶ EA와 Ubisoft 등 해외 메이저 게임업체들이 중남미 게임시장 진출을 활발히 하고 있는 가운데, 그 중 브라질 게임시장이 가장 높은 관심을 받고 있음
  - 브라질은 중남미 국가 중 가장 많은 인구(1억 9,238만 명)와 가장 높은 GDP(1만 2,788달러)를 기록
  - 게임전문잡지 MVCUK에 따르면, 브라질 게이머는 다른 중남미 게이머보다 더 많은 게임 플랫폼을 이용하고 있어, 다양한 게임업체들이 브라질 게임시장 진출을 발표 또는 진행하고 있음
- ▶ 특히, 스마트폰 보급률이 빠르게 증가하고 있어 모바일 게임시장이 빠르게 성장할 것으로 전망
  - 스마트폰 게임의 수익성이 가장 높다는 것이 입증되면서, 브라질의 게임업체 중 상당수가 모바일 게임개발에 참여하고 있음

### ■ 브라질 게임시장의 진출 조건, 브라질 게임 유통업체와의 제휴가 필수

- ▶ 브라질 게임시장에는 다양한 유통업체들이 존재하고 있으나, 지배적인 사업자는 존재하지 않음
  - PlayAsia.com 같은 유통업체가 브라질 게임시장에서 큰 각광을 받고 있으나, 중소 유통업체의 영향력이 아직 높은 것으로 평가되고 있음
  - 글로벌 게임 유통업체 Valve도 디지털게임 유통 플랫폼 'Steam'으로 브라질 게임시장에 진출했으나, 불법 마켓으로 큰 성공을 거두지 못하고 있음
- ▶ 브라질 게임시장은 다른 중남미 국가와 마찬가지로 불법 마켓이 큰 비중을 차지하고 있는데, 그 이유는 높은 게임 세금 때문인 것으로 밝혀짐
  - 일부 콘솔게임은 출시된지 6개월이 지났지만 100달러 이상에 판매되고 있어, 게이머들은 가격이 저렴한 불법 마켓을 선호

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

표 12 브라질 주요 게임관련 업체 리스트

분류	업체명
주요 소매점	Abraão Games, Action Games, Arena Games, Big Boy Games, Big Shop, Compgames, Chronogames, Datishop, Emoção Virtual, Estação Games, FourGames, Frontline Games, Game Center, Gamemania, Game Square, Game Place, GameTech, Game Store, Geek.Etc.br, GV Games, L3tec, Magic Games, Master Games, MD Games, Megalogame, Megamamute, Megamidia, MM Santos Info, Miranda, Mundo dos Games, Neo Games, On the Box Games, Only Games, Origiami Games, Oops Store, O.R Games, Ovni Games, Pop Informática e Games, Play Games Brasil, Quarup Games e Modelismo, Revolution Store Games, Shop B, Speed Tech, Sul Games, Super Games, Techno Kitty, Texas Infformática, UZ Games, Virtua Games, Waz Hardware Store, World Games
주요 유통업체	Alcateia, Incomp, NC Games, Neoplay, Rcell, Zap Games
주요 개발업체	8D Games, Aquiris, Braza Games, Decadium Studios, Extinto Games, GameBlox Interactive, Give Me Five, Hive Digital, Hoplon, Ilusis Interactive Graphics, Interama, Ludema Game Studio, Napalm Studio, Neptum Studios, Oniria, Ratto Software, Riachuelo Games, Royal Digital Entertainment, Singol Games Educacionais, Stairs, Sword Tales, Uplay Mobile, Vaca Vitória Software, Woot Tech, Zaxistools
브라질 지사를 설립한 해외 게임업체	Disney Interactive Studios, EA, Gamemaxx, MS, Sony Computer Entertainment, Ubisoft, Gameloft

[출처] MCV

## 파라과이, 소셜 네트워크를 이용한 게임 대여점 등장

파라과이 대학생이 소셜 네트워크를 이용한 디지털 게임 대여점 'Pasamano'를 런칭. 불법 복제와 불법 유통이 일반화되어 있는 파라과이 콘솔 게임시장에서 새로운 유통 체계인 'Pasmano'의 등장으로 콘솔게임 시장이 더욱 커질 것으로 전망

