

2011. 11. 21  
제9호(통권9호)

# 콘텐츠산업 동향과 분석

CHARACTER GAME ANIMATION  
PERFORMANCE MOVIE BROADCASTING GAME  
CARTOON CHARACTER LOCAL  
FASHION FASHION LOCAL  
BROADCASTING ANIMATION LOCAL  
FASHION LOCAL



한국콘텐츠진흥원





2011. 11. 21

## I 게임물 자율등급분류제도 도입 방향 검토

- 게임물 자율등급제 추진 배경
  - 자유로운 창작권리 보장, 게임산업 환경변화에의 대응, 업계의 요구와 수익자 부담원칙, 자율등급제에 대한 수요 증가
- 자율등급제 관련 게임법 개정안 내용 및 검토
  - 일부 게임물의 등급분류 업무에 대해 별도 등급분류기관을 지정하여 위탁(아케이드게임물 및 청소년이용불가 게임물은 제외)
  - 위탁에 대한 관리·감독 규정 마련, 게임물등급위원회의 국고 보조 적용 시한 규정 삭제
  - '사전' 등급분류 의무는 현행 유지, 현재 시행 중인 '오픈마켓 게임물의 자율등급제'에 이어 자율등급제의 범위 확대
  - 자율등급분류기관과 법정 관리기구의 이원적 구성에 대해, 정부의 개입 등 이견 존재(자율등급제의 정착 및 완전한 민간자율등급제로 전환)
- 자율등급제 도입시 향후 고려사항
  - 공공영역과 민간 영역의 유기적인 협력·자율적인 운영·사회적 신뢰가 필수적
  - 사형성게임물에 대한 규제체계 개편을 고려한 법제도 개선사항 점검 필요
  - 안정적인 제도로서 사회적 동의 및 신뢰성 확보를 위한 관련 주체들의 협력 필요
  - 자율등급분류기관의 재정 자립을 위한 등급분류 수수료 현실화 및 민간의 역량과 의지

## II 분야별 동향 분석

- 게임상장사 매출은 지속 증가 추세로, 2011년 2분기에 전년동기대비 40.1% 성장(1조 607억원), 2011년 상반기는 전년동기대비 32.5% 성장(2조 265억원)
- 11월 10일~13일 개최한 '지스타 2011'에 28개국 384개 기업이 참가, 총 29만명의 역대 최대 관람객수를 기록
- 11월 20일부터 PC기반 네트워크게임을 중심으로 셋다운제 시행 예정
  - 콘솔게임의 경우 네트워크 기능이 탑재돼 있거나 추가 비용이 발생하는 경우 셋다운제 적용
- 오픈마켓 관련 법안 시행(7월) 이후, 11월초 애플이 국내 앱스토어에 게임카테고리를 개설함에 따라 향후 스마트게임시장의 성장 기대

# I. 심층 이슈 분석



2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

## 게임물 자율등급분류제도 도입 방향 검토

### 1. 등급분류제도의 의의 및 자율등급분류제도(이하 '자율등급제') 추진 배경

#### □ 게임물 등급분류제도의 의의

- 게임물 등급분류제도는 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 청소년을 보호하며 게임물에 대한 정보를 제공함으로써, 적절한 대상에 알맞은 게임물을 이용하도록 지원하는 서비스
- 최근 등급분류제도는 불건전 게임을 필터링하는 수준이 아니라 게임에 대한 정보를 사전에 이용자에게 제공함으로써 건강하고 적절하게 게임을 이용할 수 있도록 돕는 기능을 수행
  - ※ 검열 및 규제 중심에서 정보제공의 차원으로 개념 변화, 이를 위해 대부분의 국가에서 등급분류 제도 내에 게임물 내용정보표시제(게임 내용상의 언어, 선정성, 폭력성 등의 수준 표기)를 채택

#### □ 현행 게임물등급분류제도 개요

- 게임산업진흥에 관한 법률(이하 '게임법')에 따라 게임물을 유통하거나 이용에 제공하기 전에 (사전 등급분류제) 게임물등급위원회에 등급분류를 신청, 연령에 따른 등급분류를 받아야 함
  - 연령등급분류 기준은 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가로 분류(총 4개 등급)
  - ※ 지난 5월 개정된 게임법에 따라 오픈마켓 게임물의 경우에는 게임물제공업자가 자체 등급분류 가능
- 게임물등급위원회에서 사행성게임물로 확인된 경우에는 등급분류가 거부되며 게임물로서 출시가 불가

#### □ 게임물 자율등급제 추진 배경

- 자유로운 창작권리 확대를 통한 국내 게임산업의 경쟁력 제고 필요
  - 국제적 기준에 적합한 선진 게임물 등급분류제도 도입을 통한 게임콘텐츠 창작활성화
- 게임산업 환경변화에 대응한 게임물 등급분류제도 필요
  - 게임산업의 환경변화와 기술발전(모바일, 스마트 환경 등 플랫폼 다양화)에 신속하고 유연하게 대응할 수 있는 등급분류 시스템 구축



2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- 게임 수입국에서 수출국으로의 변화에 대응한 제도 필요
  - ※ 게임수출액은 2008년 10억달러 기록, 2009년 12억달러, 2010년 16억달러로 지속 증가
  - ※ 게임 수출국은 자율등급분류 지향(자유로운 창작 권리 보장, 민간자율형), 수입국은 엄격한 등급 분류제도 지향(문화적 정체성 보호 관리, 국가관여형)

[표 1] 해외 게임물 등급분류제도 사례

구분	내용
민간자율형	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사전심의를 유지하면서 민간에서 자율적으로 등급분류하는 방식으로 주요 게임 선진국(수출국)에서 운영 중</li> <li>* 게임물의 출시 및 서비스 이전에 해당 등급분류기관을 통해 연령등급 분류를 받은 후, 이를 표시한 형태로 시장에 출시</li> <li>- 게임이용자의 선택권을 존중하고 선택시 필요한 정보 서비스 제공 중심으로 청소년보호 예방 장치 역할</li> <li>- 게임의 사행성 요소에 대한 확인기능은 없고, 일반매장에서 판매하는 포장제품 위주의 등급 분류</li> <li>ex) 미국 ESRB(Entertainment Software Rating Board), 일본 CERO(Computer Entertainment Rating Organization), 유럽 PEGI(Pan Europe Game Information) 등</li> </ul>
국가 관여형	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자국의 문화적 정체성과 청소년 보호에 중점을 두는 제도로서 자율적 규약이 아닌 법률에 의한 강제성을 띠고 있음</li> <li>- 공정한 등급분류를 위해, 산업계 자율의 등급분류 기관이 아닌 정부 또는 정부의 지원을 받는 기관에서 등급분류 업무 담당</li> <li>ex) 호주 ACB(Australian Classification Board), 싱가포르 MDA(Media Development Authority), 독일 USK(Unterhaltungsoftware Selbstkontrolle) 등</li> </ul>

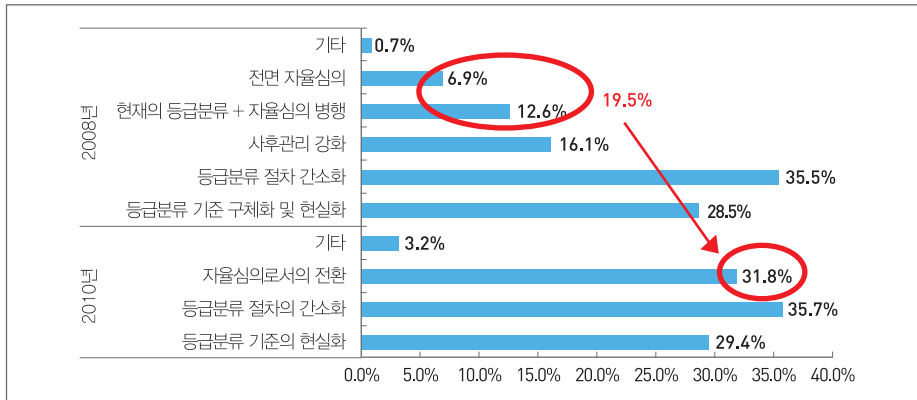
- 각 국가별로 사회적, 문화적, 제도적 환경에 따라 조직 및 운영방법 등의 차이를 고려한 게임물 등급분류제도 운영 중
  - ※ 사행성 관련 사회적 문제 발생 경험이 없거나(미국 등) 별도의 사행산업을 허용(일본 빠징코 허용)하는 등의 제도가 있어 게임분야의 사행화 우려는 낮은 편
  - ※ 최근에는 이들 국가에서도 '사행성'에 대해 보다 관심을 갖고 체계화하는 추세(ESRB, PEGI, CERO 등 게임정보 표시에 사행성 구체화)
- 업계의 요구와 수익자 부담원칙에 근거한 국가예산 절감 효과
  - 게임업계의 자율규제 요구와 국가지원 기능의 민간기관에 따른 국가 예산절감 및 작은 정부 실현
- 게임업계의 '자율등급분류' 대한 수요도 점차 증가하는 추세
  - 자율심의 필요성(현행과 병행 또는 전면 자율심의 등)에 대해 2008년 19.5%, 2010년 31.8%로 증가



2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

[그림 1] 게임업계의 게임 등급분류 개선에 대한 의견



출처 : 2008 대한민국 게임백서, 2010 대한민국 게임백서

- 지난 2월 개최된 ‘게임산업 육성을 위한 심의제도 개선방안 토론회’(국회 김성식·강승규 의원실 주최) 결과, 각계 ‘자율심의제’에 공감 표명
  - 정부, 업계, 학계, 학부모단체 등은 세부내용은 이견 있으나 필요성은 공유
  - 한국게임산업협회는 등급심의 자율화는 필연적으로 이뤄져야 할 문제라고 언급
  - 학계는 게임 자율심의 도입은 바람직하나 사회적 신뢰가 전제되어야 하며 단계적으로 이행 필요 언급

## 2. 게임물 자율등급제 추진 경과

- 2003년 : 등급분류제도 개선(자율등급제) 필요성 인식
- 게임의 산업적·문화적 비중 증가에 따른 독자적 관리 필요성 제기
  - 영상물등급위원회의 영화·비디오에 부수한 게임물 심의 체계의 한계
- ‘게임산업 진흥 중장기계획(2003~2007)’ 수립시(2003.12월) 게임 등급분류제도 개선 및 자율등급분류제도 과제 제시
  - 별도의 전문적인 공공 게임물 등급분류기관 설립, 이후 장기적으로 민간 자율등급분류제 도입으로 방향성을 설정
- 2006년~2007년 : 등급분류 개선 보류, 사행성게임물 규제에 집중
- 게임법 제정시, 자율심의제로의 전환의 중간단계로서 ‘게임물등급위원회’ 설립 근거 규정



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

마련(2006. 4. 28)

- 국고예산 지원을 한시적으로 규정(2008. 6. 30까지, 부칙 제2조)

※ 이후 게임법 개정을 통해 국고예산 지원 기간을 2011년 12월말까지 연장

- 그러나, 바다이야기 사태(2006. 8월) 발발로 등급분류제도 개선 논의 전면 보류, 대신에 사행성게임물 규제 강화에 초점
  - 게임물 사행화에 대한 사회적 우려로 자율등급분류제로의 이행에 대한 사회적 논의나 합의가 현실적으로 불가능해짐

□ 2008~2009년 : 게임물 자율등급제 필요성 재논의 시작

- 사행성게임물 확인제도 및 사후심의 등으로 사행성게임물 관리 체계가 정비되어, 선진적인 등급분류제도 도입 필요성에 대해 재논의 시작
- '게임산업 진흥 중장기계획(2008~2012)'에 '게임 등급분류 제도 선진화 및 글로벌화' 과제 제시(2008. 12월)
  - 절차의 선진화, 기준의 체계화·과학화, 게임환경 변화에 따른 새로운 형태의 게임물 심의 등과 함께 자율등급분류제도 제안

