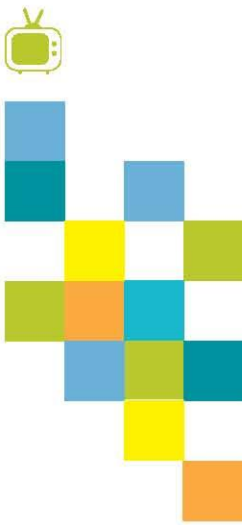
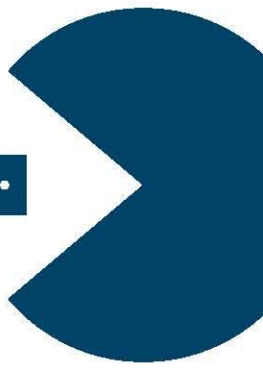
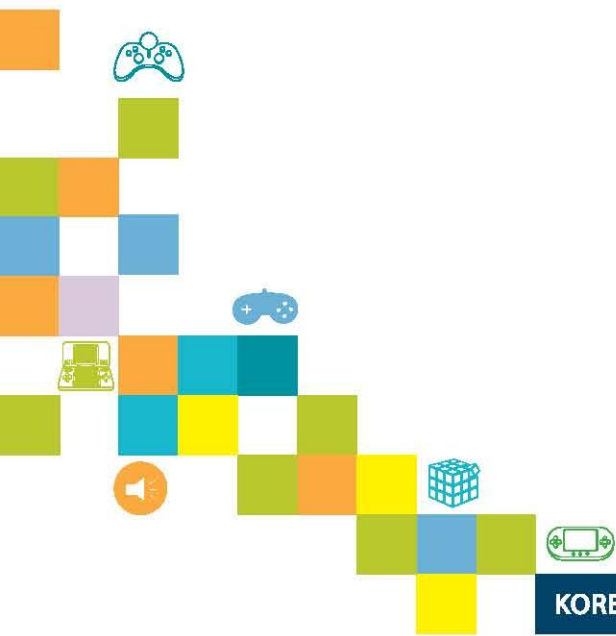
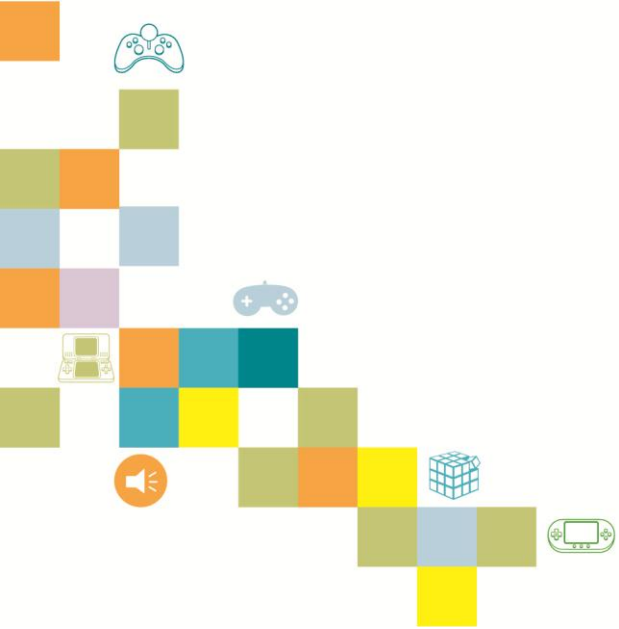


글로벌 게임산업 트렌드

2012년 10월 제1호

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY





2012년 10월 제1호

2012. 10. 15

CONTENTS

1. 글로벌 게임시장 동향..... 1

- F2P 게임, 소셜게임을 넘어 콘솔게임으로 확대
- 게임 다양성을 지키고 있는 인디게임
- 클라우드 게임, 새로운 디지털 게임시대 주도
- 인터랙티브 TV게임으로 진화한 인기 어린이 TV쇼
- Android 신규 콘솔게임기 'MG'
- **통계** 글로벌 게임 HW&SW 판매 순위

2. 북미 게임시장 동향..... 14

- 미국 유타 대학, 치료용 게임 가능성 확인
- MS의 새로운 게임 플랫폼 'Xbox Games on Windows'
- Valve, TV에 최적화된 게임 UI 'Big Picture' 공개
- 2012년 1사분기 미국 소비자들의 가전제품 이용 양태
- Zynga, 미국 소셜게임 업체 A Bit Lucky 인수
- **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..... 24

중국 게임시장 동향..... 25

- 중국 문화부, 콘솔 게임기 수입 개방 정책 부인
- 중국 온라인게임 트렌드, 플랫폼과 장르의 다변화
- 2012년 2사분기 중국 모바일 게임시장 규모, 12억 위안
- 2012년 중국 웹 게임시장 규모, 전년대비 41% 증가
- Baidu, Android 기반 모바일 브라우저 출시
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 웹게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위

일본 게임시장 동향..... 34

- 일본 게이머, PC게임과 모바일게임 중복 비중 높아
- 디지털 게임시장 성장을 반영한 새로운 지표 필요
- 일본 게임화 시장, 소셜게임처럼 큰 폭 성장 가능
- Nintendo의 차세대 게임기 'Wii U', 성공가능성 미지수
- Sony, 'PlayStation Mobile'로 모바일 게임시장 진출
- **통계** 일본 게임 HW&SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

기타 게임시장 동향..... 44

- 인도 델리 법원, 온라인게임 내 현금거래 불법 판결
- 아시아 콘솔 게임시장 규모, 불법복제로 성장을 정체
- 베트남, 불법 해외 온라인게임 서비스 논란
- 인도네시아, 최대규모의 IT 박람회·게임쇼 개최

5. 유럽 게임시장 동향..... 49

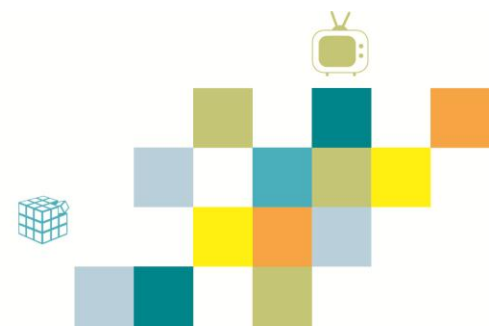
- 스코틀랜드 게임산업의 국가 경제 성장 기여도 연구
- 영국 정부의 게임산업 세금 경감 정책, 형평성 논란 야기
- 독일 게임시장 규모, 유럽 1위 탈환
- 프랑스 게임업체 Ubisoft, '상시 온라인 접속' DRM 포기
- Wooga, 모바일게임 전략 공개
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

6. 중남미 게임시장 동향..... 59

- 콜롬비아, 미성년자 게임 중독 방지법 제정
- 아르헨티나 및 중남미 게임시장 현황
- 중남미 시장에서 성장가도를 달리는 Konami
- Sony, 페루에 공식 채널 구축으로 게임가격 안정화

7. 국내 게임시장 동향..... 65

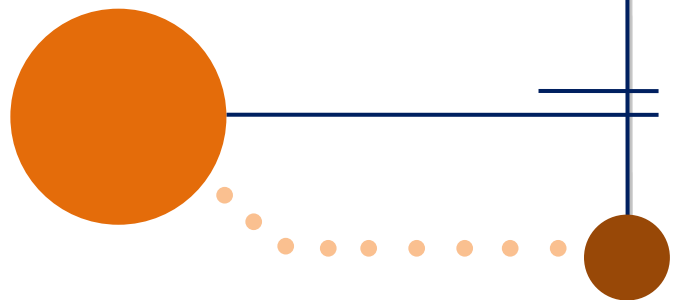
- 중소 게임업체, 경기침체와 해외 게임으로 경영난 지속
- 세계 게임 개발자들의 축제 'KGC 2012'
- 국내 게임산업, 한류의 핵심으로 부상
- '2012 대한민국 게임대상', 11월 7일 부산서 개최
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 순위





글로벌 게임시장 동향

- F2P 게임, 소셜게임을 넘어 콘솔게임으로 확대
- 게임 다양성을 지키고 있는 인디게임
- 클라우드 게임, 새로운 디지털 게임시대 주도
- 인터랙티브 TV게임으로 진화한 인기 어린이 TV쇼
- Android 신규 콘솔게임기 'MG'
- **통계** 글로벌 게임 HW&SW 판매 순위



F2P 게임, 소셜게임을 넘어 콘솔게임으로 확대

F2P 게임으로 대표되는 소셜게임들의 부분 유료화 모델은 주류 게임산업에 있어 잠깐 지나가는 바람이 아니라 매우 오래 지속될 변화의 폭풍으로, 게임관계자들은 F2P 게임과 하드코어 게임시장 사이의 회색지대는 존재할 수 없다고 주장

■ F2P 게임으로 대표되는 소셜게임 수익 모델, 게임산업의 주류 수익모델로 자리매김

- ▶ 소셜게임이 주류 게임산업에 가져올 혁신과 변화는 게임 내용이나 기술에 있는 것이 아니라, 아시아 게임시장에서 확립되어 이제 서구 게임시장에서도 통하고 있는 F2P(Free-to-Play)로 대표되는 특유의 수익 모델에 있음
 - IT 전문미디어 TechCrunch의 9월 23일 기사 "The Free-To-Play Storm and the Freecore Gamer"에 따르면, Zynga, Ngmoco, Playfish, Wooga 및 다른 소셜 게임업체들이 게이머 확보에 있어 매우 뛰어났던 것은 사실이지만, 결국은 소셜 요소 보다는 광고를 기반으로 운영되고 있다며 이는 혁신적이지 않다고 평가
 - 또한 게임 디자인에 있어서도 소셜게임은 대부분 <The Sims> 식의 육성 게임이나 <Animal Crossing> 방식의 채집/건설 게임 혹은 카지노 게임 등을 모방한 것들로서 혁신적인 요소가 없음
- ▶ 소셜게임을 통해 효과가 입증된 것이 가상 아이템을 통해 수익을 올리는 부분유료화 모델 혹은 F2P 게임들로서, 소셜게임은 게임의 내용을 건너 뛰거나(pay-to-skip), 속임수를 쓰거나(pay-to-cheat), 게임을 하는 만큼(pay-as-you-go) 돈을 쓰도록 하는 게임 수익모델을 게이머들 사이에 정착시킴
 - F2P 게임들은 게이머들의 기대치 자체를 근본적으로 변화시켰으며, 이들 F2P 게임이 주류 게임산업에 큰 변화의 물결을 가져오고 있음

■ 부분유료화 게임 진화에 대한 콘솔 게임업체들의 오판

- ▶ Nexon의 <Kart Rider>와 소셜 게임업체 Zynga 등을 통해 입지를 굳힌 게임 내 소액 결제(micro-transaction) 모델 및 F2P 모델
 - 2003년에 처음 등장한 소액 결제방식의 수익모델에 대해 서구 게임업체들은 대부분 무시하는 반응을 보였지만, Nexon이 온라인게임 <Kart Rider>를 통해 2억 5,000만 달러 수익을 달성하자 이내 소액결제 및 F2P 모델에 대한 관심이 급상승하기 시작
- ▶ 하지만 PC 및 콘솔게임으로 대표되는 기존의 전통적 게임업체들은 이러한 변화에 대해 탐탁치 않아 했으며, F2P 게임의 구조적인 문제 등으로 인해 성공 가능성에 대해서도 매우 회의적이었음

- 먼저 대부분의 F2P 게임들의 품질이 형편없었다는 것이 그 이유였으며, 실제로 대부분의 F2P 게임들은 게임의 역동성을 결여하고 있었음은 물론, 게이머들의 충성심을 얻기 위해 노력하기 보다는 게이머들을 속이는데 주력하는 것처럼 보인다는 주장이 확산
- 또한, 기존의 콘솔 게임업체들은 하드웨어적 특성으로 인해 F2P 방식 자체를 도입할 수 없었음
- 이러한 문제들로 인해 콘솔 게임업체들은 F2P 게임이 사라지거나 일부 저가 게임산업에만 존속할 수 있을 것으로 전망했으며, 프리미엄 콘텐츠를 통해 이른바 소셜게임 및 F2P 게임 열풍을 이겨낼 수 있을 것으로 기대

▶ 하지만 F2P 게임에 대한 오판으로 콘솔 게임업체는 휴대용 게임 콘솔시장의 위축 등 하드웨어 기술력 위주의 게임 수요 창출이 벽에 부딪힘

- TechCrunch에 따르면, 콘솔 게임업체들의大作 게임 매출은 2011년에만 23% 이상 하락했으며, 이는 Xbox 360이나 PlayStation3의 노후화에 따른 하드웨어 교체주기 상의 시기적 문제가 아님
- 즉 Nintendo의 3DS나 Sony의 PlayStation Vita 등의 차세대 휴대용 게임콘솔이 시장에서 사실상 엄청난 실패를 맞은 데다가, PC게임 부문 또한 그 성장이 PC의 중저가 하드웨어에 맞춰져 있는 만큼 최신 기술력과 하드웨어가 곧 게임 시장 수요를 창출하는 것은 아니라는 주장

■ F2P 모델과 하드코어 게임시장 사이의 회색지대는 존재할 수 없어

▶ 모바일게임에서조차 F2P 게임들이 매출 상위권을 독점하고 있으며, F2P 모델의 시장 지배가 이미 게임시장 전반으로 확산

- 모바일 게이머들이 0.99~4.99달러 사이의 게임들을 즐기고 있는 것은 사실이지만, 결국 살아남는 것은 무료를 강조한 <Clash of Clans>, <Dragonvale> 및 <CSR Racing>과 같은 F2P 게임

▶ 대형 게임업체들 또한 하드코어 게이머들 관련 시장에 매달리던 과거에서 벗어나 F2P 모델을 통해 게이머들의 관심을 끌고 그들의 지갑을 열기 위해 노력

- 분명 하드코어 게이머들 및 관련 시장이 게임산업 성장에 기여하고 있는 바가 막대하지만, 전 세계적으로 하드코어 게이머들의 수는 2,000만~2,500만 명에 불과하며 이는 콘솔게임을 즐기는 일반 이용자들의 시장 규모인 1억 5,000만 명에 크게 못 미치는 수치
- 아울러 일부 게임시장이 F2P 게임 열풍과는 관계없이 시장 존속이 가능하다고는 하지만, 결국 F2P 게임들의 가격 경쟁력이 콘솔게임을 즐기는 일반 이용자들까지 유혹
- 하드코어 게이머가 아닌 일반 콘솔게임 이용자들을 대상으로 하는 F2P 게임을 콘솔게임 및 주류 게임업체들이 내놓지 않는다면, 결국 이들 게임업체들은 막대한 사용자 기반을 상실

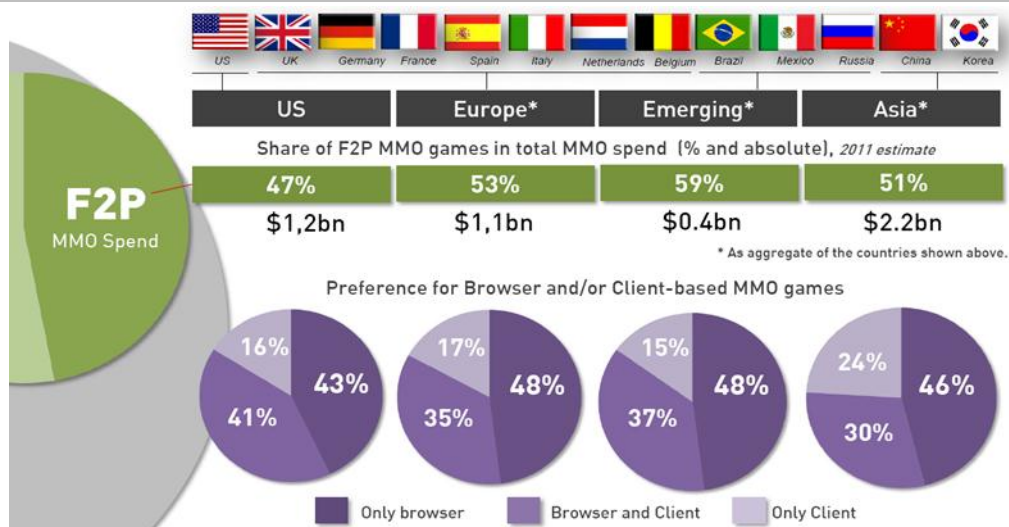
▶ 하지만 기존의 하드코어 게임에 부분 유료화 모델을 접목시켜 이른바 Freecore* 게임시장을 만들어 내려는 주류 게임업체들의 시도는 실패할 수 있음

- AAA급의 게임 개발업체들이 멋진 그래픽과 음향으로 무장한 게임들을 내놓고 이를 통해 기존의 하드코어 게이머들을 Freecore 게임시장으로 유도하고 있지만, 기존 하드코어 게이머들은 이에 매력을 느끼지 않음
- F2P 게임시장이 계속 커짐에 따라 오히려 하드코어 게임 장르는 주류 게임에서 밀려나 하위 장르로 존속하게 될 것이며, 이에 따라 차세대 콘솔 게임시장은 퍼스트 파티 위주의 대형 게임들과 F2P 게임들이 지배하게 될 것이라는 분석
- 중급의 콘솔 게임시장은 사실상 붕괴하게 될 것이며, 만약 하드코어 게이머들의 기대를 충족시킬 만큼 게임의 질을 높이지 못하거나 F2P 게임만큼 가격을 낮추지 못하면 이들 게임 업체들은 F2P 게임 열풍에 밀려날 것이라는 전망

*주 : 콘솔게임, PC게임, MMORPG와 같은 높은 제작비가 투입된 하드코어 게임에 부분유료화를 결합시킨 새로운 게임 수익 모델. 즉 캐주얼 게이머가 아닌 하드코어 게이머에게 부분유료화로 게임을 판매하는 방식

www.gamesindustryblog.com www.techcrunch.com

그림 1 2011년 MMO 시장의 권역별 F2P 매출 비중



[출처] Newzoo 홈페이지(2012)

게임 다양성을 지키고 있는 인디게임

많은 메이저 게임들이 규모는 물론 형식과 내용 면에서 할리우드 블록버스터 영화를 닮아가고 있는 가운데, 소소한 이야기들과 작가주의적 아이디어로 무장한 인디게임들이 게임 다양성을 지켜내고 있음

■ 일상적 시각과 작가주의적 아이디어를 통해 게임 다양성을 지키고 있는 인디게임

- ▶ 엄청난 개발비를 투입한 게임들이 그 규모는 물론 내용 면에서 점차 할리우드 블록버스터 영화들을 닮아가고 있지만, 동시에 인디게임* 개발업체들이 개인적 이야기들이 중심이 되거나 작가주의를 고수한 게임들을 개발하여 게임 다양성을 지키고 있음
 - 인디게임 개발업체 Minority Media가 PlayStation3 용으로 내놓은 <Papo & Yo>**는 개인적 이야기들이 중심이 된 인디게임의 대표작
- ▶ 블록버스터 게임들과는 다른 관점으로 세상을 바라볼 수 있도록 하는 인디게임 <Papo & Yo>
 - <Papo & Yo>는 정확히 알 수 없는 중남미 한 국가의 슬럼 지구를 배경으로 하고 있는데, 범죄나 게릴라와의 전쟁 무대로만 묘사되던 중남미의 슬럼 지구를 한 소년 'Quico'의 소중한 집으로 표현
 - 퍼즐 요소를 기반으로 한 어드벤처 게임 <Papo & Yo>의 주인공 'Quico'는 이 슬럼 지구에 그려진 그래피티들을 통해 숨겨진 비밀 통로를 찾아가기도 하고, 판자집들을 쌓아 한 곳에서 다른 곳으로 이동할 수도 있음
 - 또한 <Papo & Yo>에는 주인공 'Quico' 외에도 'Monster'라는 이름의 분홍색 괴물 캐릭터도 등장하는데, 'Quico'는 'Monster'에게 특정 부분을 누르도록 부탁하거나 'Monster'를 이용해서 각종 미션을 수행
- ▶ 또 다른 인디게임 <Dust: An Elysian Tail>***은 Disney의 영화들이나 <Super Metroid>, <Ninja Gaiden> 등과 같은 액션 어드벤처 게임들에 대한 오마주 형식의 게임으로, 애니메이터이자 게임 프로그래머인 Deal Dodrill이 개발
 - <Dust: An Elysian Tail>에 등장하는 'Dust'는 지독한 불면증을 앓고 있는 여우 같은 생물로서, 말하는 칼과 'Fidget'이라는 이름의 날아다니는 동물 캐릭터의 도움을 받아 내전을 멈춰야 하는 자신의 사명을 완수
 - <Dust: An Elysian Tail>에 등장하는 2차원 세계와 풍경은 'Bambi'와 같은 Disney 영화들을 흉내 내고 있으며, 동시에 수천 마리의 괴물들을 연쇄 타격 시스템을 통해 베어 죽일 수 있는 액션 요소도 포함
 - 이와 함께 광활한 세계 지도에서 숨겨진 보물을 찾아 다닐 수 있는 기본적인 롤플레이 요소도 갖춘