### ■ 파라과이 콘솔 게임시장, 불법 마켓으로 시장 위축

- ▶ 파라과이 정부는 게임시장 활성화를 위해 지난 2006년 게임의 관세를 14%에서 6%로 인하
  - 파라과이의 Andreas Neufeld 재무부 조세 차관은 관세 인하로 파라과이의 주요 상권의 경기회복에 기여할 것이며, 정부로서는 세입증가 효과를 볼 수 있을 것으로 전망
- ▶ 게임 관세 인하에도 불구하고 파라과이 콘솔 게임시장에서의 불법 마켓은 더욱 커지고 있음
  - 일본 게임업체 Nintendo는 지난 2009년 중국, 스페인, 브라질, 멕시코, 파라과이, 한국 등 6개국을 저작권 침해가 심각한 국가로 지목

### ■ 소셜 네트워크를 이용한 온라인 게임 대여점 'Pasamano' 등장

- ▶ 파라과이 콘솔 게임시장에서 불법 마켓이 성행하고 있음에도 불구하고, 파라과이 대학생 Philipp Wenger는 소셜 네트워크를 이용한 디지털 게임 대여점 'Pasamano'를 런칭
  - 'Pasamano'는 불법 게임이 아닌, 게임 업체가 공식적으로 유통하는 게임을 대여하는 디지털 게임 대여점으로 Facebook을 통해서 거래가 이루어짐
- ▶ 신용카드와 온라인 결제를 꺼려하는 파라과이 게이머를 위해 'Pasamano'는 다양한 결제방식을 지원
  - 신용카드, 온라인 결제, 계좌이체, 배달원에게 직접 지불 등 다양한 결제 방식을 게이머가 선택할 수 있음
  - 배송기간은 월요일부터 금요일까지이며, 배송시간은 30분에서 24시간이 소요
  - PlayStation3, Wii, Xbox360 등의 게임을 지원하고 있으며, 향후 다른 게임 콘솔도 지원할 계획

 [www.lanacion.com.py](http://www.lanacion.com.py)



## 중남미 소셜 게임업체 Vostu, 모바일게임으로 무장

중남미의 Zynga로 불리는 브라질 소셜 게임업체 Vostu가 Intel과 Tiger Global로부터 투자금 유치. <MegaCity>와 <Cafe Mania> 등 다양한 소셜게임으로 중남미 게임 시장에서 큰 인기를 끌던 Vostu는 이번 투자를 통해 모바일게임을 강화할 예정

### ■ 5,000만 이용자를 확보한 Vostu, 새로운 투자금으로 Gamification 사업영역 강화

- ▶ 2012년 8월, 브라질 소셜 게임업체 Vostu는 Intel과 글로벌 투자업체 Tiger Global로부터 대규모 투자를 유치
  - Vostu는 투자 액수에 대해서는 함구했지만, 투자금으로 새로운 소셜게임과 모바일게임을 개발할 것이라고 밝힘
- ▶ Vostu가 이번 투자로 새로이 개발할 게임은 'Vostu Gamefication'이라는 브랜드로 판매
  - 'Vostu Gamefication'은 단순한 게임이 아닌 기업 홍보를 위한 게임화 기능이 첨가된 마케팅 도구
  - 게임 내 판매되는 게임 아이템은 제휴를 맺은 특정 업체들의 상품이며, 이를 통한 수익의 85%는 Vostu가 15%는 제휴를 맺은 업체가 가져갈 예정
  - Vostu Gamefication에 참여한 업체는 게임을 통한 광고 뿐만 아니라 아이템을 통한 수익도 가져 갈 수 있음

