

G L O B A L  
**게임산업**  
**TREND**

December 2010  
2nd Issue



**North America**

4

- Google, Android Market 업데이트 발표
- Microsoft, 'Windows Phone 7' 관련 개발자 지원 강화
- 게임 미디어 최대 기업 GameStop, IGN와 제휴 발표
- Rock You, 가상 세계 서비스 'TirNua' 인수 발표
- 미국 10월 비디오 게임 시장, 회복세로 전환
- AMD 재단, 학생들을 위한 게임 개발 플랫폼에 1만 달러 투입
- iPhone 히트작 'Angry Bird', Android 버전도 등장했지만 최적화에 어려움 겪어
- Nokia 앱스토어 1억 6,500만 유저 확보
- MS, Xbox Live 보상 프로그램 정식 가동
- EA, 디지털 다운로드 매출 확대 계획
- Zynga, 'Games with Friends' 개발사 Newtoy 인수
- 미국 Android 이용자 수, iPhone에 근접해

**Europe**

18

- 모바일 게임 부분 유료화, 2015년 9,000억 엔 매출 규모로 성장
- Playfish 창업자, 소셜 게임의 골드 러쉬는 끝났다고 언급

**Asia**

21

**Japan**

- 전세계 5,400만 명이 즐기는 'Farmville', 드디어 일본 상륙!
- 일본 코치현, 소셜 게임 개발 지원에 나서
- DeNA, 독점금지법 위반 혐의로 공정위 현장 조사 받아
- GREE, 스마트폰용 SDK 공개로 스마트폰 사업에 시동 걸어

**China**

- 중국, SNS 이용자 증가세 속 소셜 게임 시장·이용자 수 급증
- 중국, 2013년 웹 게임 시장 규모 73억 위안..이용자 수 8,000만 명 전망

**Others**

- 호주 소비자, 폭력 게임의 악영향 크지 않다고 생각

**South America**

---

32

- 멕시코 칸쿤에서 열린 ‘유엔기후변화협약’ 총회서 환경 교육 관련 기능성 게임 선보여

## North America

---

- Google, Android Market 업데이트 발표
- Microsoft, 'Windows Phone 7' 관련 개발자 지원 강화
- 게임 미디어 최대 기업 GameStop, IGN와 제휴 발표
- Rock You, 가상 세계 서비스 'TirNua' 인수 발표
- 미국 10월 비디오 게임 시장, 회복세로 전환
- AMD 재단, 학생들을 위한 게임 개발 플랫폼에 1만 달러 투입
- iPhone 히트작 'Angry Bird', Android 버전도 등장했지만 최적화에 어려움 겪어
- Nokia 앱스토어 1억 6,500만 유저 확보
- MS, Xbox Live 보상 프로그램 정식 가동
- EA, 디지털 다운로드 매출 확대 계획
- Zynga, 'Games with Friends' 개발사 Newtoy 인수
- 미국 Android 이용자 수, iPhone에 근접해

## Google, Android Market 업데이트 발표

### ■ Android Market, 유저 편의성 증대 및 개발자 불만 해소

- ▶ Google이 스마트폰용 애플리케이션 스토어인 Android Market의 업데이트 계획을 발표, Android 1.6 이상이 탑재된 단말기를 대상으로 12월 중에 UI 및 애플리케이션 검색 방법이 개선될 예정임
  - Android Market에 접속하면 가장 먼저 보이는 '주목할 만한 애플리케이션' 페이지의 '애플리케이션', '게임', '다운로드 이력' 탭이 아이콘으로 바뀌고, iPod처럼 회전식으로 애플리케이션을 열람할 수 있게 됨. 유저가 원하는 애플리케이션 화면을 터치하면 해당 애플리케이션의 다운로드 페이지로 연결됨
  - 또 카테고리에 '위젯(Widgets)'과 '라이브 월페이퍼(Live Wallpapers)'가 추가되고, 애플리케이션의 상세 페이지에서 탭이 사라져 관련 애플리케이션 등을 페이지 이동 없이 볼 수 있게 되는 등 유저 편의성이 개선될 전망
- ▶ 유료 애플리케이션의 반품 기한을 기존의 24시간에서 15분으로 단축, 등록 가능한 애플리케이션 사이즈를 2배로 늘리는 등 개발자에 대한 배려도 엿보임
  - Google은 애플리케이션의 환불 요청을 하는 유저의 대부분이 구입한 지 몇 분 이내에 반품하는 점에 착안해 유료 애플리케이션의 환불 기한을 구입한 지 24시간 이내에서 15분 이내로 단축시킴
  - 화면 사이즈와 해상도에 따른 애플리케이션을 제공하고, 애플리케이션의 파일 사이즈 상한이 기존의 25MB에서 50MB로 확대될 예정이어서 게임 애플리케이션 개발이 더욱 활발해 질 것으로 기대됨

일자: 2010년 12월 13일

출처: <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1012/13/news026.html>

## Microsoft, 'Windows Phone 7' 관련 개발자 지원 강화

### ■ Microsoft, Windows Phone 7 개발자 지원 관련 몇 가지 개선된 정책을 발표

- ▶ MS가 Windows Phone 7 개발자 대상으로 애플리케이션 승인기간의 단축 및 레포팅 기능 추가, 매출 지급 시기 조정 등을 어필하였음
  - 개발자/애플리케이션 등록에서 승인을 받기까지의 기간을 단축해 애플리케이션의 91%가 등록 후 이틀 이내에 승인을 받았으며, 매주 1,000명 이상 등록 신청을 하는 개발자의 86%가 10일 이내에 개발자 계정을 취득할 수 있음
  - 레포팅 기능도 추가되어, 등록된 모든 애플리케이션의 매일 및 누계 다운로드 수 레포팅 및 Windows Phone 6용 애플리케이션을 포함한 모든 등록 애플리케이션에 대한 지불 상세 내역을 공유할 수 있게 됨
  - 유료 애플리케이션 제공자에 대한 매출 지급을 당초 예정했던 2011년 2월보다 앞당겨 1월 4주째부터 지급 개시한다고 발표, 우선 10월~12월에 등록된 애플리케이션 관련 매출을 지급하고 이후 매달 매출이 최저금액을 상회한 개발자에게 매출을 지급함
  - [참고] 현재 Windows Phone 7 개발자 수는 1만 8,000명 이상, 등록 애플리케이션은 약 4,000개에 달함. Windows Phone 7 단말기는 10월에 유럽과 아시아 일부 지역에서, 11월에 미국과 캐나다에서 발매되었으나 판매 대수에 대해서는 아직 공식적으로 발표되지 않았음
- ▶ 'Microsoft Advertising SDK for Windows Phone 7' 업데이트를 통해 개발자들의 애플리케이션 내 광고 수익도 기대됨
  - MS는 애플리케이션 내 광고를 넣기 위한 'Microsoft Advertising SDK for Windows Phone 7'의 업데이트를 통해, Silverlight에 이어 XNA Framework에도 대응 가능하도록 하였음
  - 게임 개발자는 Xbox 360이나 Windows Phone 6용과 마찬가지로 해당 툴을 이용해 게임 내에서 배너 광고나 텍스트 광고를 게재하고 광고 수익을 얻을 수 있음