- *주 : 인디게임(Indie Game)은 퍼블리셔의 도움 없이 개인이나 소규모 단체 같은 비전문가들이 개발하는 게임. 퍼블리싱이 없어서 예산이 전무하기 때문에 디지털 배급에 의존하는 경향이 있지만, 퍼블리셔의 승인없이 주제나 내용을 마음대로 구상할 수 있기 때문에 혁신성과 창조성에 의존하는 경향이 높음
- **주 : 블록버스터 게임에서 슬럼가는 범죄 또는 게릴라와의 전쟁 무대로 활용되고 있지만, <Papo & Yo>에서는 게임 캐릭터가 살아가는 생활 공간으로 표현. 특히 중남미 슬럼가에서 살아가는 어린 아이의 성장과정을 의미있게 표현함
- ***주 : 일본 RPG <Gastievania>를 기반으로 <Metrid>, MGoledn Axe>, <YS> 등의 과거 게임들을 오마주한 게임으로, 다양한 게임들의 주요 장면을 게임 제작자 Dean Dodrill가 새롭게 각색함

 www.usatoday.com

그림 2 혁신성과 창조성이 높은 인디게임 <Papo & Yo>(左)와 <Dust: An Elysian Tail>(右)



[출처] Gamespot 홈페이지(2012)

클라우드 게임, 새로운 디지털 게임시대 주도

지난 몇 년 동안 진행되어 온 디지털 시대의 게임산업 다음 단계는 클라우드 게임이 될 것이라는 전망이 제기. 향후 게임업계는 클라우드 게임 기술 및 서비스 관련 과제를 두고 고민을 거듭하는 등 신규 시장의 확산에 대비해야 함

■ 클라우드 게임, 게임산업의 하드웨어 의존도 감소

- ▶ 40년 동안 콘솔게임 분야는 하드웨어와 소프트웨어로 명확히 구분된 상호의존적인 두 영역에서 구분되어 발전해 왔으나, 최근 게임산업의 디지털화가 심화되면서 하드웨어와 소프트웨어의 영역 구분이 모호해짐
 - 콘솔게임의 소프트웨어 영역은 기획·개발에서 콘텐츠 배포 및 소비에 이르기까지 하드웨어 의존도가 높았으나, 2000년대부터 온라인게임 및 디지털 배포 방식이 확산되기 시작하면서 2010년경부터는 온라인 및 디지털 게임 콘텐츠가 전체 게임 콘텐츠 매출 비중의 과반수를 차지
 - 현재 전체 게임시장은 콘솔게임, 모바일게임, 커넥티드TV 게임 등 전 영역에 걸쳐 디지털화가 진행 중이며, 클라우드 게임시장이 전체적인 디지털화의 다음 단계로 대두되고 있음
- ▶ 클라우드 게임은 궁극적으로 콘솔게임의 하드웨어가 소프트웨어에 대해 갖는 영향력을 제한해서 하드웨어와 소프트웨어로 양분화된 시장 구조를 무너뜨릴 수도 있으며, 콘솔게임 영역은 갈수록 하드웨어에 대한 의존도가 줄어들 전망
 - 지난 2012년 6월 단행된 Sony Computer Entertainment(SCE)의 클라우드게임 서비스 업체 Gaikai 인수는 클라우드 게임 시대의 본격적인 도래를 알린 사건으로 평가
- ▶ 한편, 본격적인 클라우드 게임시장의 성장의 여파로, 콘솔게임의 영향력은 감소하는 반면, 게임 약세서리는 게이머의 몰입감과 플레이 경험을 더욱 극대화시키는 핵심 요소로 부각되고 있어 시장에서의 중요성이 높아질 것으로 전망

■ 게임업체, 클라우드 게임시대에 대비해 다양한 노력이 필요

- ▶ 게임업계는 클라우드 게임시장 성장에 대비하기 위해 다양한 기술적 도전과제 해결 및 각종 서비스 모델 발전 등의 노력이 필요한 시점
 - IDATE는 2012년 7월에 발표한 "in-depth market report Cloud Gaming"을 통해, 콘솔게임 업체들이 클라우드 게임 시장에서 성공하기 위해서는 기술적 과제(네트워크 인프라, 대역폭, 리모트 컴퓨팅 등)와 서비스 관련 과제(비즈니스 모델, 가격 정책, 크로스플랫폼, 커넥티드 TV 고객 관리 등) 등을 해결해야 한다고 주장

- 클라우드 게임시대의 출현은 하드코어에서 캐주얼에 이르기까지 모든 장르의 게임업체들과 밸류체인을 포함한 전체 게임시장에 큰 영향을 미칠 것이며, 게임업체 외에도 인터넷 서비스, TV 제조업체, 방송통신 관련 사업자들에게도 새로운 도전이 될 전망

표 1 **클라우드 게임 지역별 시장규모 추이 및 전망** (단위 : 백만 달러)

지역	2010	2011	2012	2013	2014
북미	58.9	68.7	81.7	87.1	94.1
중남미	21.6	26.0	31.2	35.9	39.6
아시아-태평양	5.7	7.2	9.6	13.5	15.1
기타	21.1	24.1	26.6	28.6	30.9
합계	107.3	126.1	149.1	165.0	179.7

[출처] IDATE 홈페이지(2012)

 blog.idate.fr

인터랙티브 TV게임으로 진화한 인기 어린이 TV쇼

미국의 인기 TV쇼인 'Sesame Street'와 'Nat Geo Wild'가 MS의 Xbox360 기반 동작 인식 게임기 Kinect를 통해 인터랙티브 TV게임으로 거듭남. 인터랙티브 TV게임에는 Xbox360 Kinect의 음성, 동작, 시각 등의 인터랙티브 요소들이 융합

■ 미취학 아동들을 대상으로 하는 인터랙티브 TV게임 <Kinect Sesame Street TV>

- ▶ 미국의 어린이 인기 TV프로그램 'Sesame Street' 등의 교육프로그램을 제작하고 있는 Sesame Workshop이 MS와 공동 개발한 인터랙티브 TV게임 <Kinect Sesame Street TV>는 30분 분량의 'Sesame Street' 에피소드 8편으로 이루어져 있으며, 동작인식 게임기 Kinect를 기반으로 하는 동작 및 음성 인식 기능들이 결합된 추가 인터랙티브 콘텐츠를 제공
 - 인터랙티브 TV게임 <Kinect Sesame Street TV>는 디스크 2장으로 구성되어 있는데, 1편은 성장에 관한 에피소드 4편으로 이루어져 있으며, 2편은 과학 관련 에피소드들로 구성
 - <Kinect Sesame Street TV>는 'Sesame Street' 시청자들이 미취학 아동인 점을 고려하여, 새롭게 추가된 인형 캐릭터 'Cooper'나 공 인형인 'Paul the Ball' 등을 통해 게이머들의 상호작용을 일으킴
 - 예를 들어 'Elmozilla'란 이름의 에피소드에서 게이머들은 인형 'Cooper'의 친구인 거울을 만나게 되는데, 실제로 이 거울에는 게임을 하는 게이머들이 나오게 되고, 게이머들은 거울 앞에 일렬로 서서 일종의 인터랙티브 게임을 즐길 수 있음
 - 게이머들은 'Sesame Street'의 오리지널 캐릭터인 'Elmo'와 함께 'Paul the Ball'이라 이름 붙여진 공 던지기 게임을 할 수 있는데, 관련 인터랙티브 게임 요소를 통해 게이머들이 공을 어떤 물체 '아래 쪽' 혹은 '위 쪽'으로 던진다는 개념을 이해할 수 있을 것으로 기대
 - 이와 함께 게이머들은 게임 속 물뿌리개를 잡아 씨앗이 자라도록 물을 줄 수도 있으며, 해당 씨앗이 움터 자란 식물은 게임을 즐기고 있는 게이머들의 사진을 피워내는 방식으로 화면에 띄우게 됨
 - 29.99달러에 판매 가격이 책정된 <Kinect Sesame Street TV>은 3~6세 사이의 게이머들을 대상으로 하는 EC(ESRB 등급, Early Childhood) 등급의 게임으로서, 각 에피소드들은 4.99달러에 다운로드 가능

■ 자연과 동식물의 생태를 배울 수 있는 인터랙티브 TV게임 <Kinect Nat Geo Wild>

- ▶ 동물 전문 TV채널 'Nat Geo Wild'의 야생 동물 프로그램 'America the Wild'의 에피소드들로 구성된 인터랙티브 TV게임 <Kinect Nat Geo TV>는 야생 전문 Casey Anderson이 어린이들을 미국의 야생

탐험 여행으로 초대하는 내용으로 구성

- 10살 이상의 어린이들을 대상으로 하는 E10-plus 등급(ESRB 등급, 경미한 피와 경미한 폭력적 내용 포함)의 게임인 <Kinect Nat Geo TV>는 동류의 인터랙티브 TV게임 <Kinect Sesame Street TV> 보다 한층 복잡한 형태의 인터랙티브 게임 요소들로 구성
- <Kinect Nat Geo TV>에서 게이머들은 게임 내 조연자로 등장하는 Casey와 함께 동물들의 발자국과 같은 시각적 단서를 발견하고, 이를 통해 관련 동물들의 야생 활동들을 배워나갈 수 있는 다양한 인터랙티브 게임 요소를 즐길 수 있음
- 예를 들어 게이머들은 올빼미인 'Great Horned Owl'의 근접사진을 음성인식 명령인 'snap'(찰칵을 뜻하는 의성/의태어)을 통해 찍을 수 있거나, 동작인식 요소를 통해 귀뚜라미를 잡아 아기 올빼미에게 줄 수도 있음
- 또한 게이머들은 자신들의 팔이 올빼미의 날개로 변하고 자신들의 얼굴이 올빼미의 얼굴 부분에 나타나는 것을 통해 올빼미가 된 것 같은 시각적 인터랙티브 경험을 할 수 있음
- 매 에피소드들마다, 게임을 즐기는 어린이들이 사진을 찍거나 미니 게임을 하는 등의 추가 요소들이 포함
- 29.99달러에 판매 가격이 책정된 <Kinect Nat Geo TV>를 구입한 가족들은 게임 내 동봉된 'Nat Geo Wild episodes' 1년 패스를 가지고 Xbox Live에서 관련 Nat Geo TV 애플리케이션을 통해 Nat Geo TV 프로그램들을 시청할 수 있음

 www.usatoday.com

그림 3 MS의 인터랙티브 TV게임 <Kinect Sesame Street TV>(左)와 <Kinect Nat Geo TV>(右)



[출처] MS 홈페이지(2012)

Android 신규 콘솔게임기 'MG'

신생업체 PlayMG가 Android 4.0 기반의 콘솔게임기 'MG'로 전통 콘솔게임기 시장에 진출. 2012년 11월 연말 성수기 시즌을 노려 출시되는 'MG'는 4년 내에 휴대용 게임 단말기 시장 점유율 20%를 노리는 등 초반부터 공격적인 사업을 전개할 예정

■ Android 기반 휴대용 게임 단말기 'MG', 주요 타깃층은 '스마트폰 없는 어린이'

- ▶ 창립된 지 겨우 2개월밖에 되지 않은 신생업체 PlayMG가 개발한 Android 기반의 휴대용 게임기 'MG'가 오는 11월 169달러의 가격에 출시
 - Android 4.0이 탑재된 'MG'는 4인치 크기 스크린에 1GB RAM 및 4GB의 내장 메모리와 TCC8925 Cortex A5 CPU로 구성되어 있으며, 추가 외장 SD 포트 및 전자 지갑 결제 시스템인 'DebitSmart'와 130만 화소의 전면 카메라도 탑재
- ▶ PlayMG는 크라우드펀딩 사이트 Kickstarter를 통해 8월 29일부터 95만 달러 후원금 모금 이벤트를 진행 중이며, 99달러 이상을 기부한 후원자(2,000명 한정)는 출시되는 단말을 사은품으로 무상 제공 받게 됨
- ▶ 'MG'는 정확한 시장조사를 바탕으로 스마트폰이나 iPod Touch와 같은 모바일 단말기를 갖고 있지 않은 약 3,900만 명의 18세 이하 미국 어린이를 주요 타깃층으로 설정한 상태
 - PlayMG의 창립 파트너이자 마케팅 부문 책임자인 T. Scott Edwards는 "150일 만에 완료된 'MG'의 개발 과정이 조금 까다롭긴 했지만 불가능한 것은 전혀 아니었다"며, "휴대용 게임기 시장의 수요를 정확히 파악하는 것이 더 중요했다"고 언급
 - Edwards는 "모든 어린이들이 전화 통화보다는 애플리케이션 활용과 인터넷 서핑, 메신저 사용을 위해 스마트폰을 원하지만, 정작 스마트폰은 너무 비싸다"며, "6,300만 명에 달하는 18세 이하 소비자들 중 스마트폰이나 iPod Touch를 갖고 있지 않은 3,900만 명의 어린이들이 잠재적인 휴대용 게임기의 타깃"이라고 언급

■ 다양한 모바일게임을 제공하는 'MG', 경쟁상대는 휴대용 게임기가 아닌 태블릿PC

- ▶ PlayMG는 'MG'의 출시 첫해 휴대용 게임 단말기 시장 점유율을 3~5%로 예상했으며, 향후 4년 내에 점유율을 20%까지 끌어올리는 것이 목표라고 밝힘
 - 이 같은 자신감은 패키지 게임 하나에 수십 달러나 지불해야 하는 기존 휴대용 게임기들과 달리 'MG'는 Android 기반 단말기로서 Google Play에 등록되어 있는 <Angry Birds> 등 모바일게임을 무료 또는 저렴한 가격에 즐길 수 있다는 가격 경쟁력을 바탕으로 하고 있음

- 전통 휴대용 게임기 진영이 갖추고 있는 막강한 게임 타이틀에 대해, Edwards는 "콘솔게임과의 게임 경험 수준 차이도 갈수록 줄어들 것"이라며, "Android 개발자들은 이미 콘솔 급의 고사양 게임을 개발해내고 있다"라며 자신감을 피력

▶ 오히려 'MG'가 경쟁할 상대는 Google, Amazon이 선보인 199달러의 저렴한 가격을 앞세운 7인치 태블릿 PC 제품이 될 것으로 보임

 www.forbes.com

그림 4 Android를 이용한 차세대 휴대용 게임 'MG'



[출처] PlayMG 홈페이지(2012)

통계 글로벌 게임 HW & SW 판매 순위

표 2 글로벌 게임 HW&SW 판매 순위(2012. 9. 23 ~ 2012. 9. 29) (단위: 대)

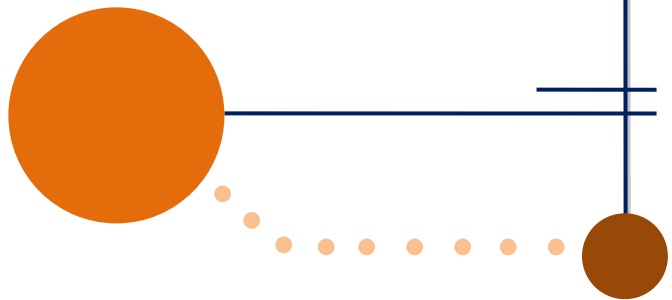
구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	218,138	20.6%	20,703,278
	2	PlayStation3	Sony	206,216	67.6%	66,766,226
	3	Xbox360	MS	142,853	16.5%	68,600,737
	4	PSP	Sony	47,481	49.4%	75,088,618
	5	PlayStation Vita	Sony	43,243	29.8%	2,957,433
	6	Wii	Nintendo	38,210	8.8%	96,668,772
	7	DS	Nintendo	21,457	-7.6%	152,082,461
SW	1	FIFA 13 (PlayStation3)	EA	2,558,538	신규	2,558,538
	2	FIFA 13 (Xbox360)	EA	1,971,606	신규	1,971,606
	3	World of Warcraft: Mists of Pandaria (PC)	Activision Blizzard	669,310	신규	669,310
	4	Borderlands 2 (Xbox360)	Take-Two	316,901	-69.6%	1,359,365
	5	SD Gundam G Generation: Overworld (PSP)	Namco Bandai	208,223	신규	208,223
	6	Borderlands 2 (PlayStation3)	Take-Two	161,232	-70.5%	707,354
	7	Dead or Alive 5 (PlayStation3)	Tecmo Koei	139,643	신규	139,643
	8	New Super Mario Bros. 2 (3DS)	Nintendo	123,898	-12.6%	2,490,731
	9	F1 2012 (PlayStation3)	Codemasters	70,541	-37.5%	183,420
	10	Style Savvy: Trendsetters (3DS)	Nintendo	68,462	신규	68,462

[출처] VG Chartz 홈페이지(2012)



미국 게임시장 동향

- 미국 유타 대학, 치료용 게임 가능성 확인
- MS의 새로운 게임 플랫폼 'Xbox Games on Windows'
- Valve, TV에 최적화된 게임 UI 'Big Picture' 공개
- 2012년 1사분기 미국 소비자들의 가전제품 이용 양태
- Zynga, 미국 소셜게임 업체 A Bit Lucky 인수
- **통계** 미국 게임 HW&SW 판매 순위
- **통계** 미국 MMO게임 순위
- **통계** 미국 App Store 게임 순위
- **통계** 미국 Google Play 게임 순위



미국 유타 대학, 치료용 게임 가능성 확인

미국 유타 대학 연구진들은 비만이나 우울증은 물론 암이나 천식과 같은 질병을 치료하는데 있어 게임과 같은 비약물적 치료 방법이 효과가 높으며, 실제로 게임 도중 도파민 수치가 증가한다는 주장을 담은 논문을 발표

■ 미국 유타 대학 연구진, 치료용 비디오게임의 가능성을 확인한 논문 발표

- ▶ 게임이 암이나 천식 및 우울증은 물론 파킨슨병과 같은 질병을 이겨내는데 도움이 될 수 있다는 주장이 의학 뉴스 전문 웹사이트인 'News-Medical.net'을 통해 보도
 - 미국 유타 대학의 연구진들이 9월 19일 발행된 의학 저널 "Science Translational Medicine"에 발표한 논문 "Patient-Empowerment Interactive Technologies"를 통해, 게임이 일종의 비약물적 치료법으로 간주될 수 있으며 건강상 이점 또한 줄 수 있다고 주장
 - 이번 논문의 책임 저자는 유타 대학 'Primary Children's Medical Center'의 소아과 교수인 Carol Bruggers이며, 이 외에도 유타 대학의 뇌 연구소, 예술 대학, 약학 대학, 컴퓨터 학과 등 다양한 학문 분야의 연구진들이 논문 연구에 참여
- ▶ 이번 논문은 치료 목적의 게임이 비약물적 방법을 통해 소아 종양 환자들 및 다른 질병을 앓고 있는 환자들의 삶의 의지 향상에 직접적으로 도움을 줄 수 있다는 것을 골자로 하고 있음
 - 연구진은 자체 운용 중인 치료용 게임 <Patient Empowerment Exercise Video Game, 이하 PE 게임>을 포함한 치료 목적의 게임이 환자들의 회복력을 향상시키고 병마와 싸우고자 하는 환자의 의지를 굳건하게 하는 데에도 도움이 된다고 주장
 - 유타 대학의 Entertainment Arts and Engineering 석사 프로그램의 담당자인 Robert Kessler는 "치료용 게임은 게임 디자인에 새로운 방향을 제시했다"라며, "다수의 논문들이 비만, 신경 질환 및 암이나 천식과 같은 질병에 있어 자기 관리를 가능케 하고 건강에 직결되는 특정 행동 양식의 변화에 게임이 영향을 줄 수 있다는 결과를 내놓고 있다"고 설명
 - 연구진들은 PE 게임을 비롯한 건강 관련 게임들을 통해 가능한 의료 데이터를 수집하고 살펴보았으며, 여기에는 종래의 좌식형 게임뿐만 아니라 Wii, Xbox360, PlayStation3 등의 콘솔게임을 지원하는 운동형 게임(Exergame) 들도 포함
 - 연구진들은 게임이 보상 기제와 긍정적 감정의 활성화를 통해 동작되는 신경 메커니즘을 바탕으로 환자의 회복력을 향상시키는 일종의 비약물적 개입 방식으로 활용될 수 있다고 주장

- 유타 대학의 의약학과(Medicinal Chemistry)의 조교수인 Grzegorz Bulaj는 이에 대해 "게임을 하는 것은 신경전달물질인 도파민(Dopamine)의 뇌 수치를 높이는 것으로 나타났다"면서, "인터랙티브 기술이 실제로 약물적 효과를 대신할 수 있을지는 아직까지 불확실하다"고도 설명
- Bulaj는 이어 "그럼에도 불구하고 이번 연구는 게임이 개인화 약물 요법의 한 부분으로서 실제로 의료 목적에 있어 상당한 가능성이 있음을 보여준다"고 주장하면서, "다만 재미와 함께 안전하고 효과적인 치료용 게임을 개발하는 것의 어려움 또한 알 수 있었다"고 언급