□ 2010년~2011년 : 게임물 자율등급제 도입안 구체화, 법안 발의

- 자율등급분류 관련 문화체육관광부 및 각계 전문가의 의견 수렴, 이를 기반으로 게임법 개정안을 마련
  - 국내외 환경분석과 사례분석 및 토론을 통해 자율등급분류 제도 기본 추진 방향 도출
  - 논의 결과를 바탕으로 2011년 7월 14일 게임법 개정안 입법예고, 10월 23일 국무회의 통과, 향후 국회 심의 예정

### 3. 자율등급제 관련 게임법 개정안 내용<sup>1)</sup>

□ 게임법 개정안의 개요

- 게임산업에 대한 민간의 자율성을 강화하고 게임물 등급분류 업무의 효율성을 제고하기 위해, 일부 게임물의 등급분류 업무에 대해 별도 등급분류기관을 지정하여 위탁

1) 2011년 7월 14일 문화체육관광부가 입법예고한 게임산업진흥에 관한 법률 개정안은 국무회의 통과시 일부 내용이 수정되어 국회에 상정(2011년 11월 2일)되었으며, 여기서 검토하는 개정안은 국회 상정된 게임법 내용임



2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- 게임물등급위원회가 일부 게임물의 등급분류 관련 업무를 문화체육관광부장관이 지정하는 등급분류기관에 위탁
- 위탁업무 수행이 적절하게 이루어질 수 있도록, 위탁업무를 수행하는 등급분류기관에 대한 문화체육관광부장관의 관리·감독 수단을 강화
- 게임물등급위원회의 지속적인 업무 수행을 위하여 2011년 12월 31일까지로 되어 있는 게임물등급위원회의 운영 경비에 대한 국고 보조 적용 시한 규정을 삭제
- 게임법 개정안의 세부내용
- 게임산업에 대한 민간의 자율성이 확대되고 게임물 등급분류 관련 업무의 효율성 증대를 위해, 게임물 등급분류 관련 업무 일부를 민간에 위탁할 수 있는 조항 마련(안 제24조의2 신설)

[표 2] 문화체육관광부장관이 지정하는 등급분류기관에 위탁하는 업무 범위

	내용	관련 조항(안)
1	현재 게임물등급위원회의 업무 중 청소년게임제공업, 일반게임제공업 및 복합게임유통제공업에 제공되는 게임물을 제외한 게임물의 등급분류(아케이드게임물 제외)	안 제24조의2 제1호
2	전체이용가, 12세이용가 및 15세이용가 게임물의 등급분류(청소년이용불가 게임물은 제외)	안 제24조의2 제1호
3	내용수정 신고 수리, 등급 재분류 대상 통보 및 조치	안 제24조의2 제2호
4	등급분류 결정 취소	안 제24조의2 제6호
5	등급분류 거부결정(사행성게임물에 해당되는 게임물은 제외)	안 제24조의2 제4호
6	등급분류 관련 자료 제출 요구, 등급분류 결정 관련 서류 교부 등	안 제24조의2 제3호, 제5호

- 등급분류 업무를 위탁할 기관의 지정과 관련하여, 지정 요건(인력 및 시설 등)은 대통령령에 위임
- 등급분류기관의 임직원은 벌칙 적용에서 공무원 의제(안 제43조 개정)
- 게임물 등급분류 관련 업무의 위탁에 따른 감독 규정 마련(안 제24조의3 및 제24조의4 신설)
- 문화체육관광부 및 게임물등급위원회가 등급분류기관에 대하여 관리·감독할 수 있는 통제 수단을 마련함으로써 위탁받은 업무 수행의 공공성과 책임성을 담보



2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

[표 3] 문화체육관광부 장관이 지정하는 등급분류기관의 준수사항

	내용	관련 조항(안)
1	등급분류 결정 및 등급분류 취소결정시, 10일 이내에 등급위원회에 통보	안 제24조의3 제1호
2	등급분류 신청현황, 결정 및 거부결정 현황, 사유 및 소요기간 등이 포함된 연도별 활동 보고서를 매년 2월말까지 등급위원회에 제출	안 제24조의3 제2호
3	등급분류기관의 임직원은 매년 10시간의 범위에서 교육 이수	안 제24조의3 제3호
4	등급위원회의 자료 요청시 제출	안 제24조의3 제4호

- 등급분류기관이 거짓이나 부정한 방법으로 지정을 받거나 지정요건을 갖추지 않거나 준수사항을 위반한 경우에는 지정 취소 및 업무정지(안 제24조의4 신설)
- 등급분류기관에 등급분류를 신청하려는 경우 문화체육관광부 장관의 승인을 받아 정해진 수수료 납부(안 제41조 제3항 신설)
- 게임물등급위원회에 대한 국고 보조 적용 시한 폐지(법률 제7941호 게임산업진흥에 관한 법률 부칙 제2조 삭제)
  - 2011년 12월 31일까지로 규정되어 있는 게임물등급위원회의 운영 경비에 대한 국고 보조 적용 시한 조항을 삭제
    - ※ 당초 국고 보조 기간을 한시적으로 제한한 것은 이 기간 내에 완전한 자율등급제 시행을 염두에 둔 것으로, 부분적 자율등급제에 해당(게임물등급위원회 존치)하는 이번 개정안 시행을 위해서는 국고 보조 적용 시한의 연장 혹은 폐지 필요
  - 게임물등급위원회에 대한 국고 보조 중단 시 발생될 수 있는 게임물 등급분류 업무 등 게임물등급위원회의 업무 공백을 방지하여 지속적인 업무 수행을 담보

#### 4. 자율등급제 관련 법률 개정안 검토

- 게임물의 유통 및 이용 제공시 '사전' 등급분류 의무(게임산업진흥법 제21조)는 현행 유지
  - ※ 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가 등 4단계 등급분류를 '게임물 출시 이전'에 취득해야 함
  - 게임물에 대한 정보를 사전에 이용자에게 제공하여 건강한 게임이용을 지원하는 등급분류의 본연의 취지를 유지한다는 차원에서, '사전' 등급분류제는 적절
- 현재 시행 중인 '오픈마켓 게임물의 자율등급제'에 이어 자율등급제의 범위 확대
  - 플랫폼 측면에서는 아케이드게임을 제외한 게임물, 연령등급 측면에서는 청소년이용불





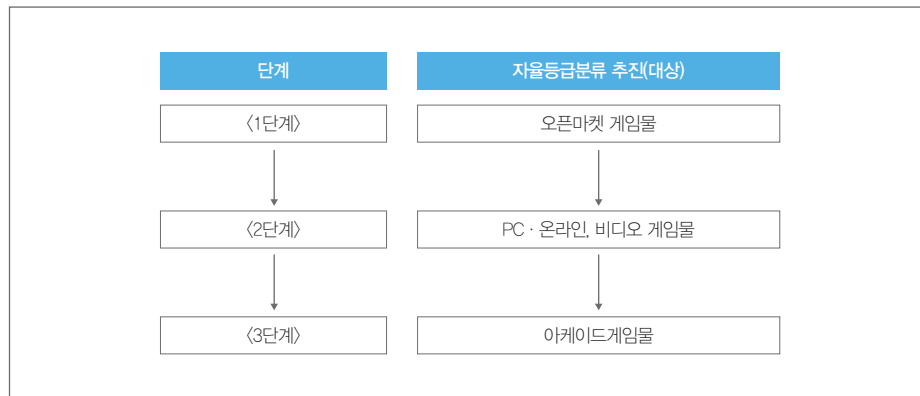
2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 – 게임

가를 제외한 등급(전체, 12세, 15세 이용가)의 경우에는 문화체육관광부가 지정하는 등급분류기관에서 등급분류 가능

- ※ 1단계 ‘오픈마켓 게임물’의 자율등급제, 2단계 ‘(아케이드게임물을 제외한) 게임물의 자율등급제’로 한 단계 진전한 것으로 평가
- 게임물 자율등급제의 정착률 및 안정화를 위해 사회적, 제도적 여건과 민간의 수행 역량 및 글로벌 시장 환경 등을 고려할 때 단계별로 자율등급분류의 범위 확대가 바람직
- ※ 네트워크화 등 국경이 사라지고 국내외 동시 출시 추세로, 시의성·신속성, 해외시장 진출 용이성을 고려하여 이에 해당하는 게임분야부터 우선적으로 단계별 이행

[그림 2] 자율등급제 추진 3단계(안)



- 자율등급분류기관(위탁 운영)과 법정 관리기구의 이원적 구성에 대해, 정부의 개입 등 이견 존재
  - 국내의 경우 게임의 사행화 및 청소년보호와 관련 게임물 관리에 대한 공공영역의 개입 필요성이 높은 편으로, 이에 대한 관리 가능성을 고려
  - 사행성 혹은 사행모사 게임물의 사회문제화 위험이 상존하고 있으며 청소년 게임이용에 대한 사회의 부정적 시각이 강함
  - 2006년 ‘바다이야기’ 사태 이후 현재도 게임의 사행성에 대한 사회적 우려와 관리체계 유지 요구는 높은 상황
    - ※ 게임물 사행성 개변조(2009년 55건→2010년 177건 적발), 불법 사행게임물 이용 제공 단속(2009년 651건→2010년 1,619건)
    - ※ 민간 자율등급분류를 시행하고 있는 미국, 일본, 유럽 등의 경우 카지노 및 이에 준하는 대체 영업행위(파칭코)의 합법적 영업이 가능하여 일반게임의 사행화 우려가 낮음



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- 민간 자율등급분류기관에서 담당·관리가 어려운 사행성게임물 및 청소년이용불가 등급, 사후관리 등의 업무를 담당하는 법정 관리기구를 존치시켜, 자율등급분류 체제의 안정화를 꾀할 수 있음
- 사행성 확인은 불법성을 판단하는 것으로 이를 통해 게임물의 유통여부가 결정되므로 민간기구가 이를 담당하는데 한계가 있고 사후관리 기능의 약화 우려
  - ※ 경품게임 심의와 기기 검사도 사행성관리와 관련되어 있으므로 민간 자율등급분류기관보다는 사행성 관리를 담당하는 법정기구 업무가 바람직
- 그러나, 게임의 네트워크화 등 국경의 의미가 없어지는 세계적인 게임환경 추세에 맞춰 완전한 민간자율등급제로 전환해야 한다는 주장 제기
  - ※ 지난 9월 국정감사시 민주당 김재윤 의원은 게임심의 업무를 완전히 민간에 이양하고 글로벌 스탠다드에 맞지 않는 사전심의 제도를 철폐해야 한다고 주장
- 완전한 민간자율등급제 실현을 위해서는 사행성게임물 등에 대해 사행산업통합감독위원회(이하 '사감위') 등 타 공공기관에서 관련 업무 수행을 전제로 하나, 이는 현실적으로 어려움
- 사감위에서 아케이드게임 등의 심의 업무 이관을 거부하는 상황이고, 사행성에 대한 사회적 우려로 인해 과도기를 거쳐 완전한 민간 이관을 추진해야 한다는 견해도 제기

## 5. 자율등급제 도입시 향후 고려사항

- 게임물 자율등급분류제도는 공공영역과 민간영역의 유기적인 협력과 자율적인 운영의 조화, 사회적 신뢰가 필수적
  - 게임물에 대한 명확한 정보 제공과 게임산업·게임문화의 발전을 견인하는 제도로서, 연락처를 통한 안정적인 운영이 요구
  - 이후 보다 구체적이고 체계적인 등급분류 절차 구성을 통해, 자율등급기관과 관리기관 간의 유기적인 연계 시스템 마련이 필요
    - ※ 이의신청 및 등급재분류 등에 대한 기관 간 연계, 문제 발생시 대응과정에 대한 절차를 구체화하고 이에 대한 공유 필요
- 사행성게임물에 대한 규제체계 개편을 고려한 향후 법제도 개선사항 점검 필요
  - 현재 심의 중인 게임법 개정안은 사행성게임물 및 청소년이용불가 등에 대해서는 자율등급분류기관이 아닌 게임물등급위원회에서 담당



