

2010년  
4분기 및 연간 콘텐츠산업  
동향분석보고서

2011. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

### Ⅲ. 2010년 4분기 콘텐츠산업 주요 이슈

#### 1. 게임산업 주요 이슈

##### □ 국내동향

- 국내 게임업체의 국제경쟁력이 높아지고 브랜드가 글로벌화됨에 따라 컴퓨터 그래픽카드를 개발, 생산하는 주요 업체와 협력이 늘어나고 있음. 글로벌 PC 패키지 게임시장의 정체와 축소가 지속됨에 따라 국내 온라인게임 업체에 대한 그래픽카드 업체의 관심이 증가함
  - “게이밍 이벌브드”(Gaming Evolved)는 AMD의 “라데온”이 게임에 최적화된 그래픽카드란 점을 내세워 자사 제품을 홍보하고 판매를 촉진하기 위해 만든 브랜드로 “테라”, “블레이드앤드소울” 등 국내 주요 업체의 대작 게임 개발에도 협력하는 형태를 보임
  - 게임 개발업체에 대한 긴밀한 하드웨어 및 기술지원을 통해 AMD 그래픽카드(라데온)를 적용하는 게임의 최적화와 그래픽 품질을 높여 최종적으로 “라데온” 사용자 증가를 목적으로 함
  - “테라”는 “게이밍 이벌브드” 프로그램에 참여한 대표적인 국내 게임으로 그 만큼 국내 업체의 세계적 위상과 브랜드 가치가 올라갔다는 사실을 보여주고 있음
- 지난 2010년 11월 18일 개최된 지스타2010이 성황리에 끝났으며 현재 지스타2011 개최 유치를 둘러싸고 치열한 경쟁이 벌어지고 있음
  - 2011년 2월 16일 한국콘텐츠진흥원은 지스타 개최지 선정 공모가 완료되었다고 밝힘. 공모는 비공개로 진행하기로 결정해 어떤 지역이 참여했는지 발표하지 않았으나 게임업계에 따르면 부산과 대구, 경기도, 인천 등 4곳이 신

청한 것으로 판단됨

- 각 지역별로 장점이 있고 지자체간 경쟁이 치열해 향후 어느 지역이 개최지가 될지 전망하기 어려운 상황임
- 2010년 11월 18일 부산에서 개막한 지스타(G-Star)2010은 국내 게임사의 활발한 참가와 신작 소개는 물론 마이크로소프트, 소니, 블리자드, 징가, 플레이피시 등 콘솔과 PC, 소셜게임을 망라하는 외국 주요 게임업체가 적극적으로 참여해 성황을 이루었음
  - 약 28만명에 이르는 역대 최대의 관람객, 역대 최대의 참가업체(193개), 역대 최대 수출계약 실적(1억9천8백만 달러) 등 뚜렷한 양적, 질적 성장을 모두 보여줌으로써 한국 게임산업의 세계적 위상을 높이는데 크게 기여함
  - 엔씨소프트, 넥슨, 한게임, 위메이드 등 국내 게임업체가 대거 참가한 가운데 “블레이드앤소울”, “마비노기영웅전”, “테라”, “킹덤언더파이어2”, “창천2” 등 다양한 국내 작품이 일반에 공개되었으며 적잖은 작품이 국내는 물론 외국 게임산업 관계자와 게이머들의 주목을 받음
  - 또한 콘솔 게임시장의 3대 플랫폼 중 닌텐도를 제외한 마이크로소프트와 소니가 지스타에 다시 참가하고 블리자드가 아시아 최초로 “디아블로3”를 시연하는 등 지스타는 PC, 콘솔, 스마트폰, 소셜 등 주요 플랫폼과 장르 모두를 망라해 명실상부한 세계 최고의 게임쇼 중 하나임을 과시함
  - 한국콘텐츠진흥원 이재웅 원장은 “지스타는 게임산업의 현재를 보여줄 뿐 아니라 미래의 핵심 트렌드를 읽고 그 흐름에 발맞추어 국내 게임산업의 발전을 도모하는 행사로 발전할 것”이라고 평가함
- 마이크로소프트의 키넥트와 소니의 무브가 지스타2010에서 체감게임 부문의 최고 자리를 놓고 뜨거운 경쟁을 벌여 화제가 됨
  - 닌텐도 위 출시 이후 수 년 간 닌텐도가 독점하던 체감게임 시장이 마이크로소프트의 키넥트와 소니 무브의 등장으로 본격적인 경쟁에 돌입