▶ 보건 관계자들 또한 보상(incentive) 기반의 게임을 질병의 관리 및 예방에 활용함으로써 상당한 이익을 얻을 수 있을 것이라고 지적

- 실제로 많은 게임업체들과 비영리 단체들 및 학계 연구진들이 대사 질환과 정신 장애 및 암 그리고 재활과 관련된 인터랙티브 기술을 개발하고 있는 상황
- 논문의 저자들은 "게임 스토리와 사용된 음악 유형, 그리고 신체 활동량과 일간 및 총 게임 시간에 대한 의료적 평가를 통해 치료용의 운동형 게임을 개발하고 최적화하는데 유용한 정보를 얻을 수 있을 것"이라고 밝힘

*주 : 1850년 2월 28일에 예수 그리스도 후기성도 교회 지도자이던 브리감 영이 '데저렛 대학교'라는 이름으로 세웠으나 재정 문제로 2년 만에 문을 닫았고, 1867년에 솔트레이크시의 기업가이자 브리감 영과 연관을 맺고 있던 David O. Calder의 주도로 상업 학교로 새로 문을 열었음 1894년에 현재의 이름으로 개명했으며, 유타주 솔트레이크시에 위치

 www.news-medical.net

그림 5 치료용 게임 <Patient Empowerment Exercise Video Game>을 즐기고 있는 게이머



[출처] Examiner 홈페이지(2012)

MS의 새로운 게임 플랫폼 'Xbox Games on Windows'

콘솔게임 플랫폼으로만 취급되었던 'Xbox' 브랜드가 Windows와 결합하면서 PC 기반 온라인 다운로드 게임 플랫폼까지 영역을 확장. Windows 8 운영체제에서 최초 공개될 'Xbox Games on Windows'는 PC와 콘솔의 크로스 플랫폼 요소를 강화

■ Windows 8을 통해 선보인 온라인 다운로드 게임 플랫폼 'Xbox Games on Windows'

- ▶ MS가 차세대 운영체제 Windows 8의 공개 일정(2012년 10월)을 확정하 가운데, Windows 8에 추가될 PC 기반 다운로드 게임 플랫폼 'Xbox Games on Windows'에 업계 이목이 집중
- ▶ 'Xbox Games on Windows'는 PC버전의 'Xbox Live Arcade(XBLA)'로, 콘솔게임용 콘텐츠 다운로드 및 포털 서비스인 XBLA처럼 'Xbox Games on Windows'도 MS가 직접 해당 서비스를 통한 게임 콘텐츠 유통을 관리
 - 기존 Windows 8 Store 게임이나 게임 개발업체가 독자적으로 출시한 게임과 달리, 'Xbox Games on Windows' 서비스를 통해 출시된 게임들은 Windows 8 지원 애플리케이션 'Metro Style' 애플리케이션을 통해 실행 가능하며, 동시에 기존의 콘솔 기반 XBLA 지원 요소들과의 통합 운용도 가능
 - 콘솔 기반 XBLA에서 해당 게임을 통해 이용자가 달성한 게임 업적이나 친구 리스트, 아바타 캐릭터는 물론 게임 내 보상 등을 'Xbox Games on Windows' 서비스를 통해 PC 기반 게임에서도 통합 이용할 수 있음
- ▶ 다만 현재로서는 콘솔게임 기반 XBLA 시스템을 통해 구매한 게임을 'Xbox Games on Windows'에서 즐기기 위해서는 게임을 다시 구매해야 함
 - PlayStation3를 통해 게임 구매 시 동일 게임의 PlayStation Vita 버전 게임을 무료로 즐길 수 있는 Sony의 'Cross Buy'와 유사한 서비스를 MS도 도입할 것으로 보이지만, 현재로서는 도입 시기가 확실하지 않음
- ▶ 콘솔게임 기반 XBLA 서비스와의 연계라는 크로스플랫폼 기능 역시 'Xbox Games on Windows'의 매력 중 하나이며, 'Xbox Games on Windows'의 서비스 초기부터 주력 차별화 기능으로 제공
 - 게임 <Skulls of the Shogun>의 경우 콘솔 게이머와 PC 게이머 간의 크로스플랫폼 멀티플레이를 지원하며, 일부 게임의 경우 특정 플랫폼에서의 게임 진행 상황을 저장한 후 다른 게임 플랫폼에서 저장된 부분부터 불러와 계속 게임을 진행하는 기능이 구현
- ▶ 'Xbox Games on Windows'에서 제공되는 게임 상당수는 무료로 출시되는 대신 광고나 유료 콘텐츠 판매 등을 통해 수익을 올리는 F2P(Free to Play) 방식을 취함
 - 어드벤처게임 <Adera>는 에피소드 중 일부를 무료로 제공하고 후속 에피소드를 유료 구매하도록 유도하는 방식

 arstechnica.com

그림 6 MS의 차세대 게임 플랫폼 'Xbox Games on Windows' 화면



[출처] MS 홈페이지(2012)

Valve, TV에 최적화된 게임 UI 'Big Picture' 공개

게임 유통업체 Valve가 최근 TV를 세컨드 스크린으로 이용하는 PC게이머를 겨냥해 TV 스크린에 최적화된 UI 'Big Picture'를 공개. 향후 신규 하드웨어 등의 기획 개발에 참고 하겠다고 밝힘

■ Valve의 'Big Picture', PC게임을 TV에서 실행

- ▶ 게임 유통업체 Valve가 2012년 9월 10일, 자사가 운영하는 디지털게임 유통 플랫폼 'Steam'을 거실 TV로도 이용할 수 있도록 지원하는 'Big Picture' 베타 버전을 공개
 - 'Big Picture'는 대형 스크린 TV에서 Steam에서 제공 중인 2,500개 PC게임 타이틀을 이용할 수 있도록 화면 아이콘, 메뉴 등 인터페이스가 최적화되고 마우스 및 키보드 외 게임 컨트롤러로 조작 가능한 것이 특징이며 향후 Mac 유저 대상으로도 서비스가 확대될 예정
 - 'Big Picture'는 특히 쿼티(QWERTY) 자판 배열과는 달리 언꽃의 형태를 띤 가상의 키보드 자판을 선보였는데, 꽃잎 한 장에 문자가 4개씩 배열되어 있어 보다 직관적이며, 게임 컨트롤러로 빠르게 문자를 입력할 수 있어 호평을 받음
- ▶ Valve는 향후 'Big Picture'를 독자적인 하드웨어 연구개발에 활용할 예정
 - 'Big Picture'는 PC 또는 노트북 등을 TV에 HDMI케이블로 연결하거나 별도로 전용 PC를 거실에 설치해야 하는 번거로움이 있고, PC게임 콘텐츠가 TV 스크린에 최적화되기는 어려울 전망이어서 얼마나 많은 PC 게이머들이 이용할지는 미지수
 - Valve의 Greg Coomer 담당자는 "우선 Big Picture의 시장 반응을 보고 게이머의 니즈를 파악해 다양한 가능성을 고민할 계획"이라고 언급
 - Valve는 최근 PC 하드웨어 개발자를 신규 채용했으며 VR 헤드셋과 같은 웨어러블 컴퓨팅 관련 실험을 진행 중인 것으로 전해져, 업계에서는 'Big Picture'를 통해 PC나 게임콘솔 등 독자적인 하드웨어 개발이 현실화될 가능성에 주목하고 있음

 www.pcworld.com

2012년 1사분기 미국 소비자들의 가전제품 이용 양태

2012년 1사분기 미국 소비자들의 가전제품 이용 양태 조사 결과가 시장 조사업체 Nielsen을 통해 발표된 가운데, 태블릿PC나 스마트폰과 같은 뉴미디어 흥수 속에서도 TV가 미국 소비자들의 동영상 감상 경험의 중심에 위치하고 있는 것으로 나타남

■ 2012년 1분기 미국 소비자들의 가전 제품 이용 양태 조사 결과 발표

- ▶ 시장조사업체 Nielsen이 2012년 9월 11일에 발표한 "The Cross-Platform Report: How and Where Content is Watched"에 따르면, 2012년 1사분기에 미국인들이 TV를 비롯한 각종 스크린 매체를 통해 동영상을 감상하는데 매주 35시간 가량을 사용
 - 미국인들은 2012년 1사분기에 컴퓨터를 통해 인터넷을 하는데 매주 5시간 이상을 사용했으며, 콘솔게임 단말기의 이용 시간은 주당 1시간 38분으로 나타남
 - 또한 스트리밍 동영상 콘텐츠 기능이 있는 콘솔게임 단말기를 통해 관련 동영상을 시청한 시간은 주당 2시간 48분이었으며, DVD 플레이어를 이용한 시간은 주당 1시간 30분으로 조사
- ▶ TV를 보유한 미국 가정들의 15% 이상이 태블릿PC나 스마트폰과 같은 차세대 뉴미디어 단말기들을 하나 이상 보유
 - 또한 미국의 3,600만 명에 달하는 휴대전화 보유자들은 자신들의 휴대전화로 동영상을 보는 것으로 조사

■ 콘솔 게임업체, 콘솔 게임기를 통해 동영상 서비스 제공

- ▶ 콘솔게임은 미국 가정에서 매일 평균 14분 가량 사용되는 것으로 조사되었으며, 동영상 감상에 있어 또 하나의 축으로 떠오른 콘솔게임의 변신 또한 주목할 부분
 - 전통적인 콘솔 게임업체들은 전략적으로 진화하는 동영상 생태계 내에서 콘솔게임의 위치를 다지기 위해 노력해 왔으며, 이를 통해 수익을 창출
 - 한편 콘솔게임별 이용 시간은 Sony의 PlayStation3가 매일 평균 36분, Nintendo의 Wii가 매일 17분, 그리고 Xbox360이 매일 평균 34분으로 조사

 www.advanced-television.com

Zynga, 미국 소셜게임 업체 A Bit Lucky 인수

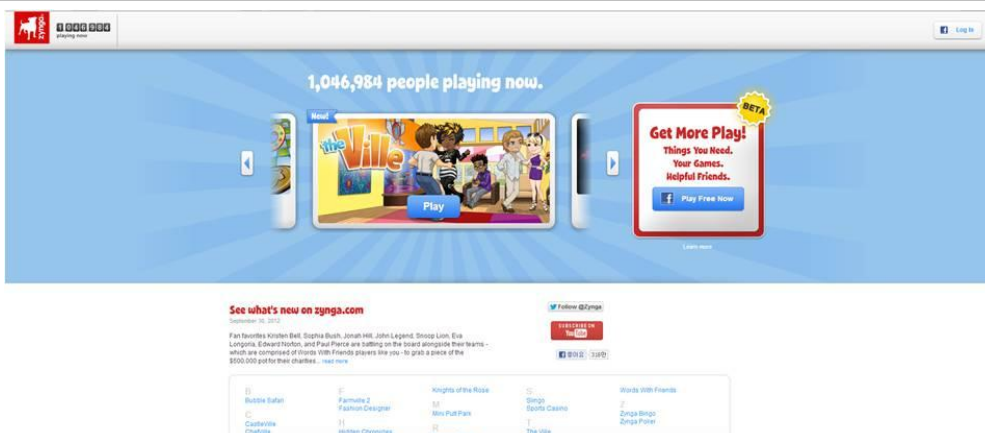
메이저 소셜게임 업체 Zynga가 최근 미국 미들코어 소셜게임 개발업체 A Bit Lucky를 인수하고 게임 라인업 강화를 통해 Facebook 의존도를 줄이겠다고 발표. 향후 독자적인 온라인게임 서비스에 주력할 것으로 전망

■ Zynga, A Bit Lucky 인수로 미들코어 멀티플랫폼 소셜게임 개발

- ▶ 2012년 9월 17일, 글로벌 소셜 게임업체 Zynga는 멀티플랫폼 게임 라인업을 강화하기 위해 미국 소셜게임 개발업체 A Bit Lucky를 인수
 - Zynga는 A Bit Lucky가 개발 중인 다중접속이 가능한 게임 타이틀 <Solstice Arena>를 Zynga 브랜드로 출시할 예정이며 향후 Facebook에 대한 의존도를 줄여나갈 계획
 - Zynga는 최근 콘솔게임 <Mortal Kombat> 시리즈의 공동개발자인 John Tobias를 샌디에이고 소재 스튜디오로 영입했으며, PC게임 <Spore>, <문명 IV> 등의 개발을 주도한 베테랑 개발자 Soren Johnson을 볼티모어 스튜디오로 영입한 바 있음
 - 지난 2012년 3월 독자적인 온라인게임 사이트 'zynga.com' 서비스를 개시한 Zynga는 2011년 12월 IPO 이후 주당 10달러였던 주가가 지속적으로 하락해 9월 17일 기준 주당 3.08달러로 장을 마감, 향후 콘텐츠 강화 전략을 통해 부진 타파를 시도할 것으로 보임

 finance.ninemsn.com.au

그림 7 Zynga의 새로운 게임 플랫폼 'zynga.com'



[출처] Zynga 홈페이지(2012)

통계 미국 게임 HW & SW 판매 순위

표 3 미국 게임 HW&SW 판매 순위(2012. 9. 23 ~ 2012. 9. 29) (단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	Xbox360	MS	75,178	10.3%	35,338,532
	2	PlayStation3	Sony	51,366	37.5%	21,992,056
	3	3DS	Nintendo	49,204	3.1%	5,787,928
	4	Wii	Nintendo	15,461	16.0%	39,635,278
	5	DS	Nintendo	10,290	-6.7%	51,206,340
	6	PlayStation Vita	Sony	10,161	20.1%	793,906
	7	PSP	Sony	1,473	-4.8%	19,570,921
SW	1	FIFA 13 (Xbox360)	EA	285,546	신규	285,546
	2	FIFA 13 (PlayStation3)	EA	263,389	신규	263,389
	3	World of Warcraft: Mists of Pandaria (PC)	Activision Blizzard	245,523	신규	245,523
	4	Borderlands 2 (Xbox360)	Take-Two	161,427	-73.7%	774,956
	5	Borderlands 2 (PlayStation3)	Take-Two	68,599	-76.1%	355,884
	6	Madden NFL 13 (Xbox360)	EA	50,473	-14.1%	927,480
	7	New Super Mario Bros. 2 (3DS)	Nintendo	49,575	-15.0%	630,795
	8	Dead or Alive 5 (PlayStation3)	Tecmo Koei	47,857	신규	47,857
	9	Madden NFL 13 (PlayStation3)	EA	38,041	-10.1%	762,426
	10	Borderlands 2 (PC)	Take-Two	29,588	-73.3%	140,545

[출처] VG Chartz 홈페이지(2012)

통계 미국 MMORPG게임 순위

표 4 미국 MMORPG게임 조회 순위(2012. 9. 8 ~ 2012. 10. 2) (단위: 조회수)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Guild Wars2	NCSOFT	Fantasy	다운로드/CD판매	200,497
2	Star Wars: The Old Republic	LucasArts	Sci-Fi	CD판매	39,631
3	The Secret World	Funcom	Real Life	다운로드	34,419
4	World of Warcraft: Mist of Pandarian	Activision Blizzard	Fantasy	다운로드/CD판매	32,780
5	Darkfall: Unholy Wars	Aventurine SA	Fantasy	다운로드	28,072
6	World of Warcraft	Activision Blizzard	Fantasy	다운로드/CD판매	26,741
7	Rift	Tron Worlds	Fantasy	다운로드/CD판매	23,698
8	World of WarPlanes	Wargaming	Historical	다운로드	20,315
9	MechWarrior Online	Infinite Games	Sci-Fi	다운로드	16,983
10	Vanguard: Sega of Heroes	Sony	Fantasy	다운로드/CD판매	13,840

[출처] MMORPG 홈페이지(2012)

통계 미국 App Store 게임 순위

표 5 App Store 인기게임 순위*(2012. 10. 8 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Bad Piggies	Rovio	Arcade	0.99
	2	Slender-Man	Rory Harvey	Action	0.99
	3	The Amazing Spider-Man	Gameloft	Action	0.99
	4	Minecraft-Pocket Edition	Mojang	Adventure	6.99
	5	Wipeout	Activision Publishing	Family	1.99
	6	Angry Birds Space	Rovio	Arcade	0.99
	7	Mini Empires Plus	Midverse Studios	Role Playing	0.99
	8	Tentacles: Enter the Dolphin	MS	Action	0.99
	9	MADDEN NFL 12 by EA Sports	EA	Sports	0.99
	10	Fruit Ninja	Halfbrick	Action	0.99
무료	1	Hungry Hungry Hippos	Hasbro, Inc.	Arcade	-
	2	NFL Pro 2013	Gameloft	Simulation	-
	3	Lep's World 2	nerByte GmbH	Action	-
	4	The Simpsons: Tapped Out	EA	Adventure	-
	5	Paper Toss Friends	Backflip Studios	Action	-
	6	LostWinds	Frontier Developments	Action	-
	7	Big Win Football	Hothead Games	Simulation	-
	8	Flow Free	Big Duck Games	Family	-
	9	Restaurant Story: Halloween	TeamLava	Adventure	-
	10	AngerOfStick3: Invasion	J-Park	Action	-

*주: Apple의 게임장르는 'Action, Adventure, Arcade, Board, Card, Casino, Dice, Educational, Family, Kids, Music, Puzzle, Racing, Role Playing, Simulation, Sports, Strategy, Trivia,, Word'로 구성
 [출처] App Store 홈페이지(2012)

통계 미국 Google Play 게임 순위

표 6 Google Play 인기게임 순위*(2012. 10. 8 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	The Dark Kinight Rises	Gameloft	Arcade&Action	6.99
	2	Where's My Perry?	Disney	Brain&Puzzle	0.99
	3	Gogs	Lazy 8 Studios	Brain&Puzzle	2.99
	4	Cut the Rope	ZepoLab	Brain&Puzzle	0.99
	5	Great Big War Game	Rubicon Development	Arcade&Action	2.99
	6	Ski Safari	Defiant Development	Arcade&Action	0.99
	7	MADDEN NFL 12 by EA Sports	EA	Sports Games	4.99
	8	Pool Break Pro	Kinetic Bytes	Sports Games	0.99
	9	Air Control	Four Pixels	Casual	2.99
	10	Broken Sword: Director's Cut	Revolution Software	Brain&Puzzle	3.99
무료	1	Bad Piggies	Rovio	Arcade&Action	-
	2	Bubble Shooter	Cool Mango	Casual	-
	3	Temple Run	Imangi Studios	Arcade&Action	-
	4	Jetpack Joyride	Halfbrick Studios	Arcade&Action	-
	5	Angry Birds	Rovio	Arcade&Action	-
	6	Bike Race Free	Top Free Games	Arcade&Action	-
	7	Words With Friends Free	Zynga	Brain&Puzzle	-
	8	Basketball Mania	Mouse Games	Arcade&Action	-
	9	Burger	Magma Mobile	Casual	-
	10	Zombie Frontier	Feelingtouch	Arcade&Action	-

*주: Google의 게임장르는 'Arcade & Action, Brain & Puzzle, Cards & Casino, Casual, Live Wallpaper, Racing, Sports Games, Widgets'로 구성
 [출처] Google Play 홈페이지(2012)



아시아 게임시장 동향

◆ 중국 게임시장 동향

- 중국 문화부, 콘솔 게임기 수입 개방 정책 부인
- 중국 온라인게임 트렌드, 플랫폼과 장르의 다변화
- 2012년 2사분기 중국 모바일 게임시장 규모, 12억 위안
- 2012년 중국 웹 게임시장 규모, 전년대비 41% 증가
- Baidu, Android 기반 모바일 브라우저 출시
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 웹게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위

◆ 일본 게임시장 동향

- 일본 게이머, PC게임과 모바일게임 중복 비중 높아
- 디지털 게임시장 성장을 반영한 새로운 지표 필요
- 일본 게임화 시장, 소셜게임처럼 큰 폭 성장 가능
- Nintendo의 차세대 게임기 'Wii U', 성공가능성 미지수
- Sony, 'PlayStation Mobile'로 모바일 게임시장 진출
- **통계** 일본 게임 HW&SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

◆ 기타 게임시장 동향

- 인도 델리 법원, 온라인게임 내 현금거래 불법 판결
- 아시아 콘솔 게임시장 규모, 불법복제로 성장률 정체
- 베트남, 불법 해외 온라인게임 서비스 논란
- 인도네시아, 최대규모의 IT 박람회 · 게임쇼 개최



중국 게임시장 동향

중국 문화부, 콘솔 게임기 수입 개방 정책 부인

일부 언론이 중국 콘솔 게임기 시장이 연내 개방될 것으로 전망한 것과 달리, 중국 문화부는 콘솔 게임기에 대한 수입금지 정책을 유지할 것이라고 밝혔으나 해외 콘솔 게임업체들은 중국에 지사를 설립하는 등 중국의 정책 변화를 기대