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- 추후 완전한 자율등급제로 이행시, 사행성 게임물 확인 및 개·변조 예방 등 사후관리 기능은 공적기구(사감위, 경찰청 등)가 담당토록 하는 입법 조치 필요
  - ※ 이를 위해서는 사행행위등규제및처벌특례법, 사행산업통합감독위원회법 등의 개정 필요
- 안정적인 제도로써 사회적 동의 및 신뢰성 확보를 위해 관련 주체들의 협력 필요
  - 국내 게임산업에 대한 부정적 시각(청소년 유해성 및 사행화 우려) 개선 노력과 관련 기관 및 협단체의 신뢰성 확보 필요
    - ※ 현재 게임에 대한 강제적인 시간제한 조치인 '셋다운제'가 법률로 제도화되는 상황으로, 게임에 대한 사회의 부정적 인식과 게임의 역기능 개선을 위한 각계의 노력 필요
  - 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원이 2002년부터 추진해온 '게임문화진흥사업'(게임과몰입 예방·상담 사업, 게임 리더러시, 게임과몰입 실태조사 등), 기능성게임 개발·보급 지원사업의 확대 추진
  - 게임업계는 게임문화진흥재단 등과 함께 게임과몰입 치료 프로그램 운영, 이용자 대상 게임과몰입 예방 안내 및 캠페인 추진 확대
  - 학부모 및 교사 등 기성세대들의 게임에 대한 이해 제고 사업 및 교육 프로그램 운영을 통해, 자녀 및 학생 대상 게임지도 역량 강화 지원
- 자율등급분류기관의 재정 자립을 위한 등급분류 수수료 현실화 및 민간의 역량과 의지가 중요
  - 1단계(오픈마켓 게임물 자율등급제)와 2단계(아케이드게임 및 청소년이용불가등급을 제외한 자율등급제)를 거치면서, 자율등급분류 주체로서 민간영역의 등급분류 경험 축적 및 역량 확충 필요
    - ※ 현재는 게임플랫폼별 협회의 존재 여부와 그 위상 및 대표성이 각기 차이가 있고, 일반 시민단체의 경우 게임에 대한 이해도와 전문성이 미흡
  - 완전한 자율등급제로 이행하기 위해서는 자율등급분류기관의 운영역량 확충 외에도 독립성과 공정성 확보를 위한 재원확보 기반 마련이 필요
    - ※ 현재 국회 심의 예정인 게임법 개정안(자율등급분류기관과 법정 관리기구의 이원적 구조)에서는 정부의 승인을 받아 수수료를 산정
  - 완전한 자율등급제 하에서는 등급분류 신청자(신청업체) 등 관련 주체들 간의 합의를 기반으로 한 운영방안(수수료 산정 등 포함)이 요구
    - ※ 미국 ESRB 및 유럽 PEGI 등 해외 민간자율등급분류기관의 경우, 회원으로 가입한 게임업체들과 일종의 '규약'(Code of Conduct)을 체결하여, 수수료와 등급분류의 표시 준수 및 위반행위에 대한 사전합의와 위반시 처벌에 대한 동의 등을 받아 자율적·자발적 규제를 시행

## II. 분야별 동향 분석



2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

### 1. 국내 산업계 동향

#### 1) 2011년 2분기 및 상반기 게임산업 상장사 분석

- 게임산업 상장사<sup>2)</sup>의 2011년 2분기 매출액은 전년동기대비 40.1% 증가한 1조 607억원이며 이는 전분기대비 9.8% 상승한 수치, 2011년 상반기 매출액은 전년동기대비 32.5%의 성장률을 기록한 2조 265억원
- 게임산업 상장사의 매출액은 2010년 1분기 및 2분기까지는 전분기대비 하락세를 보이다가 3분기부터 상승세로 반전하여 2011년도 1분기는 전분기대비 22.8% 급상승하는 등 상승세 지속
  - ※ 이는 NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, CJ E&M, 위메이드엔터테인먼트 등 대형업체들의 수출 확대가 매출액 증가를 주도하고 있기 때문이며, 중소기업들 중 일부 업체들의 선전이 가시화되고 있으나 내수 및 수출 정체로 다소 등락을 보이는 양상
  - 2011년 2분기 게임산업 전체 시장규모는 약 2조 3,251억원으로 전년동기대비 약 30.5% 증가했으며, 2011년 1분기 이후 증가세 지속
- 2011년 3분기 이후에는 2분기에 이어 공급측면에서 <블레이드앤소울>, <아키에이지>와 같은 대형 MMORPG의 출시가 예상됨에 따라 국내 수요측면의 시장정체 해소에 기여할 것으로 예상
  - 전 세계적인 SNS 시장의 확대에 따른 소셜네트워크 게임 수요 증가가 예상되는 가운데, 넥슨 등 국내 대형 주요 개발사들의 개발 및 투자가 지속되면서 게임 상장사 매출증대의 견인차 역할이 전망
  - 또한 스마트게임의 해외수요 증대에 따라 게임빌, 킴투스 등 국제 경쟁력을 보유한 국내 스마트게임 개발사들의 진출이 확대될 것으로 전망
    - ※ <스페셜포스2>, <서든어택>, <배터리> 등 온라인 FPS 게임 신작들이 아시아권을 중심으로 수출 증대될 것으로 예상
  - 그러나, 11월 20일로 예정돼 있는 셋다운제 시행으로 국내 수요에 편중된 수익구조를 보유하고 있는 기업들의 매출액 성장에는 일부 부정적 영향을 미칠 것으로 예상
- 기존 MMORPG 등 대작 중심으로 편중된 게임 시장에서 스마트게임, 소셜게임, FPS 등 장르가 다양해짐에 따라 중소형게임 개발사들의 시장진입 기회 확대로 매출액 증가 전망

2) NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, CJ E&M, 액토즈소프트, 드래곤플레이, 게임하이, 조이맥스, 웹젠, 엠게임, 킴투스, 와이디 온라인, 한빛소프트, 이스트소프트, 제이씨엔터테인먼트, 바른손게임즈, 소프트맥스, 와엔케이코리아, 게임빌, 위메이드엔터테인먼트 등 20개사 (출처: 2011년 2분기 콘텐츠산업 동향분석 보고서 (한국콘텐츠진흥원))





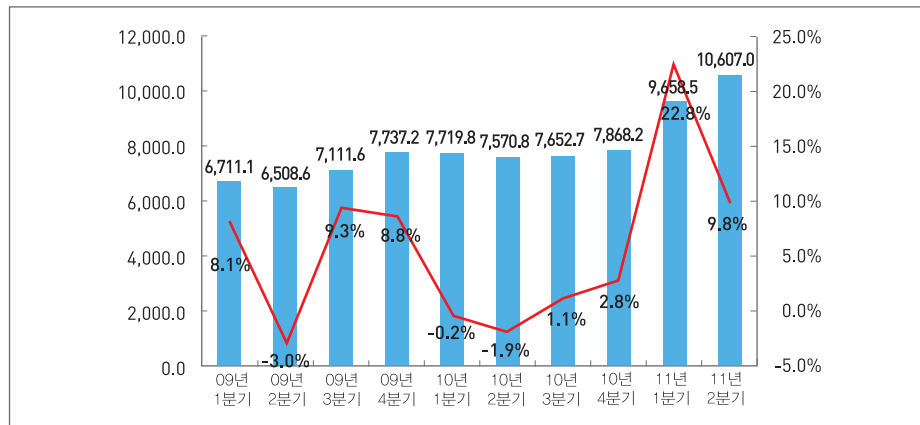
2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- XBOX, 플레이스테이션 등 글로벌 콘솔시장에서 부분 유료화 온라인게임에 대한 수요가 점점 증대되고 있으며, 이런 흐름을 겨냥한 국내 개발사(넥슨의 <던전앤파이터> 등)의 콘솔게임 분야로의 진입이 늘어날 것으로 전망

[그림 3] 2009년 1분기 ~ 2011년 2분기 게임산업 상장사 매출액 추이

(단위: 억 원)



출처: 2011년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서 관련자료 정리 (한국콘텐츠진흥원)

- 2011년 2분기 및 상반기 영업이익은 약 2,781억원, 5,476억원으로 전년동기대비 각각 2.1% 증가, 4.2% 감소
- 게임산업 상장사 영업이익은 2010년 4분기까지 하락세를 보이다가 2011년 1분기부터 상승세를 나타내고 있으며 전분기대비 3.2% 상승
- 2011년도 3분기 이후 게임산업 상장사 영업이익은 매출액의 지속적인 증가세와 함께 증가가 예상되나, 업체 규모에 따른 편차가 나타날 것으로 예상
  - 특히 2011년 하반기에 출시되는 MMORPG, FPS 등 다양한 장르의 대형신작들의 해외 수출 실적이 이익규모에 영향을 미칠 것으로 예상

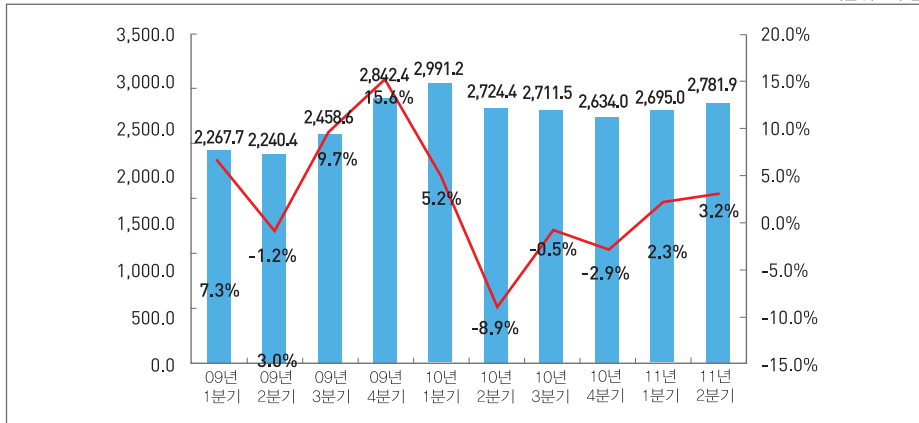


2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

[그림 4] 2009년 1분기 ~ 2011년 2분기 게임산업 상장사 영업이익액 추이

(단위: 억 원)



출처 : 2011년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서 관련자료 정리 (한국콘텐츠진흥원)

- 게임산업 상장사 종사자수는 2011년 2분기 약 1만 723명으로 전년동기대비 8.6% 증가했으며 전분기대비 0.6% 상승
- 네오위즈게임즈, 엔씨소프트 등 국내외 실적호조가 나타나는 대형업체들이 신규인력 고용을 주도하는 양상
  - 게임산업 상장사 종사자수 전분기대비 증감률은 2010년 1분기 다소 정체되다가 2분기 이후 증가세를 보이고 있음
    - ※ 엔씨소프트 및 네오위즈게임즈의 2011년 2분기 종사자수는 각각 2,552명, 1,105명으로 전년동기대비 25.5%, 41.1% 증가, 전분기대비 3.2%, 12.0% 상승
- 2011년 3분기 이후 게임산업 종사자수는 다양화된 게임수요에 부응하기 위한 MMORPG 등 신규 대작게임 및 스마트폰 게임제작에 필요한 제작인력의 증가와 함께 국내외 신규게임 런칭을 위한 마케팅인력 수요가 증가할 것으로 전망
  - 중소형 업체들의 경우 2011년 1분기에 이어 국내외 소셜 게임, 스마트폰용 게임수요 증대로 관련 업체들의 종사자수 증가율이 상대적으로 높게 나타남
    - ※ 특히 컴투스, 게임빌의 2011년 2분기 종사자수는 전년동기대비 49%, 10.8% 증가