일자: 2010년 12월 10일

출처: <http://www.itmedia.co.jp/enterprise/articles/1012/10/news042.html>

## 게임 미디어 최대 기업 GameStop, IGN와 제휴 발표

### ■ GameStop, IGN과의 콘텐츠 공유를 통해 자사 디지털 사업 확대 꾀해

- ▶ 美 대규모 게임 판매 소매업체인 GameStop이 대형 게임 포털사이트 IGN Entertainment과 제휴를 통해 양사가 보유한 온라인 미디어 및 콘텐츠를 공유해 나갈 계획이라고 발표하며, IGN와의 이번 사업제휴를 통해 자사의 디지털 부분을 더욱 확대해 나갈 방침을 밝힘
  - Wall Street Journal의 'AllThingsD' 블로그 보도에 따르면, 이번 제휴로 향후 IGN은 GameStop의 온라인 습 광고를 관리하면서 GameStop 사이트에 자사 콘텐츠를 게재할 계획이며, IGN 사이트에는 GameStop의 상품을 직접 구입할 수 있도록 링크를 넣을 예정임
  - 이밖에 월간 유니크 유저가 총 3,600만 명을 넘는 양사 사이트의 트래픽 역시 통합됨
  - [참고] IGN사는 대형 게임포털 사이트이면서, 디지털 다운로드 서비스 Direct2Drive도 운영하고 있는 대형 온라인 미디어임

일자: 2010년 12월 7일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2587>



## Rock You, 가상 세계 서비스 'TirNua' 인수 발표

### ■ Rock You, 'TirNua' 인수로 동기 3D 게임 관련 대응 강화에 주력

- ▶ 소셜 게임 업체인 Rock You가 가상 세계 서비스 'TirNua'를 운영하는 TirNua를 인수한다고 발표
  - TirNua는 독자적인 3D 게임엔진 및 오랜 경험을 가진 엔지니어링 팀을 보유하고 있음. 해당 팀은 전(前) EA 수석 부사장을 지낸 Luc Barthelet이 이끄는 팀으로, 2D와 3D를 융합한 가상 세계에 자신의 집을 짓고 친구들과 교류하면서 물물교환을 하거나 게임을 즐길 수 있음
  - Rock You의 CEO인 Lisa Marino는 TirNua의 강력한 기술을 활용해 유저들에게 고품질의 게임을 제공하게 될 것이라는 포부와 함께, 최근 6개월간 소셜 게임의 혁신은 더욱 가속화 되었으며 2011년에는 동기 3D 게임의 비중이 더욱 커질 것이라는 의견을 밝힘
  - 이번 인수로 Rock You는 동기 온라인 플레이, 고도의 3D 캐릭터, 그라운드 소싱에 의한 로컬라이즈 등을 강화해 나갈 방침임

일자: 2010년 12월 4일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2561>



## 미국 10월 비디오 게임 시장, 회복세로 전환

### ■ NPD, 희망적인 비디오 게임 시장 수치 발표

- ▶ 미국 비디오 게임 산업이 지난 10월 소프트웨어 판매량 6% 증가로 회복세를 보였다고 시장 조사 업체인 NPD 그룹이 발표
  - 올해 미국 비디오 게임 시장에서는 전년 대비 판매량이 증가한 시기가 3개월 밖에 없었음. 결국 10월부터 보인 회복세에도 불구하고 연간 판매량은 2009년 195억 달러에 못 미치는 190억 달러에 그칠 전망
  - 10월 판매량은 전월 대비로는 23% 증가한 수치임. 9월 달에 대작 타이틀인 'Halo: Reach'가 출시됐음에도 10월 판매량이 더 늘어난 것은 매우 고무적인 결과임
  - 주변기기 판매량이 커진 것도 희망적. Xbox360에 사용하는 선볼카드인 '1600 포인트 카드'가 가장 많이 팔린 가운데 Sony의 동작인식 컨트롤러인 PS Move 역시 전체 시장 성장에 기여했음. 올해 주변기기 시장은 4% 성장
  - 아래는 10월의 미국 비디오 게임 시장 주요 지표임

October 2010 Retail Data – At a Glance				
	October 2009	October 2010	YTD 2009	YTD 2010
Overall	\$1,073.5	\$1,026.7 (-4.4%)	\$11,439.8	\$10,507.4 (-8.2%)
Hardware	\$380.7	\$280.0 (-26%)	\$3,947.9	\$3,372.8 (-15%)
Software	\$572.7	\$604.7 (+5.6%)	\$5,935.0	\$5,518.7 (-7.0%)
Accessories	\$120.0	\$142.0 (+18%)	\$1,556.9	\$1,615.9 (+3.8%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

- NPD 그룹은 소매점 매출만을 대상으로 조사하고 있음. 분기별 기준으로는 모바일 게임, 다운로드 게임, 캐주얼 게임 등 소매점 외의 데이터도 제공

날짜: 2010년 11월 19일

출처: [http://www.gamasutra.com/view/feature/6210/npd\\_behind\\_the\\_numbers\\_october\\_php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6210/npd_behind_the_numbers_october_php)

## AMD 재단, 학생들을 위한 게임 개발 플랫폼에 1만 달러 투입

### ■ AMD 재단, 학생들의 사회적 게임 개발 기회 제공을 위해 Institute of Play에 1만 달러 지원

- ▶ AMD 재단은 학생들에게 사회적 게임을 개발할 기회를 제공하는 Gamestar Mechanic 플랫폼을 더 발전시키기 위해 Institute of Play에 1만 달러를 투입
  - 지난 9월 시작한 Gamestar Mechanic 플랫폼은 웹 기반 인터페이스를 활용해 학생들이 게임을 개발하면서 기본 디자인 원리를 배우고 사고 능력을 키우도록 돕는 서비스
  - 이번에 투입하는 1만 달러는 Gamestar Mechanic 플랫폼 안에 'AMD Changing the Game Impact' 채널을 새로 개설하고 이를 유지하는데 활용. 이 새로운 채널은 매월 건강, 환경, 에너지 보존 등 사회적인 이슈를 제기하고 이에 대한 게임을 개발하는 내용으로 구성됨. Institute of Play는 10대를 대상으로 하는 이 새로운 채널이 수천 명의 이용자들에게 제공될 것이라고 설명
  - AMD 재단의 Allyson Peerman 회장은 "이번 프로그램은 청소년들이 즐겁게 놀면서도 사고 능력과 사회적인 책임감도 키우는 좋은 기회를 제공할 것"이라고 설명
  - Game Mechanic 플랫폼의 파트너사인 E-Line Media의 Alan Gershenfeld는 "AMD 재단은 게임 디자인을 통해 젊은이들의 능력을 키우는 분야에 있어 선구적인 역할을 해왔다"며 "컴퓨터와 비디오 게임의 힘을 활용해 젊은이들이 21세기가 봉착한 문제점에 관심을 갖도록 도와 줄 수 있어 기쁘다"고 강조