### ■ 브라질 1위 소셜 게임업체 Vostu, Zynga와의 악연

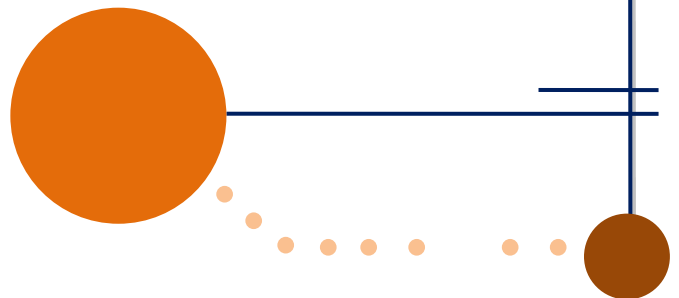
- ▶ 2007년 브라질 상파울로에서 설립된 Vostu는 <MegaCity>와 <Cafe Mania> 등 14개의 소셜게임 타이틀로 5,000만 이용자를 확보
  - 2011년 경제전문지 Business Insider는 가장 가치있는 신생기업 Top 100에 Vostu를 포함시켰으며, 미국 경제전문지 Forbes는 브라질 신생기업 Top 10에 Vostu를 포함
- ▶ 그러나 2011년 12월 Zynga와의 표절 소송에서 패소하여 막대한 위약금을 지불하면서 2012년 2월 다수의 직원을 해고하는 등 큰 어려움을 겪음
  - 패소 당시 Vostu는 48시간 이내에 <Cafe Mania>, <MegaCity>, <Pet Mania>, <Vostu Poker> 등의 소셜게임 배포를 중단해야하며, 기간을 초과하면 하루에 1만 2,611달러의 위자료를 Zynga에게 지급하라는 판결을 받음
  - 그러나 Vostu는 Zynga와의 협상을 통해 위약금 지불과 게임 변경을 통해 표절 문제를 해결

 [exame.abril.com.br](http://exame.abril.com.br)



## 국내 게임시장 동향

- 국내 모바일 게임산업, 플랫폼 중요성 부각
- '지스타 2012', 역대 최대 규모
- 2012년 하반기, 국내 게임산업, 스포츠게임에 집중
- 국내 메이저 게임업체, 개발자 컨퍼런스 오픈
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 순위



## 국내 모바일 게임산업, 플랫폼 중요성 부각

스마트폰 이용자가 3,000만 명을 넘어서면서, 모바일 게임시장에서 스마트폰 게임의 비중이 점차 증가하고 있음. 모바일 게임업체는 이에 맞춰 다양한 모바일게임을 홍보할 수 있으며 게이머 관리도 할 수 있는 모바일게임 플랫폼을 강화하기 시작

### ■ 3,000만 명의 가입자를 확보한 컴투스의 모바일게임 플랫폼 '컴투스 허브'

- ▶ 2012년 7월 4일 컴투스는 모바일게임 플랫폼 '컴투스 허브'의 가입자가 3,000만 명을 돌파하면서, 컴투스 모바일게임 간 시너지 효과가 나타나고 있다고 주장
  - '컴투스 허브'가 3,000만 명이라는 엄청난 이용자를 확보할 수 있었던 데에는 모바일 소셜게임 <타이니팜>의 역할이 중요했지만, 최근에 들어와 <컴투스 허브>가 다른 게임들과 연결되고 있음
  - 실제로 <타이니팜> 이후 출시된 <더비데이즈>와 <아쿠아스토라>의 성공적인 흥행에는 '컴투스 허브' 사용자들의 전폭적인 지지가 큰 힘이 되었음
  - 컴투스는 "그동안 중장기적인 경쟁력 확보를 위해 선제적인 투자를 해온 노력들이 2012년 2/4분기부터 본격적인 성과를 보이기 시작한 것 같다"며, "하반기에도 <90이닝스: 프로야구 2013>, <포켓 히어로즈> 등 새로운 기대작들을 20여 개 출시해, 수정 매출목표 741억 원을 달성하는 동시에 <컴투스 허브>를 한층 활성화해 글로벌 리딩 모바일게임 퍼블리셔로서의 위상을 강화해 나가겠다"고 강조