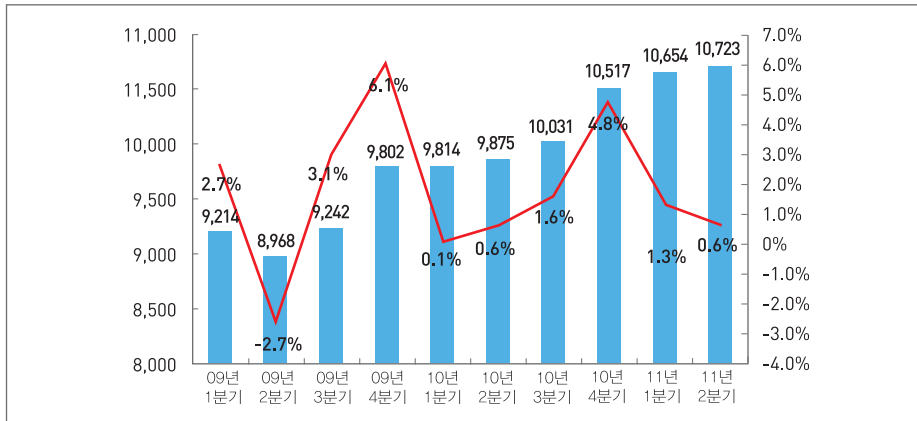


2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

[그림 5] 2009년 1분기 ~ 2011년 2분기 게임산업 상장사 종사자수 추이

(단위: 억 원)



출처 : 2011년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서 관련자료 정리 (한국콘텐츠진흥원)

2) 국내 게임업계 동향

□ 온라인게임 분야

- 11월 10일부터 13일까지 문화체육관광부와 부산광역시가 주최하고 한국콘텐츠진흥원과 부산정보산업진흥원이 공동 주관하는 '지스타 2011' 개최
  - 부산 해운대 벡스코에서 개최된 '지스타 2011'에 28개국 384개 기업이 참가하였으며, 총 29만명의 역대 최다 관람객수를 기록
  - 질적으로는 국내외 업체의 대작 게임은 물론 스마트게임을 포함한 모바일게임과 소셜게임 등 플랫폼 및 장르 다양화가 더욱 진전되었다는 평가
    - ※ 콘솔게임 분야의 소니와 마이크로소프트는 지난해와 달리 불참을 선언, 이는 "나는 게이머다"(소니), "XBOX360 인비테이셔널"(MS)로 별도의 독자적인 홍보행사를 개최한 것에서 기인
  - 컴투스 등 기존 스마트게임 개발사는 물론 넥슨, 위메이드, NHN 등 올해 초부터 스마트게임과 소셜게임 개발사를 인수하고 사업부를 신설하는 등 투자 및 개발을 지속해온 기존 대형업체에서도 다양한 스마트게임과 소셜게임을 선보임
  - 한국콘텐츠진흥원은 개막일인 10일과 11일 해외 주요 게임전시회 주최기관인 쉐르메세 (Gamescom) 및 CESA(동경게임쇼)와 각각 상호 협력 강화를 위한 양해각서(MOU)를 체결함으로써 지스타가 국제적 게임쇼로 거듭나기 위한 기반 마련
  - '지스타 2011 특별세미나'에서는 소셜게임을 주제로 국내외 소셜네트워크 게임 트렌드, 전망 등에 대한 발제자 연설과 다양한 토론 진행



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- ※ 1부에서 'SNG Trend in 2012'란 주제로 KABAM, 6Waves 등 국외 소셜 게임 기업이 참여, 2부에서는 '국내 SNG 시장현황과 전망'을 주제로 진행
- 또한 국내외의 주요 20개사가 참여하는 '게임기업 채용박람회'를 개최, 일자리 창출의 기회 제공
- 11월 20일부터 청소년 게임중독을 예방할 목적으로 제정된 섯다운제가 실시될 예정, 국내외 업계와 소비자 등 각계에서는 이에 대한 논란이 지속
  - 섯다운제는 PC온라인게임에만 적용, 스마트폰이나 태블릿PC용 게임 등 모바일게임과 가정용 게임기인 '위(Wii)', '플레이스테이션', '엑스박스(X-BOX)'등 콘솔 게임은 2년간 적용을 유예하는 내용의 청소년보호법 시행령 개정안이 지난 11월 8일 국무회의를 통과
  - PSN, Wii웨어와 같은 무료 콘솔네트워크와 <스타크래프트1>처럼 개인정보를 수집하지 않아 연령 확인이 어렵고 접속에 추가 비용도 청구되지 않는 게임물 역시 일단 섯다운제 적용대상에서 제외
  - 섯다운제와 관련하여 문화연대는 10월 28일 헌법소원을 제기하였으며, 한국게임산업협회도 11월초 헌법소원을 청구
    - ※ 부모의 교육권 침해, 청소년 기본권 등 헌법적 권리를 둘러싼 우려와 함께 심야 게임이용을 원하는 일부 청소년들의 개인정보 도용 문제 등 부작용을 걱정하는 시각이 있음

### □ 모바일게임 분야

- 지난 7월 6일 개정된 "게임산업진흥에 관한 법률"(오픈마켓 법안)이 시행되면서, 11월 2일 애플이 국내 앱스토어에 게임 카테고리를 개설한데 이어 구글도 11월 8일 안드로이드마켓의 게임 카테고리를 조만간 개방할 것이라고 발표
  - ※ 지난 7월 오픈마켓 법안 시행으로 국내 스마트게임 관련업체의 기대감이 높았으나 애플, 구글 등 글로벌 기업의 의사결정이 지연되면서 국내 오픈마켓 시장 활성화가 예상보다 미흡했음
  - ※ 그간 문화체육관광부는 구글과 애플 양사와 지속적으로 접촉하며 국내 오픈마켓 개설에 대해 지속적으로 협의 진행
- 애플과 구글의 게임 카테고리 개설에 따라 컴투스, 게임빌 등 기존 스마트게임 업체는 물론 대형 업체의 스마트게임 개발이 더욱 활발해짐에 따라 국내외 시장경쟁력도 강화되고 개인 개발자 및 소규모사업자의 시장 진입이 촉진되는 등 향후 긍정적인 효과가 있을 것으로 전망
- 지난 7월 이후 최근까지 삼성의 "앱스"와 LG유플러스의 "OZ스토어"의 경우에는 각각 400여개와 200여개의 게임을 자율심의를 거친 후 서비스 중
- 스마트폰의 시장점유율이 크게 높아지고 스마트패드 보급이 증가함에 따라 닌텐도DS와 같은 콘솔 캐주얼 게임시장뿐만 아니라 PC기반 온라인 캐주얼게임시장에는 부정적인 영향





2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- 최근 캐주얼게임 이용시 주요 플랫폼이 점차 스마트기기로 이동하는 경향이 나타나고 있으며, 이로 인해 게임업체가 PC 등 타 플랫폼의 캐주얼게임 서비스를 중단하거나 신작 개발을 중단하고 스마트기기용 신작을 제작하는 등 변화
  - ※ 엔트리브소프트는 저연령층 위주의 온라인게임 <디노마키아>를 오는 12월까지만 서비스하고 중단하기로 했으며, 하이원엔터테인먼트는 <슈퍼다다>의 서비스를 연내 중단할 계획. 액토즈소프트도 캐주얼 게임인 <오즈 페스티발> 개발을 중단
- 향후 차세대 이동통신인 LTE(Long Term Evolution) 보급이 국내는 물론 세계적으로 확대되면서 단일플랫폼에 토대를 둔 캐주얼 게임이 아닌 멀티플랫폼 캐주얼 게임의 개발 및 서비스가 증가할 것으로 전망

### □ 비디오게임 분야

- 10월 29일부터 30일까지 한국마이크로소프트는 잠실 롯데월드 아이스링크에서 'XBOX360 인비테이셔널 2011'을 개최
  - ※ 아시아 최대 규모의 단일 콘솔 행사로 올해 행사는 국내에서 3번째로 개최
  - 지난해 마이크로소프트는 'XBOX360 인비테이셔널'을 개최하지 않고 '지스타'에 참가하였으나 올해는 '지스타 2011' 불참이 확정적인 상황
  - 온라인게임 위주로 진행되는 '지스타' 행사에서 콘솔게임의 홍보 효과를 극대화하기가 용이하지 않고, 최근 국내외 주요 온라인 및 PC업체들의 대작 출시가 임박해 언론과 방문객의 관심을 얻기가 어려운 상황이기 때문
  - 또한 국내 콘솔 유저층은 수도권에 집중적으로 분포하는 경향이 강해 수도권 지역 내 오프라인 행사가 더욱 효과적
    - ※ 국내 콘솔시장 1위인 닌텐도의 연매출이 2천억 원 안팎이며, 마이크로소프트와 소니는 약 5백억 원으로 온라인게임 등에 비해 시장규모가 협소한 점도 과감한 투자를 저해하는 요인
  - 자사의 신개념 동작인식 인터페이스인 "키넥트"를 활용한 다양한 캐주얼게임 라인업을 중심으로 세계적 베스트셀러인 <콜 오브 듀티 : 모던워페어3>와 자사 최고의 타이틀인 <헤일로>의 신작 등 국내에서 다수의 팬을 보유한 FPS 게임을 홍보하는 등 여러 행사를 개최
  - 또한 윈도우폰과 "XBOX LIVE"의 연동을 시범적으로 선보이는 등 스마트기기와 가정용 콘솔의 융합을 통한 시너지 효과 창출에도 큰 관심

### □ 이스포츠 분야

- 오는 12월 'WCG'(월드 사이버 게임즈)가 부산에서 개최될 예정



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- 8년만에 한국에서 개최하는 것으로 지난 3월 7일 WCG 주관사인 월드사이버게임즈가 2011년 WCG 개최국으로 한국이 선정되었다고 발표
- 이번 대회에서는 <리그 오브 레전드>, <스타크래프트2>, <스페셜포스>, <월드 오브 워크래프트 : 대격변>, <크로스파이어>가 신규종목으로 편입하였고 기존의 <피파11>, <워크래프트3 : 프로즌 쓰론>, <카운터 스트라이크>, <철권6>와 함께 총 9개 종목이 채택
  - ※ 이 가운데 한국 게임은 <스페셜포스>, <크로스파이어>로 한국 FPS게임의 위상이 상승
- 최근 미국과 유럽, 중국 등 세계 주요 게임시장에서 사용자가 빠르게 증가하고 있는 AOS(Aeon of Strife, 혹은 MOBA-Multiplayer Online Battle Arena-라 칭함)장르 가운데 두각을 나타낸 게임인 <리그 오브 레전드>가 이번에 개최되는 WCG의 신규 종목으로 채택
  - ※ MOBA 장르는 스타크래프트와 같은 실시간 전략게임과 영웅캐릭터 육성 등 롤플레이 게임의 요소를 접목시킨 게임으로 전략게임에서 자원채취 및 생산 부분 등을 없애거나 단순화시키고 대신 롤플레이 및 전투 요소를 강화한 형태
  - ※ 미국과 유럽에서 <리그 오브 레전드>는 가입자수가 1,500만 명에 이르고 동시접속자수가 50만 명을 넘는 등 큰 인기
- 국내 시장에서도 <사이퍼즈 온라인>, <리그 오브 레전드> 등 AOS 장르(MOBA 장르)에 대한 관심이 증가
- <리그 오브 레전드> 뿐만 아니라 중국에서 인기를 끌고 있는 <크로스파이어>, <워크래프트3> 등도 정식종목에 채택되어 중국 관람객 증가가 있을 것으로 전망
  - ※ 이번 WCG 개최와 함께 늘어날 중국 게임팬이 한국 방문을 지속적으로 할 수 있도록 체계적이고 다양한 정책 및 행사 개발이 필요
- 이미 국제화된 WCG의 개최를 한국만 유치할 수 없기 때문에 한국이 독자적으로 매해 주최하는 대규모 게임대회 발굴 등 다양한 형태의 방안 모색이 필요
- 종목 중 한국 게이머에게 인기가 있는 <스타크래프트1>는 제외된 상황, WCG 주최측에서는 이에 대한 한국 게임팬들의 불만을 최소화하기 위해 다양한 행사를 준비할 계획
- 올해 하반기 들어 <스타크래프트2>, <스페셜포스2> 등 신종목 리그가 활성화되면서 기존 <스타크래프트1>에만 편중되었던 e스포츠 시장에 변화 예상
  - 블리자드와 한국 e스포츠협회의 지적재산권 분쟁으로 인해 <스타크래프트1>은 지난 1년 동안 고풍TV 주최 리그만 지속되었으며 온게임넷, MBC게임 등 기존 게임전문 방송사의 리그 운영이 이루어지지 못함
    - ※ 이로 인해 <스타크래프트2> 리그에 대한 관심이 줄어들고 본 게임 자체의 국내 시장점유율도 부진
  - 지난 5월 한국 e스포츠협회와 블리자드가 라이선스계약을 체결함으로써 지적재산권 분쟁은 마무리되었으며, 한국 e스포츠협회가 블리자드와의 협상을 통해 <스타크래프트2>



