

글로벌 게임산업 트렌드

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2011년 6월 제2호



한국콘텐츠진흥원



목 차

2011년 6월 제2호
2011. 7. 11

1 글로벌 게임 시장 동향..... 4

- 글로벌 엔터테인먼트 시장, 2014년까지 1조 7,000억 달러로 성장
- 아시아 게임업체, 글로벌 진출을 위해 M&A 가속화
- 계속되는 게임업체들의 해킹 피해, Sega도 회원정보 해킹
- MTV Networks, 모바일 앱 라이프 사이클 조사 보고서 발표
- 게임, 범죄율 감소의 주요 원인

2 북미 게임 시장 동향..... 12

- 미국 연방대법원, "폭력게임 판매 및 대여 규제는 위헌"
- T-Mobile USA, 모바일게임 대여 서비스 준비
- ATARI 고전게임, 모바일과 온라인게임으로 재등장
- 인디게임의 새로운 홍보의 장 Xbox Live
- Redbox, 콘솔게임 대여 서비스 상용화
- Valve, 부분유료화 온라인게임 유통과 개발
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위

3 아시아 게임 시장 동향..... 22

▶ 중국 게임 시장 동향 23

- 중국 게임업체, 성장 둔화 타개 위해 해외 진출 가속화
- Tencent, 개발 투자금 100억 위안 조성
- 2011년 1분기 중국 모바일게임 시장 규모 9억 400만 위안 달성
- 마라도나, 초상권 침해로 중국 온라인게임 고소
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ **일본 게임 시장 동향** 28

- 내수 시장 중심의 일본 게임업계, 해외 시장에선 외면
- 스타 개발자 Itagaki, E3 2011에서 일본 퍼블리셔 비판
- Nintendo, "무료게임에 관심 없어, 게임가치 창출에 주력"
- <Dragon Quest>, 게이머들에게 복고풍 향수 자극
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ **기타 게임 시장 동향** 33

- 호주 R&D 세금 감면 법안, 중소 게임개발사에 호재로 작용
- 인도네시아 게임업체, 역사 교육용 게임 출시
- UAE 퍼블리셔 Pluto Games, 영화기반 게임 <Car 2> 출시
- 인도 게임개발사 7Seas Entertainment, 영화 홍보용 게임 제작

4 **유럽 게임 시장 동향**..... 37

- 영국 게임산업협회, '연령 평가 시스템' 온라인게임으로 확대
- 터키 게임개발사 Peak Games, 신흥개발 지역에서 인기몰이
- Xbox 360, 스페인에서 TV 셋톱박스로 활용
- 클라우드게임 업체 Gaikai, Eurogamer와 제휴
- Mobile Pie, Facebook을 이용한 위치기반 게임 출시
- Ubisoft, 차세대 콘솔게임기 Wii U 게임 제작 돌입
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

5 **중남미 게임 시장 동향**..... 46

- 브라질, 게임 감세 법안 확정
- 아르헨티나 게임시장, 2010년에 5,000만 달러 규모로 성장
- 멕시코 온라인게임 시장, 2011년에 5억 5,000만 달러 도달
- 모방전략으로 성공한 Zynga, 브라질 모방게임 기소

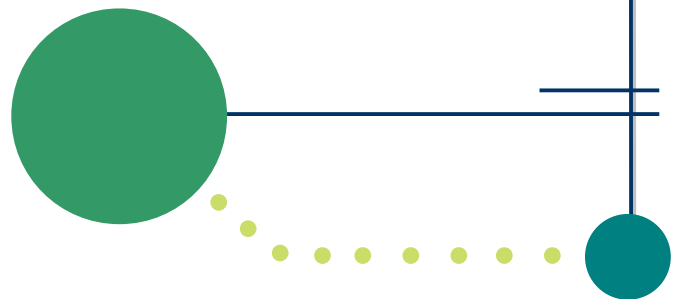
6 **국내 게임 시장 동향**..... 53

- 중견 게임업체, 새로운 시장개척 위해 태국 진출
- 4세대 이동통신 LTE, 게임업계에 새로운 기회의 창
- 게임빌, 외부 개발사들에게 1,000만 달러 투자
- 글로벌 게임대회 GNGWC 2011 시작
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 온라인게임 포털 순위



