2011.04.18
제2호(통권2호)

콘텐츠산업 동향과 분석

한국콘텐츠진흥원

요 약

2011. 04. 18

Ⅰ 셧다운제 추진 경과 및 이에 따른 국내 게임산업의 영향

□ 셧다운제는 과도한 규제 및 낮은 실효성 등의 문제점을 내포

○ 기존의 등급분류제 외에 추가적인 시간 규제로 이중규제의 문제가 발생하고, 규제회피 수단이 악용되어 실효성이 낮으며, 규제의 목적과 수단의 연계성이 불확실하고 가족의 자율성 · 부모의 자녀에 대한 양육권 침해 등의 문제가 지적되고 있음

□ 셧다운제는 게임에 대한 산업적 · 문화적 · 인식적 차원에서 부정적 영향을 심화시킬 것으로 예상

○ 게임에 대한 부정적인 사회적 인식이 심화되고 가정 내 관리 역할에의 관심이 저하되며, 관련 관리비용 등의 증가와 해외 수출에의 장애요소로 작용하는 등 전반적으로 부정적인 영향을 미칠 것으로 예상

□ 셧다운제의 실효성과 범위에 대한 심도있는 검토와 신중한 판단이 필요

Ⅱ 분야별 동향 분석

□ 게임 상장사의 매출액은 전년 대비 2010년에 약 9.8% 증가

○ 전년 동기 대비 매출액 증감률은 하반기로 갈수록 감소

※ 증감률 : 1분기 15.0%, 2분기 16.3%, 3분기 7.6%, 4분기 1.7%

□ MMORPG의 시장확대 지속 및 TPS(3인칭 슈팅) 장르의 개발 활발

○ 〈리니지〉, 〈아이온〉, 〈테라〉 등 MMORPG에 대한 높은 관심은 지속되고 있으며, 〈와일드 플래닛〉, 〈디젤〉, 〈헤쎈〉 등 TPS의 개발 시도 증가

□ 온라인게임 및 모바일게임 업체의 스마트기기용 게임시장 진출 증가

○ NHN, 네오위즈, CJ인터넷, 넥슨 등 온라인게임 업체와 컴투스, 게임빌 등 스마트 시장 선점업체도 스마트폰 및 태블릿PC용 게임개발에 박차

○ 앱스토어 판매 점유율(해외 기준)이 가장 높은 분야는 '게임'(20% 이상), 킬러콘텐츠로서 게임 비중은 지속적으로 확대 예상

□ 비디오게임 분야의 3D, 스마트화 등의 새로운 시도 등장

○ 닌텐도 〈3DS〉, 소니 〈엑스페리아 플레이〉 등 차세대 휴대용게임기로서 새로운 기능을 추가한 제품 출시

Ⅰ. 심층 이슈 분석

2011. 04. 18

셧다운제 추진 경과 및 이에 따른 국내 게임산업의 영향

1 '셧다운제' 논의 및 추진경과

□ 개념 및 도입 배경

○ 셧다운제(shut-down, 접속 제한)의 개념

– 특정시간대 또는 일정시간이 지났을 경우 자동으로 게임을 할 수 없게 차단하거나 로그인할 수 없도록 하는 것

○ 현재 논란이 되고 있는 청소년보호법 개정안 제23조의4는 '심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한'이라고 하여 '인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니된다'고 규정함으로써, 16세 미만의 청소년에 대한 강제적 셧다운제를 규정하고 있음

– 법률 자체가 일정한 시간대를 특정해서 그 시간대에는 16세 미만의 청소년을 대상으로 인터넷게임의 제공을 원천적이고 일률적으로 금지하고 있다는 점에서 '강제적 셧다운제'로 볼 수 있음

□ 입법 추진 경과

○ 2008년 6월부터 문화부는 게임과몰입 예방을 위해 게임물관련사업자와 정부의 의무를 강화하는 내용을 포함한 '게임산업진흥에 관한 법률'(이하 게임법) 개정 추진

– 게임 과몰입 예방조치 보고 의무화 등(안 제12조의3) : 게임물관련사업자가 개별 게임에 맞는 적절한 과몰입 예방조치를 취하도록 의무화 하고, 문화부장관이 이를 평가하여 불충분시 개선 권고 및 평가결과를 공표하는 등 지속적 사후관리를 통해 예방조치 실효성 제고

– 게임이용 정보제공 등의 의무부과(안 제12조의4) : 개정안은 청소년의 게임 이용에 대한 친권자 등 법정대리인의 관리·감독권 강화를 위하여 게임서비스업자로 하여금 친권자 등 법정대리인이 요청시 청소년의 게임이용에 관한 정보를 제공하도록 의무를 부과하고, 과다한 게임이용을 방지하기 위하여 주의문구 게시 의무를 부과함

– 올바른 게임이용 교육에 대한 지원(안 제12조의5) : 개정안은 정부가 게임의 올바른 이용에 관한 교육에 필요한 지원을 할 수 있도록 하고, 문화부장관이 「유아교육법」 및 「초·중등교육법」에 따른 교육과정에 게임이용에 관한 교육내용이 포함되도록 교육과

학기술부장관에게 협력을 요청할 수 있도록 함

– 대통령령 규정 사항 : 게임 가입시 본인인증, 청소년 회원가입시 친권자 동의, 이용자/친권자 요청시 이용시간 등 제한, 친권자 요청시 심야시간 청소년 접속제한, 장시간 게임이용을 억제하는 피로도시스템 도입, 본인인증 주기적 실시 통한 성인명의 도용 지속 모니터링

[표 1] 게임산업진흥에 관한 법률 개정안 주요 경과

날짜		내용
2008년	6월	게임법 개정안 부처 협의, 게임법 공청회 개최
	7~9월	입법 예고, 규제 심사
	10~11월	법제처 심사, 국무회의 의결, 국회 송부
2009년	2월	국회 문방위 상정, 법안심사소위 회부
2010년	4월	국회 문방위 게임법 공청회 개최, 국회 문방위 법안소위 의결(대안)

○ 2008년 7월부터 셧다운제 관련 청소년보호법(이하 청보법) 개정안 발의

– '08년 7월, 한나라당 김재경 의원을 대표로 의원 30명이 제안한 셧다운제 관련 청보법 일부 개정안 재발의 : 오전 0시부터 오전 6시까지 청소년에게 온라인게임물을 서비스하지 못하도록 하는 셧다운제 시행과 관련한 내용

– '09년 4월, 민주당 최영희 의원이 다시 '셧다운제'가 포함된 청보법 일부 개정안을 발의했고, 두 법률안이 2009년 10월 보건복지가족위원회에 상정 : 이후 보건복지가족위원회가 여성가족위원회(이하 여가위)로 명칭이 바뀌었고 개정안은 2010년 4월 여가위에 재상정

– 여가위는 두 법률안을 하나로 합쳐 상임위 대안으로 법제사법위원회(이하 법사위)에 '셧다운제'가 포함된 청보법 개정안을 회부

– '셧다운제'가 게임법과 중복되는 규제라는 점 때문에 법사위를 통과하지 못함

[표 2] 청소년보호법 발의 및 여성가족위원회(이하 여가위) 통과 내용

구분	김재경 의원 발의안	최영희 의원 발의안
주요내용	○ 정보통신망을 통해 이용·제공되는 게임물은 오전 0시부터 오전 6시까지 청소년에게 제공 금지 * 강제적 셧다운제	○ 인터넷게임제공자는 청소년 또는 친권자 요청할 경우 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임 제공 금지 * 선택적 셧다운제
주요경과	○ 2008.8.29 발의 ○ 2010.4.21 여가위 전체회의 통과 (최영희 의원안과 통합됨)	○ 2009.4.22 발의 ○ 2010.4.21 여가위 전체회의 통과 (김재경 의원안과 통합됨)

2011. 04. 18

[표 3] 청소년보호법 개정안 주요 경과

날짜		내용
2005년	7월	청소년보호법 개정안 의원 발의(김재경 의원)
2008년	7월	청소년보호법 개정안 의원 재발의(김재경 의원)
2009년	4월	청소년보호법 개정안 의원 발의(최영희 의원)
	10월	청소년보호법 개정안 보건복지가족위원회 상정
2010년	4월	여가위 재상정, 상임위 대안으로 법사위 회부

○ 2010년 5월 : 총리실의 중재 시작, 총리실은 지난해 5월부터 4차례에 걸쳐 문화부와 여가부와의 조정을 통해 중재안에 대한 합의 시도

○ 2010년 12월 : 셧다운제와 게임산업진흥법 개정방향에 대해 이재오 특임장관 주재로 유인촌 전 문화부장관과 백희영 여가부장관이 회동하면서 타결