날짜: 2010년 11월 18일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31624/AMD\\_Foundation\\_Issues\\_10000\\_Grant\\_for\\_New\\_Gamestar\\_Mechanic\\_Channel.php](http://www.gamasutra.com/view/news/31624/AMD_Foundation_Issues_10000_Grant_for_New_Gamestar_Mechanic_Channel.php)

## iPhone 히트작 'Angry Bird', Android 버전도 등장했지만 최적화에 어려움 겪어

### ■ Android용 'Angry Bird', 다양한 단말 기종으로 최적화 어려워

- ▶ 공전의 히트를 기록한 iPhone 게임 'Angry Bird'가 Android로도 등장했지만 모든 기종에서 최고의 성능을 내지는 못 하고 있어. 이번에 발매된 Android폰 'Angry Bird'는 유료였던 iPhone 버전과는 달리 광고가 붙은 무료 버전이라는 것이 특징
  - 'Angry Bird'의 Android폰 입성은 쉽지 않았음. iPhone이라는 단일 기종에 iOS라는 단일 운영체제를 사용하는 애플과 달리 공개된 운영체제 Android를 사용한 휴대폰들은 상호 호환성 이슈가 있었기 때문. Apple의 CEO 스티브 잡스는 얼마 전 Android 운영체제를 사용하는 휴대폰들은 스펙이 제각각이어서 개발사들이 애를 먹고 있다고 꼬집기도 했음
  - 실제로 Rovio의 'Angry Bird' 개발팀은 개발 과정에서 "최선을 다하고 있지만 모든 Android 폰에서 최적의 성능을 내지는 못하고 있다"고 어려운 점을 토로하기도. 최신 Android 운영체제가 탑재된 휴대폰에서는 문제가 없지만, 과거 출시된 휴대폰에서의 어려움을 말하는 것임. 현재 HTC Dream, Samsung Transfrom 등 낮은 버전의 Android 운영체제가 깔린 휴대폰이 문제
  - 지난해 12월 Apple Appstore에 출시된 'Angry Bird'는 1,000만 개 이상이 팔렸음. 무료 광고 버전으로 풀린 Android판 게임은 출시 며칠 만에 200만 다운로드를 기록. iPhone, Android 폰, PalmWebOS, Symbian 등 모든 운영체제를 합친 총 다운로드는 3,000만 건에 이룸.

날짜: 2010년 11월 18일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31618/Mobile\\_Hit\\_Angry\\_Birds\\_Runs\\_Into\\_Android\\_Issues.php](http://www.gamasutra.com/view/news/31618/Mobile_Hit_Angry_Birds_Runs_Into_Android_Issues.php)

## Nokia 앱스토어 1억 6,500만 유저 확보

### ■ Nokia 앱스토어인 Ovi Store, 회원수 1억 6,500만 명 돌파

- ▶ 세계 최대 휴대폰 업체인 Nokia가 Apple의 Appstore에 대응해 만든 Ovi Store 회원수가 1억 6500만 명을 돌파
  - Nokia는 Ovi Store에서 하루에 300만 건의 다운로드가 이루어지고 있다고 발표. 이는 9월의 하루 100만 건보다 크게 증가한 수치임
  - Nokia 서비스 부문의 Tero Ojanperae 부사장은 "Ovi Store에 새로운 앱과 게임이 계속 공급되면서 하루 25만 명의 신규 가입자가 생기고 있다"며 "최근 새로운 Symbian 운영체제 스마트폰을 출시했기 때문에 Ovi Store 이용자 증가세는 이어질 것"이라고 자신
  - Nokia는 또 지난 12개월 동안 40만 명의 개발자들이 Ovi Store 앱을 만들기 위해 등록했다고 발표. 이중 92명의 개발자들은 100만 다운로드 이상의 히트를 기록한 앱을 만들었음
  - Ovi Store에서 가장 많이 팔린 앱 상위 3개 가운데 2개는 게임임. '앵그리버드'와 '니드포스피드'가 그 주인공

날짜: 2010년 11월 19일

출처: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-11-19-nokias-app-store-boasts-165m-users>

## MS, Xbox Live 보상 프로그램 정식 가동

### ■ MS, Xbox Live 골드 회원 대상 보상 프로그램으로 MS 포인트 적립 서비스 개시

- ▶ MS가 몇 달 간의 시험 가동 끝에 Xbox Live 보상 프로그램을 정식 가동. 이 프로그램은 Xbox Live 유저들이 골드 멤버십 등을 구매하면 일정 부분을 MS 포인트로 적립해주는 것임
  - 만약 유저가 12개월짜리 Xbox Live 골드 멤버십을 60달러를 주고 구입하면 200 MS 포인트를 받게 됨. 이는 Xbox Live Marketplace에서 2.5달러 어치의 가상 물품을 구입할 수 있는 액수임. 보상 프로그램 멤버들은 별도의 프로모션 행사나 경품을 받을 기회를 얻게 됨
  - Xbox Live 보상 프로그램에 등록하는 것은 무료임. 하지만 어떤 보상의 경우에는 골드 멤버십 회원에게만 해당됨. 또 보상 프로그램 멤버에 가입하기 전의 구매분에 대해서는 보상받을 수 없음. 보상 멤버에 가입하고 36시간이 지나야 적립이 시작되는 것도 불편. 보상받은 포인트는 Xbox Live 계정에 30일 동안 보관할 수 있음.
  - 현재 보상 프로그램 외에 MS 포인트를 얻을 수 있는 방법으로는 Xbox Live 패밀리 골드 팩을 갱신하거나 Xbox Live Marketplace 콘텐츠를 구입하고 월간 설문조사에 참여하는 것 등이 있음

날짜: 2010년 12월 1일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31802/Microsoft\\_Launches\\_Xbox\\_Live\\_Rewards\\_Program.php](http://www.gamasutra.com/view/news/31802/Microsoft_Launches_Xbox_Live_Rewards_Program.php)