글로벌 게임 시장 동향

- 글로벌 엔터테인먼트 시장, 2014년까지 1조 7,000억 달러로 성장
- 아시아 게임업체, 글로벌 진출을 위해 M&A 가속화
- 계속되는 게임업체들의 해킹 피해, Sega도 회원정보 해킹
- MTV Networks, 모바일 앱 라이프 사이클 조사 보고서 발표
- 게임, 범죄율 감소의 주요 원인



글로벌 엔터테인먼트 시장, 2014년까지 1조 7,000억 달러로 성장

● 글로벌 엔터테인먼트 미디어 시장, "게임의 빠른 성장률에 주목"

- ◆ 글로벌 컨설팅 업체 PricewaterhouseCooper(이하 PWC)가 지난 6월에 발표한 "Global Entertainment & Media Outlook 2010 ~ 2014" 보고서에 따르면 2014년까지 글로벌 엔터테인먼트 및 미디어 시장 규모가 1조 7,000억 달러로 성장 전망
 - PWC의 엔터테인먼트 및 미디어 부문 대표인 Phil Stokes는 "글로벌 엔터테인먼트 및 미디어 산업이 지금 겪고 있는 변화는 그 속도나 모든 분야에 걸친 동시 다발적인 충격에 있어 과거와는 확연히 다른 양상"이라며, "특히 이 변화는 (산업 전반에 있었던) 진입장벽의 붕괴를 수반하고 있다"고 주장
- ◆ 게임시장은 온라인광고 시장에 이어 두 번째로 빠른 성장률을 보일 것으로 전망
 - 향후 4년간 게임시장은 연간 10.6%의 성장률을 통해 2014년까지 8,680억 달러 규모의 글로벌 시장으로 성장할 것으로 예측

● 전망 1: 가장 높은 성장률이 기대되는 중국 엔터테인먼트 시장

- ◆ 엔터테인먼트 및 미디어 시장에서 중국이 가장 빠른 성장을 기록할 것으로 예상
 - 보고서에 따르면, 중국은 2014년까지 매년 12%의 성장률을 기록
- ◆ 남미는 중국을 이어 8.8%의 연간 성장률을 기록할 것으로 예상
- ◆ 한국을 포함한 아시아 태평양 지역은 6.4%, 유럽과 중동 및 아프리카 지역은 4.6%의 성장률 기록 예상

● 전망 2: 북미와 영국, 일본 시장은 낮은 성장률 예상

- ◆ 현재 세계에서 가장 큰 엔터테인먼트 및 미디어 시장인 북미 지역의 경우 3.9%의 연간 성장률을 보일 것으로 예상
 - 북미 시장 규모는 2014년까지 5,580억 달러 규모로 커질 것으로 전망
- ◆ 영국은 3.7%의 성장률을 통해 2014년까지 엔터테인먼트 및 미디어시장의 규모가 830억 달러로 커질 것으로 전망
- ◆ 반면 일본은 겨우 2.8%의 연간 성장률만을 기록할 것으로 전망

 www.gameindustry.biz

아시아 게임업체, 글로벌 진출을 위해 M&A 가속화

● 아시아 게임업체, 서구 게임업체에 투자 및 인수 열기

- ◆ 미국 Digi-Capital에 따르면, 아시아 게임업체들의 서구권 게임업체에 대한 최근의 성공적인 투자 및 인수 열기가 앞으로도 당분간 계속될 것
 - Digi-Capital은 2011년의 게임업계의 투자 동향을 다룬 보고서 "Global Video Games Investment Review 2011" 최신판을 통해 아시아 게임업체들의 서구권 게임업체 인수/투자 열기가 앞으로도 이어질 것이라고 전망
 - Digi-Capital의 임원인 Tim Merel은 "중국과 일본 및 한국의 게임업체들은 서구 온라인 및 모바일게임 업체들에 대한 투자와 인수에 아주 강한 관심을 가지고 있는 것으로 보인다"며, "지금 성장하고 있는 온라인 및 모바일게임 업계에 대한 투자 적기"라고 언급
- ◆ 올해 들어 MMO게임과 소셜/모바일게임에 대한 투자/인수 열기가 거세지고 있으며 하반기에도 이러한 추세가 이어질 것이라고 Digi-Capital은 전망