### ■ '게임빌 라이브'와 '게임빌 서클' 등 2개의 모바일게임 플랫폼을 출시한 게임빌

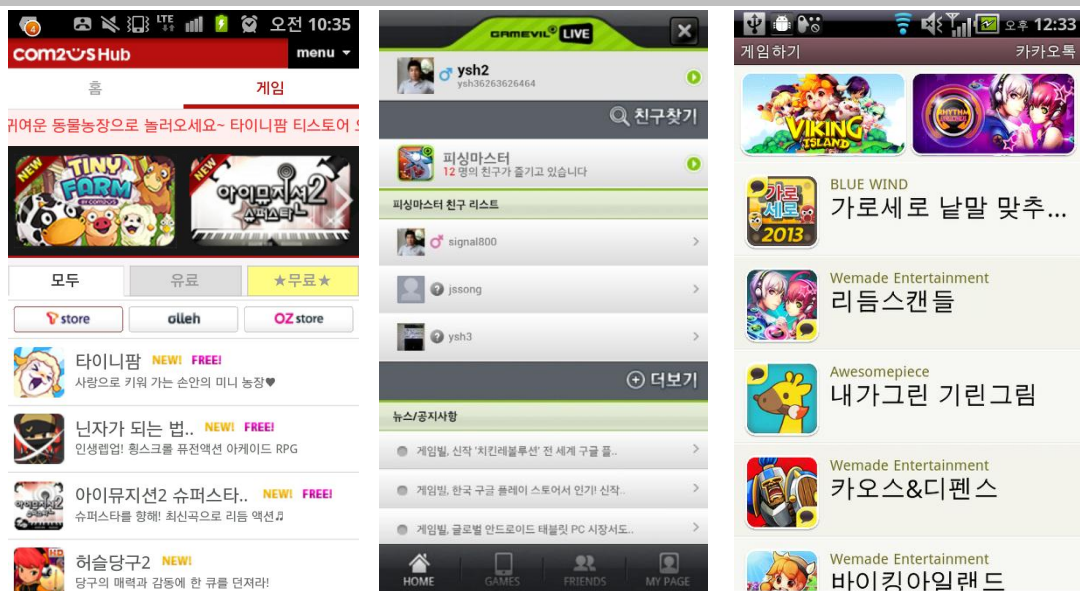
- ▶ 게임빌은 2011년에 출시한 모바일게임 플랫폼 '게임빌 라이브'의 성능을 강화시키고 있으며, 더불어 2012년 7월 25일에는 새로운 모바일 관리 시스템 '게임빌 서클'을 공개
  - '게임빌 라이브'는 게이머들을 연결시키는 소셜 네트워크 기능이 강한 반면, '게임빌 서클'은 인증, 보안, 통계, 업데이트 등의 시스템 관리에서부터 배너, 공지, 무료 충전소 등의 게임 운영 관리 기능이 강함
  - 게임빌 관계자는 "회사에서 주력하고 있는 게임들의 특성상 현단계에서는 이용자간 네트워크 시스템보다는 관리 시스템이 더욱 필요하며, '라이브'와 '서클'이 '허브'와 다른 성격을 보이고 있는 것도 이 때문"이라고 언급
- ▶ 다만, 게임빌은 해외 시장에서는 자체 모바일게임 플랫폼 '게임빌 라이브' 및 '게임빌 서클'보다는 현지에서 인기있는 모바일게임 플랫폼을 사용하는 이원화된 전략을 구축
  - 게임빌은 중국에서 Tencent와 'QQ' 네트워크를 통해 자사 게임을 서비스하는 계약을 체결했으며, 일본에서는 NHN 재팬의 '라인'을 통해 자사 게임을 서비스할 예정

## ■ 카카오 '게임센터' 통해 전문 모바일게임 플랫폼 업체로 성장

- ▶ 카카오는 2012년 7월 30일 자사의 메신저 플랫폼 카카오톡에 모바일게임 플랫폼 '게임하기'를 탑재해 모바일게임 플랫폼 시장에 진입
  - 카카오톡은 모바일 메신저 플랫폼으로서의 가능성은 매우 높지만 '게임하기'가 모바일게임 플랫폼으로 성장할 수 있을지에 대해서는 기대와 우려가 함께 있음
- ▶ 게임업계의 상반된 시각에도 불구하고, 카카오의 모바일게임 플랫폼 '게임하기'를 이용한 모바일 게임들이 큰 인기
  - 카카오의 '게임하기'를 이용한 선데이토즈의 모바일게임 <애니팡>의 일일활동이용자(Daily Active User, 이하 DAU) 수가 출시 15일 만에 100만, 22일 만에 200만을 돌파하면서 2012년 8월 21일 Google의 오픈마켓 Google Play에서 최고 매출 앱 1위, 인기 무료 앱 1위로 등극
  - 선데이토즈는 "전통적인 마케팅 방식보다 소셜 그래프를 이용한 입소문 효과가 더 크다"라며 "'애니팡'에 선데이토즈만의 노하우를 녹였고, '애니팡'을 통해서 카카오톡의 강력한 소셜 그래프를 이용하는데 초점을 맞췄다"라고 언급