– 셧다운제 연령 기준을 16세 미만으로 정하고 관련 법률은 청보법에, 세부 추진내용은 게임법에 규정하는 방식

○ 2011년 3월 현재 : 국회 법사위 계류 중, 4월 회기시 심의 예정

[표 4] 2010년 5월 이후 게임법과 청보법 개정안 주요 경과

날짜		내용
2010년	5~6월	문화부, 여가부, 총리실 주재 협의
	9월	여가부 총리실 조정 거부 통보
	12월	문화부–여가부 만16세 미만 셧다운제 합의
2011년	4월(예정)	게임법, 청보법 관련 심의 예정

2 셧다운제를 둘러싼 문제점

□ 이중규제의 문제

○ 연령확인이 가능한 온라인게임 서비스에 대해서 등급분류에 의한 규제 이외에 시간대를 규제하는 것은 세계 어디에서도 유례를 찾을 수 없는 이중규제의 문제 발생

– 온라인게임은 게임물등급위원회로부터 심의를 받아 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가 등의 등급을 받아 적어도 16세 미만인 사람에게 유해하지 않다는 결정이 이루어진 매체물인데, 이에 대해서 또 다시 규제(시간 규제)를 하는 셈임

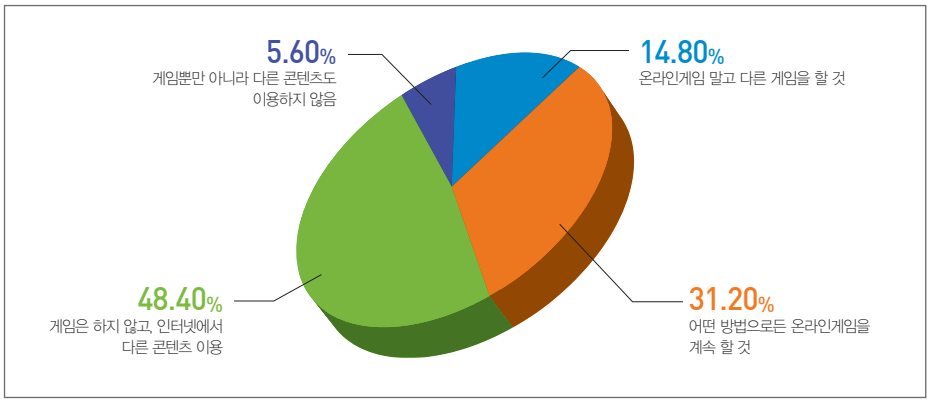
– 등급분류제도가 시행되는 경우에 또 다른 청소년보호를 위한 제도가 도입된 국가는 없으며, 등급분류제가 있음에도 셧다운제를 도입하는 것은 이중규제에 해당
※ 온라인게임 셧다운제가 도입된 바 있는 태국은 등급분류제도가 없음
– 미국에서 이루어지고 있는 폭력성 게임 규제도 등급분류 및 표시의무를 도입하는데 국한

□ 규제회피 수단으로 인한 낮은 실효성

○ 강제적 셧다운제는 국내 게임물에만 적용되는 것으로, 해외서비스에서 가입하고 서비스하는 경우에는 이 규제를 전혀 적용받지 않음
– 국내 동일한 게임서비스가 해외에서 이루어지는 경우 국내 서비스는 차단되나 해외 채널링 서비스의 경우에는 차단되지 않으므로, 해외 제공 형태를 통해 규제회피가 나타날 수 있음

○ 가정 내의 관리가 아닌 법률적인 규제로, 청소년 이용자들은 부모의 주민번호 도용 등 우회적인 수단을 이용할 가능성이 증가
– 한국입법학회 조사결과(2011)에 따르면, 법률에 의해 강제적 셧다운제가 시행된다고 해도 청소년들은 인터넷 및 게임을 하겠다는 응답이 94.4%(게임 혹은 다른 콘텐츠 등을 이용)를 차지, 강제적 셧다운제가 가정 내에서 인터넷 및 게임의 중독 예방조치로서 실질적인 효과가 거의 없을 것으로 예상

[그림 1] 심야시간에 강제로 인터넷게임 이용을 금지할 경우에 대한 응답결과



자료 : 디스이즈게임, 2011.3.3

□ 규제 설계의 오류

○ 청보법은 인터넷게임 중독의 원인에 대한 명확한 근거 및 조사가 없는 상황에서 법률상

강제적인 규제를 도입

※ 일반적인 온라인게임 및 모바일게임 등의 분류와 달리 청보법은 '인터넷게임'이라는 용어를 사용

– 인터넷게임중독 예방이라는 목적을 달성하기 위한 규제의 방향과 내용은 인터넷게임중독의 원인이 과연 무엇인지에 대한 조사결과가 선행되어야 함

– 게임과몰입 혹은 게임중독으로 인한 유해성이 게임 그 자체의 속성으로 인한 것인지, 아니면 게임의 이용행태, 이용방법, 청소년의 게임이용 시 부모와의 소통관계, 자녀의 게임이용에 대한 부모의 교육, 가족 간의 불화 등의 문제로 인한 것인지는 아직 과학적으로 검증되지 않음

○ 청소년 수면권 보장을 저해하는 다양한 원인들 중에서 인터넷게임이 차지하는 비중에 대한 검토 없이 강제적으로 인터넷게임 시간 규제를 도입하고 있다는 문제

– 청소년 수면권 보장이라는 규제목적을 달성하기 위해서는 다양한 원인들에 대한 분석과 그 중 대책이 필요한 부분을 검토하고, 그 가운데에서 법률로 규제할 방안을 검토했어야 한다는 평가

□ 가족의 자율성 및 자녀에 대한 부모의 교육 · 양육권의 침해 문제

○ 자신이 교육 · 양육하는 자녀에 대해 게임 이용시간 조절과 관련 교육을 실시하고 통제하는 것은 부모의 권리이자 의무

– 가정 내에서 자신의 자녀가 게임을 언제, 얼마동안, 어떻게 이용하는가에 관한 통제는 부모의 교육에 의해 이루어져야 함

○ 이러한 부모의 교육에 관한 권리와 의무를 배제한 채 국가가 직접적으로 가정 내에 개입하여 법적으로 강제하는 것은 가족의 자율성에 관한 헌법원리에 위배, 자녀에 대한 부모의 교육 · 양육권 침해에 해당

□ 강제적 셧다운제의 규제효과 미미

○ 한국입법학회 연구결과(2011)에 따르면, 심야에 청소년들의 인터넷게임을 전면 금지하는 강제적 셧다운제의 투입 비용이 기대편익을 초과해 비효율적(연합뉴스, 2011.3.7)

– 강제적 셧다운제의 비용 대비 편익값은 상황에 따라 0.41~0.88로 나타나 규제 효과가 미미한 것으로 분석

– 부모가 자녀의 게임이용시간을 직접 관리할 수 있는 프로그램을 제공하는 선택적 셧다

운제는 상대적으로 효과가 높은 것으로 분석

– 규제의 효과를 높이려면 개별 가정의 상황에 맞도록 자율적으로 접근하는 것이 적절하다는 평가

○ '선택적 셧다운제'는 이미 게임 업계에서 자율적으로 시행 중

– 현재 상위 5대 게임사의 77개 게임에 도입되고 있으며, 향후 확대 예정

※ '10.4.12. 발표한 문화부 '게임 과몰입 대책' 포함 사항

[표 5] 게임업계 자율규제 도입 현황(2010.3월 기준)

자율규제 내용	세부 내용	시행 업체 수	시행 게임 수
청소년 대상 자율적 게임이용시간 제한서비스 도입	– 법정대리인이 자녀의 게임이용 가능요일 및 시간대를 설정할 수 있도록 함 – 설정 시간에만 자녀의 게임 이용이 가능하도록 서비스 제공	5개사	77개
과몰입 청소년 대상 보호 프로그램운영	– 법정대리인에게 자녀의 게임이용시간 및 내용, 유료결제 내역 확인 시스템 제공	8개사	105개
	– 법정대리인이 자녀의 게임이용 가능한 일정시간 등록, 설정한 시간 이상 게임 이용할 경우 SMS 발송	1개사	5개
과몰입 일반이용자 대상 보호프로그램 운영	– 게임 초기 화면 또는 로그인 전 화면에 장시간 게임이용 자제 경고문구 게시	15개사	175개
	– 게임이용자가 게임이용 중 본인의 게임 계속 이용 시간을 인지할 수 있도록 게임 이용 경과 시간 안내	10개사	97개

출처: 문화체육관광부(2010.4.12.)〈게임 과몰입 예방 및 해소 대책〉

3 국내 게임산업에의 영향

○ 게임에 대한 부정적인 사회적 인식 심화 및 가정 내 관리 역할에의 관심 저하

– 게임의 부정적 영향에 대한 명확한 근거 및 조사결과 없이 강제적 셧다운제를 도입할 경우, 향후 다양한 원인의 청소년문제 및 사회문제를 별다른 근거 없이 게임에 의한 것으로 속단할 우려 증가