● 중국 게임업체들의 투자 및 인수 사례

- ◆ 서구권 게임업체에 대한 아시아 게임업체들의 인수 행보들 중 상반기 가장 주목할 만한 인수 사례로는 중국의 온라인게임 개발/배급 업체 Perfect World의 Cryptic 인수
 - Perfect World는 Atrai에 5억 달러를 현금으로 지불하고 <Star Trek Online> 및 <City of Heroes>의 개발사인 Cryptic을 인수
 - 이미 아시아는 물론 러시아와 남미 지역에서 다양한 온라인게임을 서비스하고 있는 Perfect World는 이번 인수 외에도 유럽 및 미국의 게임업체들에 대한 인수 행보를 계속할 것으로 예측
 - Perfect World의 CEO인 Michael Chi는 "이번 Cryptic에 대한 전략적 인수를 통해 인기 게임들을 Perfect World의 포트폴리오에 추가할 수 있게 되었다"며, "동시에 이번 인수는 미국 및 글로벌 온라인게임 시장 진출에도 큰 도움이 될 것"이라고 주장
- ◆ 또 다른 중국의 온라인게임 업체인 Tencent는 올해 초 실시간 전략 시뮬레이션 게임인 <League of Legends>의 개발사 Riot의 지분 인수에 총액 4억 달러를 투자
 - 이미 2008년 말부터, <League of Legends>의 중국 내 배급을 맡고 있었던 Tencent는 2009년 말부터 Riot에 주요 투자자로 참여하기 시작
 - 다만 Riot의 CEO인 Brandon Beck은 "Tencent는 Riot에 운영에 전면적으로 참여하기

보다는 투자 파트너로서의 입장을 가지고 있다"고 밝히며, "주식 매각에도 불구하고 Riot는 독립적으로 운영될 것"이라고 밝힘

게임업체들의 IPO 가속화, 콘솔게임 시장의 전망은 부정적

- ◆ 게임 업체들의 신주 발행 및 기업 공개(IPO) 또한 계속 이어질 것이라는 전망
 - Tim Merel은 "올 후반기는 물론 앞으로 12 ~ 18개월 동안 게임 업체들의 IPO가 활발할 것"이라고 전망
- ◆ 하지만 온라인 및 모바일게임 업계와는 달리 콘솔게임 업계는 당분간 큰 성장을 기대하기는 어려울 것으로 보임
 - Tim Merel은 "Nintendo 등 콘솔업계의 최신 하드웨어 공개에도 불구하고, 온라인게임 및 모바일게임의 성장세로 인해 콘솔게임 SW 판매량 감소하여 콘솔게임 업계에 대한 장기적 전망은 여전히 부정적일 수 밖에 없다"고 밝힘



www.gamesindustry.biz

계속되는 게임업체들의 해킹 피해, Sega도 회원정보 해킹

🌐 'Sega Pass Online' 네트워크의 회원정보 130만 명 해킹 당해

- ◆ 콘솔게임 업체 Sega가 최근 130만 명에 달하는 고객 회원정보를 해킹 당함
 - 'Sega Pass Online'의 사용자들의 이름과 생년월일 및 이메일 주소는 물론 사용자 계정 암호까지 유출된 것으로 밝혀짐
 - Sega는 공식발표를 통해 신용카드 번호 등과 같은 결제정보는 안전하다고 주장 하였으나 현재 'Sega Pass Online'은 운영이 정지된 상태
- ◆ Sega의 대변인 Yoko Nagasawa는 공식 사과문을 통해 "고객들에 심려를 끼친 점에 대해 사과한다"면서, "보안 강화를 위해 노력하고 있다"고 밝힘
 - 시스템 상의 보안 강화와는 별도로 Sega는 'Sega Pass Online'이 정상화된 후 가입되어 있는 모든 사용자들의 비밀번호를 바꿀 것으로 보임
- ◆ 현재 Sega의 데이터베이스가 해킹 당한 시점은 정확히 알려지지 않고 있음