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

그림 20 모바일게임 플랫폼, '컴투스 허브(左), 게임빌 라이브(中), 카카오 게임하기(右)'



[출처] 언론보도자료

 [www.sisapress.com](http://www.sisapress.com)  [news.heraldcorp.com](http://news.heraldcorp.com)

## '지스타 2012', 역대 최대 규모

'지스타 2012'는 문화체육관광부에서 한국게임산업협회로 이양돼 민간이 주도하는 첫 '지스타'여서 성공적인 개최 여부가 관건. 하지만 실제 참가 신청이 조기 마감되면서 '지스타 2012'는 역대 최대 규모로 개최될 것으로 전망

### ■ '지스타 2012', B2B관 부스 조기 마감

- ▶ 문화체육관광부와 부산시가 공동 주최하고 한국게임산업협회·부산정보산업진흥원이 주관하는 '지스타 2012'는 오는 11월 8~11일(3일 동안) 부산 벡스코에서 개최
- ▶ 한국게임산업협회에 따르면 '지스타 2012'는 예년보다 전시장 규모가 늘어난 가운데, 비즈니스를 주로 하는 B2B와 일반인을 대상으로 한 B2C 분야 모두 신청이 마감되거나 임박한 상태
  - 2012년 7월 17일까지 진행된 조기 신청 기간 중 B2C는 70%, B2B는 80% 이상 접수를 완료했으며, 8월말 기준 B2C는 1288부스(99%), B2B 관은 630부스(105%)로 목표치를 초과
  - Activision Blizzard를 비롯해 넥슨과 네오위즈게임즈, 위메이드, 조이맥스, NHN 한게임, 네오플 등이 B2C관에 부스를 개설했으며, 게임빌과 컴투스 등 최근 급속히 성장하고 있는 모바일 게임업체들도 출전
  - B2B는 국내·외 주요 참가사들이 전년에 비해 부스 규모를 30%가량 늘려 신청
  - 지스타는 “해외 유명 전시회도 이렇게 빨리 마감되는 경우는 드문 일”이라며 “기대에 부응할 수 있도록 성공적 개최에 만전을 기하겠다”고 언급
- ▶ 2011년 11월에 개최된 '지스타 2011'에는 28개국에서 384개 기업(B2B: 118개, B2C: 266개)이 참여했으며, 행사장을 방문한 인원은 총 28만 9110명, 비즈니스 관련 계약 금액은 1억 894만 달러에 달함

### ■ 볼거리가 많아진 '지스타 2012', 다양한 부대행사 마련

- ▶ 한국게임산업협회는 게임문화 체험 및 관람 공간(신축 오디토리움, 컨퍼런스홀)을 게임문화존으로 설정하고, e스포츠 종목으로 연착륙한 <League of Legends>의 'LoL 더 챔피언스 윈터 2012'을 수주
  - 'LoL 더 챔피언스 윈터 2012'의 6강 첫 번째 경기는 11월 9일과 10일 양일 간 '지스타 2012'에서 치러짐
  - 이밖에 한중게임문화페스티벌 및 GNGWC결승전(한국콘텐츠진흥원), 청소년게임창작물 전시(한국예술종합학교), 가족보드게임존(한국보드게임협회), 지스타 사진전 및 지스타 그리기대회 등의 행사가 진행될 예정

 [www.gstar.or.kr](http://www.gstar.or.kr)

## 2012년 하반기, 국내 게임산업, 스포츠게임에 집중

국내 메이저 게임업체들이 경쟁적으로 새로운 야구·축구 게임을 공개하면서 2012년 하반기 게임시장에 새로운 변화가 나타남. 전세계적으로 게임성을 인정받은 글로벌 스포츠게임과 국내 토종 스포츠게임의 경쟁이 관전 포인트