## EA, 디지털 다운로드 매출 확대 계획

### ■ EA, 디지털 다운로드 판매 비율을 40%까지 끌어올릴 계획.

- ▶ EA의 CFO Eric Brown은 PC 및 다운로드 콘텐츠가 매출에 미치는 영향력을 강조
  - Eric Brown은 "최근 EA의 매출 신장을 이끄는 주요 영역 중 하나가 추가 콘텐츠 다운로드"라며 "게임은 공짜로 제공하고 아이템 판매로 수익을 얻는 방식이 매우 중요하다"고 강조. 이 영역은 소셜 게임인 Playfish 등을 포함함
  - 실제로 EA의 대표 축구 게임인 FIFA 속에서 자신만의 팀을 구성하는 'FIFA Ultimate Team virtual collectable card game'은 EA의 매출에 크게 기여하고 있음. Eric Brown은 "사람들은 최고의 팀을 구성하기 위해 디지털 트레이딩 카드에 500달러에서 1,000달러까지 지불하고 있다"고 설명
  - Eric은 "디지털 트레이딩 카드 게임이 인기를 끌면서 FIFA09에서 1,500만 달러였던 디지털 매출은 FIFA10에서 3,100만 달러로 커졌다"며 "FIFA11이 전작보다 더 많이 팔렸기 때문에 관련 매출도 크게 늘 것"이라고 자신. 또 다른 EA의 대표작 Battlefield Bad Company 2 역시 3,000만 달러의 디지털 판매를 기록
  - 게임 속 추가 콘텐츠 외에 전체 게임 다운로드 매출도 급증. 이는 주로 PC에서 내려 받는 게임을 의미함. 실제로 Battlefield Bad Company 2의 경우에는 패키지를 구입하는 것보다 PC에서 직접 다운로드 받는 경향이 훨씬 더 높은 것으로 드러남
  - EA는 올해 7억 5,000만 달러를 디지털 다운로드에서 거둬들일 것으로 전망. 이는 2년 전의 4억 3,000만 달러보다 훨씬 높아진 것임. EA는 궁극적으로 디지털과 패키지 매출 비중을 40:60으로 맞추려고 하고 있음
  - Eric은 "우리 디지털 비즈니스는 매년 30%씩 성장하고 있다"며 "2011 회계연도 1분기에는 35%가 성장했다"고 설명. EA는 최근 3년간 매출 정체를 겪으면서 주가도 크게 하락하고 어려움을 겪고 있음. 하지만 EA는 지난 3년간 디지털 부문을 강화하기 위해 기울인 노력 덕분에 앞으로의 전망은 밝을 것으로 전망. 특히 전체 디지털 비즈니스의 85%가 외부 기업 합병 대신 내부에서 자생적으로 키운 것이라는 점에서 경쟁력도 갖췄다고 평가.
  - Eric은 내년에 출시할 '스타워즈' MMO 게임에 대해서도 큰 기대를 걸어. 또 고성능 게임기에 집중할 뜻을 밝혀

날짜: 2010년 12월 1일

출처:

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-12-01-ea-aims-for-40-60-percent-digital-to-physical-revenue-split>



## Zynga, 'Games with Friends' 개발사 Newtoy 인수

### ■ 소셜 게임 업계 공룡인 Zynga가 Newtoy를 인수. Newtoy는 iPhone용 게임인 'Games With Friends' 시리즈와 'We Rule'을 개발한 유명 업체

- ▶ Zynga의 모바일 게임 부문 부사장인 David Ko는 "iPhone용 FarmVille이 700만 다운로드를 기록할 정도로 성공하면서 모바일 시장의 잠재성을 알게 됐다"며 "매월 1,000만 명이 모바일 기기로 Zynga의 게임을 즐길 정도로 이미 성공했지만, 이제부터가 진짜 시작이라고 생각한다"고 말함
  - Zynga는 개발자가 23명에 불과한 Newtoy가 Games With Friends 시리즈를 기반으로 매일 한 시간 이상 게임에 접속하는 이용자들을 수백만 명이나 끌어 모은 능력을 높이 샀음
  - 혁신적으로 빠르게 움직이는 Newtoy가 이미 거대 조직이 돼버린 Zynga 속에서 어떻게 운영될지에 대한 논쟁은 발생. 하지만 Newtoy의 David Bettner는 "Zynga와 우리는 사실상 매우 비슷한 혁신적 생각을 갖고 있다"고 만족함. Newtoy는 인수된 후에 Zynga With Friends 라는 이름으로 재탄생할 예정
  - David Ko 부사장은 "이제 사람들은 PC에서 무언가를 즐긴 후에 같은 경험을 모바일 기기에 서도 즐기기를 원한다"고 설명

날짜: 2010년 12월 2일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31820/Zynga\\_Acquires\\_Games\\_With\\_Friends\\_Developer\\_Newtoy.php](http://www.gamasutra.com/view/news/31820/Zynga_Acquires_Games_With_Friends_Developer_Newtoy.php)

## 미국 Android 이용자 수, iPhone에 근접해

### ■ 미국 스마트폰 시장 점유율 Android : iPhone = 23.5%: 24.6%

- ▶ 시장조사업체 Comscore가 발표한 2010년 10월 미국 스마트폰 시장 보고서에 따르면, Google의 Android 운영체제를 사용한 스마트폰 시장 규모가 Apple iPhone에 근접한 것으로 나타나
  - 10월 Android폰은 미국 시장의 23.5%를 점유했음. 이는 7월의 17%에서 급증한 것임. 이는 24.6%의 시장 점유율을 가진 iPhone을 턱밑까지 추격한 것임. iPhone 점유율은 7월 23.8%에서 조금 상승했음
  - Android가 약진하고 iPhone도 성장세를 이어간 반면, 한 때 시장점유율 50%를 훌쩍 넘기며 스마트폰의 강자였던 Blackberry 점유율은 35.8%로 크게 떨어졌음. Window폰이 10%, PalmOS폰이 4%를 각각 차지
  - 반면 Android가 Apple iPhone과 달리 다양한 스펙을 갖고 있고, 통합된 앱스토어가 없다는 점은 게임 개발자들이 Apple Appstore에서만만큼의 성공을 하기는 쉽지 않다는 우려를 낳고 있음. 또 4,500만 대 이상 팔린 iPod Touch 역시 iPhone 게임의 대부분을 즐길 수 있다는 점에서 단순히 Android폰이 iPhone 시장점유율에 근접했다는 사실이 Android 운영체제의 성공을 말해주는 것은 아니라는 지적도 있음
  - 이번 보고서에서 미국의 스마트폰 시장 규모는 6,070만 명인 것으로 나타남. 이는 7월보다 14% 증가한 수치. 스마트폰 이용자 가운데 23.7%는 모바일 게임을 즐기고 있음. 실제로 지난 10월 Android폰에 'Angry Bird'가 등장하자마자 며칠 만에 200만 다운로드가 이루어졌음

날짜: 2010년 12월 6일

출처:

[http://feedproxy.google.com/~r/GamasutraNews/~3/OvX2h9GJdcU/ComScore\\_Android\\_User\\_Base\\_Approaching\\_That\\_Of\\_iPhone\\_In\\_US.php](http://feedproxy.google.com/~r/GamasutraNews/~3/OvX2h9GJdcU/ComScore_Android_User_Base_Approaching_That_Of_iPhone_In_US.php)