🌐 최근 벌어지고 있는 일련의 글로벌 해킹 사건들

- ◆ 최근까지 무차별적인 해킹을 지속해오던 해킹 집단 Lulzsec*를 비롯 여러 해킹 집단들이 게임업계는 물론 정부 및 금융권에 대한 해킹을 계속 시도
- ◆ 실제로 Sony는 Playstation 3에 대한 Unlock을 성공시킨 해커에 대한 고소와 관련하여 해커 집단 Anonymous의 선전포고에 직면하기도 했으며, 실제로 1억 명 이상의 Playstation Network 가입자들의 신상정보가 해킹에 의해 외부로 유출
 - 아직까지 Sony의 고객정보에 대한 해킹 범인이 불확실한 가운데 이번 Sony의 고객정보 유출규모는 금융권을 제외하고선 역사상 가장 큰 규모
- ◆ 금융회사 Citigroup 또한 36만 개의 계정이 지난 5월 해킹되었으며 국제금융기구 IMF 또한 마찬가지로 해킹의 대상으로 선정
- ◆ 한편 Sega의 이번 고객 정보 유출에도 관여한 것으로 의심받았던 Lulzsec는 Sega의 Twitter 계정에 자신들도 이번 해킹 사건에 분노한다면서 범인을 잡는데 힘을 돕겠다는 의사를 표현

*주 : '크게 웃다'의 인터넷 용어 Lulz에 security를 합쳐 만들어진 Lulzsec에 대한 정체는 아직까지 정확하게 알려진 것이 없으나, 인터넷 정보공유를 위해 노력하고, 정보 차단을 막거나 인터넷 활동에 제약을 주는 단체들에게 해킹을 가하는 집단으로 알려짐

 news.yahoo.com

MTV Networks, 모바일 앱 라이프 사이클 조사 보고서 발표

MTV Networks 모바일 앱 보고서 개요

- ◆ MTV Networks는 지난 6월 "Love 'Em or Leave 'Em : Adoption, Abandonment and the App-Addled Consumer"라는 보고서를 통해 모바일 앱의 라이프 사이클을 조사 발표
 - 총 1,300명의 미국 거주 모바일 앱 사용자들을 대상으로 서베이와 심층 인터뷰를 병행하여 어떻게 앱을 찾아내며 어떤 앱을 계속 가지고 있거나 혹은 삭제하는 가를 조사한 보고서

앱의 사용 용도

- ◆ 조사 대상자의 91%는 앱을 통해 새로운 것을 접할 수 있었으며 87%는 언제 어디서 무엇을 하든지 앱을 통해 재미를 얻을 수 있었고 응답자의 70%는 앱을 통해 자신의 삶이 보다 풍족해졌다고 응답
- ◆ 77%는 앱을 개인적인 업무 보조용으로 활용한다고 답한 동시에 75%는 휴식용으로 활용한다고 응답했으며, 73%는 친구나 가족들과 연락할 때 사용한다고 응답

앱이 지닌 가치

- ◆ 가장 좋아하는 앱을 포기하는 대신 다른 어떤 것을 포기할 수 있는가에 대한 대답에서 남성의 69%가 가장 선호하는 뉴스 서비스를 포기한다고 답했으며 68%는 커피를 포기하겠다고 응답
- ◆ 반면 같은 질문에 대해 여성들의 68%는 1년 동안 탄산음료를 마시지 않을 수 있다고 답했으며 63%는 가장 좋아하는 리얼리티 쇼 시청을 포기하겠다고 응답