■ 중국 문화부, 콘솔 게임기 수입 금지 정책 유지할 것

- ▶ 일부 언론에서 중국 콘솔 게임기 시장이 연내 개방될 것이라고 보도했으나, 문화부 관계부문 인사는 이를 부인하면서 중국 콘솔 게임기 수입을 개방할 계획은 없으며, 이에 관한 정책은 여전히 문화부 등 관련 부처의 의견에 따라 집행할 것이라고 밝힘
 - 중국 국무원 판공청은 2000년 6월 15일 문화부 등 관련 기관에 "전자게임 경영장소 확대방안 관리에 대한 의견"을 전달했으며 이 중 제 6조는 '본 의견의 발표 시점부터 중국 내 전자게임기기 및 부품의 생산, 판매를 금지하며 어떤 기업이나 개인도 중국에서 전자게임 기기 및 부품 생산, 판매를 할 수 없다는 내용을 담고 있음
 - 게임업계에서는 중국 문화부가 2012년 9월에 발표한 "12.5시기 문화개혁 발전계획" 가운데 게임기 산업발전에 관한 내용이 곧 게임기 수입 개방정책을 의미하는 것이라고 해석하면서 수입 제한정책이 완화될 것이라고 기대
 - 그러나 문건에는 '12.5' 시기에 애니메이션, 게임, 온라인문화, 디지털문화 서비스 등 잠재력이 있는 신흥 문화 산업을 육성하겠다는 내용만이 담겨있으며, 게임기 수입정책 개방에 대한 내용은 언급되지 않음

■ 해외 콘솔 게임업체, 중국의 정책 변화 주시

- ▶ 중국 정부의 콘솔 게임기 수입 금지 정책에도 불구하고 해외 업체들은 이미 중국에 지사를 설립하는 등 중국 산업 및 정책 변화를 기대
 - Sony는 광둥에 지사를 설립했으며, MS는 컴퓨터 외장기기로 Windows Kinect를 중국에 선보이겠다고 발표
- ▶ 현재 중국 게임시장은 온라인게임 위주로 성장하고 있으며, CNNIC가 2012년 7월에 발표한 "The China Internet Network Development Statistics Report"에 따르면 2012년 6월 기준 중국의 온라인게임 게이머는 3억 3,100만 명에 달함
 - 콘솔 게임시장의 수요는 매우 크나 MS, Sony, Nintendo 등 해외 대기업들의 제품이 밀수되어 유통

chanye.178.com

중국 온라인게임 트렌드, 플랫폼과 장르의 다변화

글로벌 온라인·모바일 게임 트렌드를 선도하고 있는 아시아, 그 중에서도 중국 시장에 대한 글로벌 게임업계의 관심이 높아지고 있음. 게임 전문가들은 글로벌 온라인게임 시장에서 성공하기 위해서는 중국 온라인게임 트렌드를 파악해야 한다고 주장

■ 중국 온라인게임, 글로벌 온라인·모바일 게임 트렌드 주도

- ▶ 아시아 및 중국 게임시장 조사업체 Niko Partners가 2012년 9월에 발표한 중국 캐주얼 및 소셜 온라인게임 분석 보고서 "China's Casual and Social Online Games 2012"에 따르면, 중국의 웹 브라우저 기반 게임 매출은 2012년에 전년대비 41% 성장할 것으로 전망
 - 'Qzone', 'Pengyou' 및 'RenRen.com'과 같은 중국산 SNS에서 가장 많이 이용되는 애플리케이션이 소셜게임인 것으로 알려진 가운데, 이 같은 인터넷 기반 캐주얼게임과 SNS를 통한 소셜게임이 연령과 지역, 소득 수준에 관계 없이 게임 인구저변을 크게 늘리는 데 공헌
- ▶ MMORPG와 무료 캐주얼게임이 중국 온라인 게임시장을 양분하던 과거와 달리, 최근에는 MMO 게임은 물론 여러 장르의 웹 브라우저 기반 게임이 등장하며 다변화 양상이 포착
 - 중국 내 웹 브라우저 기반 게임은 크게 △ 포털에서 무료로 제공되는 캐주얼게임, △ MMORPG와 직접적으로 경쟁하며 게임 내 가상 아이템 및 서비스로 수익을 거두는 웹게임, △ SNS를 통해 접할 수 있는 소셜게임 등으로 분류
 - Niko Partners의 2011년 조사에 따르면 70억 달러에 달하는 중국 온라인 게임시장 중 웹게임을 포함한 캐주얼 게임은 중국 온라인 게임시장에서 가장 빠르게 성장하는 온라인게임 장르로 꼽힘
 - Niko Partners의 Lisa Cosmas Hanson은 "중국의 웹 브라우저 기반 게임은 MMO 게임 대비 낮은 개발 비용, PC 하드웨어 성능에 크게 구애받지 않는다는 점, 새로운 스타일의 게임에 매력을 느낀 게이머 확대 등으로 인해 빠르게 성장하고 있다"고 분석

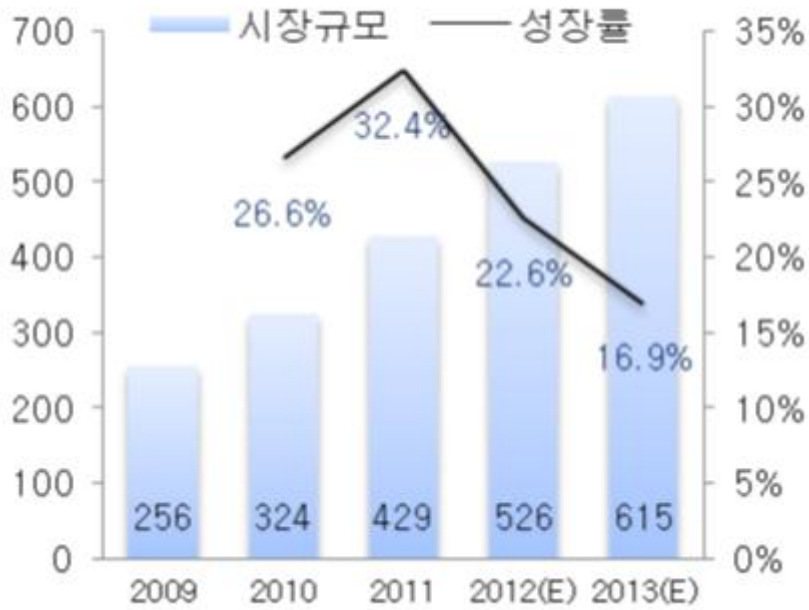
■ 크로스 플랫폼 전략 및 게임 수익 창출 주기 단축에 주목

- ▶ Niko Partners는 아시아 및 글로벌 온라인 게임시장에서 성공하기 위해서는 초심자에서 하드코어 게이머에 이르는 모든 게이머를 만족시킬 수 있는 크로스 플랫폼 모델에 초점을 맞춰야 한다고 주장
- ▶ Niko Partners에 따르면, 클라이언트 기반의 MMORPG는 앞으로도 중국 게임시장 매출의 상당 부분을 차지할 것으로 전망되나, 웹게임 및 소셜게임의 시장 비중도 빠른 속도로 성장할 전망

- ▶ 부분유료화 모델을 통해 수익을 올리려는 웹 기반 및 모바일 게임업체들이 계속 늘어날 것으로 예상되는 상황에서, 특정 게임의 수익 창출 주기는 빠를수록 유리하다는 의견도 제기
 - 경쟁력을 갖춘 온라인·모바일 게임이 쏟아져 나오는 상황에서 게이머들은 무료로 여러 게임을 옮겨 다니며 즐길 수 있기 때문에, 게임업체 입장에서는 수익 창출 주기를 게임 출시 초반에 맞추는 것이 많은 수익을 거둘 수 있음

 www.17173.com

그림 8 2009~2013년 중국 게임시장 규모 및 전망 (단위: 억 위안, %)



[출처] 17173 홈페이지(2012)

2012년 2사분기 중국 모바일 게임시장 규모, 12억 위안

시장조사기관 iiMedia Research에 따르면 2012년 2사분기 중국 모바일 게임시장 규모는 전 분기대비 20.8% 증가한 12억 2,000만 위안이며, 모바일게임 이용자 수는 2억 1,300만 명으로 스마트폰 보급 증가에 따라 지속적인 성장세

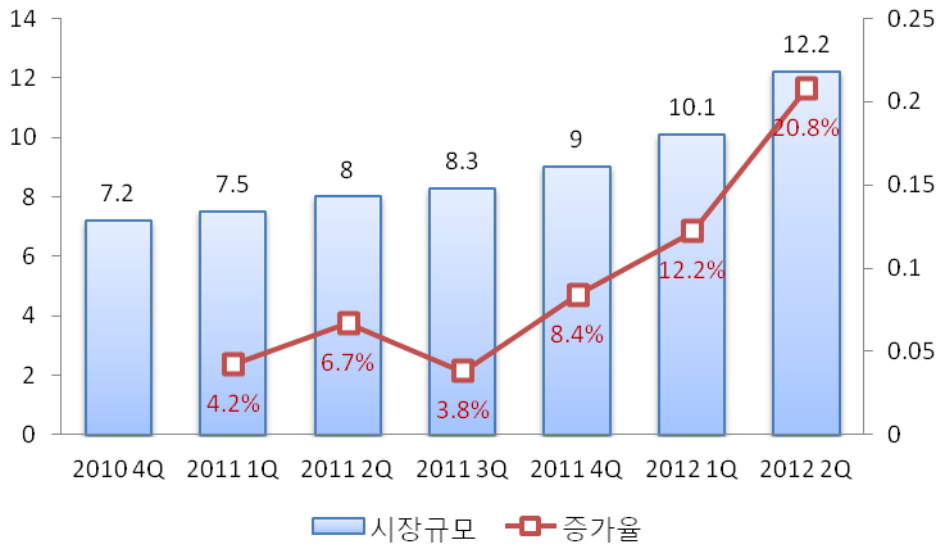
■ iiMedia Research, 2012년 2사분기 중국 모바일 게임시장 현황 분석

- ▶ 중국 시장조사기관 iiMedia Research가 2012년 9월 발표한 "2012년 2사분기 중국 모바일 게임시장 분기 모니터링 보고(2012Q2中国手机游戏市场季度监测报告)"에 따르면 2012년 2사분기 중국 모바일 게임시장 규모는 전 분기대비 20.8% 성장한 12억 2,000만 위안
 - 스마트폰의 보급과 모바일게임 수요 증가에 힘입어 모바일게임의 개발도 크게 늘어나면서 모바일게임 이용자 및 시장규모는 지속적으로 확대
 - 2012년 2사분기 중국 모바일게임 이용자 규모는 전 분기대비 11.5% 증가한 2억 1,300만 명으로, 모바일게임은 중국 스마트폰 이용자들에게 가장 기본적인 애플리케이션으로 자리잡고 있음
- ▶ iiMedia Research에 따르면 2사분기 중국 모바일 네트워크게임* 시장규모는 4억 4,200만 위안으로 전 분기대비 13.9% 증가했으며, 향후 PC게임의 비즈니스 모델처럼 전망이 매우 밝다는 것이 업계의 공통적인 인식
 - 2012년 2사분기 모바일 네트워크 게이머 수는 전 분기대비 12.1% 증가한 3,520만 명으로, 스마트폰의 보급 및 기능의 확대, 3G와 무선네트워크의 커버리지 확장, 모바일 네트워크게임에 대한 개발자들의 관심 증가와 게임의 품질 개선에 따라 향후 모바일 네트워크 게임 이용자 수도 크게 늘어날 전망
- ▶ 2012년 2사분기에도 iOS는 변함없이 가장 인기 있는 모바일게임 플랫폼으로 나타났으나, 향후에는 Android 기반의 게임 종류 및 숫자가 지속적으로 늘어날 전망이며, 중국 모바일 게임산업에서 플랫폼의 중요성이 점점 더 커지면서 트래픽과 이용자를 보유한 플랫폼 사업자의 역할이 커짐
- ▶ 모바일게임 게이머들의 성별 구성에 있어서는 남성이 67.4%, 여성은 32.6%를 차지하는 것으로 나타났으며, 여성 게이머 수는 전 분기 대비 증가 추세를 보임

*주 : 모바일 네트워크게임은 PC기반의 온라인게임처럼 게임서버를 기반으로 다수의 이용자가 동시에 접속하여 같이 게임을 즐기는 차세대 모바일게임

 chanye.178.com

그림 9 중국 모바일게임 시장규모 현황 (단위: 억 위안, %)



[출처] iiMedia Research 홈페이지(2012)

2012년 중국 웹 게임시장 규모, 전년대비 41% 증가

Niko Partners가 발표한 보고서에 따르면 2012년 중국 웹 게임시장 규모는 전년대비 41% 증가할 것으로 전망. 웹게임을 이루는 캐주얼게임과 소셜게임은 중국 온라인 게임시장의 새로운 성장동력이 되고 있음

■ Niko Partners, 2012년 중국 웹 게임시장 규모 41% 증가 전망

- ▶ 시장조사기관 Niko Partners가 2012년 8월 발표한 "China's Casual and Social Online Games 2012" 보고서에 따르면, 클라이언트 소프트웨어 다운로드가 필요한 MMORPG가 중국 PC 온라인게임 시장의 주류를 형성하는 가운데 웹 브라우저 기반의 웹게임이 시장의 새로운 성장동력이 됨
 - 2011년 기준 70억 달러 규모의 중국 온라인 게임시장에서 캐주얼게임 부문과 소셜게임 부문은 가장 빠른 성장을 보였으며, 이들 게임은 클라이언트 다운로드없이 웹 브라우저 기반의 플레이가 가능하다는 특징을 보임
- ▶ Niko Partners에 따르면 현재 중국 온라인 게임시장에서 가장 주목 받는 대상은 다운로드없이 집이나 사무실, 인터넷 카페 등에서 즐길 수 있는 웹게임으로, 이는 클라이언트 기반 MMOG 게임과 맞설만한 충분한 경쟁력을 갖고 있음
 - Niko Partners의 책임 애널리스트 Lisa Cosmas Hanson은 소셜게임이 MMORPG를 즐기던 하드코어 게이머들의 관심을 가져오면서 중국 게임시장에 수천만 명의 새로운 이용자들을 불러모으고 있다고 밝힘
 - 중국에서 클라이언트 기반 MMORPG가 지속적으로 게임 매출의 대부분을 창출해낼 것이나 웹게임과 소셜게임의 시장 점유율은 꾸준히 증가할 전망
- ▶ 캐주얼게임과 소셜게임의 인기가 증가하면서 Niko Partners는 2012년 중국 웹 게임시장 규모가 41% 증가할 것으로 전망
- ▶ 한편 보고서에 따르면 QZone, Pengyou, RenRen.com 등 중국의 소셜네트워크에서 소셜게임은 가장 인기있는 애플리케이션이며, 이들 사이트에서 플레이되는 소셜게임과 포털의 캐주얼게임은 이용자들의 연령, 지역, 수입에 관계없이 이용자 층의 확대를 견인

 www.178.com

Baidu, Android 기반 모바일 브라우저 출시

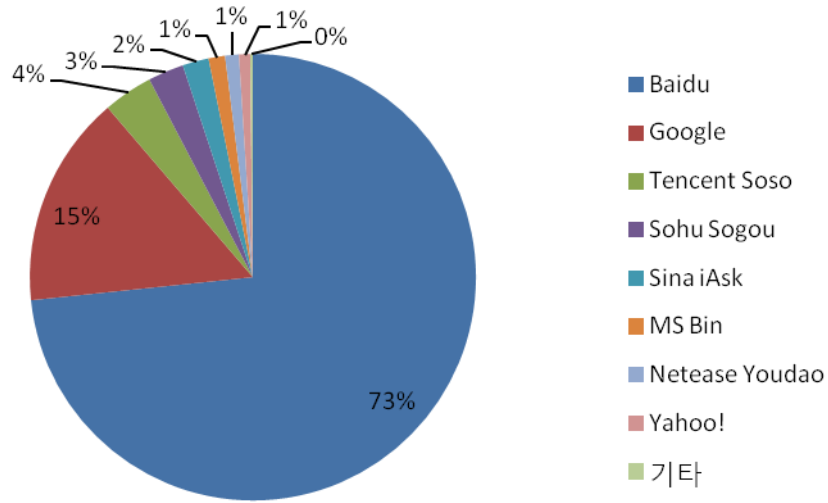
Baidu는 2012년 9월 3일 Android 기반의 모바일 브라우저를 발표했으며, 빠른 웹서핑 속도를 특징으로 하는 자체 브라우저 출시를 통해 스마트폰 시장에서의 주도권을 확보하겠다는 계획

■ Baidu, 'Baidu Explorer' 출시로 모바일 브라우저 시장 진출

- ▶ 중국 최대의 인터넷 검색엔진 Baidu는 2012년 9월 3일 Android 기반의 모바일 브라우저 'Baidu Explorer'를 발표하며 모바일 브라우저 시장에 진입
 - HTML5와 Java Sript 엔진을 사용한 Baidu의 모바일 브라우저는 미디어 플레이어 없이도 동영상과 웹게임 플레이가 가능하며, 웹서핑 속도 개선으로 경쟁사 제품 대비 20% 빠름
- ▶ Baidu는 현재 대다수 중국 인터넷 이용자들이 자사의 검색엔진을 이용하듯이 자사의 브라우저가 중국에서 스마트폰을 이용한 인터넷 연결의 관문이 되기를 기대
 - 중국 검색엔진 시장의 80%를 장악하고 있는 Baidu는 모바일 브라우저 출시를 통해 중국 내 경쟁업체인 Qihoo 360에 대응하겠다는 계획
 - Qihoo 360은 최근 검색엔진의 연구개발을 시작
 - iResearch가 2012년 2월에 발표한 "China Search Engine Market In 2011"에 따르면, 2011년 중국 검색시장에서 Baidu의 점유율은 73.5%이며, 2위 구글의 점유율은 15.4%에 불과
- ▶ Baidu는 브라우저를 이용하는 인터넷 이용자들을 자사의 검색엔진으로 유도함으로써 더 많은 트래픽을 창출하는 동시에, 이용자 경험을 한층 향상시킬 수 있을 것으로 보고 있음
- ▶ Baidu에 따르면 별도의 소프트웨어를 설치하지 않고도 모바일 브라우저 상에서 활용할 수 있는 웹 애플리케이션이 10만 개 이상으로, 이를 통해 이용자들은 스마트폰의 메모리 공간을 쓰지 않고도 다양한 애플리케이션을 사용할 수 있음
- ▶ Baidu Explorer는 영어와 중국어를 모두 지원하며 Android 2.2와 이후 버전과 호환되나, 애플 iOS와는 아직까지 호환되지 않음

 www.sina.com.cn

그림 10 2011년 중국 온라인 검색시장 점유율



[출처] iResearch 홈페이지(2012)

그림 11 Baidu의 모바일 브라우저 'Baidu Explore'



[출처] Baidu 홈페이지(2012)

통계 중국 온라인게임 순위

표 7 중국 온라인게임 순위(2012. 10. 8 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	25.20%
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-	21.17%
3	League of Legend(英雄联盟)	Tencent	-	14.35%
4	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	8.69%
5	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	5.20%
6	역전(逆战)	Tencent	-	3.33%
7	몽삼국(梦三国)	Dianhun	-	1.96%
8	Counter Strike(反恐精英)	TianCity	+2	1.23%
9	Counter Strike(反恐精英)	TianCity	-	1.12%
10	크로스파이어체험판(穿越火线体验版)	Tencent	-2	1.11%

[출처] Barchina 홈페이지(2012)

통계 중국 MMO게임 순위

표 8 중국 MMO게임 순위(2012. 10. 8 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-	10.94%
2	옥룡제춘(御龙在天)	Tencent	-	8.29%
3	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-	7.94%
4	헌원전기(轩辕传奇)	Tencent	-	6.74%
5	대화서유(大话西游)	NetEase	-	6.28%
6	마역(魔域)	91.com	+2	6.07%
7	천룡팔부 온라인(天龙八部On)	Chang You	-1	5.54%
8	World of Warcraft(魔兽世界)	NetEase	-1	4.13%
9	드래곤네스트(龙之谷)	Shanda Games	-	3.63%
10	천녀유혼(倩女幽魂On)	NetEase	-	2.68%

[출처] Barchina 홈페이지(2012)

통계 중국 캐주얼 게임 순위

표 9 중국 캐주얼게임 순위(2012. 10. 8 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-	55.81%
2	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	22.92%
3	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	13.71%
4	오디션(劲乐团)	NineYou	-	1.91%
5	카트라이더(跑跑卡丁车)	Shanda Games	-	1.52%
6	월드오브탱크(坦克世界)	Kongzhong	-	0.96%
7	프리스타일(街头篮球)	T2 Entertainment	-	0.81%
8	알투비트(QQ音速)	Tencent	-	0.43%
9	NBA2KOnline(NBA2KOnline)	Tencent	-	0.30%
10	51신현무(51新炫舞)	51.com	-	0.22%

[출처] Barchina 홈페이지(2012)



일본 게임시장 동향

일본 게이머, PC게임과 모바일게임 중복 비중 높아

시장조사업체 Gameage가 2012년 7월 한달 동안 PC, 스마트폰, 피쳐폰을 이용한 게이머를 조사한 자료에 따르면, PC와 모바일 단말이 상호보완적 기능을 하고 단말 간 중복 게이머층은 혁신적 또는 얼리어답터 성향이 높은 것으로 확인