- 마이크로소프트의 키넥트는 동작을 센서로 인식하므로 사용자가 어떠한 콘트롤러도 필요 없이 맨 몸으로 게임 조장이 가능한 시스템이며 11월 18일 키넥트 애니멀스 등 8종의 게임과 함께 동시 출시
- 2010년 9월 15일 국내에 정식출시된 소니의 무브는 전용콘트롤러를 이용한 체감게임 시스템으로 미세한 조정과 빠른 인식이 가능함. 현재 더파이트 등 14종의 관련게임이 국내시장에 출시된 상황
- 체감게임과 캐주얼 게임에서 강점을 보이는 닌텐도 위를 선보이며 국내 콘솔시장에 새로운 붐을 일으킨 닌텐도에 이어 마이크로소프트와 소니의 체감 및 캐주얼게임 시장 진입은 향후 국내 콘솔시장 확대와 콘솔 게임에 대한 비게임 인구 관심 증대 등 긍정적 영향을 줄 것으로 전망됨
- 블리자드와 곰TV(그래텍)는 MBC게임과 온게임넷을 대상으로 스타크래프트 저작권 침해 및 무단 사용에 대해 소송을 제기했으며 2011년 2월 현재까지 법정 공방이 계속 진행되고 있음
  - 블리자드와 곰TV는 10월 28일 MBC게임에 대해 스타크래프트 저작권 침해 및 무단 사용에 대한 소송을 제기한데 이어 11월 3일 같은 소송을 온게임넷에 제기함. 이러한 갈등은 2007년 한국e스포츠협회가 중계권 사업을 하면서 시작됨
  - 방송권을 포함하고 있는 저작재산권과 실연권을 포함하고 있는 저작인접권이 충돌함. 한국e스포츠협회는 저작인접권에 대한 권리가 있다는 주장을 하고 있으며 블리자드는 이에 반발함
  - 이에 대해 협회는 “e스포츠는 안정적인 수익구조가 없고 부가수익 창출이 어려운 것이 현실인데 한 해 7억원 가량을 지불한다면 고사 수준까지 이를 수 있다”고 주장
  - 블리자드와 곰TV, 한국e스포츠협회와 게임방송사 사이 분쟁이 어떤 식으로 해결될진 불투명한 상황임

- 최근 국내 게임의 장르 다양화와 해외 시장 다변화는 전략시뮬레이션에 편중된 한국 e스포츠에 새로운 도전 가능성을 열어주고 있음
  - 장르 다양화로 세계적으로 가장 인기 있는 FPS 장르에서 국내 게임업계의 경쟁력 확보/강화와 국내 FPS 게임의 성공적인 중국/동남아 시장 진출은 기로에 선 한국 e스포츠에 새로운 가능성을 제시
  - 다만, 동남아 등지에서 꾸준한 인기를 얻고 있는 스페셜포스는 이미 e스포츠로써 활성화되어있으며 중국 시장에서 동시접속자 200만 이상을 기록한 크로스파이어, 인도네시아에서 상당한 인기를 끌고 있는 포인트블랭크 등 국산 FPS 게임의 시장확대와 국내외 유저증가는 향후 한국 e스포츠 시장의 확대에 이어질 가능성이 있음
- 섯다운제를 포함한 청소년보호법과 게임산업진흥법 개정안 처리가 계속 지연되고 있으며 여성가족부와 문화관광부, 업계 간 논의가 진행되고 있으나 합의를 얻기까지 상당한 시간이 걸릴 전망
  - 최근 청소년을 게임 중독에서 보호하기 위한 목적의 게임 규제강화에 대한 많은 논의가 있음. 특히 심야시간대 청소년 게임 접속 제한인 “셋다운제”의 도입이 주된 이슈
  - 최근 여성가족부가 모바일·콘솔 게임까지 섯다운제 적용 대상이 될 수 있다는 의견을 밝힌 데 대해 문화부는 청소년보호법 개정안에 반영된 섯다운제의 적용 대상을 PC 온라인게임으로 한정하도록 하자는 입장을 보임
  - 송병준 게임빌 대표, 박성호 NHN 이사, 안인숙 넥슨 이사 등 게임업계 관계자들은 지난 2월 10일 문화관광부 정병국 장관 업무보고에 참석해 섯다운제 적용 대상의 지나친 확대에 반대하는 등 업계의 의견을 전달함
  - 정병국 장관은 “게임을 사행성 산업이라고 규정하는 것은 시대에 뒤떨어진 사고”라며 “산업에 족쇄를 채우지 않되 사회적 분위기를 수렴해서 해결하겠다”고 말함. 또한 “실국별 규제개선 태스크포스(TF)팀을 만들어 업계 요구를 반영 하겠다”고 말해 규제개선 노력을 지속하겠다고 밝힘