앱을 알게 되는 경로

- ◆ 어떻게 해당 앱을 알게 되었는지에 대한 질문에서 53% 응답자가 지인들의 추천에 의해 앱 다운로드를 결정하게 되었다고 응답하였으며 52%는 사용자 후기, 42%는 친구들이 사용하는 것을 보게 된 것을 다운로드의 이유로 응답
 - 무료 앱의 경우 긍정적인 평점이 다운로드를 결심하게 하는 데 가장 큰 이유(50%)를 차지했으며 지인들의 추천이 43%로 그 뒤를 이었음
 - 유료 앱의 경우 가격이 가장 중요한 요인으로 63%의 사용자들이 가격이 다운로드 결정에 큰 영향을 끼친다고 답했으며 체험판이나 무료 버전의 유무가 49%로 그 뒤를 이었음

🌐 게임 앱, 타 앱 보다 생명력이 길게 나타나

- ◆ TV 및 영화 앱은 대부분 몇 주 안에 삭제되는 것으로 조사
 - 응답자의 38%가 TV 및 영화 앱을 다운로드 후 3주 안에 삭제한다고 답한 가운데, 삭제 이유로는 더 나은 앱의 존재가 55%, 새로운 콘텐츠의 부족이 42%를 차지
- ◆ 게임 앱의 경우 TV 및 영화 앱에 비해 첫 3주내 삭제 비율이 상대적으로 낮은 20%에 그쳤음
 - 게임 삭제 이유로는 소비자의 77%가 단지 흥미를 잃었기 때문이라고 답함
- ◆ 앱을 계속 사용하기로 한 사용자들 중 친구의 영향을 받는 이들은 적은 것으로 나타남
 - 엔터테인먼트 앱 사용자의 37%와 게임 앱 사용자의 39% 만이 친구가 같은 앱을 사용하기 때문에 계속 사용한다고 응답
 - 게임 앱의 경우 사용자의 75%가 재미 때문에 계속 사용하기로 했다고 답하였으며 사용의 편리함은 73%로 그 뒤를 이음
- ◆ TV 및 영화 앱의 사용자의 45%, 게임 앱사용자의 49%는 하루에 수 차례 이상 해당 앱을 사용

🌐 재미있거나 사용하기 쉽고 터치감이 좋은 앱을 원하는 소비자

- ◆ 조사 응답자의 75%는 앱은 무엇보다 사용하기 쉽거나 재미가 있어야 한다고 답한 가운데, 62%의 응답자는 터치감이 좋아야 한다고 답하였으며 절반에 달하는 응답자들은 앱이 항상 보고 사용하고 읽을 때마다 새 것처럼 보이는 것이 중요하다고 답하였음
- ◆ 83%의 앱 사용자들은 자신들도 모르는 사이에 해당 앱이 얼마나 유용하게 사용되고 있는지를 깨달아 놀란다고 답하였음



www.gamepolitics.com



www.mtv.com

게임, 범죄율 감소의 주요 원인

미국 범죄 발생률 감소, 게임 인기 증가가 주요 원인

- ◆ 영국 국영방송국 BBC는 미국에서의 살인, 강도 등의 범죄 발생률을 감소시키는 주요 10가지 원인을 발표했는데, 그 중 하나가 '게임의 인기 증가'로 나타남
 - 미국 연방수사국(FBI)에 따르면, 미국 강도·살인 등 강력범죄가 2009년에 전년 대비 5.3% 감소한 데 이어 2010년에도 전년대비 5.5% 감소
 - BBC는 미국 범죄 발생률 감소 원인 10가지를 발표했는데, 대표적인 원인으로 '마약과의 전쟁', '효율적인 경찰 시스템', '오바마 효과', '게임의 인기 증가'를 언급
 - BBC는 유럽경제연구본부(Centre for European Economic)와 Texas 대학에서 공동 집필한 "Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime" 보고서를 인용하면서, 게임의 인기 증가가 범죄 발생률을 감소시킨다고 주장