■ PC와 모바일 단말 게이머 중복 13%~14%

- ▶ 시장조사업체 Gameage가 2012년 9월 23일 발표한 PC, 스마트폰, 피쳐폰 등 게임 단말을 이용하는 게이머 중복 및 프로파일 관련 보고서 "월간 게임트렌드 등급(Monthly 게임·트렌드·레이팅)"에 따르면, PC와 모바일 게이머 간 중복 비중이 13%~14%로 비교적 높게 나타남
 - 2012년 7월 한달 동안 PC 또는 스마트폰으로 게임을 한 조사대상자 2,045만 명 중 중복 게이머 수는 281만 명으로 전체의 14%이며, 남녀 성비는 PC만 이용한 게이머의 경우 남(56%):여(44%), 스마트폰만 이용한 경우 남(56%):여(44%)이고, 중복 게이머는 남(63%):여(37%)로 나타남
 - 연령별 비중은 PC만 이용한 게이머층이 전반적으로 전 연령대가 고루 분포되어 있으며, 스마트폰만 이용한 게이머층과 중복 게이머층에서는 20대~40대가 많은 것으로 조사
 - PC만 이용한 게이머층에서 게임콘솔을 갖고 있지 않은 게이머 비중이 비교적 높고, 중복 게이머층에서 하드코어 게이머층 비중이 높게 나타남
 - PC와 피쳐폰 게이머층을 비교한 결과, PC와 피쳐폰을 이용한 게이머 수는 총 1,660만 명이며 이 중 중복 게이머 수가 208만 명으로 전체의 13%를 차지해 PC와 스마트폰의 중복 비중과 비슷
- ▶ 7월 한달 동안 스마트폰과 피쳐폰을 이용한 게이머층을 비교한 결과, 총 1,298만 명 중 중복 게이머 수는 34만 명으로 전체의 3%에 불과, 중복 게이머층의 핵심 유저가 모두 20대~30대 남성으로 조사
 - 스마트폰만 이용한 게이머층이 남(58%):여(42%)이며, 피쳐폰만 이용한 게이머층은 남(50%):여(50%)로 조사되었으며, 중복 게이머층에서는 남자가 69%로 높게 나타남
 - 연령별 구성은 스마트폰과 피쳐폰 게이머층 모두 10대 후반~40대 전반이 대다수이며, 중복 게이머층은 20대~30대 비중이 높음
 - 스마트폰에서는 iPhone과 Android 기반 단말을 비교한 결과, 총 880만 명의 게이머 중 중복 게이머 수는 22만

명으로 전체의 2%를 차지

- 남녀 성비는 iPhone 게이머층과 Android 기반 단말 게이머층 모두 남(58%)여(42%)로 동일하나 중복 게이머층은 남자가 76%로 높게 나타남
- iPhone과 Android 기반 단말 모두 10대 후반~40대 전반이 핵심 유저이나 중복 게이머층에서는 연령대가 낮음

*주 : 조사대상 PC게임 게이머에는 선택채널 캐주얼게임 이용자도 포함되었으며, 스마트폰은 iPhone, Android 기반 단말, WindowsPhone, Blackberry 등의 게이머를 포함

www.gamebusiness.jp

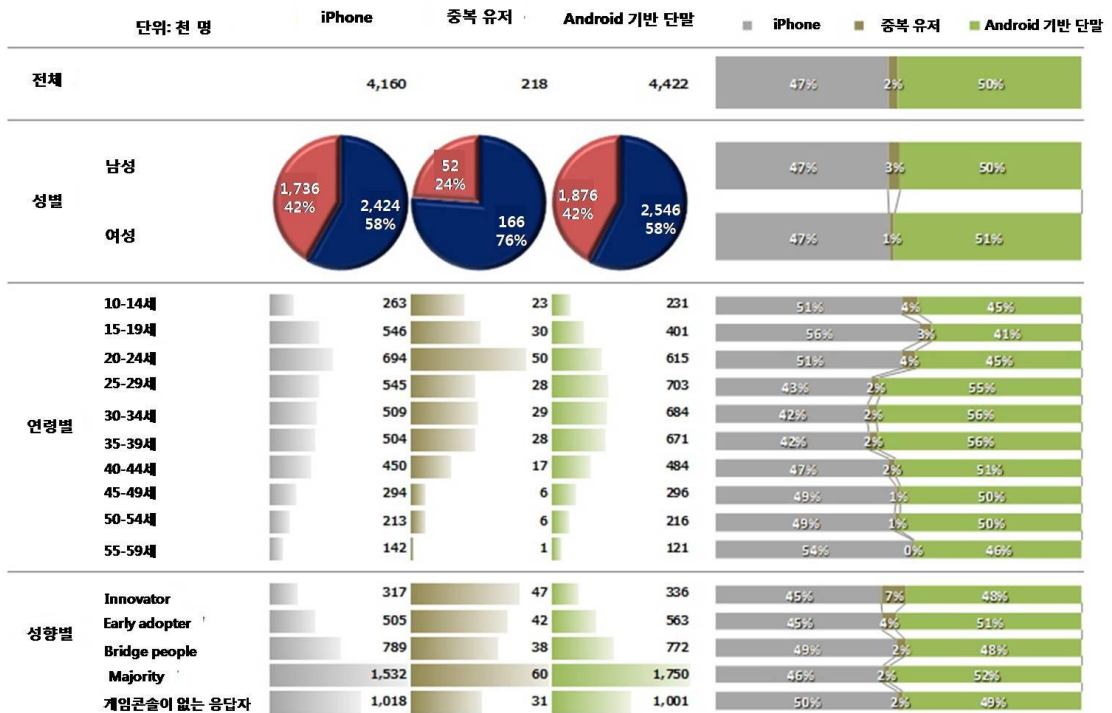
그림 12 PC 및 스마트폰의 게이머 중복 현황**



**주: 조사기간: 2012.8.3~2012.8.5. 유효샘플: 2만 170명

[출처] Gameage 홈페이지(2012)

그림 13 iPhone 및 Android 기반 스마트폰 게이머 중복 현황***



**주: 조사기간: 2012.8.3~2012.8.5. 유효샘플: 2만 170명

[출처] Gameage 홈페이지(2012)

디지털 게임시장 성장을 반영한 새로운 지표 필요

일본 컴퓨터엔터테인먼트협회(Computer Entertainment Association, 이하 CESA)는 'Tokyo Game Show 2012(이하 TGS 2012)'의 기조연설에서 디지털 게임시장을 준비하기 위해서는 새로운 게임산업 지표 개발을 위한 업계 차원의 협력이 필요하다고 강조

■ CESA, 디지털 게임시장 성장으로 인한 새로운 지표 개발 필요

- ▶ 일본 컴퓨터엔터테인먼트협회(Computer Entertainment Association, 이하 CESA)의 회장이자 Bandai Namco의 부사장인 Shin Unozawa가 'TGS 2012'의 기조연설에서 기존 일본 게임산업 지표인 게임 하드웨어 및 소프트웨어 매출규모는 시장 현황을 정확히 파악하지 못해 새로운 지표 개발을 위한 업계 차원의 협력이 중요하다고 주장
 - Shin Unozawa 회장은 통상적으로 사용되는 일본 게임산업 지표인 게임 하드웨어 및 소프트웨어 매출규모만 보면 지난 3년간 게임 시장규모가 완만한 감소세를 나타내고 있으나 이는 현재 3,000억 엔대로 추정되는 일본 소셜게임 시장규모나 콘솔게임의 다운로드 콘텐츠(Downloadable Content) 유통시장 현황*을 반영하지 못한다고 지적
 - Shin Unozawa 회장은 "일본 콘솔 게임시장이 스마트폰 확산에 의해 위축되고 있다는 인식은 잘못됐다"고 지적 하면서 "게임산업이 콘솔 중심이 아닌 네트워크 기반 산업으로 변모함에 따라 최근 1~2년 동안 급속한 시장 구조 변화가 일어난 것"이라고 강조
 - 그는 EA의 디지털 콘텐츠 매출이 2009년 4억 2,400만 달러에서 2012년 12억 2,700만 달러로 증가해 매출 비중이 전체의 29.3%를 차지한 것을 예로 들며, "일본 업체들 또한 DLC의 매출 비중에 대한 정확한 자료를 공개해야 하고 새로운 게임산업 지표 개발을 위한 업계 차원의 노력이 필요하다"고 언급

*주 : 일본 내 콘솔게임의 DLC 관련 성공 사례로는 DLC의 다운로드 120만 건, 매출액 약 3억 8,000만 엔을 기록한 Nintendo 3DS 타이틀 <파이어엠프렘 각성(ファイアーエムプレム覚醒)>, 그리고 다운로드 및 유료 디지털 콘텐츠 판매 건수가 각각 57만 건, 125만 건을 기록하고 2012년 8월 말 기준 누적 매출액이 7억 엔에 달한 PlayStation3의 부분유료화 게임 <GUNDAM BATTLE OPERATION> 등이 있음. 이 밖에도 SEGA가 출시한 PC, PlayStation Vita, 스마트폰 대응 게임 타이틀 <Phantasy Star Online 2>가 2012년 7월 20일 기준 누적 ID 수 70만개, 동시접속자 수 약 9만 명을 기록

 www.gamebusiness.jp

일본 게임화 시장, 소셜게임처럼 큰 폭 성장 가능

'TGS 2012'의 GREE 부스에서 업계 전문가들의 참여로 열린 게임화(Gamification)관련 토론에서 게임화의 다양한 요소가 이용자 참여를 극대화하는데 효과적이며 향후 소셜게임 분야와의 교류 등을 통해 5~10년 내에 크게 성장할 것으로 전망

■ TGS 2012'의 GREE 부스에서 다양한 게임화 사례와 가능성 입증

▶ 'TGS 2012'의 GREE 부스에서 "게임화의 성공을 통해 본 게임의 힘"이라는 주제로 패널 토론이 진행되어, '아이템 콜렉션', '문맥 만들기', '달성 가능한 작은 목표 설정' 등 효과가 검증된 게임화 방법들이 공유

- 국제대학 GLOCOM*의 객원연구원인 Akito Inoue는 방문자들의 웹사이트 방문 횟수, 코멘트 등을 스코어로 환산해 배지 아이템을 제공하는 '콜렉션 요소'가 참여자들을 끌어당기는 중요한 유인책이 된다고 설명**
- 사회자를 맡은 GREE의 Sawada 담당자는 콜렉션 요소 외에도 효과적인 게임화 방법으로서 미니게임 등으로 간단한 스토리를 제공해 이용자들이 자연스럽게 어떠한 '선택'을 하도록 유도하는 '문맥 만들기'를 제시
- 게임화의 또 다른 방법인 '달성 가능한 목표 설정'은 2012 미국 대선 후보 Obama 진영이 게임화를 도입한 웹사이트에서 '5회 전화 걸기'라는 작은 목표를 SNS로 전파해 유권자들의 참여를 높이고 단계적으로 난이도가 올라가는 목표를 제시한 것이 모범사례로 꼽힘

▶ 소셜게임을 통한 '일상의 게임화'가 일본 게임화의 지향점

- 메이저 소셜게임 개발업체 gumi의 Kunimitsu 대표는 브랜드 충성도가 높은 기업의 '팬' 만들기에 성공한 사례로 방대한 콘텐츠를 일정한 컨텍스트로 장기간에 걸쳐 제공해 브랜드 정체성을 구축해온 Pixar, Disney 등 엔터테인먼트 업체를 꼽고, gumi 또한 특징적인 소셜게임 타이틀을 다수 선보여 지속적인 게이머의 지지를 이끌어냄
- 토론 참여자들은 소셜게임이 자투리 시간에 이용 가능하다는 점에서 일상 자체를 게임으로 만드는 게임화를 실현하는데 유용한 시사점을 제공한다는 점에 동의하고, 소셜 게임업체와 게임화 분야의 교류 활성화를 통해 향후 5~10년 내에 일본 게임화 시장이 큰 폭으로 성장할 것으로 전망

*주 : 국제대학 GLOCOM(Global Communication Center for Global Communications, International University of Japan)은 1991년에 설립된 일본 동경 소재 정보통신 분야 연구기관으로서 기업과의 공동연구 등을 수행

**주 : Akito Inoue 객원연구원에 따르면 배지 등 게이미피케이션 요소를 도입한 웹사이트의 재방문률과 페이지뷰가 상승하고, 기업의 사내 프로젝트 관리에서도 배지 시스템을 도입한 경우 생산성이 향상됨

 www.4gamer.net

Nintendo의 차세대 게임기 'Wii U', 성공가능성 미지수

Nintendo의 차세대 콘솔게임기 'Wii U'가 발매일을 공개함에 따라 업계의 관심도 크게 고조. 투자은행 Wedbush Securities 및 시장조사업체 DFC Intelligence 등은 'Wii U'가 2013년 4월 이후부터 경쟁 콘솔의 등장으로 어려움을 겪을 것으로 전망

■ Nintendo, 차세대 게임 콘솔 'Wii U' 출시일 공식 발표

- ▶ Nintendo가 2012년 9월 13일 차세대 콘솔게임기 'Wii U'의 발매일과 판매 가격을 공식 발표했으며, 북미에서는 2012년 11월 18일에 기본형 'Wii U BASIC SET' 화이트 콘솔이 299.99달러, 프리미엄 버전 'Wii U PREMIUM SET' 블랙 콘솔이 349.99달러에 발매
 - 'Wii U PREMIUM SET'는 <Super Mario>, <Legend of Zelda>, <Animal Crossing> 등 인기 타이틀을 출시한 Nintendo의 세계관을 녹여 낸 게임 타이틀 <Nintendo Land>가 번들로 제공되며, 대용량 내장형 메모리(32G)와 게임 타이틀 구입 시 포인트가 적립되는 'Nintendo Network Premium' 등이 제공

■ 2013년 4월 이후 차세대 PlayStation4 및 Xbox720 등 경쟁 제품의 등장

- ▶ 투자은행 Wedbush Securities의 Michael Pachter 애널리스트와 시장조사업체 DFC Intelligence의 David Cole 등 두 게임 전문가는 1년 내에 'Wii U'의 가격이 하락할 것이라고 주장
 - Pachter는 'Wii U'는 2013년 4월까지 조기 품절될 것으로 예상되지만, 그 후부터 경쟁 업체의 차세대 콘솔게임기 PlayStation4 및 Xbox720과 각종 태블릿PC와의 경쟁이 격화되면서 인기가 감소할 것으로 우려
 - Pachter는 "'Wii U'의 글로벌 출하량은 매월 100만 대 정도로 예상되지만, 2013년 3월 말까지 700만 대의 출하량을 기록한 후부터 다양한 제품과의 경쟁 심화로 수요가 감소하기 시작할 것"이라고 전망
 - DFC Intelligence의 David Cole 애널리스트 또한 "299달러는 지나치게 높은 값이 있다"며, "일단 얼리어답터들의 관심으로 인해 초기 판매 가격이 수용될 수는 있을 것"이라고 분석
 - 한편, 'Wii U' 구매자에게 무료로 제공될 예정인 TV 프로그램·영화 시청 지원 서비스 'Nintendo Tvii'는 Wii U의 지속적인 판매에 크게 기여하지는 못함
- ▶ 이 같은 가격 하락 우려에 대해 Nintendo 미국 법인의 Reggie Fils-Aime COO는 구체적인 언급은 하지 않았으나, 게임웹진 GI.biz와의 인터뷰를 통해 "과거 'Wii'의 가격을 249달러로 책정하고 3년 반 동안 이를 고수한 것은 Nintendo의 원칙에 부합하는 일이었지만, 'Nintendo 3DS'의 가격을 대폭 인하했던 것은 매우 어려운 결정이었다"고 설명

그림 14 Nintendo 차세대 게임기 'Wii U'의 컨트롤러 특징

Wii U GamePad 컨트롤러



[출처] Nintendo 홈페이지(2012), 스트라베이스 재구성

Sony, 'PlayStation Mobile'로 모바일 게임시장 진출

Sony Computer Entertainment가 2012년 10월 3일, 9개국 게이머들을 대상으로 모바일게임 플랫폼 'PlayStation Mobile'의 서비스를 개시, 향후 서비스 국가 및 대응 단말을 확대하고 게임 라인업을 강화해나갈 계획

■ SCE, 'PlayStation Mobile' 서비스로 서드파티들의 모바일게임 제공

- ▶ Sony Computer Entertainment(이하 SCE)가 2012년 9월 20일, 모바일게임 서비스 'PlayStation Mobile' 전용 게임 타이틀 30종을 10월 3일부터 PlayStation 온라인스토어인 'PlayStation Store'에서 판매
 - SCE의 'PlayStation Mobile'은 PlayStation Vita 및 Android 기반 단말에서 다양한 장르의 게임 지원
 - 'PlayStation Mobile'은 개발자 지원 프로그램 및 라이선스 프로그램을 골자로 한 SCE의 새로운 모바일게임 플랫폼으로서, 미국, 캐나다, 영국, 일본, 독일, 이탈리아, 스페인, 호주 등 9개 국가의 게이머들을 대상으로 10월 3일부터 서비스를 개시
 - 게이머들은 SCE와 라이선스 계약을 체결한 전 세계 85개 개발업체들이 제작한 어드벤처, 액션, 퍼즐, 스포츠, 전략 시뮬레이션 등 다양한 장르의 신규 모바일게임 타이틀 30종을 'PlayStation Store'에서 다운로드 형태로 구입할 수 있으며, 가격은 게임 타이틀 당 50~850엔대로 구성
 - SCE는 스마트폰 및 태블릿PC 시장이 급성장을 거듭하고 있는 가운데 PlayStation 브랜드로 다양한 장르의 모바일게임을 PS Vita를 비롯해 SCE의 라이선스 프로그램 'PlayStation Certified'의 인증을 받은 다수의 유명 Android 기반 단말**에서 이용할 수 있도록 제공

*주 : 라이선스 계약을 체결한 업체들은 연간 99.99달러를 SCE에게 지불하고 SCE가 제공하는 개발자 지원 소프트웨어 등을 무료로 이용해 제작한 모바일게임을 PlayStation 브랜드로 판매. SCE는 향후 계약 업체 수를 늘려나갈 계획

**주 : 2012년 9월 10일 기준 'PlayStation Certified' 인증 단말은 PS Vita, Sony의 일부 Android 기반 스마트폰 및 태블릿 PC, HTC의 스마트폰, Wikipad와 Asus의 신규 태블릿 PC 등으로 향후 대응 단말이 더욱 확대될 예정

 www.mobilemarketingwatch.com

그림 15 PlayStation Store에 신규 추가된 'PlayStation Mobile' 서비스



[출처] joystiq 홈페이지(2012)

통계 일본 게임 HW & SW 판매 순위

표 10 일본 게임 HW&SW 판매 순위(2012. 9. 24 ~ 2012. 9. 30) (단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	제조업체 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	78,986	30.9%	7,565,352
	2	PSP	Sony	23,079	63.5%	19,204,336
	3	PlayStation Vita	Sony	13,246	48.8%	975,577
	4	PlayStation3	Sony	9,382	-18.1%	8,472,039
	5	Wii	Nintendo	5,108	-5.7%	12,607,426
	6	DS	Nintendo	629	-38.8%	32,973,267
	7	Xbox360	MS	613	-12.6%	1,604,242
SW	1	SD Gundam G Generation Overworld (PSP)	Namco Bandai	208,223	신규	208,223
	2	Style Savvy: Trendsetters (3DS)	Nintendo	68,462	신규	68,462
	3	Dead or Alive 5 (PS3)	Koei Tecmo	65,013	신규	65,013
	4	Ys Foliage Ocean in Celceta (PSV)	Nihon Galcom Corporation	40,987	신규	40,987
	5	New Super Mario Bros. 2 (3DS)	Nintendod	35,420	-2.7%	1,201,724
	6	Earth Defense Force 3 Portable (PSV)	D3Publisher	28,462	신규	28,462
	7	Sleeping Dogs (PS3)	Square Enix	17,131	신규	17,131
	8	Final Fantasy III (PSP)	Square Enix	16,810	-63.1%	62,350
	9	Koi to Senkyo to Chocolate Portable (PSP)	Kadokawa Shoten	16,115	신규	16,115
	10	Dead or Alive 5 (X360)	Koei Tecmo	14,527	신규	14,527

[출처] VG Chartz 홈페이지(2012)

통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

표 11 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위(2012. 10. 5 기준)