### ■ MMORPG와 FPS에 가려진 스포츠게임, 2012년 하반기에는 선두 탈환

- ▶ 그동안 MMORPG와 FPS 게임이 상위권을 차지하면서, 2인자 신세를 면치 못했던 스포츠게임이 다양한 장르와 고품질로 무장해 국내 2012년 하반기 게임시장의 순위변동을 이끌 것으로 전망
  - 올 하반기와 내년에는 출시되는 신작은 약 10여 종에 달하고 있으며, 이 중에는 <피파온라인3>, <MVP베이스볼 온라인>, <위닝일레븐>, <풋볼매니저온라인> 등 스포츠게임의 대가로 꼽히는 글로벌 스포츠게임이 다수 포함
  - <피파온라인3>와 <위닝일레븐>은 글로벌 콘솔 게임시장에서 큰 성공을 거두고 있어, 온라인게임에서도 돌풍의 주역으로 부각
- ▶ 여기에 국내 게임 개발업체 애니파크, JCE, 네오위즈게임즈 등이 새로운 스포츠 게임을 출시해 스포츠 게임시장의 경쟁이 치열해질 것으로 전망
  - 애니파크의 <마구:감독이 되자>는 한국 프로야구와 미국 메이저리그 양대 리그 38개 팀을 통합 운영할 수 있는 야구시뮬레이션 게임으로, 2012년 연말까지 공개서비스를 진행할 계획
  - JCE의 <프리스타일 풋볼>은 새로운 물리엔진 V2.0을 도입해 <프리스타일 풋살>로 업데이트 진행
  - 네오위즈게임즈의 <야구의 신>은 세계적으로 검증 받은 베이스볼 모굴 엔진을 사용해 사실 같은 기록을 보여주는 온라인 매니지먼트 게임

### ■ 스포츠게임의 흥행, 다양한 게이머층 확보가 관건

- ▶ 스포츠게임은 복잡한 실제 규칙에 기반해 제작되어, 이를 모르는 일반인과 여성 이용자들의 접근이 쉽지 않다는 것이 가장 큰 단점
  - 게임업계 관계자는 "지금까지 국내 게임시장을 석권한 게임들을 살펴보면 충성도가 높거나 10대~20대 두터운 이용자층을 확보했었다"며 "스포츠게임은 10대~30대까지 이용자 층의 폭은 넓지만 실제 경기 방식을 모를 경우 플레이에 지장을 받을 수 있어 해당 종목을 싫어하는 일반인을 이용자로 끌어들이지 못하는 단점이 있다"고 언급

 [game.donga.com](http://game.donga.com)  [isplus.live.joinsmsn.com](http://isplus.live.joinsmsn.com)

## 국내 메이저 게임업체, 개발자 컨퍼런스 오픈

네오위즈, CJ E&M, 넥슨 등 국내 메이저 게임업체들이 기술력을 공유하는 컨퍼런스를 개최. 게임업체들이 폐쇄적인 개발자 컨퍼런스를 대중에게 공개함에 따라 개발자 컨퍼런스가 지식 공유의 장으로 발전

### ■ 폐쇄적인 개발자 컨퍼런스, 오픈형 컨퍼런스로 전환

- ▶ 네오위즈는 2012년 8월 21일에 개발자 컨퍼런스 'NOC(NEOWIZ Open Conference )2012'를 개최
  - 올해 7년째를 맞는 'NOC 2012'는 네오위즈를 비롯 전 계열사 개발자들이 최신 기술 트렌드와 지식을 공유하기 위해 매년 진행되는 행사
  - 네오위즈 최고전략책임자는 환영사를 통해 "기술과 지식의 공유는 개발자들이 상생하고 동반 성장할 수 있는 기회"라며 "NOC가 그 역할을 맡아 개발자로서의 자부심을 높이고 새로운 발전의 전기를 모색하는 기회가 되길 바란다"고 밝힘
  - 네오위즈모바일 대표는 기조강연을 맡아 '모바일 트랜스포메이션 트렌드'라는 주제로 모바일 환경으로 전환되고 있는 게임 트렌드에 대해 강연하고 그 중요성을 강조
- ▶ CJ E&M은 2012년 8월 8일 한국산업단지공단 벤처센터에서 자사 임직원 및 개발 자회사가 참여한 '제3회 CJ E&M 개발자 컨퍼런스 2012(이하 GDC)'를 개최
  - 올해 3회째를 맞는 GDC는 CJ E&M과 자회사인 CJ E&M 게임즈 개발자들 간에 최신 기술 트렌드와 지식을 공유하기 위해 진행되는 컨퍼런스
  - CJ E&M 게임 부문대표는 "이와 같은 기술 교류의 장을 통해 개발자들의 개발력 향상은 물론 공동의 발전을 도모하는 계기가 되었으면 한다"라며, "향후에는 사내 지식 및 개발 노하우 공유 차원에서 한 발 나아가 외부 행사로 확대하고, 게임산업의 발전을 위해 기술 나눔을 실천하는 기업이 되겠다"고 언급
- ▶ 넥슨은 2012년 4월 26일 코엑스에서 '제6회 넥슨 개발자 컨퍼런스 2012(이하 NDC 2012)'를 개최
  - 게임 개발과 관련한 지식과 경험을 나누기 위해 2007년 넥슨 내부 행사로 시작한 'NDC'는 첫째 33개의 세션으로 출발해 올해는 4배 이상 늘어난 144개의 세션으로 진행
  - 지난해부터 외부 공개 세션의 비중을 대폭 확대해 업계 지식공유의 장으로 자리매김했으며, 국내외 게임업계 관계자는 물론 학계 인사들과 게임업계 종사 희망자 등 1만 여명이 참가하는 국내 게임 개발자 컨퍼런스로 성장