– 강제적 셧다운제의 적용을 받지 않는 연령등급(청소년이용불가) 게임물이 증가하여 해당 시장이 확대될 것으로 보이나, 이로 인해 '게임'에 대한 부정적 인식은 심화될 가능성

– 청소년 게임이용과 관련한 문제에 대해 가정 내 관리 및 부모의 관심과 교육의 중요성에 대한 인식변화를 기대하기 어려우며, 게임관련 사회적 문제제기 시 사적 영역에 대한 공적 개입이 강화될 우려

○ 강제적 셧다운제를 시행할 경우, 16세 미만 이용자의 확인 절차 및 이들 대상 셧다운 시스템 구축 및 운영을 위한 관리비용 증가

– 법률에 명시된 강제조항의 준수를 위한 비용 외에도, 규제를 회피하는 이용자들에 대한 관리 의무가 추가적으로 요구될 경우 게임업체의 관리비용은 지속적으로 증대

– 대형 게임기업 외에 중소 게임기업의 경우 이러한 관리비용 증대는 경영상의 부담을 더욱 가중, 게임산업의 구조적 불안정 심화

○ 국산 게임의 해외 진출시 평판은 매우 중요한 요소이며, 청소년 유해매체물인 경우 사실상 해외 수출은 불가능

– 강제적 셧다운제를 시행할 경우 한국 게임은 16세 미만에게 유해하다는 인상을 강하게 심어주게 됨으로써, 해외수출에 상당한 장애로 작용할 것으로 예상

※ 중국의 경우 수입게임물의 기준이 15세이용가 등급으로 되어 있어 18세이용가 게임은 수입이 불가능

– 국산 온라인 게임의 대표주자인 〈리니지2〉의 경우 18세 등급을 받고 다시 청소년 유해매체물로 지정돼 해외 진출에 상당한 어려움을 겪은 사례가 있음

– 자국게임의 진흥에 높은 관심을 보이는 중국의 경우, 강제적 셧다운제를 이유로 한국게임에 대한 대대적인 수입제한 조치를 추진할 가능성도 배제할 수 없음

○ 해외에서 서비스하는 경우와 국내 게임서비스가 해외에서 채널링 및 미러링 형태로 이루어질 경우는 셧다운제 적용대상이 아니므로, 외산 게임 이용이 증가하거나 국산 게임을 해외에서 서비스 하는 방식이 증가

– 해외 게임서비스의 이용률이 증가하여 국산 게임은 위축될 가능성이 높으며, 16세 미만의 이용자가 해외게임을 이용할 경우 이들의 이용시간 제한은 불가능

※ 국내에서는 법의 규제영역 밖에 있는 프리서버 등이 심야시간에 악용될 우려도 높음

– 국내업체가 해외법인으로 옮기거나, 국내업체들이 내수 시장을 포기하고 해외 시장용 게임만을 제작할 가능성

○ 한국의 게임과 게임제도 등에 대해 세계 게임 업계가 부정적 · 통제적으로 인식

– '11년 3월 4일 미국 엔터테인먼트소프트웨어협회(ESA)가 셧다운제에 대한 의견서를 국회 법제사법위원회에 제출하면서 반대의사를 표명

– 향후 콘솔 및 모바일(스마트폰 등)에 대한 셧다운제 확대 적용이 될 경우, 무역분쟁으로 대두될 우려도 있다는 견해

○ 최근 셧다운제 적용범위와 시기에 대한 문화부와 여가부의 의견이 상충되고 게임업체에 대한 부담금 징수 법개정이 발의되면서, 또 다른 이슈가 제기되고 있는 상황

– 셧다운제 적용범위에 모바일게임은 제외하는 안에 대해 2년 후 영향평가를 실시하여 재논의하는 것과 관련, 문화부와 여가부가 이견

– 이정선 의원과 김을동 의원은 게임업체를 대상으로 게임중독 예방 및 치료 관련 비용을 부담하는 법안을 발의, 논란이 거세지고 있음

○ 셧다운제는 게임산업과 게임문화의 향후 전개에 매우 중대한 영향을 미치는 것인만큼, 4월 예정된 법사위의 심의시 셧다운제의 실효성과 그 범위 등에 대한 심도있는 검토와 신중한 판단이 필요

Ⅱ. 분야별 동향 분석

2011. 04. 18

1 국내 산업계 동향

1) 2009년과 2010년의 게임업체 상장사 매출액 변화 추이

○ 코스닥 등록 게임업체(20여개사)의 매출액은 '09년에 비해 '10년도는 약 9.8% 증가

– '09년 동기 대비 '10년 매출액 증감률은 1분기 15.0%, 2분기 16.3%, 3분기 7.6%, 4분기 1.7%로 나타나 하반기로 갈수록 증가율이 감소

[표 6] 2009년, 2010년 게임업체 상장사의 매출액 변화 추이

시기	2009년								2010년						
	1분기	2분기	상반기	3분기	3분기 누적	4분기	하반기	연간	1분기	2분기	상반기	3분기	3분기 누적	4분기	연간
매출액 (단위:억원)	6,711	6,509	13,220	7,112	20,331	7,737	14,849	28,069	7,720	7,571	15,291	7,653	22,943	7,868	30,812
전 분기 대비 증감률	–	-3.0%	–	9.3%	–	8.8%	–	–	-0.2%	-1.9%	–	1.1%	–	2.8%	–
전년 동기 대비 증감률	–	–	–	–	–	–	–	–	15.0%	16.3%	15.7%	7.6%	12.8%	1.7%	9.8%

자료: 금융감독원 전자공시시스템(http://dart.fss.or.kr)에 등록된 기업보고서

2) 국내 게임업계 동향 (플랫폼별)

□ 온라인게임 분야

○ 2011년 들어 FPS(1인칭 슈팅)장르 뿐만 아니라 TPS(3인칭 슈팅)장르로 한국 게임업계의 진출이 활발

– TPS장르는 FPS와 유사한 게임형식이나 3인칭으로 진행하는 점에서 차이. TPS는 게이머가 자신의 캐릭터를 플레이 내내 화면상에서 직접 볼 수 있음

– 기존 TPS장르의 대표작은 미국 게임개발사 에픽의 〈기어스 오브 워〉시리즈로 게이머가 자신의 캐릭터를 볼 수 있다는 장점 때문에 FPS에 비해 액션성이 두드러지고 캐릭터성 또한 강조

– 액토즈소프트는 지난 1월 TPS게임 플레이를 기반으로 한 MMORPG 〈와일드플래닛〉을 선보였으며 상반기 중 부분유료화를 실시할 예정

– 네오위즈게임즈는 올해 상반기 중으로 TPS게임 〈디젤〉의 OBT에 들어갈 예정이며, 이프가 개발하고 지에스피 인터랙티브가 서비스하는 〈헤쎈〉 또한 TPS 장르

○ 국내 FPS게임 〈서든어택〉 및 〈크로스파이어〉의 중국 내 서비스와 관련하여 텐센트, 샨다 등 중국 주요 게임 퍼블리셔들의 경쟁 가속

– 게임하이의 〈서든어택〉은 국내 1위를 고수하고 있는 FPS게임으로 4월 초에 샨다게임즈를 통해 중국에서 CBT를 실시했음. 상용화는 7월에 이루어질 것으로 전망

– 텐센트의 경우 국내업체 스마일게이트의 〈크로스파이어〉로 큰 반향을 불러일으키면서(동시접속 200만 명 이상, 매출 약 1조원) 〈서든어택〉 및 〈크로스파이어〉 등의 중국 서비스에 대한 관심이 증대, 중국 내 국산 FPS게임의 활성화 지속 기대

○ 2011년 들어 넥슨 등 주요 게임개발사들의 소셜네트워크 게임 개발이 활발히 추진 중

– 넥슨 아메리카 등 산하 개발사들이 제작한 게임을 포함해 외부 제작사를 통해 총 10개 이상의 제품을 개발해 선보일 예정. 넥슨은 최근 아이폰용 〈카트라이더〉게임인 〈카트라이더 러쉬〉를 제작해 출시하였고, 아이패드 HD버전 〈카트라이더 러쉬〉를 출시할 계획을 밝히는 등 신시장 개척을 위해 다방면으로 활동 중

○ 〈오디션 온라인〉 이후 다양한 리듬액션 게임이 시장 진입을 준비 중

– CJ인터넷의 〈엠스타〉는 언리얼엔진3를 사용한 고품질 그래픽으로 게이머들에게 어필할 계획이며 1월에 CBT를 진행함. 엠게임의 〈리듬앤파라다이스〉는 오디션 제도를 통해 음악인의 꿈을 가진 게이머를 선발할 계획임. 나인버드 게임즈는 롤플레잉 요소를 결합한 댄스게임을 개발 중