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- 리그를 주최할 가능성이 있다고 알려짐
- 또한 WCG에서 <스타크래프트2> 리그가 정식종목으로 채택됨에 따라 최근 온게임넷에서도 WCG 한국 대표 선발전을 방영하고 있으며, <스타2>에 대한 게이머의 관심이 다시 증가하고 있는 추세
- CJ E&M의 넷마블은 10월 28일 <스페셜포스2>의 슈퍼리그 본선을 개최, 넷마블의 슈퍼리그는 아마추어와 프로가 함께 참여하는 형태로 총 2,560개 팀이 온라인 예선에 참가하는 등 상당한 성과
  - ※ <스페셜포스2>는 드래곤플라이가 개발한 FPS 게임으로 <서든어택>이 독주하던 국내 FPS 시장에서 신작 진입이 가능함을 시사
- 슈퍼리그 본선이 끝난 뒤에도 프로리그를 꾸준히 운영할 계획이며 향후 <스페셜포스2>의 시장점유율이 리그 활성화로 이어질 수 있기를 기대
- FPS 등 장르 다양화와 대형 신작의 e스포츠 리그 개최, WCG의 개최 등을 기반으로 최근 <스타크래프트1>과 <스타크래프트2> 리그 사이 과도기와 법정 분쟁으로 침체되었던 국내 e-스포츠 시장이 다시 활기를 띠 것으로 전망

### 3) 기타 동향

- 국내 4세대 이동통신 LTE 시대 개막
- 지난 7월 국내에서 4세대 이동통신인 LTE 서비스가 개시되었으며 9월 관련 스마트폰이 출시되면서 실질적인 LTE시대 개막
  - 9월 SKT가 삼성과 협력해 국내최초의 LTE폰인 “갤럭시S2 LTE”를 출시하면서 LTE 시대 본격화
    - ※ 이후에도 HTC의 “레이더 4G”, LG의 “옵티머스 LTE”가 출시되는 등 관련 라인업 증가
    - ※ 현재까지 주 수요층은 고화질 영상 서비스 등을 많이 이용하는 20~30대 소비자
  - LTE폰 보급이 빠르게 진행되면서 일부 3G폰 가격이 급락함에 따라 올해 스마트폰 대중화에 이어 내년 LTE폰 대중화 추세도 빨라질 전망
    - ※ 일부 3G폰 가격 급락에 따라 기존 피쳐폰 사용자의 기기 전환이 용이해져 스마트폰 이용자층이 더욱 확대될 것으로 예상
  - 국내외적으로 전송속도가 크게 빨라진 4G 통신망 LTE가 본격적으로 도입되면서 향후 MMORPG, 웹게임 등 온라인게임시장에 국한되던 일부 장르의 게임이 스마트기기 게임 시장에서도 발전하고 스마트기기, PC, 콘솔 등 다양한 플랫폼에서 동시에 이용 가능한 멀티플랫폼 게임도 더욱 늘어날 것으로 전망



2011. 11. 21

## 2. 게임 이용자 트렌드

- <2011 대한민국 게임백서>(한국콘텐츠진흥원)에 따르면, 만9세부터 만49세까지 총 1,700명을 대상으로 한 설문조사를 실시한 결과 전체 응답자 중 게임 경험이 있는 응답자는 67.1%
  - “현재 게임을 이용하고 있다.”는 응답이 58.6%, “과거에는 이용했으나 최근에는 전혀 이용하고 있지 않다.”는 응답이 8.5%를 차지
  - 성별로 보면 남성은 “현재 게임을 이용하고 있다”는 응답이 73.2%로 높게 나타났고 여성은 44.9%로 상대적으로 낮음
  - 연령별로는 만9세부터 만14세까지 “현재 게임을 이용하고 있다”는 응답이 91.3%로 가장 높았으며 만45세부터 만49세까지 응답자가 30.5%로 가장 낮음
- 하루 평균 게임 이용시간 항목에서는 게임 이용자의 경우 하루 평균 71.2분, 전체 응답자는 41.8분
  - 성별로 보면 남성이 84.5분으로 여성(50.6분)보다 높은 편
- 게임 이용자들이 주로 이용하는 게임 플랫폼별 비율을 보면 응답자의 67.1%가 온라인게임, 15.3%가 모바일게임, 8.6%가 PC게임의 순
  - 성별로는 남성과 여성 모두 온라인게임 비율이 가장 높으나 여성은 모바일게임 비율이 22.1%로 남성보다 모바일게임 이용이 더 많아 스마트폰 등 모바일 플랫폼을 통해 게임을 접하는 경향이 더 큰 것으로 나타남

## 3. 게임산업 관련 세미나 및 토론회, 보고서

- KT경제경영연구소
  - ‘모바일 비즈니스의 현재와 미래’, 2011년 10월
    - 스마트폰 등장 이후 게임 산업에 지대한 영향을 주고 있는 모바일 산업 전반을 폭넓게 소개한 보고서로 최근 시장 성장세 등 다양한 자료를 간결하면서도 직관적으로 정리
- 한국게임학회
  - ‘소셜네트워크 게임(SNG)에 몰입하는 원인 분석 연구’, 2011년 9월





2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- 최근 게임 산업의 발전과 함께 한편에서는 게임의 부작용에 대한 우려를 제기 하는 가운데에서도 게임의 다양화와 함께 소셜네트워크 게임이 등장
- 몰입이라는 요소는 게임 개발에서 중요한 부분으로 본 논문에서는 몰입에 관한 기존 연구를 분석하고 라프코스터의 재미이론을 통해 추출된 요인을 기반으로 소셜네트워크 게임 사례분석을 통해 몰입 원인을 제시

### □ 한국콘텐츠진흥원

#### ○ '2011 게임이용자 실태조사보고서', 2011년 9월

- 만 9세부터 만 49세 일반인을 대상으로 총 1,700명에 대한 설문조사를 통해 여가시간 활용 중 게임 이용 시간을 파악하고 게임 이용 경험, 게임을 하는 이유, 하루 평균 게임 이용시간, 연령별 및 성별 분포와 이용현황, 핵심/일반 이용자 비교조사, 휴면/잠재 이용자 조사 등 핵심 정보를 정리한 보고서

#### ○ '2011 대한민국 게임백서', 2011년 10월

- 국내 및 해외 게임산업 규모와 동향, 게임이용자 현황, 게임이용 문화 트렌드, 게임관련 기술 및 정책·제도 등에 대해 종합적인 분석자료와 정보를 제공
- 2001년부터 매년 발간해 온 보고서로, 올해는 멀티(크로스)플랫폼 게임, e스포츠 직무 분석, 게임기사 내용 분석, 스마트폰 게임서비스 플랫폼 개발동향, 게임엔진 및 N스크린 게임·증강현실 기술·미래 게임플랫폼 동향 등 최신 동향을 추가로 포함

#### ○ '스마트환경에서의 모바일게임 트렌드 및 지원방향', 2011년 8월

- 스마트기기 보급 확대에 따라 모바일게임 환경이 빠르게 변화하고 있음. 이에 한국콘텐츠진흥원은 스마트 환경에서의 모바일게임 현황과 전망, 정책적 지원 방향에 대해 포괄적으로 설명

### □ LG경제연구원, 정보통신정책연구원

#### ○ 'OS 플랫폼 경쟁 너머 모바일 생태계 2.0 세상', 2011년 9월, LG경제연구원

- 급변하는 IT 환경 속에서 스마트 기기의 OS 플랫폼은 단순히 하드웨어를 제어하기 위한 소프트웨어가 아닌 공급측과 수요측에 생태계를 제공하는 측면을 설명

#### ○ '아마존 태블릿 출시 전망과 의미', 2011년 9월, 정보통신정책연구원

- 아마존의 태블릿 출시가 향후 태블릿 시장의 경쟁구조와 방향성에 상당한 영향을 미칠 것으로 예상, 현재 태블릿 시장의 현황을 살펴보고 아마존 태블릿이 현 시장 상황에서 가지는 의미와 전망을 논의



2011. 11. 21

## 4. 해외산업계 동향

### 1) 플랫폼별 동향

#### □ 온라인게임 분야

- 11월 하순에 소셜게임사 징가가 나스닥 상장을 추진할 계획으로 알려짐
  - ※ <팜빌>, <시티빌>, <엠파이어 & 얼라이즈> 등 다양한 소셜게임을 지속적으로 출시하고 있는 징가는 월 이용자가 1억 4천만 명을 넘어서는 등 빠른 성장세를 지속 중
  - 지난 7월 1일 소셜게임 시장을 주도하고 있는 징가(Zynga)가 미국 증권거래위원회에 10억 달러 규모의 기업공개(IPO)를 신청했으나 이후 유로존 위기와 미국경기침체에 따른 글로벌 금융시장 불안이 지속되어 상장여건이 여의치 않았음
  - 그러나 최근 들어 유로존 위기가 수그러들고 미국경제가 지난 3분기 2.5% 성장하는 등 긍정적인 변화로, 미국 다우존스, 나스닥 등 주요 주식시장이 큰 폭으로 상승하는 등 상장시장에 우호적인 환경이 조성되어 징가의 상장계획 추진에 긍정적인 영향
- 10월 25일 중국 온라인게임업체인 더나인이 한국지사 더나인 코리아를 설립하고 본격적인 한국 진출을 선언하는 등 중국 업체의 한국 현지 진출 증가
  - ※ 더나인은 미국 나스닥에 상장된 중국 게임업체로 풍부한 자금력을 기반으로 공격적인 전략을 구사하는 전형적인 대형 중국 업체
  - 현지법인인 더나인 코리아는 오는 11월 웹게임 <던전 크래프트>의 클로즈 베타테스트(CBT)를 한국에서 실시하는 등 본격적인 진출을 개시
  - 중국 1위의 게임업체인 텐센트 또한 올해 텐센트 코리아를 법인으로 전환하고 직접적인 게임 서비스 진출
    - ※ 첫 진출작은 텐센트의 웹게임 <춘추전국시대>로 현재 중국에서 동시접속자수 80만 명을 돌파해 경쟁력을 입증
  - 대형업체 산다 또한 지난 2010년 아이텐티티 게임즈를 인수하는 등 국내 진출 본격화
  - 중국 게임업체들은 내수시장을 넘어 세계시장에 진출하는 단계에 이르렀고 여기서 한국 시장과 게임 산업은 중국 게임 산업에 반면교사 역할을 담당
    - ※ 한국 온라인게이머의 취향은 까다롭고 세계시장 흐름에 부합하면서도 선도하는 측면도 있어 한국 시장에서 통하는 게임은 글로벌 시장 진출에 필요한 기본 조건을 충족
  - 중국 게임업체 입장에서는 한국 시장 진출을 통해 자사의 국제경쟁력을 평가하는 한편 우수한 국내 인력을 바탕으로 게임 개발을 지속해 시너지 효과를 누릴 수 있음
- 10월 21일부터 23일까지 블리자드는 미국 캘리포니아에서 '블리즈컨 2011'을 개최했으며