순위	Mobage		GREE		mixi	
	게임명	개발업체	게임명	개발업체	게임명	개발업체
1	농장훅코리나 (農園ホッコリーナ)	DeNA	탐험도리랜드 (探検ドリランド)	GREE	사카츠크월드스타즈 (サカつくワールドスターズ)	Grenge-SEGA
2	괴도 로열 (怪盗ロワイヤル)	DeNA	건담마스터즈 (ガンダムマスターズ)	Bandai Namco DeNA	이브의 포켓 던전 (イブのポケットダンジョン)	enish
3	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	Dragon x Dreighn (ドラゴン×ドライツェン)	Drecom
4	원피스그랜드컬렉션 (ONE PIECE グランドコレクション)	Bandai Namco DeNA	AKB48스테이지파이터 (AKB48 ステージファイター)	GREE- Ateam	신데렐라 Nine (シンデレラナイン)	Drecom-AKIK
5	건담 로열 (ガンダムロワイヤル)	Bandai Namco DeNA	FIFA 월드컵클래스 축구 (FIFAワールドクラスサッカー)	GREE	300만명의대난투UTOPIA (300万人大闘闘 UTOPIA)	Social Game Factory
6	세토루린 (セトルリン)	DeNA	크로즈WORLD 최강전설 (クロスWORLD 最強伝説)	Konami	Dragon Tactics (Dragon Tactics)	enish
7	신격의바하무트 (神撃のバハムート)	Cygames	낚시★스타 (釣り★スタ)	GREE	폭주열차호라이버이크 (暴走列車の虎)	Donuts
8	전국 로열 (戦国ロワイヤル)	DeNA	해적왕국 콜롬부스 (海賊王国コロンブス)	GREE	이브의 이더레전드 (イブのイダーレジェンド)	Bandai Namco
9	파이널판타지브리게이드 (ファイナルファンタジーブリゲイド)	SQUARE ENX DeNA	프로야구드림나인 (プロ野球ドリームナイン)	Konami	Fairy Storia (フェアリーストーリア)	GCREST
10	전국 컬렉션 (戦国コレクション)	Konami	저크 리더 (戦国キングダム)	GREE	사내연애돌만의비밀 (社内恋愛のヒミツ)	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 홈페이지(2012)



기타 게임시장 동향

인도 델리 법원, 온라인게임 내 현금거래 불법 판결

인도의 델리 법원은 지난 9월 온라인게임 상에서의 현금거래는 결코 합법화될 수 없으며, 현금거래를 호스팅한 온라인 게임업체의 경우 어떠한 법적 보호도 받을 수 없음을 명시

■ 인도의 델리 법원, 온라인게임 내 현금거래 불법으로 판결

- ▶ 2012년 9월 24일, 인도의 델리 법원은 온라인게임에서 실제 돈을 충전하고 게임의 승자에게 상금을 제공하는 것이 불법이라고 판결했으며, 이는 은행이 해당 웹사이트에 정상적인 서비스를 제공하는데 혼선을 일으킬 수 있다며 온라인게임 상의 현금 거래를 금지
 - 인도의 지방 법원(Additional District Judge, 이하 ADJ)의 Ina Malhotra 판사는 "온라인게임은 기술과 관련되어 있기 때문에, 실제 현금거래와 관련해 해당 웹 사이트들은 합법적인 상태를 유지할 수 없으며 일반적인 बैंकिंग 서비스에 문제를 일으킬 수 있다"고 언급
 - 해당 판결은 IIT Delhi의 졸업생이 설립한 신생 인터넷 게임업체에서 제출한 탄원서에서 비롯
 - IIT Delhi의 신생 인터넷 게임업체는 인도 델리 법원에 체스, 당구, 루미, 포커, 브릿지, 스누커 등 6가지 게임을 웹사이트를 통해 제공하는 것을 허용토록 요청
 - 델리 법원은 게임 자체는 합법적일 수 있지만, 게임 내에서 실제 돈이 배팅되고, 상금을 주는 것은 불법으로 판결
 - 인도 헌법 19조에 따르면, 인도에서는 스포츠 베팅 또한 불법으로 규정하고 있으며, 이로 인한 수익 또한 법적으로 보장하지 않고 있음
 - 이에 탄원서를 제출한 인터넷 게임업체 측은 6가지 게임 모두 이용자에게 배팅 하지 않고, 승자의 상금에서 수수료를 5%로 제한했기 때문에 문제가 없다고 반론
 - 인도 델리 법원은 최종적으로 "오프라인 배팅은 대법원에서 합법적 판결을 받았지만, 온라인 상에서 게임의 승자에게 상금을 제공하는 것은 해당 주에서 아직까지는 법적으로 금지하고 있다"며, "이러한 웹 사이트의 홍보나 광고 활동도 제재를 받을 수 있다"고 판결

 asianage.com

아시아 콘솔 게임시장 규모, 불법복제로 성장률 정체

글로벌 게임시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 콘솔 게임시장이 아시아 지역에서는 부진을 거듭. 게임 전문가들은 지역 내 만연해 있는 게임 해적행위와 온라인 및 모바일 게임의 인기 때문에 콘솔 게임시장이 정체되어 있다고 분석

■ 불법 복제와 모바일·온라인게임의 급격한 성장

- ▶ Sony, MS 및 Nintendo와 같은 콘솔 게임업체가 아시아 시장 공략에 어려움을 겪고 있으며, 특히 게임 SW 불법 복제 문제와 모바일 및 온라인게임의 급격한 성장세가 큰 장벽으로 작용하고 있는 것으로 파악
 - 시장조사업체 Pearl Research의 Allison Luong은 IT전문잡지 ZDnet과의 인터뷰를 통해 "콘솔 게임업체들은 높은 콘솔게임 가격과 게임 SW 해적행위, 콘솔게임에 대한 관세, 낮은 가격을 형성하고 있는 구세대 콘솔게임과의 경쟁 등 수많은 난관에 봉착해 있다"고 언급
 - 높은 관세는 수입업체들이 콘솔게임을 정식 수입하는 데 장애가 되고 있으며, 높은 콘솔게임 가격은 소비자들의 정품 SW 구매 욕구를 반감시키는 효과를 유발하는 동시에 불법 복제 시장을 활성화하는데도 일조
 - Luong은 "실사 소비자들이 콘솔 HW를 정품으로 구매하더라도 SW 구매는 불법 복제품을 이용하는 경향이 크다"며, "인도의 Xbox360 정품 게임 가격은 2,500루피(약 45 달러)인 반면, 불법 복제 게임 가격은 100루피(약 1.80달러) 전후에 불과하다"고 지적
- ▶ 아시아 지역에 만연한 불법 복제로 인한 타격을 최소화하기 위해 콘솔 게임업체들이 해당 지역의 투자를 줄인다면 이는 콘솔 판매량 감소로 이어지는 악순환 구조를 형성
 - 시장조사업체 ABI Research의 Michael Inouye 수석 애널리스트는 "아시아 지역에서 2007년과 2010년 사이 콘솔게임 출하량이 770만 대에서 840만 대로 증가했지만, 2011년에는 출하량이 오히려 590만 대까지 급감했다"며, "특히 Nintendo의 'Wii' 판매량 감소가 컸다"고 언급
- ▶ 온라인 및 모바일게임의 엄청난 성장세도 콘솔게임 업체들이 맞닥뜨린 어려움 중 하나로 꼽힘
 - 소비자들이 새로 게임을 접하기 쉬운 F2P(Free-to-Play, 부분유료화) 온라인·모바일게임의 확산으로 인해, 높은 가격 등 진입 장벽이 있는 콘솔 게임시장은 위축되는 추세
- ▶ 이 같은 새로운 흐름에 대응하기 위해 MS의 경우 지난 6월 Windows 8과 Windows Phone 8 기반의 단말기를 콘솔게임기 Xbox360과 연결해 주는 크로스 스크린 기능 'SmartGlass'를 발표

- Sony도 휴대용 게임 콘솔 PlayStation Vita를 2011년 12월 홍콩, 싱가포르, 말레이시아 및 인도네시아를 시작으로 올 9월 태국에 순차적으로 출시하면서 모바일게임 붐에 대응
- ▶ 일각에서는 장기적 안목으로 콘솔 게임업체들도 F2P 게임들의 공급을 고려해야 한다는 주장이 제기되고 있으며, 소셜 요소를 접목한 게임 서비스가 아시아 지역에서는 필수적으로 요구된다고 지적
- 그러나 게임 미디어 Gamespot의 Jonathan Toyad와 같이 모바일 및 인디게임이 콘솔게임과 경쟁 관계라기보다 콘솔게임으로 소비자들을 이끌어 주는 공생 관계라고 보는 의견도 있음

 www.zdnet.com

베트남, 불법 해외 온라인게임 서비스 논란

베트남 게임시장이 큰 폭으로 성장할 것으로 전망되는 가운데 해외 게임업체들이 베트남에 불법 온라인게임 서비스를 제공 중인 것으로 밝혀져 베트남 당국의 규제 강화로 이어질 지 주목 받고 있음

■ 잠재력 큰 베트남 게임시장, 불법 서비스 전개하는 해외 게임업체들의 침투 심화

- ▶ 베트남 온라인게임 퍼블리셔 관계자가 최근 잠재력이 큰 베트남 게임시장에 불법 온라인게임 서비스를 제공하는 해외 게임업체들이 증가하고 있다고 주장
 - 베트남의 게임관련 법에 따르면, 100% 외국 자본인 해외 게임업체가 직접적으로 게임사업을 하지 못함
 - 그러나 Koram Games Limited와 같은 일부 중국 게임업체들은 베트남이 아닌 해외에 게임서버를 설립해, 베트남에서 불법적으로 온라인게임을 서비스하고 있음
 - 베트남에서 최초로 라이선스가 보호되는 온라인게임을 런칭한 바 있는 게임업체 VNG의 Le Hong Minh 총괄 디렉터는 "베트남 게임시장은 1,300만 명에 달하는 게이머가 존재해 동남아시아 최대 규모이며, 게임 단말로도 이용 가능한 TV가 2,000만 대 이상 보급되고 모바일 단말도 급격히 확산될 전망이어서 매력적인 시장"이라고 언급
 - 그는 2012년 베트남 온라인 게임시장 규모가 약 2억 1,900만 달러에 이르고 향후 8년 동안 10~20배 성장할 것으로 전망했으며, Koram과 같이 불법 게임 서비스 제공에 성공하는 업체들이 계속 늘어나 해외 게임업체들의 불법 게임들이 넘쳐날 것이라고 지적
- ▶ 베트남 게임업계, 정부 차원의 불법 온라인게임 이용료 결제 솔루션 제재 촉구
 - 베트남 게이머의 대다수는 경제력이 없는 청소년으로, 불법 게임 퍼블리셔들은 결제 솔루션 제공업체들과 결탁해 10%의 커미션을 지불하며, 게이머들이 국제 신용카드 대신 Viettel, MobiFone, VinaPhone, Megacard, FTP, VTC 등 솔루션 업체로부터 현금으로 선불카드 등을 구입해 사용하도록 하고 있음
 - 베트남 게임업계에서는 게임 개발력 및 기술이 뒤쳐진 베트남의 로컬 게임업체들이 불법 온라인게임 증가로 더욱 더 경쟁력이 약화될 우려가 있어 정부 차원에서 결제 솔루션 업체들의 선불카드 이용을 제한할 필요가 있다고 주장

 english.vietnamnet.vn

인도네시아, 최대규모의 IT 박람회 · 게임쇼 개최

인도네시아의 대표적 박람회 주관 기구인 Jakarta Convention Center가 오는 2012년 10월 31일~11월 4일에 'Indocomtech 2012'와 'Jakarta Game Show'를 개최해 인도네시아 IT 산업과 게임산업의 발전을 도모할 계획

■ 'Indocomtech 2012'와 'Jakarta Game Show', 인도네시아 IT와 게임시장 가능성 모색

- ▶ 인도네시아의 Jakarta Convention Center에서 2012년 10월 31일~11월 4일, 수백 개의 로컬 벤더와 글로벌 디스플레이 업체들이 참가하는 IT 박람회 'Indocomtech 2012'가 개최될 예정
 - Dyandra Promosindo*가 주최하는 'Indocomtech 2012'는 같은 곳에서 주최하는 모바일·이동통신 분야 박람회 'Indonesia Cellular Show'와 함께 대표적인 인도네시아의 IT 박람회로서, 관람객들에게 특별 할인 혜택을 제공하는 것으로 유명하며, 올해는 HP, Asus, Canon, Nikon 등이 참가할 계획
 - 'Indocomtech 2012'는 "Connect to Future"라는 테마로 IT를 새로운 시각에서 조명하고 2013년 1사분기 출시 예정인 신규 제품을 다수 선보일 예정
 - 지난 해 열린 'Indocomtech 2011'의 관람객 수는 21만 603명이었으며 입장료 수입 6,500만 달러 이상을 기록한 바 있음
- ▶ 'Indocomtech 2012'와 같은 기간에 신규 게임 등을 일반인들에게 선보이는 게임행사 'Jakarta Game Show'는 인도네시아 게임업체들의 전통문화적 테마가 있는 게임들과 다양한 행사를 준비
 - 'Jakarta Game Show'는 다수의 로컬 게임 개발업체들의 역량을 확인해볼 수 있는 자리이며 관람객들에게 다양한 재미를 제공하고 각종 게임 경기가 열릴 예정
 - Dyandra Promosindo는 교육적 목적을 위해 Bina Nusantara University, Multimedia Nusantara University 등 현지 대학들과 협력해 'Jakarta Game Show'에서 "Game Museum" 행사를 마련해 게임의 시대적 흐름과 최신 개발 동향 정보를 제공할 계획
 - 또한 'Jakarta Game Show'에서는 현지 게임개발자협회 Indonesia Game Developer Association(이하 IGDA)과의 협력을 통해 전통적인 인도네시아의 문화적 색채와 테마를 담은 게임들을 소개하는 코너 "Local Game Developer Zone"을 선보일 예정이어서 로컬 게임업체들이 빛을 발할 것으로 기대

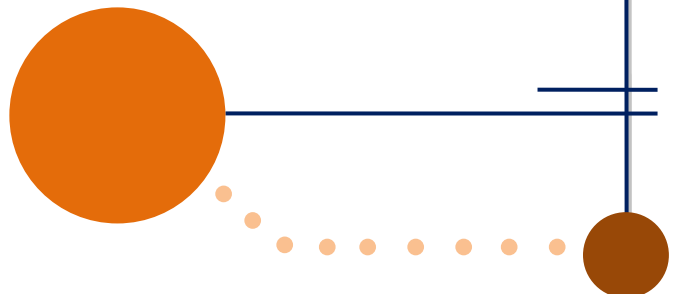
*주 : 1994년에 설립된 인도네시아 자카르타 소재 대표적 로컬 박람회 기구

 www.techinasia.com



유럽 게임시장 동향

- 스코틀랜드 게임산업의 국가 경제 성장 기여도 연구
- 영국 정부의 게임산업 세금 경감 정책, 형평성 논란 야기
- 독일 게임시장 규모, 유럽 1위 탈환
- 프랑스 게임업체 Ubisoft, '상시 온라인 접속' DRM 포기
- Wooga, 모바일게임 전략 공개
- **통계** 유럽 게임 SW 판매량



스코틀랜드 게임산업의 국가 경제 성장 기여도 연구

스코틀랜드 문화예술산업진흥기관과 스코틀랜드 경제개발공사의 의뢰를 받아 시장조사업체 DC Research가 제작한 "스코틀랜드 게임산업의 국가경제 성장 기여도 조사" 보고서의 타당성 여부와 관련해 업계 논란이 과열

■ 스코틀랜드 게임산업과 국가경제 성장 간 상관관계 연구 보고서 발표

- ▶ 2010년 데이터에 기반해 시장조사업체 DC Research가 스코틀랜드 창조산업의 경제적 기여도에 관해 조사한 연구보고서 "The Economic Contribution Study for Scotland's Creative industries"에 따르면, 스코틀랜드 게임산업의 총 부가가치가 0파운드로 나타나 국가 경제성장에 어떠한 긍정적 영향력도 미치지 못하고 있는 것으로 나타남
 - 보고서에 따르면, 게임은 16개 창조산업 분야 중 총 부가가치가 가장 낮은 영역으로 조사되었으며, 문화교육과 비주얼아트 보다도 총 부가가치가 낮은 것으로 평가
 - 게임산업에 종사하는 사람의 수 또한 200명 밖에 안 되는 것으로 조사
 - Creative Scotland는 "The Economic Contribution Study for Scotland's Creative industries"의 한계를 인정했으며, 해당 보고서의 몇몇 연구 결과들이 게임산업에 관해 조사한 다른 기관의 보고서와 연구결과가 일치하지 않는다는 것에 주목
- ▶ 한편, 영국 게임개발자협회(The Independent Game Developers' Association, 이하 TIGA)는 "보고서에 수록된 공식적인 통계들은 Creative Scotland가 통제할 수 없는 성격의 데이터"라며 반론을 제기
 - TIGA의 Richard Wilson CEO는 "The Economic Contribution Study for Scotland's Creative industries"의 데이터가 스코틀랜드 게임산업의 진정한 가치를 반영하지 않고 있다"고 언급
 - Wilson CEO는 TIGA의 자체 조사 결과는 게임영역이 점점 더 호황을 띠고 있다는 것을 보여준다고 언급
 - TIGA에 따르면, 스코틀랜드 게임업계에는 총 50개 게임개발사 및 퍼블리셔, 서비스 제공사가 포진하고 있는 가운데, 668명의 정규직 인력이 근무 중인 것으로 집계되었으며, 이는 전체 영국 게임산업의 10%를 차지하고 있는 것으로 나타남
 - Wilson CEO는 "스코틀랜드 정부 및 스코틀랜드 의회가 수많은 게임섹터의 중요성과 미래 성장 잠재력을 인식하고 있다"고 언급하며, "TIGA는 앞으로도 게임산업의 중요성을 강조하기 위해 정부는 물론 Creative Scotland 등과 공조 체제를 유지할 것"이라고 강조

- ▶ 많은 수의 스코틀랜드 게임 개발자들은 Dundee에 기반을 두고 있는데, 던디 시의회 개발위원회 의장 Dawson은 "최신 통계에 따르면 영국 테이사이드 지역 내 디지털업계 정규직 인력은 총 3,379 명으로, 이 같은 인력들을 채용한 게임업체의 가치는 약 1억 8,500만 파운드에 달하는 것"으로 집계
 - Dawson 의장은 "디지털 산업은 던디와 테이사이드 경제에 매우 중요한 부분으로, 기존 100명 이상이 근무하는 대규모의 기업 형태에서 10명도 안 되는 중소기업형태로 변화하며, 여전히 새로운 기회를 제공하고 있다"고 언급
 - Scottish Enterprise의 창조산업 부문 총괄 Linda McPherson은 해당 보고서가 현재의 게임업계 현실을 잘못 반영하고 있다는 것에 동의하며, "보고서의 목적은 당초 스코틀랜드 창조산업이 보다 광범위하게 영역을 확장하며 발전하고 있다는 것을 보여주기 위한 것이었지만, 너무 많은 분야를 담으려 하다 보니 게임분야에서 한계를 나타낸 것 같다"고 언급

 www.koreaitimes.com

영국 정부의 게임산업 세금 경감 정책, 형평성 논란 야기

영국 정부가 2013년부터 영국 내 게임업체에 대한 세금 경감 정책을 실시하기로 한 가운데, 세금 혜택을 받기 위해 준수해야 할 조건 중 하나인 '영국 문화 반영' 규정이 특정 게임 장르나 게임에서는 불공정한 기준으로 작용할 수 있다는 주장이 제기

■ 영국 정부 게임산업 세금 경감 정책의 '문화 반영 규정', 특정 게임 장르에 불공정

- ▶ 영국 정부가 내년부터 영국 게임업체에 대한 세금 경감 정책을 실시하기로 한 가운데, 이번 세금 경감 정책이 게임산업계에 새로운 활력을 불어넣을 것이란 관련 업계의 기대감이 큰 상황
 - 영국 경제전문지 Financial Times의 2012년 9월 3일 기사 "Games groups taxed by questions of culture"에 따르면, 2006년 세계 3위 규모를 자랑했던 영국 게임산업은 2011년 기준 세계 6위까지 추락한 상황이며, 2008년 이래 영국 게임 개발자 수도 10% 가까이 감소

- ▶ 그러나 세금 경감 정책의 수혜 대상이 되기 위한 필요조건 중 하나가 '영국 문화와 관련된 콘텐츠를 포함하고 있어야 한다'는 것이어서, 일부 특정 장르에서는 이것이 차별적 기준으로 작용할 수 있다는 주장이 제기
 - 영국 문학 작품이나 축구와 같은 영국의 국기(國技), 역사적 사건을 배경으로 하는 게임은 해당 조건을 쉽게 충족시킬 수 있을 것으로 보이며, 실제로 영국을 대표하는 판타지 소설이 원작인 액션 게임 <Harry Potter>나 축구 게임 <FIFA> 등은 제작 비용의 약 1/4에 대한 세금 경감 혜택을 받을 수 있을 전망

- ▶ 반면, SF장르나 아케이드 및 퍼즐 장르의 게임은 '영국 문화 반영'이라는 조건이 상당한 장벽으로 작용해 세금 경감 정책의 혜택을 받지 못할 수 있음
 - 비영리 단체인 영국 게임산업유통협회(The Independent Game Developers' Association, 이하 TIGA)의 Richard Wilson 회장은 "많은 게임 개발자들이 가공의 이야기에 기반한 게임이라도 영국적 색채가 담겨 있다면 '영국 문화 반영' 기준을 통과할 수 있어야 한다고 생각한다"고 밝힘