○ 2011년 1월 NHN 〈테라〉 등 MMORPG 시장의 새로운 반향을 일으키는 게임들 출시

– 〈테라〉는 블루홀 스튜디오가 제작하고 한게임이 퍼블리싱한 MMORPG로 NC소프트의 〈아이온〉 등과 더불어 국내는 물론 해외 시장에서도 주목하는 대작 게임으로, 기존 중국 등 아시아시장을 초월하는 미국 시장의 진출성공 교두보 구축

– 〈테라〉는 게이밍 이벌브드(Gaming Evolved) 프로그램에 참여함. '게이밍 이벌브드'는 게임 개발업체에 대한 긴밀한 기술 지원을 통해 AMD 그래픽카드(라데온)를 적용하는 게임의 최적화를 이루고 그래픽 품질을 높여 최종적으로 〈라데온〉 사용자 증가를 목적으로 함

※ 불법 다운로드 등으로 인해 글로벌 PC패키지 시장이 부진해짐에 따라 고사양 PC게임에 대한 수요가 줄어들고 이로 인해 고성능 그래픽카드에 대한 수요가 줄어들고 있어 기존 그래픽카드 업체가 온라인게임 업계와의 협력에 관심을 가지게 됨

– 〈테라〉는 NC소프트의 〈블레이드앤소울〉과 함께 게이밍 이벌브드 프로그램에 참여한 대표적인 국내 게임으로 그만큼 국내 업체의 세계적 위상과 브랜드 가치가 올라갔다는

사실을 보여주는 것으로 평가

– 세계에서 가장 높은 국제경쟁력을 갖춘 국내 MMORPG는 주로 중국, 일본을 중심으로 진출, 비디오콘솔게임이 중심을 이루는 미국 및 유럽에의 진출 비중은 상대적으로 낮은 편. 그러나 최근 미국시장에서 〈아이온〉과 함께 〈테라〉의 등장은 미국 시장에서 한국 MMORPG의 저변 확대를 이끄는 중요한 한걸음이 될 것으로 기대

– 〈테라〉의 미국 현지화 작업이 현재 진행 중이며 연내 미국 출시 예정. 〈테라〉의 미국 진출 성공여부는 향후 국내 게임산업에도 큰 영향을 미칠 것으로 전망

○ 2011년 3월 게임빌 PC용 소셜네트워크 게임 〈프로야구 슈퍼리그〉 서비스를 시작

– 게임빌은 자사의 모바일 야구게임 〈프로야구 시리즈〉에서 얻은 노하우를 바탕으로 소셜 네트워크를 접목해 〈프로야구 슈퍼리그〉를 제작. 네이버 소셜앱스, 페이스북 등으로 서비스를 확대시킬 예정

– 향후 소셜네트워크 게임은 스마트폰 등 디바이스의 보급 확대에 따라 대형 게임개발사들의 신규사업 아이템으로서 관심이 증폭될 것으로 전망

○ 2011년 2월 28일 용산에서 '제1회 포인트블랭크 인터내셔널 챔피언십' 개최

– 〈포인트블랭크〉는 제페토가 개발한 FPS게임으로 인도네시아, 터키, 러시아 등지에서 인기를 얻고 있음. 특히 인도네시아에서는 동시 접속 30만 명에 육박해 〈크로스파이어〉에 비견될만한 입지 구축

– 이번 대회에 터키, 러시아, 인도네시아, 브라질, 태국, 한국 국가대표팀이 참가했으며 결승전에서 태국과 한국 대표팀이 접전을 벌인 결과 6:4로 태국 MITH가 한국 TRICK을 상대로 승리해 태국 대표팀이 우승

– 〈포인트블랭크〉는 지난 2월달 개최된 태국게임쇼에서 '최고 캐주얼게임상'과 '최고 온라인게임상'을 수상했으며 미국과 브라질 등에서도 서비스 중이며 향후 중국, 필리핀, 대만, 일본, 독일 등으로 확대할 예정. 〈크로스파이어〉, 〈서든어택〉과 더불어 MMORPG 위주로만 진출하던 한국 게임의 라인업이 점차 다양해지고 있음

□ 모바일게임 분야

○ 2011년 1월 3일 NHN은 스마트폰과 스마트패드용 게임 개발사 오렌지크루를 설립

– NHN은 스마트 시장에 진입하기로 결정하고 지난 1월 3일 오렌지크루를 설립. 자회사 오렌지크루는 NHN이 지분을 100% 보유하고 자본금은 약 20억원으로 약 80명의 개발인력을 모집하며 향후 지속적으로 규모를 확대할 예정

– NHN은 스마트 시장의 중요성을 인식한 것으로 판단되고, 포털시장 등 기존 성공사업 모델과의 접목을 통해 시너지 극대화를 모색할 것으로 전망

○ 기존 온라인게임 업체도 속속 스마트 시장에 진입, 모바일게임 업체도 인력 확충

– 2월 24일 대표적인 온라인 게임 업체 중 하나인 넥슨은 〈2012 : 서울〉을 출시해 스마트 시장에 첫 발을 디딤. 향후 〈카트라이더 러쉬〉와 〈삼국지를 품다〉 등을 추가로 스마트 시장에 선보일 예정

– 네오위즈는 네오위즈모바일을 통해 스마트 시장에 진출할 계획. CJ인터넷도 스마트폰용 소셜게임을 준비

– 컴투스와 게임빌 등 스마트 시장 선점 업체도 개발인력을 추가로 확충하는 등 경쟁력 강화와 개발 역량 증대를 위해 노력

– 향후 대규모 제작사들의 공급이 확대되면서, 경쟁은 심화될 것이나 〈Angry Birds〉를 제작한 ROVIO사와 같이 소규모 창업자들의 뛰어난 창의력과 아이디어를 바탕으로 한 게임은 시장 확대에 따라 큰 폭의 성장이 가능할 것으로 예상

□ 비디오게임 분야

○ 2월과 3월, 플레이스테이션과 엑스박스360 등 콘솔 플랫폼에 다양한 FPS 게임 출시

– 2월에는 플레이스테이션3용 독점 게임인 〈킬존3〉와 멀티플랫폼 게임인 〈블랫스톰〉이 출시. 또한 3월에는 세계 최고의 그래픽으로 세계 게임시장을 놀라게 한 〈크라이시스〉의 후속작인 〈크라이시스2〉가 멀티플랫폼으로 출시

□ 아케이드게임 분야

○ 전반적인 시장 부진으로 신규 유통되는 게임기는 거의 없음

– 일본 KONAMI가 개발한 음악 리듬 게임 〈Reflec Beat(리플렉 비트)〉 정도만 50여대 판매된 것으로 추산

– 그나마 충성도 높은 고객층을 지니고 있는 철권류의 격투게임과 뮤직 비트류의 게임만이 신규 판매가 되고 있는 상황

– 격투와 뮤직 비트 게임 구매 후 구입비 회수 시까지 소요되는 기간은 10개월 이상으로 예측되고 있으며, 과거 업계 게임기 구매기준이 6개월 이내였음을 볼 때, 운영 및 유지를 위한 목적으로 신규 게임기에 대한 투자가 이루어지고 있음. 영세 업체에서는 신규 게임기 구매를 꺼리거나 임대해서 사용하는 상태

○ 신규 게임장은 월 1건 정도씩 오픈되고 있으나 게임장 형태뿐만 아니라 야구연습장, 극장 주변 등 소규모의 매장 오픈도 포함되는 수치라 시장 확장으로 보기는 어려움
– 또한 신규 게임장 오픈이 신규 게임기의 구매를 의미하는 것은 아니며, 수익률이 높은 중고 게임기와 일부 마니아 게임기 위주로 오픈이 진행

○ 최근에는 인천월미도 명물인 〈디스코 팡팡〉(일명 타카타)을 실내형으로 개발하여, 실내에 설치한 매장을 프랜차이즈사업으로 진행 중
– 현재 1호점이 광주광역시에 오픈하였으며, 추가 오픈을 진행 중인 것으로 파악됨. 신규 게임기 설치가 가능한 신규 시장으로 업계의 관심을 모으고 있으나, 〈디스코 팡팡〉을 설치하기 위한 층고가 확보된 건물 확보가 매우 어려운 상황이라 급격한 증가는 기대하기 어려움
– 일반적인 게임기에 비해 고가(3억 원대 가격으로 추정)이기 때문에 기기 판매보다는 프랜차이즈 방식으로 진행될 것으로 예상

○ 2010년 상반기까지 새로운 시장으로 주목받았던 '라이더' 장르의 시장은 메이저 업체들을 제외하고는 국내 시장의 신규 투자가 중단된 상태
– 다만, 극장식 어트랙션(Attraction) 방식을 통한 해외 시장 진출을 모색하거나, 핵심기술을 중국으로 양도 혹은 투자 유치를 하고 있는 상태