## 통계 국내 온라인게임 순위

표 13 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (9. 2)	게임메카 (8. 29 ~ 9. 4)	인벤 (8. 27 ~ 9. 2)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	블레이드 & 소울 (NC소프트)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	블레이드 & 소울 (NC소프트)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	블레이드 & 소울 (NC소프트)
3	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	디아블로3 (블리자드코리아)
4	디아블로3 (블리자드코리아)	던전앤파이터 (넥슨)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)
5	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	메이플스토리 (넥슨)
6	아이온 (NC소프트)	아이온 (NC소프트)	리니지 (NC소프트)
7	스타크래프트 (블리자드코리아)	리니지 (NC소프트)	던전앤파이터 (넥슨)
8	워크래프트3 (블리자드코리아)	메이플스토리 (넥슨)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)
9	메이플스토리 (넥슨)	카트라이더 2.0 (넥슨)	아이온 (NC소프트)
10	던전앤파이터 (넥슨)	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)
순위	게임노트 (8. 27 ~ 9. 2)	게임조선 (8. 27 ~ 9. 2)	게임리포트 (9. 2)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	블레이드 & 소울 (NC소프트)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	블레이드 & 소울 (NC소프트)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	블레이드 & 소울 (NC소프트)
3	디아블로3 (블리자드코리아)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)
4	피파온라인2 (네오위즈게임즈)	디아블로3 (블리자드코리아)	디아블로3 (블리자드코리아)
5	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	메이플스토리 (넥슨)	피파온라인2 (네오위즈게임즈)
6	메이플스토리 (넥슨)	서든어택 (CJ E&M, 넥슨)	스타크래프트 (블리자드코리아)
7	리니지 (NC소프트)	리니지 (NC소프트)	워크래프트3 (블리자드코리아)
8	아이온 (NC소프트)	던전앤파이터 (넥슨)	아이온 (NC소프트)
9	던전앤파이터 (넥슨)	아이온 (NC소프트)	메이플스토리 (넥슨)
10	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	던전앤파이터 (넥슨)

\*주: 게임메카는 '워크래프트, 스타크래프트, 디아블로' 등을, 게임노트와 게임인벤은 '워크래프트, 스타크래프트' 등을 PC게임으로 분류해 게임 순위 에 반영하지 않음

[출처] 각 사 홈페이지



## 통계 국내 모바일게임 순위

표 14 국내 모바일게임 순위(2012. 9. 3 기준)