- ▶ TIGA와 다수의 영국 게임 개발업체들은 영국 역사나 실제 장소 등을 배경으로 하지 않더라도 '영국 식 유머' 등으로 정의될 수 있는 무형의 영국적 색채가 가미되었다면 이번 세금 경감 조치에 포함되어야 한다고 주장
 - 영국 게임으로는 전 세계에서 가장 성공한 게임 중 하나로 꼽히는 <Grand Theft Auto> 시리즈의 경우 가상의 미국을 배경으로 하고 있지만, Wilson은 "<Grand Theft Auto>는 미국 문화에 대한 영국식 유머와 조롱을 담고 있기 때문에 '영국 문화 반영'이라는 조건을 충족시키고 있는 것으로 판단해야 한다"고 주장

■ 세금 경감 혜택을 노린 해외 게임업체, 영국으로 진출

- ▶ 한편, 이번 정책 도입과 관련해 Activision Blizzard, MS, Konami 등 메이저 게임 개발업체가 영국에 신규 게임 스튜디오를 개설할 것이라고 잇따라 발표하는 등 전 세계 게임업체가 영국의 세금 경감 정책에 관심을 보이고 있음
 - 일본의 모바일 게임업체 GREE의 Daisuke Kobayashi 영국 매니저는 "런던에 GREE가 새로 스튜디오를 열기로 결정한데는 이번 세금 경감 혜택의 영향이 큰 영향을 주었다"고 밝힌 바 있음

 www.ft.com

독일 게임시장 규모, 유럽 1위 탈환

2012년 2사분기 유럽 4개국(독일, 영국, 프랑스, 스페인) 게임시장을 조사한 GameTrack 보고서에 따르면, 독일이 매출 기준 유럽 내 최대 시장규모를 기록하고 있는 가운데, 무료 게임이 유럽 전체 게임시장의 절반을 차지하고 있는 것으로 집계

■ 2012년 2사분기 'GameTrack'보고서, 유럽 4개국 게임시장 규모 및 트렌드 제시

- ▶ 유럽 인터랙티브소프트웨어협회(Interactive Software Federation Of Europe, 이하 ISFE)가 2012년 9월 발간한 GameTrack 보고서에 따르면, 패키지 게임 판매량이 여전히 유럽 전역의 시장 성장을 견인
 - 2012년 2사분기 기준, 유럽 4개 지역 게임 시장규모가 10억 파운드를 넘어선 가운데, 독일이 총 3억 5,100만 파운드로 1위를 기록
 - 영국이 2억 9,100만 파운드로 유럽 내 게임시장 규모 2위, 프랑스가 2억 5,600만 파운드로 3위, 스페인이 1억 700만 파운드로 4위를 기록
 - 해당 서베이는 2012년 7월 10일부터 20일까지 열흘 동안 총 2만 4,000명의 유럽 게이머(콘솔게임, PC게임, 모바일게임 등 모든 플랫폼 포함)를 대상으로 진행
- ▶ 한편, 2012년 2사분기 기준 무료 모바일게임 애플리케이션의 확산에 힘입어 무료 게임이 유럽 전체 게임시장의 절반을 차지
- ▶ 게임 이용 시간과 관련해서는 독일과 프랑스의 경우 온라인게임 이용시간이 전체 게임 플레이 시간의 절반 이상을 차지했으며, 이 중에서도 특히 소셜게임을 선호하는 것으로 집계
 - GameTrack에 따르면, 프랑스 인구의 51%가 지난 12개월 동안 적어도 한 번 이상은 게임을 이용한 가운데, 영국은 37%, 독일은 35%, 스페인은 인구의 31%가 게임을 이용한 것으로 집계
- ▶ ISFE는 2012년 3사분기 보고서에는 미국 데이터도 포함, 유럽 게임시장 vs. 미국 게임시장의 가치, 규모, 게임 이용시간 등을 비교할 전망

 www.gamesindustry.biz

프랑스 게임업체 Ubisoft, '상시 온라인 접속' DRM 포기

프랑스 게임업체 Ubisoft가 불법복제 방지를 위해 자사 게임에 적용해 왔던 '상시 온라인 접속' 방식의 DRM 정책을 공식 포기. Ubisoft가 불법복제 방지 효과보다 게임 플레이에 불편만을 가중시켜왔다는 비판을 견디지 못하고 결국 DRM 무용론을 인정

■ 온라인 DRM 정책: 게이머 불편만 초래, 불법복제 예방 효과도 불확실

- ▶ 프랑스 메이저 게임업체 Ubisoft가 불법복제 방지라는 목적보다는 소비자들의 불편만을 증폭시켰다는 비판을 받고 있는 온라인 서버 인증 방식의 DRM(Digital Rights Management) 정책을 공식 포기
- ▶ Ubisoft의 상시 온라인 접속 DRM 정책은 과도한 온라인 인증 요구는 물론 인터넷 연결이 불안하거나 DRM 인증 서버 장애 등의 외부 요인으로 인해 PC 게임 SW 구매자가 원할 때 게임을 못한다는 문제를 야기하며 소비자의 원성을 받아 옴
 - 판매한 게임 SW의 불법 번조를 통한 무단 사용을 방지하기 위해 Ubisoft가 채택한 DRM 정책은 PC 게임 실행 시 Ubisoft의 온라인 서버에 자동 연결되어 해당 게임 SW의 정품 여부를 확인하는 방식이며, 게임 실행 후에도 진행 과정에서 서버와 온라인 연결 상태를 계속 유지하도록 함으로써, 도중에 발생할 수 있는 불법 해킹 관련 서버 인증 우회 시도를 무력화하려 함
 - 상시 온라인 접속 DRM 정책은 인터넷 연결이 불안정한 상황에서는 정품 사용자도 게임을 실행하지 못하는 문제를 야기했으며, 특히 게임을 구매한 소비자가 게임에 대한 권리를 제한받는 것이 과연 옳은가에 대한 논란을 촉발하며 거센 항의에 부딪침
 - 2012년 5월 출시된 Activision Blizzard의 유명 프랜차이즈 게임 <Diablo 3> 역시 온라인 서버 연결 인증 방식을 택했으나, 잦은 서버 불안정으로 소비자가 멀티플레이는 물론 싱글플레이마저 진행하지 못하는 사태가 발생
- ▶ 이 같은 온라인 DRM 정책이 불법 복제를 효과적으로 방지하지 못했다는 주장마저 제기되었지만 Ubisoft 등 게임업체들이 이에 별다른 반박을 하지 못하면서 DRM 폐지론이 더욱 확산

■ Ubisoft, 결국 DRM 무용론을 인정

- ▶ Ubisoft가 결국 온라인 상시 연결 방식의 DRM 대신 게임을 처음 실행할 때 1회의 정품 인증만으로 게임을 즐길 수 있도록 완화된 DRM 정책을 공식 발표하면서, 사실상 기존 DRM 정책을 포기
 - Ubisoft의 Stephanie Perotti 온라인게임 사업부 책임자는 "소비자 불만 등의 피드백을 경청해 온 결과, 작년 6월부터 게임 설치 시 필요한 단 한번의 온라인 정품 인증만으로 언제든지 오프라인 상태에서 게임을 즐길 수 있게 되었다"고 밝힘

- ▶ 업계 관계자들은 이번 Ubisoft의 온라인 DRM 정책 폐기가 소비자의 불만을 인지하고 이를 불식시키기 위한 대책일 뿐만 아니라, 사실상 DRM 정책이 해적 행위를 막아내지 못했다는 현실을 인정한 것이라고 분석
 - 2011년 6월부터 점진적으로 시행되던 DRM 완화 정책을 공식 발표한 것은 올 연말의 연휴 시즌을 고려한 포석이라는 의견도 제기

 www.forbes.com

Wooga, 모바일게임 전략 공개

독일 소셜 게임업체 Wooga의 Jens Begemann CEO는 기존 Facebook 기반의 소셜 게임에 주력해 온 자사의 사업영역을 스마트폰게임으로 이동함에 있어 몇 가지 주요 전략들을 공개

■ 소셜 게임업체 Wooga CEO, 모바일게임 전략 공개

- ▶ 독일 소셜 게임업체 Wooga가 기존 Facebook 기반의 소셜게임에 주력해 온 자사의 사업영역을 스마트폰게임으로 이동
 - Wooga의 Jens Begemann CEO는 "Wooga가 급속도로 성장하고 있으며, 채용 직원 수만 100명에서 200명으로 확대한 가운데, 이 중 대다수가 모바일 사업부에 소속되어 있다"고 언급
 - Wooga는 '소셜'을 게임의 핵심 영역으로 여기고 있으며, 소셜을 새로운 모바일게임에 융화시킬 전망
 - Jen Begemann CEO는 "우리는 지난 12개월 동안 엄청난 변화의 시간을 가졌다"며, "Wooga의 Facebook에 기반한 비즈니스 모델은 여전히 탄탄하지만, 모바일 부분의 성장은 훨씬 더 빠르게 진행되고 있다"고 언급
 - Wooga의 모바일 영역 진출에 있어 시발점이 된 사건은 'Starbucks Test'로, Jen Begemann CEO는 "만약 Starbucks 대기줄에 서 있다고 가정할 경우, 사람들은 90초 안에 하나의 게임 세션을 종료해야 하며, 모바일 게임의 경우 90초 안에 게임에 접속, 플레이를 즐기고, 게임을 종료하기에 충분하다"고 언급
- ▶ Jen Begemann CEO는 소셜 온라인게임에서 모바일게임으로의 사업영역 이동에 있어 몇 가지 주요 전략들을 공개
 - 우선, 인력 배치에 있어서 기존 웹 개발 인력을 모두 모바일 개발 인력으로 교체할 필요는 없으며, 웹과 모바일 인력의 균형있는 배치 및 신규 인재채용 전략이 필요하다고 언급
 - 또한 모바일 OS 관련 Wooga의 주력 플랫폼은 iOS이지만 Android에도 관심을 가지고 있으며, 파편화 문제가 조금 더 빨리 해결된다면 Android OS에서의 게임 지원도 순조롭게 진행될 것으로 전망
 - 하지만 Wooga는 HTML5 개발은 중단한 상태로 HTML5가 이론적인 측면에서 매력적인 기술임에는 틀림없지만, 호환성 및 기술적 완성도가 떨어진다고 판단
 - 이머징 마켓과 관련해서는 브라질에 주목, Facebook이 Google의 소셜네트워크 서비스 Orkut를 시장점유율에서 앞지르며 빠르게 성장하고 있다는 것을 벤치마킹해 말레이시아, 싱가포르 등 동남아시아 진출에 집중

 blogs.wsj.com

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 12 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (9. 25 ~ 10. 1)	독일 (9. 25 ~ 10. 1)	프랑스* (9. 18 ~ 9. 24)
1	FIFA 13 (Xbox360, EA)	FIFA 13 (PlayStation3, EA)	Pro Evolution Soccer 2013 (PlayStation3, Konami)
2	FIFA 13 (PlayStation3, EA)	World Of Warcraft Mists Of Pandaria (PC, Activision Blizzard)	One Piece: Pirate Warriors (PlayStation3, Namco Bandai)
3	Borderlands 2 (Xbox360, Take Two)	FIFA 13 (Xbox360, EA)	Borderlands 2 (PlayStation3, Take Two)
4	World Of Warcraft Mists Of Pandaria (PC, Activision Blizzard)	FIFA 13 (PC, EA)	Borderlands 2 (Xbox360, Take Two)
5	Borderlands 2 (PlayStation3, Take Two)	Borderlands 2 (PlayStation3, Take Two)	F1 2012 (PlayStation3, Codemasters)
6	F1 2012 (Xbox360, Codemasters)	Guild Wars 2 (PC, NCsoft)	
7	F1 2012 (PlayStation3, Codemasters)	FIFA 13 (Wii, EA)	
8	Pro Evolution Soccer 2013 (PlayStation3, Konami)	F1 2012 (PlayStation3, Codemasters)	
9	Sleeping Dogs (Xbox360, Square Enix)	Pro Evolution Soccer 2013 (PlayStation3, Konami)	
10	Rocksmith (Xbox360, Ubisoft)	Borderlands 2 (PC, Take Two)	
순위	스웨덴 (9. 25 ~ 10. 1)	이탈리아 (9. 18 ~ 9. 24)	네덜란드 (9. 25 ~ 10. 1)
1	FIFA 13 (PlayStation3, EA)	Pro Evolution Soccer 2013 (PlayStation3, Konami)	FIFA 13 (PlayStation3, EA)
2	World Of Warcraft Mists Of Pandaria (PC, Activision Blizzard)	Pro Evolution Soccer 2013 (Xbox360, Konami)	FIFA 13 (Xbox360, EA)
3	FIFA 13 (Xbox360, EA)	F1 2012 (PlayStation3, Codemasters)	World Of Warcraft Mists Of Pandaria (PC, Activision Blizzard)
4	NHL 13 (PlayStation3, EA)	One Piece: Pirate Warriors (PlayStation3, Namco Bandai)	Pro Evolution Soccer 2013 (PlayStation3, Konami)
5	NHL 13 (Xbox360, EA)	F1 2012 (Xbox360, Codemasters)	Borderlands 2 (Xbox360, Take Two)
6	Borderlands 2 (Xbox360, Take Two)	New Super Mario Bros. 2 (3DS, Nintendo)	Borderlands 2 (PlayStation3, Take Two)
7	Borderlands 2 (PC, Take Two)	Borderlands 2 (PlayStation3, Take Two)	F1 2012 (PlayStation3, Codemasters)
8	Borderlands 2 (PlayStation3, Take Two)	Borderlands 2 (Xbox360, Take Two)	FIFA 13 (PC, EA)
9	Guild Wars 2 (PC, Easy Interactive)	Skylanders Spyro's Adventure (Wii, Activision Blizzard)	Guild Wars 2 (PC, Easy Interactive)
10	New Super Mario Bros. 2 (3DS, Nintendo)	Littlebigplanet (PlayStation Vita, Sony)	F1 2012 (Xbox360, Codemasters)

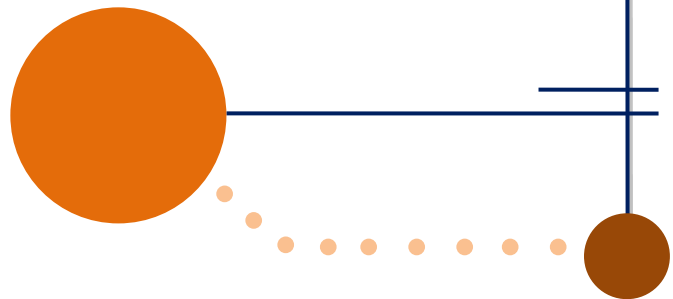
*주 : 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 콘솔게임만 발표

[출처] Media Control Gfk International, NEOGAF PAL Charts, Chart-Track, Gfkhitlist 홈페이지(2012)



중남미 게임시장 동향

- 콜롬비아, 미성년자 게임 중독 방지법 제정
- 아르헨티나 및 중남미 게임시장 현황
- 중남미 시장에서 성장가도를 달리는 Konami
- Sony, 페루에 공식 채널 구축으로 게임가격 안정화



콜롬비아, 미성년자 게임 중독 방지법 제정

콜롬비아 정부는 14세 미만 미성년자의 게임 대여 시설 출입 금지와 관련 시설의 학교 반경 400m내 설치 금지를 골자로 하는 미성년자 게임 중독 방지법을 제정. 그러나, 콜롬비아 게임 관계자들은 좀 더 폭넓은 제재 조치의 마련을 촉구

■ 콜롬비아 정부, 미성년자 게임 중독 방지법 제정

- ▶ 콜롬비아 정부는 최근 미성년자의 게임 접근을 규제하는 법령 제1554조(Ley 1554 de 2012)의 국회 비준절차를 통과
 - 본 법령은 △ 14세 미만 유아 및 청소년은 게임 대여 서비스를 제공하는 시설물 및 업소 출입 금지, △ 게임 및 대여 서비스 제공 업소는 학교 및 기타 교육 기관 반경 400m 이내 설립 금지 등을 주요 골자로 하고 있음
 - 게임 서비스 제공업자들은 미성년자의 게임 이용을 방조하거나, 미성년자에게 불법으로 게임을 대여할 경우 영업정지 조치를 당함

■ 콜롬비아 게임 관계자, 보다 체계적인 게임 중독 방지법 촉구

- ▶ 그러나 전문가들은 이번에 제정된 미성년자 게임 중독 방지법의 △ 구체적인 행동 계획 정립, △ 게임 중독자들을 위한 근본적이고 체계적인 재활/교육 시스템 구축, △ 이미 유해 게임 시설에 노출된 교육 시설에 대한 정화 조치 등 보다 폭넓고 통합적인 게임 규제 조치의 마련을 촉구
 - 콜롬비아의 수도인 보고타 소재 게임 중독 재활센터의 원장이자 심리학자인 Martha Suescún은 "갈수록 미성년 게임 중독자의 수는 늘어나는 반면, 이들을 치료할 수 있는 재활센터가 수적으로도 모자랄 뿐 아니라, 재활 후에도 실질적인 효과를 보지 못하고 다시 중독에 빠지는 비율도 높은 편"이라며, 효과적인 재활 프로그램을 갖춘 재활센터 건립이 시급함을 강조
 - 한편, 2010년 콜롬비아 교육부 산하 인적자원 개발국이 19개의 보고타 인근 도시 지역을 대상으로 조사한 결과에 따르면, 보고타 시내 306개의 학교 및 365개의 지방 소재 학교 중 약 73%가 주변 지역에서 학생들에게 도박 및 오락 게임 등을 제공하고 있는 것으로 나타남
 - 콜롬비아 교육부는 관련 조사 보고서를 통해 "학생들의 게임 노출은 게임 중독을 유발, 학생들의 건전한 심신의 성장을 방해할 가능성이 매우 높다"며 경고

 www.eltiempo.com

아르헨티나 및 중남미 게임시장 현황

2011년 아르헨티나 게임시장 규모는 9,000만 달러이며, 로컬 게임업체 수는 약 70여 개인 것으로 조사. 아르헨티나 게이머의 2~5%만이 온라인게임 유료 콘텐츠를 구입하며, 이들의 월평균 지출비용은 8~12달러에 이르는 것으로 추정

■ 아르헨티나 게임 시장, 중남미 게임 시장 주도

- ▶ 아르헨티나 게임개발자연합(Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentín, 이하 ADVA)에 따르면, 2011년 아르헨티나 게임시장 규모는 9,000만 달러이며, 약 70여 개의 게임업체가 있음
 - Palermo 대학이 주최한 게임 세미나 "Videojuegos: para jugar y hacer negocios(게임: 여가활동과 비즈니스)"에 참석한 게임관련 애널리스트들은 부에노스아이레스가 중남미 게임 제작의 메카로, 아르헨티나 게임의 대부분이 부에노스아이레스에서 제작되었다고 언급
 - 한편, ADVA의 Ezequiel D'Amico 이사는 "중남미 전체 게임관련 종사자 수는 엔지니어, 예술가, 극작가 등 다양한 직업군을 포함 7,000여 명에 이르는 것으로 추산된다"고 언급
- ▶ D'Amico 이사는 중남미 게임업체의 1/3 이상인 약 100여 개의 중소 스튜디오가 대기업과의 계약에 의존하지 않고 자체적인 게임 개발에 주력하는 등 홀로서기를 위해 고군분투하고 있으나, 개발된 전체 게임의 약 3%만이 온라인 프로모션 유치에 성공할 뿐이라고 주장

■ 중남미 게임시장, 소셜게임과 모바일게임으로 수렴

- ▶ 아르헨티나 IT전문잡지 TELAM의 2012년 9월 24일 기사 "El mercado argentino de videojuegos factura U\$S90 millones"에 따르면, 중남미의 대표적인 소셜 게임업체 Vostu의 아르헨티나 게이머 중 유료 콘텐츠를 구매하는 게이머의 비율은 2~5%에 이르며, 이들의 월평균 지출비용은 8~12달러로 추산
 - 유료 콘텐츠를 구매하는 게이머의 비율이 미국 5%, 아시아 15%인 것에 비춰볼 때, 아르헨티나 게이머들의 일인당 평균 구매력은 결코 낮은 비율이 아님
- ▶ Vostu의 Matías Recchia CEO는 아르헨티나를 비롯한 중남미 소셜 게임시장 성장의 주 요인으로 게이머들의 이용 행태 변화로 꼽음
 - Recchia CEO는 "중남미 소셜네트워크 서비스 이용자들은 매우 적극적인 성향을 보이며, 그들의 소셜네트워크 생활에 있어 게임은 매우 중요한 부분을 차지한다"고 언급

- 또한, "과거에는 게임의 주고객층이 어린 연령층에 국한되어 있었으나, 최근의 주고객층은 35세 전후의 여성 고객층"이라며 고객층의 다변화를 시장 성장 요인 중 하나로 지목

▶ 모바일게임의 경우 휴대전화 가입자의 구매력과 높은 비용 구조 등이 시장성장을 저해

- Gameloft의 중남미 지사 B2C 마케팅 매니저 Paull del Pin은 "중남미 지역의 휴대전화 가입자 수는 5억 9,000만 명에 달하나 일인당 국민 소득이 매우 낮은 시장이라는 사실을 감안할 필요가 있다"며 "중남미 지역은 서비스 비용이 매우 비싼 지역 중 하나로, 여가 생활 비용의 비중이 상대적으로 매우 작을 수 밖에 없는 구조"라고 언급

 www.telam.com.ar

중남미 시장에서 성장가도를 달리는 Konami

2008년 라틴 아메리카 시장에 진출한 일본 게임업체 Konami가 진출 4년 만에 연간 누적 성장률 351%라는 실적을 거두고 있음. Konami가 중남미 시장에 성공할 수 있었던 이유는 현지 게이머들의 요구를 적극 반영한 게임 타이틀을 출시했기 때문