○ 〈마법천자문〉, 만화, 애니메이션, 휴대용게임(닌텐도DS용), 아케이드게임으로 확장
– 1200만 부가 팔린 베스트셀러 한자교육만화 〈마법천자문〉이 애니메이션 및 휴대용게임에 이어 아케이드게임으로도 출시
– 디게이트의 〈마법천자문 한자배틀〉은 '마법천자패'라는 주인공 카드와 캐릭터팩, 한자팩을 조합해 네트워크로 다른 유저와 경쟁을 펼칠 수 있는 아케이드게임으로, 타 콘텐츠로부터 아케이드게임까지 확장되는 새로운 개발 사례로 볼 수 있음

2) 기타 동향

□ NC소프트 등 국내 게임업체들의 일본 대지진 발생에 따른 일본사회 기여 확대

○ 국내 게임업체들이 일본 대지진 피해에 대해 적극적인 기부를 펼치고 있음. NC소프트, 넥슨 등 주요 업체가 고액의 기부를 실시하는 등 활발한 지원 추진 중
– NC소프트는 5억 엔에 달하는 거액을 기부해 닌텐도와 소니(각 3억 엔)보다 더 많은 지원을 실시함. 넥슨 또한 1억 엔을 기부했으며 NHN재팬 또한 1억 엔을 기부하고 이재민 돕기에 나섬

□ 지스타 개최지, 부산으로 확정

○ 2011년 3월 12일 '지스타' 개최지가 부산으로 확정. 대구, 경기 등이 개최지 선정을 놓고 치열한 경합을 벌였으나 최종적으로 부산이 선정

– 지난 2010년에 개최된 '지스타 2010'은 28만 명에 이르는 역대 최대의 관람객, 역대 최대의 참가업체(316개), 역대 최대 수출계약 실적(1억9천8백만 달러) 등 뚜렷한 양적, 질적 성장을 보여 한국 게임산업의 세계적 위상을 높이는데 크게 기여

– '지스타'의 성공적인 개최가 지속됨에 따라 향후 지자체 간 개최지 선정을 둘러싼 경쟁이 더욱 치열해질 것으로 전망

2 게임 이용자 트렌드

□ 소셜게임 이용과 기존 게임의 이용자 변화

○ 전자신문 미래기술연구센터(ETRC)가 실시한 '2010년 게임 메가트렌드 조사'에 따르면 소셜게임 이용이 기존 게임 이용자의 기존 게임 이용행태에 큰 변화를 가져오지는 못할 것으로 전망

– 소셜게임 이용 후 기존 게임 이용 시간의 변화에 대해 전체 응답자의 62.6%가 '비슷할 것이다'라고 응답. '조금 줄어들 것이다'는 12.6%, '많이 줄어들 것이다'는 3.1%로 나타남. '늘어날 것'이란 응답은 18.9%로 조사

– 또한 소셜게임을 이용하며 아이템을 구매한 경우는 조사 대상 가운데 19.5%로 기존 게임 이용자의 아이템 구매행태와 크게 다르지 않은 것으로 조사

□ 스마트폰 이용자와 게임

○ 방송통신위원회 '2010 방송매체이용행태조사(구 TV시청행태조사)'에 따르면, "대졸 20~30대 사무직 남성"이 스마트폰을 주로 이용

– 국내 스마트폰 이용자는 주로 대학을 졸업한 20대부터 30대까지 사무직 남성으로 나타남. 외국의 경우 앱스토어 판매점유율이 가장 높은 카테고리는 게임으로 20% 이상

– 이는 스마트폰의 보급이 전 연령층으로 확대되지는 않았다는 것을 시사하며, 향후 이용층 확대로 스마트폰의 대중화가 이뤄질 경우 킬러콘텐츠로서 게임의 비중은 폭발적으로 확대될 것으로 전망

2011. 04. 18

3 2011년 1~3월에 개최된 게임관련 세미나 및 주요 보고서

□ 영국무역투자청(United Kingdom Trade & Investment), '영국 게임 세미나' 개최(2011.3.8.)

○ 영국 인구의 절반이 페이스북을 이용하고 있으며 이를 바탕으로 소셜 게임이 인기. 스마트폰 사용자도 빠르게 늘어나 1600만 명에 이르고 있음. 이에 따라 콘솔 중심이던 영국 게임시장이 변화 중. 영국은 미국, 일본에 이은 세계 3위의 게임시장

○ 영국무역투자청의 토니 휴즈는 모바일과 소셜 콘텐츠에 대한 관심과 이용이 지속적으로 늘고 있으며 외국 게임업체가 영국 진출에 성공할 경우 유럽시장 전체에서 성공할 수 있다고 조언. 또한 한국 게임업체의 경쟁력을 높이 평가하면서 영국 시장에 진출하고 투자할 경우 얻을 수 있는 장점들에 대해 설명

□ 한국 게임 산업의 역사 및 현황–한국 게임 산업의 어제와 오늘(KT경제경영연구소, 2011.3)

○ 세계와 한국 게임산업 역사를 간결하게 요약하면서 게임 중독 등 부정적인 측면에 대한 비판에 대해 설득력 있게 반론을 제기. 미국 영화산업과 국내 만화 및 애니메이션 산업에서 부정적 측면만 강조한 접근방식이 초래한 폐해를 벤치마킹 사례로 제시

○ 게임 중독에 대한 부정적 시각에 대해, 다양한 연구결과의 해석에 대한 또 다른 시각을 제안하면서 논리적으로 반론을 제기했으며 기능성 게임 발전에 따라 순기능이 강화되고 있음을 설명

□ 콘텐츠진흥원, '차세대 게임 개발 국제 컨퍼런스' 및 '2011 세계 게임시장 전망 세미나' 개최

○ 게임 품질보증 및 게임테스팅 전문 컨퍼런스 '차세대 게임 개발 국제컨퍼런스'(2011.1.18)

– 1) '전문가 그룹과 언어적 QA에 대한 현지화 작업을 통한 수출극대화' 2) '마이크로소프트사의 게임테스팅 접근전략' 3) '42만 사용자의 기록' 4) '빅뱅프로젝트 QA전략' 5) 'FGT 방법론의 효율적 적용' 6) '온라인게임, 테스팅 실무 및 협업 프로세스' 7) '온라인게임 서버 부하테스트 기술현황' 등 총 7개 강연이 실시

○ '2011 세계 게임시장 전망 세미나', 2011년 1월 27일~28일

– 국내와 해외 게임시장 전망을 주제로 이틀간 진행됨. 첫날인 27일엔 해외 게임시장 전망 및 해외시장 진출 전략을 주제로 총 8명의 국내외 전문가가 발표에 참가함. 미국, 일본, 중국, 유럽 등 주요 시장을 총망라

2011. 04. 18

– 행사 둘째 날엔 국내 게임시장을 중심으로 발표가 진행됨. 온라인게임, 모바일게임, 콘솔게임, 아케이드게임, 오픈마켓 등 주요 부문에 대해 발표

□ 한국게임산업협회, '창의인재 채용을 위한 게임국가자격검정 세미나' 개최(2011. 3. 25)

○ 게임국가기술자격검정에 대해 2011년에 변경된 내용을 알리고 게임업계 자격증 제도 활성화를 위해 개최. 1) 게임국가자격제도의 현황 및 개선방안에 대한 보고 2) 타부처 시행기관 자격검정제도 활용 및 성공사례 등이 발표됨

□ 민간 연구소의 게임관련 보고서 발간 동향

○ "게임이 일상으로 들어오고 있다", 2010년 12월, LG경제연구원

– 게임산업을 전반적으로 조망. 1) 게임을 재미있게 만드는 4가지 요소 2) 게임의 재발견, 기능성 게임 3) 스마트 시대, 게임화 되는 세상

○ "아시아 신흥국 서비스 시장의 성장과 시사점", 2011년 1월 및 "신한류 지속가능한가?", 2011년 2월, 현대경제연구원

– 게임을 직접적으로 다루진 않았지만 유관 콘텐츠산업인 방송, 애니메이션, 출판, 만화 등에서 한류와 아시아 시장을 분석. OSMU 관점에서 참고할 가치가 있음

○ "노키아의 윈도폰 채택과 향후 전망", 2011년 2월, 정보통신정책연구원

– 노키아와 마이크로소프트의 협력에 따른 향후 스마트폰 시장에 대해 전망. 게임관련 내용은 매우 간략하지만 마이크로소프트는 강력한 게임콘솔 플랫포머이기도 하며 이는 스마트폰 게임시장에도 적지 않은 영향을 미칠 가능성을 설명

4 해외산업계 동향

1) 플랫폼별 동향

□ 온라인게임 분야

○ 2011년 2월 5일 블룸버그 통신에 따르면 중국의 텐센트가 미국의 개발사 라이엇게임즈를 인수. 라이엇게임즈는 자사 홈페이지를 통해 텐센트의 인수 소식을 공지

– 라이엇게임즈의 〈리그 오브 레전드〉는 온라인 전략시뮬레이션 게임으로 이번 WCG 종목에도 채택. 중국 시장에서 동종 게임인 〈워크래프트3〉의 인기가 높은 편