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

〈월드 오브 워크래프트〉의 4번째 확장팩(‘판다리아의 안개’)를 공개

- 이번에 공개한 확장팩 ‘판다리아의 안개’는 아시아 특히 중국을 핵심목표로 삼은 것으로 평가되고 있음. 배경이나 풍광도 중국 등 아시아적 분위기에 기반
- 지난 5월 액티비전블리자드(Activision Blizzard)가 중국 시장을 목표로 자사의 대표적 프랜차이즈인 〈콜 오브 듀티〉의 온라인 FPS 게임을 중국 현지에서 개발하고 있다고 밝히는 등 글로벌 업체의 중국 진출이 늘어나고 현지화 시도와 품질 향상 노력도 지속적으로 증가 추세

○ AOS(MOBA) 장르 게임의 원조격인 게임 〈DOTA〉의 명칭 사용권을 둘러싸고 블리자드, 밸브, 라이엇게임즈 등이 분쟁이 지속

- 블리자드의 〈스타크래프트〉와 〈워크래프트〉를 기반으로 게임내 모드(MOD)로 시작된 AOS 장르는 개발 초기엔 특정 개발자나 개발사가 아니라 여러 아마추어 개발자들이 비상업적인 형태로 제작해왔기 때문에 저작권 등 각종 권리를 둘러싼 제반문제 등이 명확하게 구별되지 않은 채로 게임 개발 및 사용이 진행

- 그 결과 현재 동 장르의 대표적인 게임 명칭인 〈DOTA〉를 둘러싸고 블리자드 엔터테인먼트와 밸브, 라이엇게임즈 등 관련 당사자들의 갈등이 지속

※ 〈DOTA〉는 〈워크래프트3〉의 한 모드(MOD)로 시작되었으나 개발은 여러 아마추어 개발자에 의해 이루어짐

- 지난 8월 밸브(VALUE)는 〈DOTA〉의 저작권 등록을 신청, 이에 라이엇게임즈는 출입말인 〈DOTA〉의 풀네임인 〈Defence Of The Ancient〉를 저작권 등록 신청함으로써 대응

- 또한 밸브는 〈DOTA2〉를 개발하기로 공식발표하는 등 적극적으로 상황을 주도하려는 행보

※ 〈스타크래프트2〉를 기초로 〈블리자드 DOTA〉를 개발하여 선보임으로써 향후 법적 분쟁이 확대될 우려

### □ 비디오게임 분야

○ 10월 27일 닌텐도는 2011년 회계연도(2011년 4월-2011년 3월) 예상 매출액이 7900억 엔, 순이익은 200억 엔 적자를 기록할 것으로 발표

- 콘솔게임 부문에서는 소니와 마이크로소프트의 캐주얼게임 라인업 보강, 키넥트 등 차세대 체감게임 하드웨어의 등장 등으로 주력 제품인 닌텐도 위의 판매량이 크게 감소

※ 이러한 추세는 신제품인 “위 U”가 내년에 예정대로 출시될 경우 달라질 수 있을 것이나, 이에 대한 전망은 아직 불투명



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- 휴대용 콘솔 부문에서는 기존 스마트기기의 확대에 따른 휴대용 콘솔 시장 잠식 추세를 역전시키기 위한 신작 “3DS”를 올해 상반기에 내놓았으나 일본 시장 이외에선 지속적인 판매가 이어지지 않는 편
  - ※ 최근 9월 NPD 조사에 따르면 전격적인 가격 인하 이후에도 북미 시장에서 3DS 판매량(9월 26만대)이 가정용 콘솔 판매량 1위인 XBOX360(9월 43만 8천대)에도 현저하게 뒤쳐진 상황
- 상대적으로 가정용 콘솔에 비해 저렴한 가격으로 판매량이 압도적인 우세를 보였던 과거 NDS 판매량 추이와 비교할 때 사실상 3DS를 통해 스마트기기에 대해 시장 추세를 전환시킨다는 당초 계획은 달성이 쉽지않을 것으로 전망
- 닌텐도는 휴대용 콘솔 부문에서 독자적인 하드웨어 정책을 지속할지 아니면 소니 등 타사가 전개하고 있듯이 스마트폰과 휴대용 콘솔의 융합을 꾀할지 선택의 상황
  - ※ 가정용 콘솔 시장에서도 풍부한 자금력을 기반으로 세계 최대의 콘솔시장인 북미 시장을 지배하기 시작한 마이크로소프트(최근 9개월 연속 가정용 콘솔 판매 1위)의 공격적인 전략이 지속되고 있으며, 소니 또한 블루레이를 기반으로 유럽권에서 미세한 차이로 선두
- 글로벌 콘솔 시장 최대 성수기인 연말이 다가오면서 닌텐도 휴대용게임기 판매 흐름이 긍정적으로 변화할지 주목되고 있음
- 11월 8일 <콜 오브 듀티> 시리즈의 최신작인 <콜 오브 듀티 : 모던워페어3>가 발매될 예정이며 <헤일로> 시리즈의 1편 리메이크인 <헤일로 : 전쟁의 서막 애니버서리>가 오는 11월 15일에 출시될 예정
  - ※ <콜 오브 듀티>는 콘솔 및 FPS 게임 역사에 한 획을 그었다고 평가받았으며, 지난 2010년 출시된 시리즈 전작인 <콜 오브 듀티 : 블랙 오프스>는 2,500만 장 이상을 판매해 콘솔 FPS게임 역사상 가장 많이 팔린 FPS게임으로 기록
  - ※ <헤일로>는 2000년대 초반까지 FPS 불모지로 여겨지던 콘솔 게임계에 FPS 붐의 기반을 닦은 것으로 평가받음
- 일각에선 <콜 오브 듀티 : 모던워페어3>의 총판매량이 전작을 넘어서고 3,000만장에 도달할 것으로 예측
- 2000년대 초반 마이크로소프트는 닌텐도와 소니에 대항하기 위해 당시 콘솔게임에 부적합한 장르로 여겨지던 FPS장르에서 승부수를 던져 전통 있는 FPS 개발사 중 하나인 번지와의 독점계약을 통해 <헤일로 : 전쟁의 서막>을 출시
- 엑스박스(XBOX)의 전반적인 부진에도 불구하고 <헤일로 : 전쟁의 서막>은 약 600만 장을 판매해 FPS 팬층이 두터운 북미시장에서 엑스박스 브랜드를 확립하고 인지도를 높이는 데 크게 기여함
  - ※ <헤일로> 시리즈는 현재 엑스박스의 후속 플랫폼인 엑스박스360(XBOX360)이 닌텐도 위와 소니 플레이스테이션3를 제치고 1위를 차지하는데 있어 가장 공헌도가 높은 제품군으로 평가





2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

### □ 모바일게임 분야

- 10월 19일 애플 CEO 팀 쿡은 중국 시장의 성장세를 높게 평가하면서 아이폰, 아이패드 등 애플 제품에 대한 수요가 빠르게 증가하고 있다고 밝힘
  - 중국 시장에서 애플의 스마트기기가 빠르게 보급되면서 향후 게임 콘텐츠 등 다양한 관련 콘텐츠에 대한 수요가 점차 확대될 전망
    - ※ 2011년 3분기 중국내 애플 매출이 45억 달러로 총 매출의 16%를 차지했으며 전년 동기 대비 약 4배 성장한 것으로 평가
  - 중국 게임시장의 경우 불법복제 등 제반 여건이 불리해 최근까지 온라인게임 위주로 성장이 진행, 향후 중국 중산층 등 주 소비층을 중심으로 한 애플 제품 보급 확대에 따라 오픈마켓의 유료 게임콘텐츠 이용에 대한 긍정적 인식이 더욱 확대되는 등 다양한 효과를 기대할 수 있음
  - 한국 게임업체의 경우 애플과 구글 등 오픈마켓을 통한 한국 게임콘텐츠의 중국 시장 진출을 적극적으로 도모하는 등 중국내 스마트기기 보급 확대 추세를 활용할 필요
    - ※ 기존 온라인게임에 대해 점차 중국 정부의 규제와 현지 업체의 경쟁력이 강화됨에 따라 온라인 게임 이외의 플랫폼 시장 진입 및 장르 다변화가 필요
  - 세계적 인기를 얻고 있는 전략시뮬레이션 게임 <Civilization : Revolution>의 스마트폰 버전이 중국어로 현지화되어 판매되는 등 글로벌 퍼블리셔 및 개발사의 적극적 진출 사례가 늘어나고 있는 추세로, 한국업체도 현지화를 통한 오픈마켓 시장 진출에 더욱 관심을 기울일 필요
- 10월 31일 로비오의 피터 베스트바가 최고마케팅책임자(CMO)는 중국 베이징에서 개최된 컨퍼런스에서 올해 중으로 중국에 오프라인 매장을 개설할 계획이라고 발표
  - ※ <앵그리버드>의 누적 다운로드가 5억 회를 초과(11월 2일, 로이터), <앵그리버드>에 대한 세계적인 인기와 관심이 지속됨으로써 현재도 주요 앱스토어 차트에서 <앵그리버드> 시리즈 대부분이 10위권 안에 포함
  - 로비오는 최근 중국의 중추절을 맞아 <앵그리 버드 : 문 페스티벌 버전>을 출시해 관심을 끌었으며 온라인을 통해 인형, 티셔츠 등 게임 캐릭터 관련제품을 판매
  - 적극적인 중국 현지화를 통해 <앵그리버드> 등 로비오의 인기 브랜드를 앞세워 중국 내에서 다양한 제품군으로 확대해나갈 전망

## 2) 지역별 동향

### □ 미국

- 올해 “블랙 프라이데이”(11월 넷째주 금요일부터 시작되는 미국의 추수감사절 연휴)가 다



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

가오면서 세계 최대 게임시장 미국을 둘러싼 주요 업체의 경쟁이 격화되고 있으며, 대형신작이 연달아 출시되는 등 전체적인 시장 성장세에 대한 기대가 형성

- 최근 2년여 동안 침체되었던 미국 게임 시장도 경기회복과 연말 특수로 성장세 복귀를 기대
  - ※ 지난 3분기 미국 GDP성장률이 2.5%로 양호한 수치를 나타내 상반기 부진을 딛고 경기회복세
- “블랙 프라이데이” 시즌을 주도할 대표적인 대형신작은 <콜 오브 듀티 : 모던워페어3>로 전작 <콜 오브 듀티 : 블랙 오프스>가 약 2,500만 장에 이르는 글로벌 판매량 기록을 세운 데 이어 향후 약 3천만장의 판매를 전망
- 이외에도 현재 가정용 콘솔 시장을 주도하고 있는 MS 최고의 독점 프랜차이즈인 <헤일로> 시리즈의 신작, 최근 발매된 EA의 <배틀필드3> 등 방대한 수요를 이끌 수 있는 제품들이 시장에 긍정적인 영향
- 하드웨어 부문에서도 MS의 키넥트, 소니의 무브 등 체감게임 라인업이 꾸준히 인기를 끌고 있으며, 관련 게임 신작 상당수가 다가오는 연말에 선보일 예정
  - ※ 캐주얼게임 증가와 홍보 활성화에 따라 아이에 대한 부모의 연말 선물 수요(크리스마스 등) 일부 분이 가정용 콘솔로 이어질 전망
- 휴대용 콘솔 부문은 최근 3DS의 가격인하에도 불구하고 북미 시장의 반응이 부정적이며 소니의 차세대 휴대용 콘솔인 PS 비타의 발매도 2012년 2월로 예정되어 있어 상대적으로 약세를 보일 가능성

○ 최근 미국 조사에 따르면 스마트기기의 휴대용 콘솔에 대한 대체성향이 큰 것으로 나타나고 있어, 글로벌 기업들의 치열한 스마트기기 경쟁 및 홍보전이 미국 게임 시장 연말 특수의 축을 휴대용 콘솔에서 스마트기기로 움직이는 현상이 나타날 가능성