- 게임산업진흥법 개정안 처리 지연에 따라 스마트폰 게임에 대한 규제 개선이 늦춰지고 있음. 이에 스마트폰 게임 시장에서 국제경쟁력을 갖춘 국내 게임 업체가 개발한 제품의 국내 출시가 지연되고 있는 상황
- 애플, 구글 등이 운영하는 앱스토어, 안드로이드마켓 등 오픈마켓 게임에 대한 자율심의를 핵심으로 한 게임산업진흥법 개정안이 통과되면 국제경쟁력을 갖춘 국내 게임업체들에게 큰 도움이 될 것이나 향후 조속한 처리가 힘든 상황
- 장르 다양화와 시장 다변화를 통한 수출 증대, 스마트폰 시장의 확대는 국내 시장의 포화상태에 직면한 국내 게임업계에 커다란 기회가 되고 있음
  - 빠르게 성장하는 중국 시장에서 FPS 게임 “크로스파이어”를 성공적으로 런칭한 네오위즈게임즈의 사례는 장르 다양화와 시장 다변화를 통한 수출 전략의 유효성을 잘 보여줌. 콘솔게임기 시장에서도 국내 업체가 경쟁력을 갖고 있는 온라인/멀티 플레이어의 비중이 계속 확대되고 있고 엔씨소프트의 “블레이드앤소울”, 대표적 콘솔 성공작인 판타그램의 “킹덤언더파이어” 후속편 등 국내 게임의 진출 움직임이 점차 늘어나고 있음
  - 국내외 모두 스마트폰의 보급이 빠르게 늘어남에 따라 스마트폰 게임시장도 급격하게 확대되고 있음. 기존 모바일게임 전문 업체뿐만 아니라 타부문 게임업체도 시장 진출을 적극적으로 모색하며 투자를 확대 중
- 스마트폰의 대량 보급, 소셜네트워크 가입자 증가, 소셜게임에 대한 관심 증대, 경쟁력 높은 국내개발사 증가, 신흥시장의 빠른 성장 등 다양한 요인에 힘입어 국내외 업체의 투자 및 인수합병이 활발해지고 있음
  - 중국 최고의 게임 업체인 텐센트(Tencent)가 최근 국내 7개 개발사에 약 200억 원을 투자하고 2위 업체인 산다가 아이덴티티게임즈를 인수함. 또한 텐센트 등 적잖은 기업이 중국시장에서 대히트한 “크로스파이어” 개발사 스마일게이트를 인수하기 위해 물밑 협상을 벌이는 등 중국 업체의 국내 투자 및 인수합병이 활발해지고 있음