– 텐센트 등 중국 게임업체는 풍부한 자본력과 시장규모 등을 바탕으로 외국 개발사에

대한 공격적인 인수합병을 지속. 텐센트의 이번 인수규모는 4억 달러 이상으로 추정

□ 비디오게임 분야

○ 닌텐도는 2011년 2월 닌텐도 DS의 최신 기종인 3DS를 일본에서 출시

– 2011년 2월 26일 닌텐도는 3DS를 일본에서 출시. 발매 첫 날 준비된 40만대가 모두 판매되는 호조를 보임. 또한 3DS를 유럽과 북미에 각각 3월 25일과 27일에 정식 발매. 특별한 안경 없이 3D 입체영상을 통한 게임을 즐길 수 있다는 장점

– 닌텐도는 올해 상반기 중으로 일본 내에서 150만대, 전 세계 400만대 판매를 전망했으나 스마트폰에 의한 휴대용 콘솔 시장 잠식, 일본 대지진 여파 등으로 인해 계획된 판매량이 달성될지 여부는 미지수. 249달러에 이르는 가격 또한 기존 휴대용콘솔 가격에 비해 상당히 높아 부담으로 작용할 전망이며 사용자 시력에 대한 악영향을 둘러싼 논쟁도 있음

○ 엑스박스360의 주변기기인 키넥트가 역사상 가장 빨리 팔린 전자기기로 기네스북에 등재

– 동작인식을 통해 게임 콘트롤이 가능한 주변기기 키넥트가 4개월 만에 1천만대가 판매되는 호조를 보이며 역사상 가장 빨리 팔려나간 전자기기로 기네스북에 등재

– 이에 따라 최근 북미지역 엑스박스360 판매량이 닌텐도 위와 소니 플레이스테이션3를 제치고 1위를 기록하는 등 콘솔 시장판도에 커다란 변화

○ 2011년 3월 15일 THQ는 북한이 미국을 점령한다는 소재를 중심으로 한 FPS게임 〈홈프론트〉를 멀티플랫폼으로 출시

– THQ는 발매 첫날 37만 5천장이 판매되었다고 발표. 〈홈프론트〉는 북한이 아시아를 정복하고 이후 경제난에 빠진 미국을 침공한다는 시나리오를 바탕으로 하고 있으며 민감한 내용을 다루고 있기 때문에 국내 출시는 이루어지지 않을 것으로 전망. 일본에선 게임심의 규정에 따라 민감한 용어 등이 삭제되고 출시될 예정

○ 소니 자회사인 스크린 젬스 스튜디오가 캡콤의 〈데빌 메이 크라이〉 판권을 확보했고 향후 영화로 제작할 예정

– 스크린 젬스 스튜디오는 이미 캡콤의 유명 게임 시리즈인 〈레지던트 이블〉을 영화화시켜 전 세계적인 흥행을 성공시킴

– 〈데빌 메이 크라이〉는 4편까지 제작되며 인기를 끈 액션 게임으로 최근까지 월드와이드 1천만 장에 이르는 판매실적을 기록

○ 2011년 3월 소니는 GDC(게임 개발자 컨퍼런스)에서 PSP의 후속기기인 NGP의 상세한 정보를 공개

– NGP의 ARM9은 32비트 아키텍처의 쿼드 코어 프로세서로 운영체제가 1개의 코어를 점유하고 있으며, 메인 메모리 용량은 PS3(256MB)에 가까울 것이라고 발표. 또한 PS3에 적용되었던 6축 센서가 탑재될 예정

– 또한 NGP 발매가 가까워짐에 따라 소니는 기존 PSP 가격을 129달러로 인하

□ 모바일게임 분야

○ 소니는 스마트폰이면서 자사의 플레이스테이션의 콘텐츠를 이용할 수 있는 기기로서 일명 플레이스테이션폰으로 불리는 '엑스페리아 플레이'를 출시

– 최근 소니는 자사 게임 콘텐츠를 안드로이드 환경에서도 자유로이 활용할 수 있도록 개방하기로 결정. 또한 자사 게임콘솔인 플레이스테이션 콘텐츠를 이용가능하며 게임에 특화된 엑스페리아 플레이를 출시함으로써 스마트시장에서 게임콘텐츠를 주요 경쟁요소로 내세움

– 소니에릭슨은 EA와 게임로프트 등 주요 퍼블리셔들과 함께 안드로이드 마켓 내에 다양한 게임 타이틀을 공급할 예정이라고 발표. 엑스페리아 플레이는 2011년 3월 미국 버라이즌을 통해 판매를 시작하였으며 중국에서는 이르면 2011년 6월부터 판매될 예정. 한국의 경우 SK를 통해 4월부터 판매될 예정

– 국내 모바일게임업체 게임빌은 엑스페리아 플레이용 게임으로 〈Baseball Superstars 2011〉, 〈제노니아〉 시리즈, 〈Soccer Superstars〉 등 4종을 출시, 엑스페리아 플레이를 통한 국내 게임에 대한 관심도 높아질 것으로 기대

○ 3월 22일, 미국 인터넷 쇼핑몰 '아마존', 안드로이드용 앱스토어 오픈

– 구글 안드로이드 마켓에 비해 저렴한 가격과 매일 유료앱 한 가지를 무료로 제공하는 공격적인 마케팅을 추진 중

※ 국내업체 게임빌도 아마존 앱스토어 서비스 시작과 함께 자사의 모바일게임 6종 출시

– 사용자가 선택한 앱을 스마트폰에서 구동되는 것처럼 30분간 미리 사용 가능하도록 하는 테스트 드라이브라는 기능을 제공하는 등 적극적인 마케팅 진행

□ 이스포츠 분야

○ 2011년 WCG 개최국으로 8년 만에 한국이 선정. 지난 3월 7일 WCG 주관사인 월드사이버게임즈는 올해 WCG 개최국으로 한국이 선정되었다고 발표

– 2003년 이후 국내 개최 이후 8년 만으로 〈리그 오브 레전드〉, 〈스타크래프트2〉, 〈스페

셜포스〉, 〈월드 오브 워크래프트 : 대격변〉, 〈크로스파이어〉가 신규종목으로 편입. 기존 〈피파11〉, 〈워크래프트3 : 프로즌 쓰론〉, 〈카운터 스트라이크〉, 〈철권6〉와 함께 총 9개 종목이 채택. 이 가운데 한국 게임은 〈스페셜포스〉, 〈크로스파이어〉로 한국 FPS 게임의 높아진 위상을 시사

– 최근 블리자드와 한국 e스포츠협회, 게임방송사 등이 법정분쟁 중인 〈스타크래프트1〉이 경기종목에서 제외됨. 월드사이버게임즈는 향후 모바일 게임과 시범종목, 예선전 개최도시 등을 발표할 예정. 각국 예선전은 5월부터 실시할 예정

2) 지역별 동향

□ 미국

○ 2011년 3월 21일 블루홀 스튜디오는 북미법인 앤매스 엔터테인먼트가 아타리와 패키지 유통계약을 체결했다고 밝힘

– 앤매스 엔터테인먼트는 현재 〈테라〉의 현지화 작업을 지속 중이며, 〈던전앤드래곤〉의 작가 데이비드 누난(David Noonan)을 포함한 게임 시나리오 작가 10여명을 투입하는 등 품질 향상과 현지화에 공을 들이고 있음

– 아타리는 '80년대 초까지 세계 콘솔 시장을 주도하던 브랜드로 인지도가 높으며 유통망 또한 방대해 〈테라〉의 북미 진출에 상당한 도움이 될 전망

□ 유럽

○ 2011년 3월 2일 LG전자가 네덜란드 헤이그 법원에 소니 PS3에 대한 선적금지 가처분 신청을 냈으며 이에 따라 유럽 지역으로 공급되던 PS3가 10일 동안 압류

– LG전자와 소니는 최근 특허 분쟁을 겪고 있으며 LG전자가 블루레이 관련 특허 침해로 소니에 대해 소송을 한 상태. 이와 관련해 LG전자가 유럽 지역에서 선적 금지 가처분 신청을 냈음

– 3월 10일 헤이그 법원은 PS3에 대한 수입 금지를 해제시킴. 이에 따라 유럽 지역 PS3 공급 차질은 해소됨. 그러나 이는 LG전자의 블루레이 관련 특허 소송과 직접적인 관련이 없는 판결로 해당소송은 계속 진행 중

– 소니의 플레이스테이션3는 게임 소프트웨어 매체로 DVD가 아닌 블루레이를 사용하며 현재 블루레이 관련 특허 침해로 LG가 소송을 함. 블루레이는 약 50기가에 달하는 대용량을 저장할 수 있어 고화질 동영상 등을 담을 수 있는 차세대 매체로 보급이 점차 확대