폭력적인 게임이 사람을 폭력적으로 만든다는 인식은 잘못

- ◆ Texas 대학에서 지난 4월에 발표한 "Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime"에 따르면, 게임은 사람들을 폭력이 난무하는 거리에서 벗어나는데 도움을 주고 있음
 - 보고서에 따르면, '폭력적인 게임이 게이머들을 폭력적으로 만든다'는 가설에 대해 연구한 결과, 폭력적인 게임으로 인해 발생하는 사회적 비용은 상당히 낮으며 거의 없다고 볼 수 있고, 폭력적인 게임이 게이머들을 더 폭력적으로 만든다는 인식은 잘못된 것으로 주장
 - 또한, 폭력적인 게임 때문에 범죄율이 줄었다기 보다는 게임 자체의 인기가 많아지고, 집에서 게임을 즐기는 사람들이 많아짐에 따라 범죄율이 감소한 것으로 분석

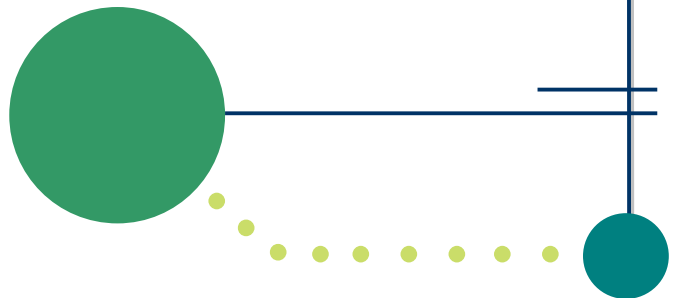
 www.bbc.co.uk

 www.eurogamer.net



북미 게임 시장 동향

- 미국 연방대법원, "폭력게임 판매 및 대여 규제는 위헌"
- T-Mobile USA, 모바일게임 대여 서비스 준비
- ATARI 고전게임, 모바일과 온라인게임으로 재등장
- 인디게임의 새로운 홍보의 장 Xbox Live
- Redbox, 콘솔게임 대여 서비스 상용화
- Valve, 부분유료화 온라인게임 유통과 개발
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위



미국 연방대법원, "폭력게임 판매 및 대여 규제는 위헌"

미국 연방대법원, 게임 판매 및 대여 불법에 위헌 판결

- ◆ 미국 연방대법원(Supreme Court)는 지난 6월 27일 미성년자에게 폭력적인 게임*의 판매 및 대여를 불법으로 규정한 캘리포니아 주정부의 법에 대해 위헌 판결
 - 2005년 10월 Arnold Alois Schwarzenegger 전 캘리포니아 주지사는 미성년자에게 폭력적인 게임을 판매하거나 대여할 경우 최고 1,000달러 벌금을 부과하도록 규정
 - 캘리포니아 지방재판소는 2005년 7월 이 법률이 미국의 수정헌법을 위반하고 있다며 효력정지 판결을 내린바 있음
 - 미국 연방대법원은 지난 6월 27일 캘리포니아 주 법이 위헌이라고 결정한 새크라멘토 항소법원의 판결을 7대2로 승인함

*주 : 미국 소프트웨어 등급 위원회(Entertainment Software Rating Board, 이하 ESRB)는 게임 SW 등급을 '전체 Everyone', '3세 이상 Early Childhood', '10세 이상 Everyone 10+', '13세 이상 Teen', '17세 이상 Mature 17+', '18세 이상 Adults Only 18+' 등으로 나눠놓고 있음