순위	T 스토어		Olleh 마켓		U+ 앱마켓	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	WrigEve2012 (조이모아)	버블파이터 (넥슨코리아)	리버스 (CJ E&M)	로마제국 (아이프리스튜디오)	리버스 (CJ E&M)	컴온베이비 (컴투스)
2	어메이징스파이더맨 (Gameloft)	마우스피싱 (나우콤)	팔라독 (리얼케트웍스아시아)	컴온베이비 (컴투스)	팔라독 (리얼케트웍스아시아)	아이러브커피 (파티스튜디오)
3	아스팔트7: 히트 (Gameloft)	피망탭소닉스타 (네오위즈인터넷)	화이트아일랜드 (CJ E&M)	베네치아스토리 (CJ E&M)	화이트아일랜드 (CJ E&M)	착한글래머2 (모바일엔터테인먼트)
4	다크나이트라이즈 (Gameloft)	착한글래머2 (모바일엔터테인먼트)	스노우레인 (게임데이)	매직트리 (컴투스)	스노우레인 (게임데이)	펀치히어로 (게임빌)
5	부루마블2013 (엠앤엠게임즈)	탭소닉링스타 (네오위즈인터넷)	몬스터디펜스 (스노우패밀리)	벽피하기 (개인)	이노티아4 Plus (컴투스)	차세대틀링그림 찾기
6	드래곤나이트4Plus (피엔제이)	카드캡쳐삼국지 (엔타즈)	벗기는BAR룸맞고 (다에리스프트)	카트라이더러쉬 (넥슨코리아)	부루마블2012 (엠앤엠게임즈)	몬스터워로드 (게임빌)
7	네이키드킹 (액트온)	타이니타워 (Daum Mobage)	아스팔트6 Plus (Gameloft)	착한글래머2 (모바일엔터테인먼트)	스펙트럴소울즈 (조이모아)	R2B:리턴투베이스 (CJ E&M)
8	문명:레볼루션 (조이모아)	나는야구감독이다 (엔타즈)	부루마블2013 (엠앤엠게임즈)	언블록미 (게임빌)	프리미엄레전더리 (웅니텔)	뿌직! (제이더블유소프트)
9	피파12 (EA코리아)	Animal Farm (엔타즈)	피파12 (EA코리아)	앵그리버드스페이스 (Rovio)	몬스터워로드Plus (게임빌)	프리킥베틀 (게임빌)
10	트리오브어비스 (케이넷피)	짱구디펜스 (미스터게임즈)	이노티아4 Plus (컴투스)	가로세로날말맞추기 (Blue Wind)	제노니아4PLUP (게임빌)	2012슈퍼사커 (게임빌)

순위	App Store		Google Play	
	유료	무료	유료	무료
1	Vitua Tennis Challenge (SEGA)	가로세로날말맞추기 2013 (Blue Wind)	아스팔트7: 히트 (Gameloft)	애니팡for카카오 (선데이토즈)
2	Galaxy on Fire2 (Fishlabs)	카트라이더러쉬+ (넥슨코리아)	The King of Fighters Android (GMO GameCenter)	그냥사천성for카카오 (안드로이드메가게임즈)
3	아스팔트7: 히트 (Gameloft)	한게임체인지팡팡 (NHN)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	가로세로날말맞추기 2013 (Blue Wind)
4	애니팡 (HDTMobile)	드빌 (Highbrow)	스왐피 (Disney)	아이러브커피for카카오 (파티스튜디오)
5	레전드오브마스터3 (게임빌)	Extreme Skater (Miniclip)	Vitua Tennis Challenge (SEGA)	스페이스팡팡for카카오 (비바게임)
6	Pah! (Labgoo)	Robbery Bob (Chillingo)	노바3 (Gameloft)	내가타린그림for카카오 (어썬피스)
7	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Diamond Dash (Wooga)	팔라독 (FAZECAT)	더비데이즈 (컴투스)
8	팔라독 (CGFORCE)	Blood&Gory Legend (Glu Games)	강스타리오성자의도시 (Gameloft)	타이니팡 (컴투스)
9	Zodegar DX Youth Edition (Kiteritsu)	이타니티워리어스2 (Glu Games)	아스팔트6:아드레날린 (Gameloft)	포트리스2레드 (CCR)
10	The King of Fighters 1003 (SNK Playmore)	상고의전설 (KONGZHONG)	피파12 (EA코리아)	코인도저 (Game Circus)

\*주: T 스토어와 Olleh 마켓은 다운로드 Best 순위이며, U+ 앱마켓은 랭킹 카테고리 순위 [출처] 각 사 앱스토어, 다운로드 순

## 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일            2012년 9월 18일
- ▶ 발 행 처            한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작    성            스트라베이스
- ▶ 감    수            윤호진 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀장  
                         권오태 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 책임연구원
- ▶ 문    의

한국콘텐츠진흥원 "콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든것! 1566-1114" 홈페이지 [www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)  
서울특별시 마포구 월드컵북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

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