■ Konami, 중남미 시장 진출 4년 만에 비약적인 성장

- ▶ CNN의 중남미 전문 언론잡지 CNN Expansion의 2012년 8월 기사 "Gamers' latinos impulsan a Konami"에 따르면, 일본 게임업체 Konami가 2008년 중남미 시장에 본격 진출한 이래, 최근 4년간 매출 규모 면에서의 누적 성장률이 무려 351%에 달함
 - Konami의 중남미 지사장 Erik Bladinieres은 "여러가지 약조건에도 굴하지 않고 중남미 게이머들의 목소리에 귀 기울이고, 미국과의 새 타이틀 출시 일정을 치밀하게 맞추는 등 다방면에서 공격적인 전략을 강행해 성공할 수 있었다"고 언급
 - 또한 Bladinieres 지사장은 "5년의 시간을 잡고 실행해온 행동 계획이 4년 차에 접어들며 매우 성공적인 결과를 보여주고 있다"고 말하며, "40년 동안 단 한 번도 일본인 임원진이 현지로 온 적이 없었는데, 올해는 멕시코에만 무려 8번을 방문했다"고 강조

■ Konami의 중남미 게임시장 성공 게임 타이틀 , <Pro Evolution Soccer>

- ▶ Konami의 중남미 게임시장 성공을 주도한 핵심 게임은 <Pro Evolution Soccer>로 2011년 중남미 전체 판매량이 140만 개에 달함
 - Bladinieres 지사장은 "중남미 지역 주력 타이틀인 <Pro Evolution Soccer>의 진출 당시 판매량은 15만 개에 불과했으나, 2011년 최신 버전의 판매량은 140만 개에 달했다"고 밝힘
 - Konami는 출시 예정 타이틀을 미리 소개하는 행사인 "Gamer's Night"를 통해, 현재 맨체스터 유나이티드에서 활약 중인 멕시코 축구선수 하비에르 에르난데스(Javier 'Chicharito' Hernández)를 모티브로 하는 차기 버전의 전용 홈페이지를 구축할 예정이라고 밝힘

*주 : Konami는 세계 5위, 중남미 시장에서는 3위를 차지하고 있는 굴지의 게임업체로 Activision Blizzard, EA, Nintendo, MS, Sony 등과 경쟁하고 있으며, 주요 타이틀로는 <Contra>, <Metal Gear>, <Silent Hill> 등이 있음

 www.cnnexpansion.com

Sony, 페루에 공식 채널 구축으로 게임가격 안정화

Sony 페루 지사가 공식 게임 배급 채널 구축을 통해 게임 가격의 안정화를 추진. 이번 가격 안정화 정책은 미국에서 시행되는 가격 정책을 페루에도 동일하게 적용하는 것을 골자로 하고 있으며, 단순한 가격 인하가 아닌 가격 정책의 투명성 확보를 목적

■ Sony 페루 지사, 페루 내 공식 배급 채널 구축

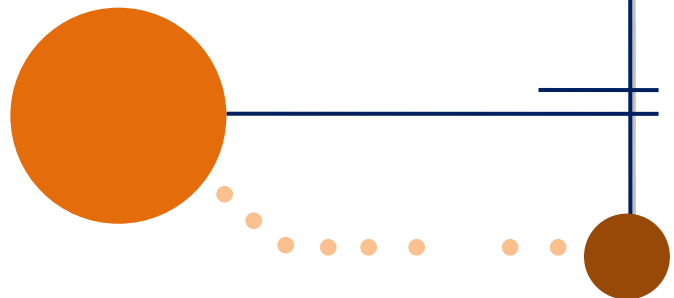
- ▶ Sony 페루 지사장인 Carlos Huaranga가 공식 배급 채널 구축으로 페루 내에서 유통되는 게임 가격의 안정화 및 미국과의 동기화가 이루어질 것이라고 밝힘
 - Huaranga 지사장은 "Sony 페루는 Play Station3, Play Station Vita 등 최신 콘솔의 주도로 최근 4년간 100% 이상의 성장률을 기록해 왔으나, 이번 조치로 인해 성장률의 거품이 다소 꺼질 전망"이라고 언급
 - Huaranga 지사장은 "그 동안 Sony는 항상 합리적인 가격으로 게임을 제공하고자 해왔지만 페루에는 공식 배급 채널이 없어 수입업자들이 중구난방으로 가격을 책정해 왔었으며, 미국에서 가격 인하 조치가 시행되어도 페루에는 대부분 적용되지 않았었다"며 "공식 배급 채널을 통해 투명한 가격 정책을 시행할 수 있게 될 것"이라고 밝힘
 - 또한 Huaranga 지사장은 "페루 내 공식 게임 배급 채널 구축으로, 만약 미국 시장에서 가격 인하 조치를 시행한다면 페루 시장에도 동일한 인하조치가 시행될 것"이라며 "그러나, 우리가 진정 의도하는 건 단순한 가격 인하가 아니라 '가격의 동기화'라고 강조
 - 페루의 이번 가격 정책에 대해 Sony 중남미 지사의 대외 홍보 담당 부매니저인 Lorenzo Grajales은 "중남미 전역을 타겟으로 한 사업 영역 확대 노력은 페루에서 상징적으로 응축되어 드러나고 있다"며 시장의 기대를 모으고 있는 최신 콘솔 및 타이틀의 페루 출시 일정을 앞당기겠다"고 언급

 gestion.pe



국내 게임시장 동향

- 중소 게임업체, 경기침체와 해외 게임으로 경영난 지속
- 세계 게임 개발자들의 축제 'KGC 2012'
- 국내 게임산업, 한류의 핵심으로 부상
- '2012 대한민국 게임대상', 11월 7일 부산서 개최
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 순위



국내 게임산업, 한류의 핵심으로 부상

민주통합당의 전병헌 의원은 게임 콘텐츠가 한류의 핵심이라며 지원정책의 필요성을 강조. 전병헌 의원은 2012년 10월 8일 정책 자료집을 통해 게임 한류를 지속하기 위해 지원정책과 함께 국내 게임 등급제 개선 등이 시급하다고 제기

■ 국내 게임산업 수출, 중형차 5만 5,000천 대 수출과 동일한 경제효과 발생

- ▶ 전병헌 의원에 따르면 2011년 국내 게임산업 수출액은 21억 6,000만 달러로 중형자동차 5만 5,000대 수출과 맞먹는 경제효과를 얻음
 - 전병헌 의원은 "자동차보다 게임의 매출 순이익율이 4배 이상 더 높다"면서 "게임수출을 통해 얻는 매출 순이익은 중형자동차 22만대를 수출해서 얻는 매출 순이익과 같다"고 강조
- ▶ 하지만 한류를 가장 많이 소비하는 중국시장에서 국내 게임은 2009년 점유율 27.9%에서 2010년 25.6%로 줄어들고 있는 것으로 나타남
 - 전병헌 의원은 "중국내 온라인게임 순위를 보면 여전히 <크로스파이어>와 <던전앤파이터>가 1, 2위를 기록하고 있지만, 두 게임 이후에 이렇다 할 신작들이 자리를 잡지 못한 상황"이라며 "한국 게임의 성적은 예전만 못한 추세로 나아가고 있는 것을 부인할 수 없다"고 밝힘
 - 전병헌 의원은 "중국 시장을 넘어 동남아 신흥국가에서의 게임수출을 지속 확대해 나가야 한다"고 제안
- ▶ 전병헌 의원은 게임 한류의 지속조건으로 △ 산업트렌드 변화에 부응하는 제도 개선, △ 통상이슈 개선을 위한 정부차원의 지원, △ 합리적인 규제와 역차별 시정, △ (가칭)세계 게임 이용자 백서 제작의 필요성 등을 제안

중소 게임업체, 경기침체와 해외 게임으로 경영난 지속

국내 중소 게임업체들이 갈수록 악화되고 있는 경기침체와 해외 게임의 국내시장 잠식으로 한계상황에 내몰리고 있음. 게임 규모와 질적 우수성이 상승하면서 막대한 개발비를 마련할 방법이 사라지고 있으며, 간간이 들어오던 투자사들의 제의도 끊김

■ 중소 게임업체, 경기침체에 직격탄

- ▶ 국내 경기가 하루가 다르게 악화되고 있는 가운데 온라인 게임업체들의 어려움이 날로 심해지고 있음. 특히 올해 게임업계의 2분기 실적이 1분기에 이어 또 다시 하락세를 보이며 메이저 업체들마저도 위기의식이 팽배해 지고 있는 상황
 - 전문가들은 외산게임의 영향력 확대·정부의 규제 강화·모바일시장의 팽창 등 세가지 요인으로 인해 중소기업들이 더욱 어려워지고 있다고 진단
 - 여기에 작품 대형화로 인한 개발비 증가와 메이저 업체로의 인력 쏠림 현상 등이 겹치면서 그야말로 내일을 기약할 수 없는 상황으로까지 내몰리고 있는 현실
 - 중소기업 한 관계자는 "재작년까지만 해도 회사 개발 실력이나 가능성을 보고 투자를 문의하는 사람들이 많았다"며 "하지만 작년부터 시작된 경기 악화로 투자자들이 확실하지 않으면 지갑을 열지 않아 더 어려워진 상태"라고 언급

■ 외산 게임의 국내 게임시장 잠식, 국내 중소기업에게 악영향

- ▶ 올해 국내 게임시장은 외산 게임 러시현상이 두드러지고 있어 중소기업들은 더욱 힘든 상황
 - 업계에 따르면 현재 PC방 순위 10위권 작품 중 외산 게임이 절반을 차지
 - 이 중에서 Riot Games의 <리그오브레전드>는 국내 게임 순위 1위를 달리고 있으며, 그동안 한 수 아래로 봤던 중국 게임업체들이 비약적으로 발전하면서 중소 개발사들의 입지가 갈수록 줄어들고 있는 상황
- ▶ 국내에서 자리 잡지 못한 중소기업들이 해외 시장을 통해 성공하는 것도 예전만큼 쉽지 않음
 - 메이저업체의 경우 지사를 설립해 해외 시장에 문을 두드리지만 중소기업의 경우 해외 네트워크 구성이 어려움
 - 중국, 대만 등 일부 국가를 제외하고 온라인 게임시장이 활성화되지 않은 점도 해외 진출을 망설이게 하고 있음

세계 게임 개발자들의 축제 'KGC 2012'

세계 게임개발자들의 축제인 '한국국제게임컨퍼런스 2012(Korea Games Conference 2012, 이하 KGC2012)'가 오는 10월 8일부터 사흘간의 일정을 성료. 올해로 12회째를 맞이한 'KGC2012'의 테마는 'Smart Revolution - 스마트 혁명'

■ 질과 양에서 역대 최고의 게임개발자 행사로 각광받는 'KGC2012'

- ▶ 2012년 10월 8일부터 10월 12일까지 사흘간 삼성동 코엑스에서 개최된 '한국국제게임컨퍼런스 2012(Korea Games Conference 2012, 이하 KGC2012)'는 'Smart Revolution - 스마트 혁명'을 테마로 국내외 유명 게임 개발자 및 게임 관계자 140여 명이 총 14개 트랙, 138개 세션을 제공했으며, 역대 최다 참가객인 7,000여 명을 기록
 - 한국게임개발자협회와 서울산업통상진흥원이 공동 주최하고 문화체육관광부, 서울특별시, 한국게임산업협회가 후원하는 'KGC2012'는 매년 다채로운 강연을 통해 세계 게임 산업의 성장을 모도하는 컨퍼런스로 전세계 게임인들의 시선을 모았음
 - 급변하는 기술과 환경속에서 새로운 혁명을 맞고 있는 게임의 사회적, 문화적 의미를 고찰하고 특히 스마트 혁명으로 전개될 게임의 진화된 미래에 대한 성찰을 해보자는 것이 'KGC2012'의 의미
 - 특히 올해는 게임 프로그래밍에 필요한 최신 기술은 물론 기획, 아트, 애니메이션, 디자인 등 모든 부문의 강연을 한층 강화하고, 인지도가 높은 해외 유명 개발자들이 대거 참여해 게임개발 전반에 대한 이야기를 나눠 참가객들로 부터 큰 호응을 얻음
 - 전세계 18개 유명 업체의 기술강연 49개, 140명의 강연자와 함께하는 138개의 세션 등 'KGC2012'를 장식하는 방대한 강연들은 놀라운 수준을 자랑
- ▶ 'KGC2012'에서는 스마트폰의 보급으로 인해 PC와 모바일, 콘솔 등 플랫폼간의 벽이 허물어지고 있는 현시대를 반영, '멀티플랫폼'에 관련된 강연이 큰 인기를 모음
 - 국내 최초의 콘솔·모바일 멀티플랫폼 게임 <디펜스 테크니카>의 개발사인 쿠노인터랙티브의 류태영 디렉터를 비롯한 주요 개발자들이 '효율적인 멀티플랫폼 제작: 콘솔에서 모바일까지'라는 주제로 강연을 진행
 - 블루사이드의 남상배 시니어 프로그래머도 <킹덤 언더 파이어2>의 사례를 바탕으로 멀티플랫폼에서의 최적화된 로딩 고속화 기법에 대해 설명
 - 이피피소프트의 최재영 대표는 '게임 엔진과 멀티플랫폼 시대'를 주제로 게임 엔진에 대한 전반적인 설명을 통해 멀티플랫폼 시대에 게임 엔진의 역할 및 개발 방향과 과정에 대해 강연

'2012 대한민국 게임대상', 11월 7일 부산서 개최

한국게임산업협회가 주관하고 문화체육관광부, 전자신문, 스포츠조선이 공동주최하는 '2012 대한민국 게임대상'이 2012년 11월 7일 부산서 개최될 예정. 이 행사는 대상, 최우수상, 기술·창작상, 인기게임상 등 총 10개 부문 20개 분야에 걸쳐 시상될 예정

■ 네티즌과 게임전문가들이 참여하는 '대한민국 게임대상'

- ▶ 한국게임산업협회가 주관하는 '2012 대한민국 게임대상'이 2012년 11월 7일 부산 벅스코 컨벤션홀 3층 그랜드볼룸에서 개최될 예정
 - '2012 대한민국 게임대상'은 작년에 이어 부산에서 치뤄지며 게임대상 시상식 다음날인 8일부터는 국내 최대 게임 전시회인 지스타가 열릴 예정
 - 이번 시상식은 오는 11월 7일 온게임넷을 통해 생중계되며 다양한 온라인 매체를 통해서도 실황 중계될 예정
- ▶ 이번 시상식의 본상 심사는 네티즌 투표(20%)를 통해 게임 이용자들의 의견을 반영하고 게임전문기자단의 투표(10%)와 게임업계전문가 투표(10%)를 통해 언론과 게임업계 의견을 반영할 계획
 - 또 심사위원 심사(60%)를 통해 최종 수상작품이 선정
 - 이와 별도로 진행되는 기술·창작상 부문 심사는 기술·창작상 심사위원회(80%)와 게임업계 전문가 (20%) 투표로 이뤄지며 분야별 전문가와 업계 실무진의 의견을 함께 수렴해 수상작을 결정할 예정
 - 인기게임상은 모바일 투표(80%)와 게임기자단 투표(20%)로 평가될 전망
- ▶ '2012 대한민국 게임대상' 시상식의 접수기간은 2012년 10월 8일부터 19일까지 진행
 - 접수 대상은 본상 4개 부문(PC/비디오 게임, 온라인게임, 아케이드/보드게임, 모바일 게임)과 인기게임상 등이며 기타 상들은 유관단체 등의 추천 및 응모 접수를 통해 받음
 - 온라인 투표는 10월 25일부터 31일까지 총 7일 동안 '2012 대한민국 게임대상' 홈페이지에서 시행

통계 국내 온라인게임 순위

표 13 국내 온라인게임 순위

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

*주: 게임메카, 게임노트 등은 '워크래프트, 스타크래프트, 디아블로' 등을 PC게임으로 분류해 게임 순위에 반영하지 않음
[출처] 각 사 홈페이지(2012)

통계 국내 모바일게임 순위

표 14 국내 모바일게임 순위(2012. 10. 8 기준)

순위	T 스토어		Olleh 마켓		U+ 앱마켓	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	메이플스토리Premium (넥슨)	배드피기즈 (Rovio)	2012프로야구KBOPlus (게임빌)	컴온베이비 (컴투스)	레전더리히어로 (옵니텔)	컴온베이비 (컴투스)
2	냥시여행4 (모리소프트)	천사와악마 (모리소프트)	방탈출4 (게임데이)	짱구디펜스Plus (미스터게임즈)	부루마블2012 (엠앤엠게임즈)	워너벳 (비투소프트)
3	아스팔트7: 히트 (Gameloft)	맞고도사전 (모바일엔터테인먼트)	레전더리히어로 (옵니텔)	그란트리아 (모비클)	팔라독 (리얼네트웍스/사이퍼스/파)	그란트리아 (모비클)
4	WrigoEven2012 (조이모아)	트리오브어비스 (케이넷파)	이노티아4Plus (컴투스)	스매쉬빌딩 (개인)	화이트아일랜드 (CJ E&M)	마구매니저 (CJ E&M)
5	드래곤나이트4Plus (피엔제이)	엔젤런 (루노소프트)	훈련배틀2 (컴투스)	빅스디펜스 (네오싸이언)	메이플스토리Premium (넥슨)	맞고도사전 (모바일엔터테인먼트)
6	다크나이트라이즈 (Gameloft)	블레이드 (디지털프로그)	네이키드킹2 (액트온게임)	페이퍼워빅3 (다에리스소프트)	문명: 레볼루션 (조이모아)	듀얼오브페이트 (게임빌)
7	리얼레이싱2 (EA)	피싱마스터 (게임빌)	프룻닌자 (스트라스타)	뉴탐정맞고 (레더빌소프트)	리버스 (CJ E&M)	독도디펜스 (제이더블유소프트)
8	어메이징스파이더맨 (Gameloft)	포커의신2 (모바일엔터테인먼트)	팔라독 (리얼네트웍스/사이퍼스/파)	듀얼오브페이트 (게임빌)	치킨타이쿤리믹스 (마이너랙시스)	몬스터워로드 (게임빌)
9	피파12 (EA코리아)	신기생전맞고 (모바일엔터테인먼트)	메이플스토리Premium (넥슨)	몬스터워로드 (게임빌)	사이터스 (유비누리)	아이리브커피 (파티스튜디오)
10	팔라독 (리얼네트웍스/사이퍼스/파)	버블파이터어드벤처 (넥슨)	리얼네트웍스/사이퍼스/파	아이리브커피 (파티스튜디오)	리얼레이싱2 (EA)	짱구디펜스Plus (미스터게임즈)

순위	App Store		Google Play	
	유료	무료	유료	무료
1	어메이징스파이더맨 (Gameloft)	Fortress 2 Red (CCR)	다크나이트라이즈 (Gameloft)	캔디팡for카카오 (위메이드)
2	Bad Piggies (Rovio)	애니팡for카카오 (선데이토즈)	아스팔트7: 히트 (Gameloft)	애니팡for카카오 (선데이토즈)
3	스펙트럴솔울즈 (조이모아)	내셔널리얼리티 (어썬피스)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	내셔널리얼리티 (어썬피스)
4	피파12 (EA코리아)	보석팡for카카오 (바른손크리에티브)	Where's My Perry (Disney)	들린그림찾기 (디지털프로그)
5	LED Snake 700 (GoldTree)	아이리브커피for카카오 (파티스튜디오)	Ski Safari (Defiant)	드래곤팔로워 (NextFloor)
6	노바3 (Gameloft)	드래곤플라이트 (NextFloor)	Cogs (Lazys Studios)	바운스볼 (Raon Games)
7	무한의탐정: 추리게임대작 (Creative Factory)	Top Girl (Crowdstar)	Cut the Rope Experiment (ZeptoLab)	퍼즐주주for카카오 (넥슨)
8	Re-Volt Classic (WeGo Interactive)	킹덤로얄 (게임빌)	Air Control (Four Pixels)	아이리브커피for카카오 (파티스튜디오)
9	Samurai Bloodshow (SEGA)	LostWinds (Frontier Developments)	스파이마우스 (EA)	스페이스팡for카카오 (모비클)
10	아스팔트7: 히트 (Gameloft)	카로세로날빌맞추기 (블루윈드)	Gun4GoyWW2Premium (HandyGames)	스페이스팡for카카오 (비바게임)

*주: T 스토어와 Olleh 마켓은 다운로드 Best 순위이며, U+ 앱마켓은 랭킹 카테고리 순위 [출처] 각 사 앱스토어 홈페이지 (2012)

글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2012년 10월 15일
- ▶ 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
서울특별시 마포구 월드컵북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

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