## Europe

---

- 모바일 게임 부분 유료화, 2015년 9,000억 엔 매출 규모로 성장
- Playfish 창업자, 소셜 게임의 골드 러쉬는 끝났다고 언급

## 모바일 게임 부분 유료화, 2015년 9,000억 엔 매출 규모로 성장

### ■ 모바일 게임 부분 유료화, 다운로드 과금 추월해 2015년 9,000억 엔 규모로 성장 전망

- ▶ 영국의 조사업체 Juniper Research는 모바일게임의 부분 유료화 매출 규모에 대해, 2013년 전통적인 다운로드 과금방식의 매출 규모를 추월한 뒤 2015년까지 약 110억 달러(JPY 9,260억)에 달할 것이라는 예측을 발표했음
  - 유저 진입 장벽을 낮추기 위해 많은 게임들이 구입 시에는 무료로 게임을 제공하고, 추가 게임 레벨이나 게임 아이템을 획득하는데 과금을 하는 방식을 도입하고 있음
  - 스마트폰 및 휴대폰의 모바일게임 시장에 대해서는, Apple사의 애플리케이션 내 과금 시스템 매출이 2009년 60억 달러(JPY 5,051억)에서 약 2배로 증가할 것으로 전망해, iPhone이 주도하는 모바일게임 시장의 전망을 긍정적으로 평가했음
- ▶ 단, 인기 게임 및 비인기 게임의 다운로드 수의 차이가 더욱 벌어지고 있어, 10만개 이상의 애플리케이션이 존재하는 App Store에서 어떻게 유저에게 효과적으로 모바일 게임을 노출시킬 수 있을 지가 중요한 과제가 될 것으로 보임

일자: 2010년 12월 5일

출처: <http://www.juniperresearch.com/viewpressrelease.php?id=273&pr=217>

## Playfish 창업자, 소셜 게임의 골드 러시는 끝났다고 언급

### ■ 소셜 게임의 골드 러시는 끝났다. 이제는 광고, IP가 중요하다

- ▶ 영국에 거점을 둔 Playfish 창업자 Kristian Segerstrale(Playfish를 4억 달러에 EA에 매각함)가 Facebook이 일으킨 소셜 게임의 골드 러시는 이제 끝났다는 발언을 해 주목을 끄
  - 2년 6개월 전에는 제로 상태였던 소셜 게임 시장이 폭발적으로 성장, 2억 명의 액티브 유저의 규모로 소셜 게임을 성장시킨 Facebook의 수완은 놀라우나, 현재는 정체 상태로 오히려 약간 감소하는 추세라고 밝힘
  - Facebook은 액티비티 피드(Activity Feed, Facebook 이용자들의 추천 콘텐츠 목록)에 대한 규제를 강화해 자신의 Wall에 타인의 액티비티 피드가 표시되지 않도록 변경했음. 이로 인해 바이럴 효과가 약화되어, 유저 획득이 어려워진 것으로 평가됨
  - Kristian Segerstrale씨는 이제 입소문이 아닌 광고가 중요 요소가 되면서 '벤처 기업에게 골드 러시는 끝났다'고 언급, 프랜차이즈를 보유하지 않은 기업은 더욱 상황이 어려워질 것이라는 전망을 내놓았음(현재 Playfish는 EA 산하에 있으며 EA의 프랜차이즈나 해리포터 등을 이용하게 될 가능성이 있음)
- ▶ 한편, Kristian Segerstrale씨는 소셜 게임 분야를 대표할 만한 새로운 게임이 등장하면 추가적인 성장을 주도하게 될 것이라는 가능성에 대해서도 언급하였음

일자: 2010년 12월 4일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2556>

## Asia

---

### *Japan*

- 전세계 5,400만 명이 즐기는 'Farmville', 드디어 일본 상륙!
- 일본 교치현, 소셜 게임 개발 지원에 나서
- DeNA, 독점금지법 위반 혐의로 공정위 현장 조사 받아
- GREE, 스마트폰용 SDK 공개로 스마트폰 사업에 시동 걸어

### *China*

- 중국, SNS 이용자 증가세 속 소셜 게임 시장·이용자 수 급증
- 중국, 2013년 웹 게임 시장 규모 73억 위안..이용자 수 8,000만 명 전망

### *Others*

- 호주 소비자, 폭력 게임의 악영향 크지 않다고 생각

## 전세계 5,400만 명이 즐기는 'Farmville', 드디어 일본 상륙!

### ■ Zynga Japan 일본 첫 타이틀로 'Farmville' 선택, mixi 모바일에서 서비스 개시

- ▶ Zynga Japan이 일본에서 서비스하는 첫 번째 타이틀로 FarmVille을 선택, 일본 유저에 맞춰 제작된 일본 버전을 'mixi 모바일'에서 서비스 개시함
  - FarmVille은 전세계 5,400만 명의 액티브 유저를 보유한 Facebook에서 가장 인기 있는 게임으로, 농장주가 되어 작물을 키우거나 친구의 농장 일을 돕는 게임임. 일본판 FarmVille도 기본 컨셉은 동일하나, 일본 유저에 맞게 처음부터 다시 작업해 일러스트의 분위기나 세부 기능은 차이가 남
  - 일본의 소셜 게임은 유저 수나 과금액 면에서 모바일 중심으로 시장이 형성되어 있어, 우선 모바일 게임으로 출시하고 SNS 일본 최대 규모인 mixi 모바일을 통한 서비스를 결정하였음. 향후 PC나 스마트폰, mixi 이외의 플랫폼 대응도 검토해 나갈 방침임
  - 기존 mixi의 농장 게임 중에서는 '선샤인 목장'이 부동의 인기로 현재 약 540만 명이 플레이하고 있으나, FarmVille의 경우 농원이 압도적으로 넓고 그 안에 작물, 동물, 장식 아이템 등이 존재하는 등 차별화 요소가 있어 향후 얼마나 선전할 지 귀추가 주목됨
- ▶ 일본에서의 Zynga 추이에 이목이 집중, Softbank나 mixi는 동반 성장을 기대
  - [참고]Zynga는 2007년에 창업되어 Facebook용 소셜 게임을 축으로 급성장해 현재 사원 수 1,300명, 전 세계 6개국에 13개 사무실을 보유하고 있음. 친구나 가족과 즐겁게 교류할 수 있는 메일이나 인스턴트 메신저와 같은 소셜 게임을 제공하는 것을 기업 미션으로 삼고 있음
  - Zynga Japan은 미국 Zynga와 일본 Softbank가 합작 설립한 회사로, 모바일용 소셜 게임을 전문으로 하는 벤처기업 Unoh를 8월에 인수하면서 일본에서 본격적으로 사업을 전개하기 시작했음
  - Softbank나 mixi는 이번 Farmville의 서비스 개시를 통해 일본에서 Zynga가 성장하고, 보다 많은 트래픽과 유저 확보로 연결되기를 기대하고 있음