- 최근 애플의 아이폰4S가 발매되어 폭발적인 판매량을 이어가는 등 스마트기기 시장이 전반적으로 활성화
  - ※ 소비자의 관심이 아이폰4S 등을 중심으로 스마트기기로 집중됨에 따라 다시 연말 특수의 중심이 스마트폰 및 스마트패드로 향하게 될 가능성이 높아지고 있음
- 삼성, 소니 등 글로벌 IT기업들 또한 애플에 대항해 품질이 좋고 경쟁력 있는 신제품을 연달아 내놓고 있으며, 스마트게임 라인업 또한 연말 홍보전에서 한 축을 담당
- 미국 시장에서 스마트기기의 연말 특수가 게임개발사로 하여금 경쟁력 있고 소비자만족도가 높은 스마트기기용 게임 개발을 할 수 있도록 유도하고, 이후 고품질의 게임들이 다시 소비자를 스마트기기 게임 시장으로 이끌어 휴대용콘솔에 대한 관심과 수요를 감소시키는 순환 고리가 지속될 가능성이 있음

○ 미국내 태블릿PC 이용자가 가장 많이 사용하는 콘텐츠가 ‘게임’(미국 시장조사회사 “GFK



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

MRI” 발표)

- “GFK MRI”의 태블릿 활용도 리포트(미국 성인 3천명 설문)에 따르면 응답자 가운데 69%가 스마트패드로 게임을 즐겼다고 응답
- 59%의 응답자가 스마트패드 사용으로 인해 게임콘솔의 이용이 감소했다고 응답, 스마트 기기로 인한 기존 콘솔(특히 휴대용 콘솔)에 대한 관심과 수요 약화 추세를 시사
- 미국사회의 게임에 대한 수용도가 높아서 다양한 연령계층에서 게임을 이용(미국 엔터테인먼트 소프트웨어협회(ESA), 미국게임시장연구보고서)
  - 미국 가정은 올해의 경우 72%가 게임기를 보유(작년 67%에 비해 5% 상승한 수치)
  - 어린이의 경우 86%가 부모의 허락을 받고 게임기를 구매하고 있으며, 특히 미국 부모의 68%는 게임이 교육적 기능을 하고 있다고 믿고 있고, 또한 57%의 부모는 가족관계 증진에 게임이 일정부분 역할을 하고 있다고 조사됨
  - 성인층에서 스마트기기에 대한 수요가 방대하고 부모가 주도권을 갖고 적극적으로 대응하는 미국 특유의 저연령층 게임 환경을 감안할 때, 추수감사절 특수 등 연말 시즌에 부모의 스마트기기 구입과 함께 관련 게임콘텐츠(특히 저연령을 위한 게임)의 구매가 동시에 이루어지는 경향이 나타날 것으로 전망

### □ 유럽

- 8월 17일부터 21일까지 독일 쾰른 메세에서 ‘게임스컴 2011’ 개최, 총 27만 5천명의 관람객이 방문해 역대 최대를 기록
  - ※ 2010년에는 25만 4천명이 방문한 것에 비해 약 2만여명이 증가했으며, 참가업체수도 2010년 505개에서 557개로 증가
  - 한국기업은 총 21개 업체가 참가했으며 엔씨소프트와 넥슨, NHN 등 주요 업체가 <골드워2>, <마비노기 영웅전>, <아스타> 등 다양한 제품을 유럽시장에 선보였고, 한국무역진흥공사와 한국콘텐츠진흥원의 지원으로 공동부스를 차려 홍보
  - 이번 한국공동관 운영을 통해 총 4,500만 달러의 수출계약 실적을 올렸고 이는 지난 2010년에 계약 규모인 1,100만 달러보다 크게 증가, 유럽시장에서 한국 게임에 대한 관심이 높아지고 있음을 확인

### □ 일본

- 10월 27일 소니는 영국 런던에서 소니에릭슨 모바일 커뮤니케이션의 지분을 2012년 1월에 100% 확보할 예정이라고 발표



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

- 이번 인수가 예정대로 진행되면 소니는 지난 3분기 950만 대의 휴대폰을 판매해 3,800만 유로의 영업이익을 올린 소니에릭슨을 완전히 지배하는 셈이며, 내년부터 소니에릭슨은 스마트폰에 전력을 다할 계획
- 소니는 오랜 기간 축적한 다양한 콘텐츠와 TV 등 타 부문 제품과의 시너지효과를 바탕으로 부진했던 스마트폰 시장에서 면모를 일신할 계획이며, 소니가 강점을 지닌 게임 콘텐츠가 스마트폰 시장에서 적지 않은 역할을 담당할 것으로 전망
  - ※ 국내에선 SKT가 소니에릭슨 스마트폰을 독점공급하고 있으며 이번 인수가 성사된 이후 국내 진출이 더욱 적극적으로 전개될 전망
- 올해 상반기 일본 대지진과 후쿠시마 원전 사고, 국내외 경기침체 등으로 부정적인 영향이 지속되어 침체되었던 일본 게임시장이 소니의 “PS 비타” 등 신제품과 닌텐도 등 주요 업체의 대형신작 투입 등으로 회복세에 접어들 것으로 전망
  - 지난 상반기 일본 콘솔시장이 지난해 상반기에 비해 16% 축소(일본 엔터브레인 자료)
  - 닌텐도가 NDS의 후속작으로 내놓은 신제품 휴대용콘솔인 3DS의 판매가 예상보다 부진했고 소비자의 관심을 모을만한 신작 소프트웨어도 2010년 상반기에 비해 적어 하드웨어와 소프트웨어 양 측면 모두 저조
  - 소니의 “PS 비타”가 오는 12월 출시되고 닌텐도가 3DS 관련 신작을 다양하게 출시하는 등 일본 내수시장 활성화에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대
- 중국 등 아시아 지역
  - 더나인, 텐센트 등 중국 주요게임 개발사들의 한국 온라인게임 시장 진출 확대
    - 지난 10월 25일 The9은 서울에서 개최된 기자 간담회에서 한국 지사 설립을 공식 선포하는 동시에 한국 게임 시장에 서비스할 6개의 신작게임을 발표
    - 공개된 신작 게임은 1) <Dungeon Craft>(전략웹게임), 2) <POXNORA>(웹게임, 3) <FreeRealms>(3D소셜게임), 4) <八仙封神传>(전략웹게임), 5) <신선神仙传>(MMORPG), 6) <성제OL2>(FPS)
    - 텐센트는 지난 10월 3일 한국 지사를 통해 웹게임 <七雄争霸: 한국명 ‘춘추전국시대’>을 올해 말에 서비스하고 2012년까지 3~4개의 웹게임을 신규 서비스 제공할 예정
    - 향후 중국 온라인게임 업체들은 자체 경쟁력을 보유한 게임들을 중심으로 한국시장 공략을 확대할 것으로 전망
  - ‘중관촌(中关村) 웹게임산업연맹’ 설립 예정
    - 최근 들어 웹게임산업 시장규모가 급성장하는 과정에서 관련 산업의 산업 활성화 및 경



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

쟁력 확보를 위한 보다 체계적인 베이징시정부 차원의 지원을 추진하기 위해, 지난 10월 25일 중국 공업정보부, 베이징시 과학위원회, 게임업계 개발사, 운영사 등 관계자 등이 참석한 가운데 ‘중관촌 웹게임산업연맹’ 창립의식 실시

- ‘중관촌 웹게임산업연맹’의 주요 서비스 영역은 R&D, 게임서비스운영, 마케팅 등 산업 가치 사슬단계별로 특화되어 있으며, 이러한 특화된 서비스 제공을 통해 웹게임산업의 경쟁력을 확보

### ○ 심천(深圳)시, 지속적 연구개발 투입 확대로 온라인 및 모바일게임시장 역량 제고

- 심천시는 최근 盛游, 淘乐 등 신규 개발사들의 증가세가 지난해에 이어 계속 확대됨 따라 연구개발 인력의 증가세가 평균 20% 이상

※ 이러한 게임개발사의 신규진입이 확대됨에 따라 2011년 심천시 자체 개발 중인 게임은 21개로 증가세 지속

- 게임장르에 있어서도 기존 정통 MMORPG 뿐 아니라 FPS 등 다양한 분야의 게임이 개발 중이며, 과거의 비교적 시장리스크가 적은 2D 위주 개발에서 고부가가치의 3D 게임 개발이 진행 중

- 연구개발에 있어 심천시의 대부분의 개발사들은 최근 온라인게임 뿐 아니라 웹게임 개발을 진행하고 있으며, 중대형 개발사들은 자체 게임운영플랫폼 구축에도 관심

- 이밖에 텐센트 등 중대형 개발사들은 중국 내 모바일 플랫폼 기반 게임시장의 불확실성, 관련 인력난 등에도 불구하고 신규 수익모델로 모바일 플랫폼을 활용한 게임개발에 집중

### ○ 중국내 온라인결제시장 고속성장 중

- 易观国际(Analysis International)의 발표에 따르면 올해 2분기 중국 내 제3자 온라인결제 시장규모는 약 4,609억 위안으로 전년동기대비 95.3% 성장했으며, 전분기대비 16% 상승

- 이러한 성장은 무엇보다 1) 전자상거래 교역규모 증대, 2) 온라인결제 관련업체들의 시장진입장벽 완화 등이 주요 요인이며, 이는 향후 중국 온라인게임산업 분야의 규모 확대에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상

- 중국내 온라인결제시장은 1) 支付宝, 2) 财付通, 3) 银联 등 상위업체가 전체시장의 77.8%를 점유하고 있는 등 소수 업체들이 시장을 주도하는 양상을 보이고 있으며, 최근 중국 정부는 이들 업체들 외에 27개 신규업체들의 시장진입을 허용함으로써 경쟁유도 및 시장 활성화를 모색

- 이러한 중국 내 성장세는 3분기 이후에도 지속될 것으로 예상되며, 중국 진출 중이거나 모색 중인 국내 게임개발사 등은 온라인결제 상위 및 신규업체 모니터링 필요



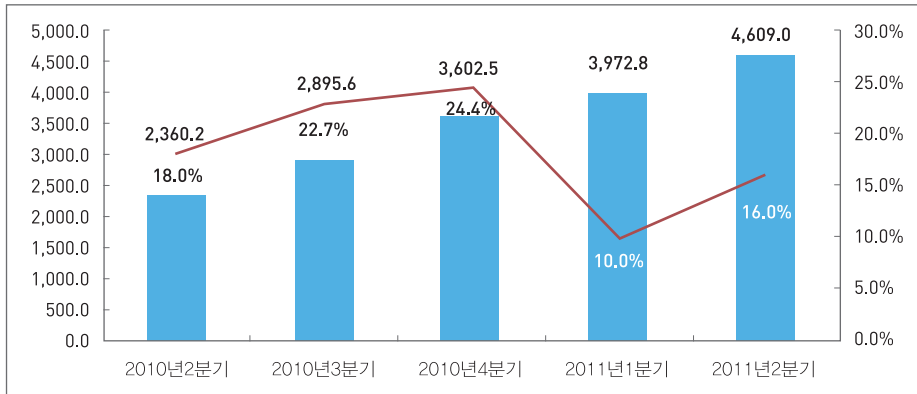


2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

[그림 6] 2010년 2분기 ~ 2011년 2분기 중국 온라인결제 시장

(단위: 억 위안)

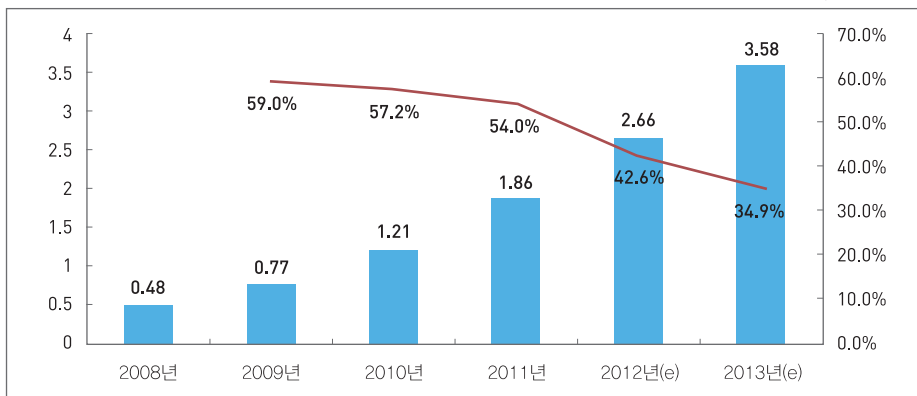


출처: 易观国际(易观智库)