□ 일본

○ 2011년 3월 11일 발생한 일본 대지진은 일본 게임산업 뿐만 아니라 국내 진출업체를 중심으로 일본시장 진출에 적지 않은 영향

– 3월 달에 예정되어있던 일본 내 게임행사 대부분이 취소. '몬스터헌터 페스타 후쿠오카 대회', '건담 더 3D 배틀 체험행사', 'OGC 2011' 등이 취소되고 '서든어택 클랜 토너먼트 리그 2010-2011' 등 국내업체 행사도 취소

– 도쿄 등 일본 전력수급에 문제가 발생함에 따라 일본 내 주요 온라인 게임 서비스가 잠정 중단. 〈메탈기어 온라인〉, 〈파이널판타지 11〉, 〈파이널판타지 14〉 등 일본 업체는 물론 '한게임 재팬'도 서비스시간 제한을 실시. 또한 지진과 관련된 민감한 소재를 담은 일부 게임(〈절체절명 도시4〉, 〈모터스톰3〉 등)이 발매 취소되거나 연기

– 아이폰, 아이패드, 플레이스테이션 등을 비롯한 게임관련 전자기기의 부품 수급이 문제가 될 가능성 높음. 하반기 예정인 도쿄게임쇼(TGS)는 계획대로 진행 예정

□ 중국 등 아시아 지역

○ 2011년 3월 소니에릭슨은 중국 게임시장 진출을 원활하게 하기위해 현지 업체와 합작 등을 고려하고 있다고 발표

– 게임 기능을 중시한 엑스페리아 플레이를 출시한 소니에릭슨은 중국 시장 진출과 게임 콘텐츠 개발을 위해 중국 게임업체와 합작사 설립 등을 고려하고 있다고 함

○ 베이징 지역 게임 개발사들 2009년 2분기 이후 감소세 지속

– 17173.com 발표 '2010 중국 온라인게임 개발역량 조사보고'에 의하면 지난 2010년의 경우 게임개발사가 41개 업체로 지난 2009년 47개 업체 수에 비해 감소

– 이는 게임개발사들에 대한 투자가 원활치 않는 것이 주요원인으로 분석됐으며 이밖에 물가상승에 따른 주택임대료 급등, 교통 혼잡 등 게임개발 환경이 악화

– 이에 따라 게임개발자들은 상대적으로 게임개발환경 및 창업이 양호한 샤먼(厦门), 항조우(杭州), 시안(西安), 쑤조우(苏州) 등 2선 도시로 이동한 것으로 분석됨

– 향후 중국시장 직접진출을 고려중인 개발사들은 이러한 중국 게임개발자들의 이동현황 및 물가상승, 부동산가격 등의 면밀한 검토가 필요한 상황

○ 2009~2010년 중국 주요 온라인게임업체 포지셔닝

– 易观智库(Analysis International)가 발표한 2011 중국 온라인게임 사용 보고서(中国网络游戏用户研究报告)에 의하면 테크놀로지, 제품, 비즈모델 등 측면에서 중국 주요

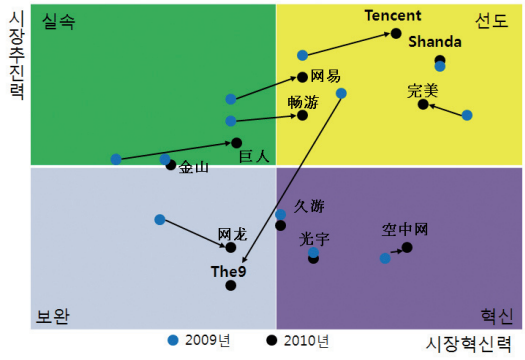
온라인게임업체들의 경우 전반적인 혁신력이 증가된 가운데, 향후 2~3년 내 자체적인 경쟁력을 확보 할 수 있을 것이라 전망

※ '시장추진력'과 '시장혁신력'을 기준으로 2009년과 2010년도 온라인게임업체를 평가하여 포지셔닝하고, 시장추진력 및 시장혁신력에 따라 '선도', '혁신', '실속', '보완' 등으로 분류

– '09~'10년에 텐센트, 왕이(网易) 등 주요 업체들은 시장추진력과 시장혁신력이 모두 높아진 우상향으로 이동한 반면, 샨다(Shanda)는 큰 변화가 없었고, 완미(完美)시공은 시장추진력은 높아졌으나 시장혁신력은 감소, The9은 시장추진력과 시장혁신력 모두 감소하는 등의 변화가 나타남

[그림 2] 2009–2010년 중국 온라인게임 주요 업체 포지셔닝

출처 : 2011 중국 온라인게임 사용 보고서



Ⅲ. 부 록

2011. 04. 18

1 월별 국내외 게임순위

○ 국내 PC게임(온라인게임 및 PC패키지게임) 이용순위(2월 기준)의 경우, 장르별로 보면 MMORPG가 5종, FPS 1종, RTS 2종, 스포츠 1종, 액션RPG 1종으로 MMORPG 강세가 두드러짐. 또한 신작 MMORPG 〈테라〉가 2위를 고수해 MMORPG 시장이 정체상태에 빠져있지 않다는 점을 입증

[표 7] 2011년 2월 국내 PC게임 순위(PC방기준)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	아이온	MMORPG	NC소프트
2	테라	MMORPG	NHN
3	서든어택	FPS	넷마블
4	워크래프트3	RTS	블리자드 엔터테인먼트
5	스타크래프트	RTS	블리자드 엔터테인먼트
6	피파온라인2	스포츠	네오위즈 게임즈
7	월드 오브 워크래프트	MMORPG	블리자드 엔터테인먼트
8	리니지2	MMORPG	NC소프트
9	리니지	MMORPG	NC소프트
10	던전앤 파이터	액션RPG	넥슨

출처 : www.gametrics.com , PC방 기준

○ 국내외를 포함한 글로벌 PC게임(온라인게임 및 PC패키지게임) 이용순위(3월 21자 기준)의 경우, 장르별로 보면 FPS 5종, MMORPG 2종, RTS 2종, RPG 1종으로 FPS 장르의 비중이 큼. 〈콜오브듀티4 : 모던워페어〉 등 방대한 제작비와 블록버스터를 보는 듯한 영상 연출을 앞세운 대작 FPS 게임이 강세

[표 8] 글로벌 PC게임 순위(2011년 3월 21일자)

순위	게임명(이용시간, 단위 : 시간)	장르	퍼블리셔
1	월드 오브 워크래프트(173545)	MMORPG	Blizzard Entertainment
2	콜오브듀티4 : 모던워페어(151752)	FPS	Infinity Ward
3	리그 오브 레전드(102701)	RTS	Riot Games
4	콜오브듀티2(83801)	FPS	Infinity Ward
5	RIFT(27588)	MMORPG	Trion Worlds
6	배틀필드 : 배드 컴퍼니2(24162)	FPS	Dice
7	스타크래프트2(21416)	RTS	Blizzard Entertainment
8	콜오브듀티 : 블랙 옵스(20910)	FPS	Treyarch
9	콜오브듀티 : 모던워페어2(19890)	FPS	Infinity Ward
10	드래곤 에이지2(19411)	RPG	BioWare

출처 : xfire.com

○ 미국의 비디오게임(콘솔) 순위(2월 기준)에서는, 장르별로 보면 FPS 3종, 캐주얼 4종, 액션 2종, 스포츠 1종으로 FPS와 캐주얼이 강세

– 특히 캐주얼 게임은 기존 닌텐도 위 뿐만 아니라 MS 키넥트, 소니 무브 대응게임(〈마이클 잭슨 더 익스피리언스〉 등)이 포함되어 캐주얼 게임이 강세

[표 9] 2011년 2월 미국 비디오게임(콘솔) 순위

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	콜오브듀티 : 블랙옵스	FPS	Activision Blizzard
2	마블 VS 캡콤3	액션	Capcom
3	저스트댄스2	캐주얼	Ubisoft
4	NBA 2K11	스포츠	Take2 Interactive
5	데드 스페이스2	호러액션	Electronic Arts
6	줌바 피트니스	캐주얼	Majesco
7	불렛스톰	FPS	Electronic Arts
8	킬존3	FPS	Sony
9	마이클 잭슨 더 익스피리언스	캐주얼	Ubisoft
10	마리오 스포츠 믹스	캐주얼	Nintendo

출처 : www.npd.com

○ 중국의 온라인게임 순위(2월 기준)의 경우, MMORPG 5종, 액션RPG 1종, 레이싱 1종, 댄싱 2종, FPS 1종으로 MMORPG와 댄싱, 액션RPG 등 캐주얼이 강세

– 퍼블리셔 가운데 텐센트가 두각을 나타내고 있음. 기존 1위 게임업체는 샨다였으나 〈크로스파이어〉 등을 앞세운 텐센트가 1위를 빼앗으며 중국 온라인게임 판도에 상당한 변화