일자: 2010년 12월 1일

출처: <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1012/01/news113.html>



## 일본 코치현, 소셜 게임 개발 지원에 나서

### ■ 시나리오 및 캐릭터 관련 콘테스트 개최, 만화 외 새로운 콘텐츠 산업 창출이 목적

- ▶ 일본 코치현이 만화/콘텐츠과를 설치해 지자체 차원에서 콘텐츠 산업 육성에 나서고 있으며, 소셜 게임 개발에도 지원을 시작한다고 일본경제신문이 보도함
  - 코치현은 2011년 1월 시코쿠은행과 공동으로 협의회를 설립해 내년 봄부터 세 차례에 걸쳐 시나리오 및 캐릭터의 기획 콘테스트를 개최할 예정임. 현내 기업들이 공모하여 입상한 시나리오나 캐릭터를 활용한 게임 개발도 지원할 방침
  - 본 협의회에서는 게임 개발회사에 자금 보조나 개발기술, 노하우를 제공하고 저작권 관리, 소프트 PR 등의 부문을 지원하는 한편, 입상한 시나리오나 캐릭터의 개발자에게는 로열티를 지불할 예정임
  - 코치현은 '만화 코시엔'을 개최하는 현으로도 유명하며, 이번 소셜 게임 개발 지원은 지자체 차원에서 만화 외 새로운 콘텐츠 산업을 창출하는 것을 목적으로 하고 있음
- ▶ gumi의 쿠니미츠 대표가 'The Producer'로 등장, 소셜 게임 활성화로 이어질 지 주목
  - 또 이번 지원방침 발표에서 The Producer로 gumi의 쿠니미츠 히로나오(国光宏尚) 대표가 소개되었음. gumi는 탄탄한 세계관을 구축해 어른들도 질리지 않고 플레이할 수 있는 본격적인 게임 개발에 주력하고 있음
  - gumi사가 후지TV와 공동 제작한 '형사 하트보일'은 유저가 형사가 되어 다른 유저와 교류해 가면서 여러 난제들을 해결해 나가는 게임. 게임 제작에 있어 전속 작가가 스토리라인을 구축하면서 드라마 제작을 하는 TV 방송국의 특성을 살리는 동시에 플래시를 효과적으로 활용했다는 평가를 받고 있음. Gumi는 독자적으로 관련 SNS 운영이나 GPS를 사용한 서비스도 전개하고 있으며, 연말까지 추가로 6개의 신작 게임을 서비스할 예정
  - 이번 코치현의 소셜 게임 개발에 대한 정책적 지원이 실제 소셜 게임 산업 창출 및 활성화로 이어질 수 있을지 주목을 받고 있음

일자: 2010년 12월 10일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2615>

## DeNA, 독점금지법 위반 혐의로 공정위 현장 조사 받아

### ■ 공정위, 경쟁사 사업 활동의 부당 구속 가능성 의심. DeNA에 현장 조사 실시

- ▶ 일본 공정거래위원회가 독점금지법 위반 혐의로 DeNA 현장 조사를 실시함. DeNA는 올해 여름부터 '모바일타운'과 관련해 자사와 계약을 맺거나 계약체결을 검토 중인 여러 모바일 게임 개발사에 대해 동종 업계 라이벌 회사인 GREE와 계약 체결을 하지 않도록 요구하거나 자사와의 계약을 강요한 혐의가 있음
  - 거래업체의 판매처를 제한하거나 경쟁을 방해한 행위는 독점법에서 금지하는 '구속조건 부대 거래'에 해당될 가능성이 있어, 공정위는 DeNA 관계자로부터 상황에 대해 듣는 등 사실 관계에 대한 조사를 진행 중인 것으로 보임
  - DeNA는 2009년 '플랫폼'이라 불리는 모바일타운의 개발사양을 외부 기업에 공개, 개발사에게 기술 노하우를 제공하여 SNS 회원 간에 즐길 수 있는 게임 개발을 돕고 게임 내 과금의 일부를 수익으로 얻는 시스템을 구축했음
  - 모바일타운에서 제공하는 게임은 2010년 12월 기준 102개사 241개 타이틀. 이 중 과금 수입이 발생할 경우 30%를 수수료로 DeNA가 받게 됨. 월 매출 1억 엔을 넘는 개발사가 여럿 등장하는 등 소셜 게임의 호조로 외부 소셜 게임의 영입 및 퍼블리싱은 자사 개발 타이틀에 이은 강력한 수익원으로 성장하고 있음
  - 한편, GREE도 경쟁에 진출하여 2010년 6월 SEGA나 Square Enix와 같은 대규모 게임 소프트웨어 업체를 중심으로 약 30개사 40개 타이틀을 확보하여 게임 서비스를 시작, 8월 10일부터 애플리케이션 심사절차를 간소화하고 중소 벤처 개발사에도 참여 폭을 넓게 개방하여 모바일타운을 추격하려는 움직임을 보임. 이런 GREE의 움직임에 대해 DeNA가 거래 업체를 대상으로 견제에 나선 것으로 판단됨
  - [참고] 민간조사회사에 따르면 2009년도 일본 내 모바일 및 인터넷 소셜 게임의 시장 규모는 전년 대비 7.5배 증가한 338억 엔이며, 2010년에는 수백억 엔, 2011년에는 1,000억 엔 대를 돌파할 전망

### ■ 소셜게임 성장의 열쇠는 상호 견제/독점이 아닌 개발사와의 협력 노선 강화

- ▶ 일본경제신문은 본 보도를 통해 1990년대 Nintendo와 Sony Computer Entertainment 사이에서 일어났던 소프트웨어 개발사 쟁탈전 사례를 인용하면서, 휴대폰이나 PC 게임이 등장하면서 양사가 협력 노선으로 이행한 사실을 지적함
  - DeNA 및 GREE 양사가 목표로 하는 해외 시장에서의 지속적 성장을 위해 이와 같은 개발사

쟁탈 경쟁은 통용되지 않음

- 향후 양사가 지속적으로 성장하기 위해서는 소프트 개발사와의 협력 노선을 구축, 유지하면서 자사의 킬러 타이틀을 육성해 가는 노력이 무엇보다 요구됨

일자: 2010년 12월 9일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2603>

## GREE, 스마트폰용 SDK 공개로 스마트폰 사업에 시동 걸어

### ■ SDK 공개는 물론 개발사에 대한 지원도 확충, 스마트폰 사업에 본격 나서

- ▶ GREE가 파트너사를 대상으로 'GREE Platform for smartphone'을 공개함으로써, iOS와 Android에서 스마트폰 사업 전개에 본격적으로 나섰다
  - GREE Platform for smartphone는 웹 애플리케이션 및 내장 애플리케이션을 모두 지원하며 (1) iOS와 Android의 웹 애플리케이션, (2) iOS의 내장 애플리케이션, (3) Android의 내장 애플리케이션의 3가지 종류가 있음
  - 'GREE' 본체의 애플리케이션도 12월 7일부터 iOS 버전을 Appstore에서 공개하였으며, 이미 제공중인 Android 버전도 au의 'IS03'을 시작으로 제공 범위를 확대해 나갈 계획임
  - GREE Platform for smartphone을 이용한 애플리케이션은 모두 애플리케이션 포털에서 신규, 랭킹, 마이 애플리케이션 등을 통해 집객을 유도할 수 있게 됨
  - 또 스마트폰의 등장으로 개발이 점차 복잡해지면서, 파트너사에 대한 지원도 더욱 확충해 나갈 계획임. 개발 환경으로는 iOS와 Android 모두 동시 개발이 가능한 아래의 5개 환경을 추천하고 있음
    - VIVID Runtime ( Acrodea )
    - Adobe(R) AIR(R) for Android ( Adobe Systems )
    - Titanium Mobile ( Appcelerator )
    - Unreal Engine 3 ( Epic Games )
    - Unity ( Unity Technologies )
  - 집객 확대를 위해 제휴중인 KDDI(au)가 전개하는 'IS03'에 웹 애플리케이션으로 가는 단축 아이콘이 무료로 인스톨 되며, 총 수십억 엔 규모의 TV 광고 등도 지원할 계획이라고 밝혔음. 이외에도 데이터 센터나 동작 확인, 고객 지원 등에 대해 제휴기업을 소개하는 한편, 'GREE Fund'를 통해 자금 제공이나 해외 전개 등도 지원해 나갈 방침이어서 스마트폰 사업에 대한 GREE의 강한 의욕을 엿볼 수 있음