- 중국 온라인게임시장 환경변화에 따른 올해 중국 게임 가속서비스시장 성장 확대
  - 중국 易观国际가 최근 발표한 <2011년 중국 온라인게임 가속서비스산업 연구보고서>에 의하면 2011년 온라인게임 가속서비스 시장규모는 약 1억9천만 위안으로 향후 연평균 30% 이상 성장 전망
    - ※ '가속 서비스'는 온라인 포털, 게임 등의 파일 업로드 기능의 속도를 향상시켜주는(Content Acceleration) 서비스를 의미
  - 이러한 성장세는 중국 온라인게임 유저들의 고품질 서비스 요구가 증대되는 등 온라인게임시장의 환경변화가 직접적인 요인으로 작용
    - ※ 시장의 급성장에 비해, 제공되는 가속서비스는 한국 등 게임선진국에 비해 다소 낮은 수준

[그림 7] 2008년 - 2013년 중국 온라인게임가속 시장규모 추이

(단위: 억 위안)



출처: 易观国际(易观智库)

# III. 부록



2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

### 1. 월별 국내외 게임순위

- 국내 온라인게임 순위(PC방 기준)를 장르별로 보면 MMORPG가 5종, FPS 1종, RTS 2종, 스포츠 1종, 액션RPG 1종으로 MMORPG 강세가 지속됨. 한때 점유율 2위까지 올라갔던 MMORPG <테라>가 10위를 차지

[표 4] 2011년 10월 한국 온라인게임 순위 (PC방기준)

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

출처 : www.gametrics.com, PC방 기준

- 글로벌 PC게임 순위를 장르별로 보면 FPS 4종, MMORPG 1종, RTS 2종, Action 1종, SandBox 1종, MMO 1종으로 FPS 장르의 비중이 크나 <마인크래프트>와 <월드 오브 탱크> 등 타 장르의 약진이 두드러짐
  - 최근 출시된 <배틀필드3>가 순위권에 올라 FPS 게임의 순위변동이 있고, <리그 오브 레전드>는 AOS(MOBA) 장르로 최근 한국에서도 <사이퍼즈 온라인>, <DOTA> 등 동 장르 게임이 인기

[표 5] 글로벌 PC게임 순위 (2011년 10월 31일자)

순위	게임명(이용시간, 단위 : 시간)	장르	퍼블리셔
1	리그 오브 레전드(156668)	RTS(AOS)	Riot Games
2	콜 오브 듀티4 : 모던워페어(115362)	FPS	Infinity Ward
3	배틀필드3(104993)	FPS	EA Games
4	월드 오브 워크래프트(104277)	MMORPG	Blizzard Entertainment



2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

5	콜오브듀티2(59976)	FPS	Infinity Ward
6	마인크래프트(26124)	SandBox	Mojang
7	스타크래프트2(15038)	RTS	Blizzard Entertainment
8	GTA : San Andreas(12672)	Action	Rockstar Games
9	월드 오브 탱크(11937)	MMO	Wargaming.net
10	콜오브듀티 : 모던워페어2(11582)	FPS	Infinity Ward

출처 : xfire.com

- 미국 콘솔게임 순위를 장르별로 보면 FPS 4종, 액션 1종, 스포츠 4종, TPS 1종으로 스포츠 장르의 약진이 두드러짐
  - 거대 게임기업인 EA가 스포츠 장르에서 지배력을 보이며 순위를 석권, 마이크로소프트와 소니는 각각 자사콘솔 독점작인 <기어스오브워3>와 <레지스탕스3>를 출시

[표 6] 2011년 9월 미국 콘솔게임 순위

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	매든 NFL12	스포츠	EA Games
2	기어스오브워3	TPS	마이크로소프트
3	데드 아일랜드	어드벤처	Deep Silver
4	피파12	스포츠	EA Games
5	NHL12	스포츠	EA Games
6	데우스 엑스 : 휴먼 리볼루션	FPS	Square Enix
7	레지스탕스3	FPS	Sony
8	레고 스타워즈 : 클론전쟁	액션	Lucasarts
9	콜오브듀티 : 블랙옵스	FPS	Activision Blizzard
10	워해머 40000 : 스페이스 마린	FPS	THQ

출처 : www.npd.com

- 중국 온라인게임 다운로드 순위의 경우, 상위 장르는 MMORPG 7종, 레이싱 1종, 댄싱 2종으로 MMORPG의 절대 우세 속에 댄싱, 레이싱 등의 장르 게임의 선전 유지
  - 텐센트가 2011년 7월 이후 1, 2위 등 상위권을 유지하는 가운데, 2011년 하반기에 중국 게임개발사들의 신작 출시로 중국 온라인게임의 강세 지속



2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

[표 7] 2011년 10월 중국 온라인게임 다운로드 순위

순위	게임명	장르	퍼블리셔	제작국가
1	QQ飞车	레이싱	텐센트	중국
2	QQ炫舞	댄싱	텐센트	중국
3	苍茫世界	판타지(MMORPG)	悠乐网络	중국
4	월드오브워크래프트	판타지(MMORPG)	网易	미국
5	魔域	판타지(MMORPG)	网龙公司	중국
6	星辰变	판타지(MMORPG)	盛大游戏	중국
7	奇迹MU(무 온라인)	판타지(MMORPG)	The9	한국
8	大唐无双	무협(MMORPG)	网易	중국
9	劲舞团(오디션)	댄싱	久游	한국
10	凡人修仙传	판타지(MMORPG)	百游	중국

출처 : 17173.com

## 2. 해외 오픈마켓 게임 현황

- 유료 앱 인기순위 10위권 중 8개가 게임으로 앱스토어에서 게임 카테고리의 우위 지속
  - 장르별로 보면 액션 5종, 퍼즐 2종, 디펜스(전략) 1종, 레이싱 1종, FPS 1종이며 가볍게 즐길 수 있는 액션과 퍼즐이 주종을 이루는 가운데 고가의 FPS 게임 <Modern Combat3>의 약진이 두드러짐

[표 8] 해외 오픈마켓 게임현황

범주	순위(전체)	게임명	장르	퍼블리셔	가격
유료	1(1)	Race After 1977	레이싱	Xpect Games	0.99\$
	2(2)	Zombierville USA2	액션	Mika Mobile	0.99\$
	3(3)	Angry Birds	액션	Clickgamer	0.99\$
	4(4)	Angry Birds Seasons	액션	Rovio Mobile	0.99\$
	5(5)	Fruit Ninja	액션	Halfbrick Studio	0.99\$
	6(6)	Modern Combat3	FPS	Gameloft	6.99\$
	7(8)	Plants vs Zombies	디펜스	Popcap Games	0.99\$
	8(9)	Where's My Water?	퍼즐	Disney	0.99\$
	9(11)	Angry Birds Rio	액션	Rovio Mobile Ltd	0.99\$
	10(12)	Tetris	퍼즐	EA Games	0.99\$



2011. 11. 21

콘텐츠산업 동향과 분석 – 게임

무료	1(1)	Rope'nFly	액션	Robert Szeleney	-
	2(2)	Cut the Birds	퍼즐	SolverLabs	-
	3(3)	Reckless Getaway	레이싱	Polarbit	-
	4(4)	Brothers ins Arms	전략	Gameloft	-
	5(6)	Flick Home Run	액션	infinity Pocket	-
	6(9)	Family Feud	소셜	Ludia	-
	7(10)	Crime City	전략	Funzio Inc	-
	8(11)	Bouncy Seed	액션	MYBO GAME	-
	9(13)	Four in Row	퍼즐	Finger Arts	-
	10(14)	Temple Run	액션	Imangi Studio	-

출처 : www.apple.com/itunes/charts

### 3. 월별 게임심의 현황

- 플랫폼별로 보면 PC게임 62종(온라인게임 62종/오픈마켓 0종), 콘솔 46종, 모바일게임 212종(오픈마켓 192종), 아케이드게임 22종으로 온라인게임과 모바일게임(오픈마켓게임)이 주종
- 연령별로는 전체이용가 242종인 반면 청소년 이용불가는 61종에 그쳐 다양한 연령층이 즐길 수 있는 게임이 주를 이루며, 스마트폰 보급 확대 등 우호적인 환경이 조성되어 모바일게임 개발이 꾸준히 진행 중

[표 9] 2011년 10월 게임심의현황 (플랫폼별)

구분	PC게임 (온라인게임/오픈마켓)	콘솔게임	모바일게임 (오픈마켓)	아케이드 게임	합계
플랫폼별	62 (62/0)	46	212 (192)	22	342

출처 : 게임물등급위원회

[표 10] 2011년 10월 게임심의현황 (연령별)

범주	청소년 이용불가	15세이용가	12세이용가	전체이용가	합계
연령별	61	17	22	242	342

출처 : 게임물등급위원회





2011. 11. 21

## 콘텐츠산업 동향과 분석 - 게임

### 〈참고자료〉

- 한국콘텐츠진흥원(2011.8). 〈스마트환경에서의 모바일게임 트렌드 및 지원방향〉
- 한국콘텐츠진흥원(2011.9). 〈2011년 게임이용자 실태조사 보고서〉
- 정보통신정책연구원(2011.9). 〈아마존 태블릿 출시 전망과 의미〉
- 한국게임학회(2011.10). 〈소셜네트워크 게임에 몰입하는 원인 분석 연구〉
- KT경제경영연구소(2011.9). 〈모바일 비즈니스의 현재와 미래〉
- LG경제연구원(2011.10). 〈OS 플랫폼 경쟁 너머 모바일 생태계 2.0 세상〉
- 2011년 9월 7일 게임동아 〈국내 게임사들의 스마트폰 게임사업 전략을 엿보다〉
- 2011년 10월 12일 게임메카 〈안드로이드 게임 카테고리 10월에, 애플도 곧 협의〉
- 2011년 10월 13일 아시아경제 〈중국 게임의 역습〉
- 2011년 10월 19일 한국경제 〈중국 게임이 몰려온다〉
- 2011년 10월 23일 전자신문 〈스마트폰게임 캐주얼게임 이용자층 '흡수'〉
- 2011년 10월 26일 디지털데일리 〈스타크래프트는 섯다운 예외?...일부 패키지게임 제외 추진〉
- 2011년 10월 26일 매일경제 〈미국 게임은 섯다운제 '예외'〉
- 2011년 10월 26일 머니투데이 〈징가, 내달 중순 IPO 추진〉
- 2011년 10월 26일 한겨레 〈구글·애플 '게임 마켓' 열린다〉
- 2011년 10월 28일 매일경제 〈문화연대, '섯다운제 반대' 헌법소원〉
- 2011년 10월 29일 ZDNet Korea 〈소니판 스마트폰 한국 공략... SKT 주목〉
- 2011년 11월 1일 ZDNet Korea 〈섯다운, 모바일·콘솔 제외...PC패키지는?〉
- 2011년 11월 2일 한국경제 〈애플·구글 '모바일 게임장터' 열렸다〉
- 2011년 11월 8일 게임메카 〈섯다운제 Xbox라이브 적용, PSN과 Wii웨어는 제외〉
- 2011년 11월 8일 이데일리 〈에릭 슈미트 "안드로이드 마켓 게임 연다"〉

## 2011년 콘텐츠산업 동향과 분석 제9호(통권9호) – 게임

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

**감 수** 윤호진 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀장  
노준석 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀장  
이기현 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀 수석연구원  
박영일 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀 수석연구원

**발 행 일** 2011년 11월 21일

### 외부자문 [현업]

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

### [협회]

김성곤 한국게임산업협회 사무국장  
이승훈 한국게임개발자협회 회장  
조영철 인터넷PC문화협회 정책국장

### [협회]

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