– 국산 게임은 〈던전앤파이터〉, 〈크로스파이어〉, 〈뮤 온라인〉 등 3종이 포함되어 특히 FPS와 캐주얼에서 경쟁우위

[표 10] 2011년 2월 중국 온라인게임 다운로드 순위

순위	게임명	장르	퍼블리셔	제작국가
1	QQ飞车	레이싱	텐센트	중국
2	QQ炫舞	댄싱	텐센트	중국
3	魔神无双	판타지(MMORPG)	Linekong	중국
4	월드오브워크래프트	판타지(MMORPG)	网易	미국
5	蓬莱	판타지(MMORPG)	亿佳网络	중국
6	地下城与勇士(던전앤파이터)	판타지(액션RPG)	텐센트	한국

7	穿越火线(크로스파이어)	FPS	텐센트	한국
8	奇迹MU(뮤 온라인)	판타지(MMORPG)	The9	한국
9	醉逍遥	무협(MMORPG)	绿岸网络	중국
10	蜀门	판타지(MMORPG)	绿岸网络	중국

출처 : 17173.com

2 해외 오픈마켓 게임현황

○ 유료 앱 전체 10위권 가운데 8종이 게임으로, 앱스토어에서 게임 카테고리의 중요성 시사
– 장르별로 보면 액션 6종, 퍼즐 2종, 전략 2종으로 가볍게 즐길 수 있는 액션과 퍼즐이 주종

[표 11] 해외 오픈마켓 게임현황

범주	순위(전체)	게임명	장르	퍼블리셔	가격
유료	1(1)	Tiny Wings	액션	Andreas Illiger	0.99$
	2(2)	Doodle Bouncing Star	액션	Bluepepper Inc	0.99$
	3(3)	Angry Birds	액션	Clickgamer	0.99$
	4(4)	Street Fighter4	액션	Capcom	0.99$
	5(5)	Plants vs Zombies	전략	Popcap Games	2.99$
	6(6)	Angry Birds Seasons	액션	Rovio Mobile	0.99$
	7(7)	Fruit Ninja	액션	Halfbrick Studios	0.99$
	8(9)	Tetris	퍼즐	Electronic Arts	2.99$
	9(11)	Plants vs Zombies HD	전략	Popcap Games	6.99$
	10(12)	Oldschool Blocks	퍼즐	BrushGames.com	0.99$
무료	1(1)	Overkill	FPS	Craneballs Studio	–
	2(2)	Lane Splitter	레이싱	Fractiv LLc	–
	3(3)	Doodle Jump : Hop The Movie	액션	Lima Sky	–
	4(7)	Brain Trainer	퍼즐	Lumosity.com	–
	5(8)	Apple Shooting	액션	I-Life Mobitech Pvt	–
	6(9)	Angry Birds Free	액션	Rovio Mobile	–
	7(11)	RobotNGun	액션	Crazy Carpenter	–
	8(12)	Words With Friends Free	퍼즐	Newtoy Inc	–
	9(13)	Vampires Live	RPG	Storm8	–
	10(14)	Paper Toss : World Tour	액션	Backflip Studios	–

출처 : www.apple.com

2011. 04. 18

3 월별 게임심의 현황

○ 플랫폼별로 보면 PC게임 142종(온라인게임 122종), 콘솔 52종, 모바일게임 249종, 아케이드게임 12종으로 PC온라인게임과 모바일게임이 주를 이루고 있음

– 연령별로는 전체이용가 367종인 반면 청소년 이용불가는 30종

[표 12] 2월 게임심의현황 (플랫폼별)

구분	PC게임 (온라인게임)	콘솔게임	모바일게임	아케이드 게임	합계
플랫폼별	142 (122)	52	249	12	455

출처 : 게임물등급위원회

[표 13] 2월 게임심의현황 (연령별)

범주	청소년 이용불가	15세이용가	12세이용가	전체이용가	합계
연령별	30	26	62	367	455

출처 : 게임물등급위원회

4 2011년 연간 게임관련 국내외 행사 개요

○ 2011년 3월 지스타 2011 개최지가 부산으로 확정. 또한 월드사이버게임즈의 개최지가 8년만에 한국으로 결정되었으며 크로스파이어, 스페셜포스 등 국내게임이 신규종목으로 채택

[표 14] 2011년 국내외 게임관련 주요행사 개요

행사명	행사일정 등	비고
지스타(G-Star)	11월	국내 최대 게임쇼
WCG(월드사이버게임즈)	10월 혹은 11월	세계적 권위의 게임대회
GDC(게임개발자 컨퍼런스)	2월 혹은 3월	세계적 권위의 게임 개발자 회의
도쿄 게임쇼	9월	일본 최대 게임쇼
CES(Consumer Electronic Show)	1월	미국 최대 가전제품 관련 행사
E3(Electronic Entertainment Expo)	6월	미국 최대 게임쇼
블리즈컨	8월 혹은 10월	블리자드 엔터테인먼트 컨벤션
게임스컴	8월	유럽 최대 게임쇼

〈참고자료〉

게임물등급위원회(2011.1).〈대~한민국 게임We-2011년 1월호〉
정보통신정책연구원(2011.2).〈노키아의 윈도폰 채택과 향후 전망〉
한국게임학회(2010.11).〈디지털 게임의 생산적 소비행위에 관한 연구〉
한국게임학회(2010.11).〈미세면 분포 함수를 통한 고품질 실시간 금속 렌더링〉
현대경제연구원(2011.1).〈아시아 신흥국 서비스 시장의 성장과 시사점〉
현대경제연구원(2011.2).〈신한류 지속가능한가?〉
KT경제경영연구소(2011.3).〈한국 게임 산업의 역사 및 현황-한국 게임 산업의 어제와 오늘〉
LG경제연구원(2010.12).〈게임이 일상으로 들어오고 있다〉
2010년 10월 6일 아시아경제 〈2010국감: 우리나라는 게임규제강국?〉
2010년 10월 6일 아주경제 〈정부 과도한 게임규제로 '게임한류' 위기〉
2010년 10월 6일 이데일리 〈2010국감: 중복규제로 국산게임 해외진출 어려워〉
2010년 10월 7일 디지털타임스 〈문방위 "한국, 온라인 게임 위상 약화"〉
2010년 12월 8일 디스이즈게임닷컴 〈헤쎈 15일 Pre-OBT 시작〉
2011년 2월 10일 뉴스토마토 〈정병국 장관 "게임 셧다운제도 문제 신중히 논의〉
2010년 12월 10일 이데일리 〈'진흥없는 규제'를 걱정하는 게임업계〉
2011년 2월 21일 파이낸셜뉴스 〈올 슈팅게임 격돌 예고 1인칭 vs 3인칭〉
2011년 3월 3일 전자신문 〈소니에릭슨, 중국 게임시장에 '눈독'〉
2011년 3월 4일 아이티투데이 〈한국에선 스마트폰 게임은 찬밥? 이어지는 규제에 골머리〉
2011년 3월 21일 전자신문 〈넥슨, '카트라이더 러쉬' 100만 다운로드 돌파〉
2011년 3월 24일 디지털데일리 〈게임법 유탄, PSP폰 '엑스페리아 플레이' 국내 출시 무산 위기〉
2011년 4월 4일 서울신문 〈게임빌, 소니에릭슨 '엑스페리아 플레이' 게임 4종 탑재〉
2011년 4월 7일 디지털타임스 〈넥슨이 인수한 게임하이 '서든어택' 중국서비스 눈앞〉
2011년 4월 11일 아시아경제 〈'크로스파이어' 대박 · '서든어택' 진출 기대감〉

2011년 콘텐츠산업 동향과 분석 제2호(통권2호) – 게임

책임집필 홍유진 한국콘텐츠진흥원 책임연구원 (yjhong@kocca.kr)
이대순 한국콘텐츠진흥원 연구원 (porcius@kocca.kr)

감　　수 윤호진 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀장
노준석 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀장

발 행 일 2011년 4월 18일

외부자문 [현업]
강민혁 넥슨 대외협력팀장
강희원 컴투스 전략홍보팀장
김종일 NHN 문화콘텐츠정책팀장
유인식 엔씨소프트 대외협력실 차장
이경일 게임빌 사업개발실 이사
정영일 CJ인터넷 대외협력팀장
조학룡 깸도비 소프트 대표
최종신 바른손크리에이티브 대표
황성섭 네오위즈게임즈 정책팀장

[협회]
김성곤 한국게임산업협회 사무국장
이승훈 한국게임개발자협회 회장
조영철 인터넷PC문화협회 정책국장

[학계]
권현호 성신여대 법학과 교수
김민규 아주대 문화콘텐츠학과 교수
박태순 게임물등급위원회 위원
한창희 한양대 경영학부 교수
황성기 한양대 법학과 교수
황승흠 국민대 법학과 교수

(c)2011 · 한국콘텐츠진흥원 (www.kocca.kr)