일자: 2010년 12월 7일

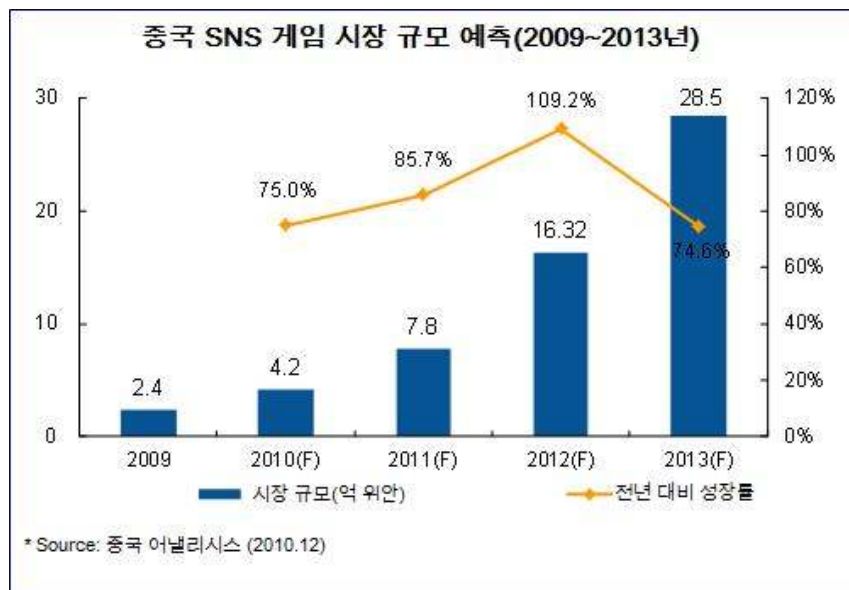
출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2581>

## 중국, SNS 이용자 증가세 속 소셜 게임 시장·이용자 수 급증

### ■ 중국에서도 SNS가 큰 인기를 끌면서 전체 네티즌의 절반 가량이 SNS를 이용하고 있으며, SNS 전체 이용자의 약 절반이 소셜 게임을 이용하고 있는 것으로 나타남

- ▶ 중국에서도 2008년부터 SNS가 빠르게 확산되기 시작했음
  - SNS 이용자 수는 2010년 상반기 말 현재 1억 9,000만 명에 달했으며, 연말까지 2억 명을 넘어설 것으로 전망됨
  - 이로써 상반기 말 현재 4억 2,000만 명에 달한 중국 네티즌 가운데 절반 정도가 SNS를 이용하고 있는 상황임
- ▶ 이 같은 SNS 이용자 증가 등에 힘입어 중국 소셜 게임 시장 규모는 올해부터 향후 3년 동안 해마다 70% 이상의 성장률을 보일 전망이라고 중국 시장조사 전문업체인 어널리시스 인터내셔널(Analysys International, 易观国际)이 12월 15일 밝힘
  - 올해 소셜 게임 시장 규모는 4억 2,000만 위안을 기록해 지난해(2억 4,000만 위안 규모)에 비해 75% 증가할 것으로 전망됨
  - 이어 2011년에는 올해보다 85% 급증한 7억 8,000만 위안으로 늘어나고, 2012년에는 전년에 비해 무려 109% 급증한 16억 3,200만 위안에 이를 것으로 예상됨
  - 오는 2013년에는 소셜 게임 시장 규모가 전년에 비해 74% 급증한 28억 5,000만 위안에 달할 전망임
- ▶ 소셜 게임 이용자의 규모는 올해 말 8,500만 명에 달한 데 이어, 2012년에는 1억 3,000만 명으로 늘어날 것으로 예상되고 있음. 이 가운데 상시 유료 이용자 규모는 1,700만 명으로 증가할 것으로 예상됨
  - 이어 2013년에 SNS 이용자 규모는 1억 3,000만 명으로 늘어날 전망임
- ▶ 중국에서 소셜 게임은 SNS와 웹2.0화의 발전에 힘입어 서비스·사업 모델의 급속 성장과 이용자의 대량 증가에 이어 경쟁 단계에 들어섰다고 어널리시스는 분석함
  - 이를 바탕으로 중국 소셜 게임 시장은 3년 뒤 채널과 제품 분야에서 경쟁이 벌어지고, 소셜 게임의 형태와 비즈니스 모델에서 모두 변화가 있을 것으로 전망됨
- ▶ 앞서 2009년 소셜 게임 이용자 가운데 상시 이용자의 유료 비율은 5%에 그쳤음
  - 이와 관련, 소셜 게임의 생명주기가 비교적 짧아 이용자의 비용 지불 의향과 특정 게임의 가입자당 평균매출액(ARPU)은 비교적 적은 편이었음

- 하지만 앞으로 3년 동안 유료 이용자의 증가와 ARPU의 상승은 소셜 게임 시장 성장의 주요 동력이 될 전망이라고 어널리시스는 예상함
  - 또한, 소셜 게임은 기존의 '게임 방식으로 친구와 접촉하는' 것에서 게임성과 사교성을 겸비한 방식으로 발전해 가고 있음
- ▶ 이 같은 흐름에 발맞춰 최근 중국내 온라인 게임 업체들이 소셜 게임에 뛰어들고 있으며, SNS 플랫폼도 점차 '소형 게임 발행 플랫폼'을 보유해 가고 있음
- ▶ 한편, 중국에서 SNS의 이용자 수가 많아지고 안정적 성장을 이어가는 데다 방송망과 인터넷망 융합을 추진하는 3망 융합의 실시에 따라, 2012년~2013년 사이 SNS 이용자의 '제2차 증가' 현상이 일어날 것이라고 어널리시스는 전망함



일자: 2010년 12월 15일

출처: www.analysys.com.cn

## 중국, 2013년 웹 게임 시장 규모 73억 위안..이용자 수 8,000만 명 전망

### ■ 오는 2013년 중국의 웹 게임 시장 규모가 73억 4,400만 위안에 달하고, 웹 게임 이용자 수는 8,000만 명에 달할 전망이라고 중국 시장전문조사 업체인 어널리시스 인터내셔널(易观国际)가 최근(12월 초) 발표한 데이터에서 전망함