- 이에 따라 일각에선 중국 기업의 투자 및 인수합병 증가에 대한 우려의 목소리가 나오기도 함. 국회 문화체육관광방송통신위원회 소속 진성호 의원은 “쌍용차에 대한 상하이차의 투자 선례를 봤을 때 중국 자본의 국내 게임산업에 대한 급격한 자본 유입은 향후 게임 산업에 어떤 영향을 미칠지 유동적인 상황”이며 “이에 대한 준비와 대책이 마련돼야 할 것”이라고 말함
- 이 같은 지적에 대해 게임 업계 일각에서는 원활한 중국 시장 진출을 위해 중국업체와 협력이 매우 중요하며 풍부한 가능성과 잠재력을 지녔지만 자본이 부족한 일부 국내 개발사에 대한 투자 또한 유익할 것이란 점을 들며 긍정적인 측면을 부각시킴
- PC뿐만 아니라 콘솔의 온라인 비중이 빠르게 증가하면서 게임 개발에서 온라인 부문에 대한 수요 증대, 아시아 등 급성장하고 있는 신흥시장에 대한 지리적 접근성과 문화적 이해도에 대한 요구 증대. 한국의 입지와 개발인력의 문화적 유연성, 높은 경쟁력은 신흥시장의 중요성을 인식하고 있는 외국 주요 개발사에게 좋은 대안이 될 수 있음
- 향후 중국 뿐 아니라 미국, 일본, 유럽 등 선진국의 한국 게임 산업 투자를 더욱 많이 유치함으로써 한국 게임업체의 글로벌 브랜드 가치와 마케팅 역량을 강화하고 동아시아의 게임산업 R&D허브로 자리매김할 수 있는 가능성을 높여갈 전망

## □ 해외동향

- 소니는 자사 게임 콘텐츠를 안드로이드 환경에서도 자유로이 활용할 수 있도록 개방하기로 결정함. 또한 자사 게임콘솔인 “플레이스테이션” 콘텐츠를 이용 가능하며 게임에 특화된 “엑스페리아 플레이”를 출시함으로써 스마트시장에서 게임콘텐츠를 주요 경쟁요소로 내세움
- 소니에릭슨은 EA와 게임로프트 등 주요 퍼블리셔들과 함께 안드로이드 마켓 내에 다양한 게임 타이틀을 공급할 예정이라고 밝힘. 엑스페리아 플레이

는 2011년 3월 미국 버라이즌을 통해 출시될 예정이며 향후 다양한 시장에 공급할 계획

- 2010년 11월 4일에 출시한 마이크로소프트 “키넥트”는 연말 쇼핑시즌에 큰 성공을 거두어 전세계 500만대 이상 팔리는 호조를 보임. 소니 “무브” 또한 순조롭게 판매되고 있음. 체감형 게임시장의 경쟁이 치열해지고 시장규모 또한 확대되고 있음
  - 마이크로소프트의 “키넥트”는 애플 “아이패드”의 기록을 제치고 역사상 가장 빨리 팔려나간 전자기기로 기록됨. 2010년 한 해 글로벌 콘솔 시장이 09년도에 비해 축소되었음. 2011년 콘솔시장이 다시 상승세로 전환되는데 있어 “키넥트”와 “무브” 등 차세대제품이 상당한 역할을 할 것으로 전망됨.
  - 체감형 게임시장에서 닌텐도 위 독주체제가 끝나고 소니와 마이크로소프트, 닌텐도가 본격적인 경쟁을 시작함. 이에 따라 체감형 게임시장의 규모가 더욱 확대되고 경쟁이 심화됨에 따라 양질의 체감게임과 캐주얼 게임이 더욱 늘어나고 평소 게임을 하지 않던 신규 소비자의 게임 시장 유입흐름이 다시 탄력을 받을 전망
- 2010년 2월 1일 중국 문화부 등 게임 관련 부처는 게임업체에 대한 부모의 요청으로 자녀의 게임사용을 통제할 수 있도록 한 규제안을 3월 1일부터 실시하기로 했다고 밝힘
  - 새로운 지침에 따르면 부모는 자신이 미성년 자녀의 법적 보호자라는 사실을 입증하는 서류를 게임업체에 보내는 방식으로 자녀의 게임 사용을 통제할 수 있음
  - 2010년 8월 중국 정부는 온라인 게임 이용자의 실명등록을 의무화하는 등 청소년 게임이용에 대한 규제를 강화해오고 있음
  - 중국은 물론 한국 게임업체 또한 해당 규제의 영향을 받을 전망이며 향후 중국 시장에 대한 수출확대에 제약요인으로 작용할 가능성도 있음