- ▶ 웹 게임은 넓은 의미에서 온라인 게임에서 분리된 부분으로서 이용자가 여가 시간에 비교적 짧고 간단한 게임을 하고자 하는 요구를 만족시키고 있음
- ▶ 중국 웹 게임 시장은 지난 2008년~2010년 사이 해마다 세 자릿수 성장률을 기록하며 폭발적인 성장을 이뤘음
  - 2007년 9,600만 위안에서 2008년에는 5억 2,800만 위안(약 914억 원)으로 450% 급증했음
  - 2009년에는 전년에 비해 145.5% 늘어난 12억 9,600만 위안(약 2,255억 원)에 달했음
  - 2010년에는 28억 8000만 위안(약 5,011억 원)을 기록하며 122%가 증가할 것으로 예상되고 있음
- ▶ 하지만 2011년부터는 성장세가 주춤하면서 두 자릿수의 성장률을 기록할 것으로 관측되고 있음
  - 2011년에는 전년에 비해 48.5% 증가한 42억 7,800만 위안을 기록하고, 2012년에는 30% 증가한 55억 6,800만 위안 규모에 달할 전망이다
  - 2013년에는 31.9%의 성장률을 보일 것으로 예상되고 있음
- ▶ 게임 제품 형태의 단계적 성숙과 채널 자원을 보유한 게임운영업체들이 집중적으로 시장에 진입하는 점이 2012년 전에 시장을 이끄는 동력이라고 어널리시스는 분석함
- ▶ 향후 3년 동안 웹 게임 제품의 실적이 갈수록 온라인게임에 근접해가고 시장경쟁이 치열해질 것으로 예상됨
  - 또 '채널을 중심'으로 하는 것에서 2011년에는 '콘텐츠를 중심'으로 하는 시대를 맞을 것 전망됨
- ▶ 한편, 온라인 게임 개념이 중국에서 이미 성숙했으나, 웹 게임 유형과 체험은 기술적 제약을 받고 있으며, 더욱 많은 이용자의 인정을 받지 못하고 있음
  - 2010년 실시간 RPG와 캐주얼류 웹 게임이 왕성하고 3D 웹 게임이 모습을 드러냄에 따라, 웹 게임의 품질은 대중 게이머의 수요를 만족시키고 이용자 규모와 비용 지불 비율은 빠르게 증가할 것으로 예상됨
  - 또한 2012년 이후 웹 게임 제품은 충분히 대중 게이머의 수요를 충분히 만족시키고, 시장 성



장은 온라인 게임의 길을 따를 전망이다

- 아울러 웹 게임 제품은 성숙한 사업 모델과 다양한 게임 유형을 주요 추진력으로 삼는 동시에, '3망 융합'(통신망·방송망·인터넷망)의 발전은 제2차 웹 게임 이용자의 증가를 촉진할 것으로 전망됨
- 이에 따라 웹 게임의 성장 속도는 온라인 게임 보다 높을 것으로 전망되고 있음

▶ 하지만 중국 온라인 게임 전송도의 발전이 비교적 느린 점은 웹 게임 기술의 발휘를 한정하고 있음

- 뿐만 아니라 웹 게임의 안전성은 유력한 보호수단이 부족한데, 이는 이용자의 요금 지불 습관의 형성에 지장을 주고, 이용자가 더욱 많은 비용을 지불하기를 원할 때 걸림돌이 되고 있다고 어널리시스는 분석함



일자: 2010년 12월 12일

출처: www.analysys.com.cn

news.xinhuanet.com

## 호주 소비자, 폭력 게임의 악영향 크지 않다고 생각

### ■ 폭력 게임이 현실에서의 공격성에 미치는 영향이 크지 않다는 결과가 나와. 호주의 18세 등급 게임 도입 논쟁에 어떤 영향을 줄지 주목

- ▶ 호주 정부는 비디오 게임 속 폭력이 현실에서의 공격적인 성향에 영향을 미치는지를 조사했지만 큰 연관성이 없는 것으로 결과가 나왔다고 발표. 폭력 게임과 현실 속 폭력의 연관성은 18세 등급 도입 반대론자들이 활용해온 주장이었음
  - 성인을 위한 게임 콘텐츠는 미국에서 M등급을 받아 판매되고 있지만 호주에서는 적당한 등급이 없어 판매가 금지되고 있음. 이를 해결하기 위해 많은 연구가 진행됐고, 게임과 현실 속 폭력성의 상관관계에 대한 연구도 그 일환이었음
  - 98%의 호주 소비자들은 폭력적이고 성인적인 내용의 게임에 R18 등급을 도입하는데 찬성 의사를 밝혔음. 하지만 게임 속 폭력이 현실에 미치는 영향에 대한 논쟁이 붙으면서 R18 등급에 대한 논의가 다소 복잡해지는 형국. R18 등급이 신설되고 해당 게임이 판매되면 사회적인 문제를 야기할 수 있다는 주장
  - 호주 연방 정부의 Home Affairs(가정부) 장관인 Brendan O'Connor는 "폭력적인 게임과 현실 속 공격성의 연관성에 대한 결론은 내려지지 않았다"는 조사 결과를 발표. 보고서에 따르면 폭력적인 비디오 게임을 즐겼을 때 단기적인 역효과는 나지만 장기적인 문제는 발생하지 않았음. 이는 결국 문제 자체가 크지 않음을 의미. 이번 조사 결과는 얼마 후에 진행될 M등급 도입 논의에 활용될 예정

날짜: 2010년 12월 1일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31797/Game\\_Violence\\_Real\\_Aggression\\_Dont\\_Correlate\\_In\\_Aussie\\_R18\\_Debate.php](http://www.gamasutra.com/view/news/31797/Game_Violence_Real_Aggression_Dont_Correlate_In_Aussie_R18_Debate.php)

## South America

---

- 멕시코 칸쿤에서 열린 '유엔기후변화협약' 총회서 환경 교육 관련 기능성 게임 선 보여

## 멕시코 칸쿤에서 열린 '유엔기후변화협약' 총회서 환경 교육 관련 기능성 게임 선보여

### ■ 한국콘텐츠진흥원-유엔환경계획(UNEP)이 공동 개발한 환경 교육 관련 기능성 게임 '에코프렌즈', 칸쿤 유엔기후변화협약 총회서 큰 호응

- ▶ 11월 29일~12월 10일 멕시코 칸쿤에서 열린 제16차 유엔기후변화협약(UNFCCC) 당사국 총회장에서 '어린이, 청소년의 기후변화 대응'을 주제로 한 부대 행사에서 유엔환경계획(UNEP) 한국위원회와 한국콘텐츠진흥원이 함께 개발한 환경교육 게임 '에코프렌즈'를 선보임
  - '에코프렌즈'는 나무를 심고, 친환경 집과 도로를 건설하는 등 친환경 도시를 완성하면 트로피를 획득하는 내용으로 어린이들은 게임을 통해 놀이를 하며 환경보호의 중요성도 이해할 수 있는 기능성 게임임
  - 이 게임을 접한 국제기구 및 각국 어린이, 청소년 환경교육 관계자 130여 명은 공익적 기능을 갖춘 이 게임에 대해 환경 교육용으로 훌륭한 도구라는 반응을 보임

<그림> '에코프렌즈' 게임 화면



일자: 2010년 12월 16일

출처: <http://news.donga.com/3/all/20101216/33316052/1>