게임도 책, 영화, 연극들과 마찬가지로 미국 수정헌법 제 1항 적용

- ◆ 게임도 예술이므로 언론 자유를 보장한 수정헌법 1조의 보호를 받을 수 있음
 - 연방대법원은 "보호받는 책, 영화, 연극들과 마찬가지로 게임은 익숙한 문어적 표현 (캐릭터, 대화, 줄거리 그리고 음악)과 매체만의 구분되는 특징(게이머가 가상 세계와 교류하는 식으로)을 통해 생각 또는 사회적인 의견을 전달하기 때문에 수정 헌법 제 1항을 적용한다"라고 밝힘
 - Anonin Scalia 대법원 판사는 "<헨젤과 그레텔>, <신데렐라> 등의 그림형제 동화들도 기괴하긴 마찬가지다"면서 "게임 이전에도 싸구려 만화나 텔레비전, 음악 등에서도 미성년자의 접근을 제한하려는 시도들이 있었다"고 언급
 - 그러나 Clarence Thomas 대법원 판사는 "어린이의 부모나 보호자들을 통하지 않은 채 미성년자들이 폭력적인 내용을 직접 접하게 하는 것은 언론의 자유에 속하지 않는다"고 반박
- ◆ New York Times에 따르면 미국 게임시장은 연 100억 달러 규모로 추산되는데 연방대법원 판결로 게임이 서적과 영화, 음반 등 여타 표현물들과 동등한 법률적 보호를 받을 수 있는 기반이 마련됐다는 평가가 나오고 있음
 - EA의 John Riccitiello CEO는 "이번 판결은 모두에게 승리를 준 것"이라며 "대법원은 게임 개발자의 헌법 권리를 지켜줬다"라고 언급

 www.nytimes.com

T-Mobile USA, 모바일게임 대여 서비스 준비

🌐 T-Mobile USA, 올 가을부터 모바일게임 대여 서비스 발표

- ◆ 온라인게임 서비스 업체 WildTangent가 T-Mobile USA와 손잡고 Android 기반 스마트폰과 태블릿을 사용하는 T-Mobile 가입자들이 하루 단위로 게임을 빌려 즐길 수 있는 모바일게임 대여 서비스를 이르면 올 가을부터 시작
 - 본 서비스를 통해 T-Mobile의 고객들은 원하는 게임을 하루 단위로 비용을 지불하고 즐길 수 있으며, 지불한 대여비는 향후 해당 게임을 구매할 경우 기 지불비용으로 계산되어 소비자들은 해당 대여비를 제한 금액만을 지불
 - 게임을 대여하거나 구매하는 금액은 T-Mobile USA의 통신 요금에 합산되어 소비자들은 게임을 즐기기 위해 따로 결제해야 하는 번거로움을 겪지 않음
- ◆ WildTangent와 T-Mobile USA의 모바일게임 대여 서비스는 소비자들에게 다양한 게임 옵션을 선사함으로써 게임 개발자들의 수익 향상에도 도움이 될 것으로 기대
 - WildTangent의 CEO Mike Peronto는 "이번 서비스를 통해 게임 개발자들은 새로운 수익 모델을 가지게 될 것"이라며, "T-Mobile USA의 가입자들 또한 다양한 방식으로 게임을 즐길 수 있게 되었다고" 밝힘

🌐 광고를 통한 무료서비스와 온라인 가상 화폐를 통한 유료서비스 병행

- ◆ T-Mobile USA는 과거부터 실험적인 서비스들을 다양하게 시도해 왔으며 T-Mobile USA의 고객들 또한 업계에서 가장 적극적인 모바일 게이머로도 알려져 있음
 - T-Mobile의 부사장인 Torrie Dorrell은 "T-Mobile USA의 소비자들은 가장 적극적인 모바일 게이머"라며, "WildTangent와의 서비스는 Android 단말기를 사용하는 소비자들로 하여금 보다 다양한 방식으로 게임을 즐기는 것을 가능케 하였다"라고 언급
 - ◆ WildTangent의 온라인 가상 화폐 WildCoins과 게임광고 플랫폼 BrandBoost 적용
 - T-Mobile USA의 소비자들은 이번 모바일게임 대여 서비스에서 광고 플랫폼 BrandBoost*를 통해 무료게임과 무료아이템을 사용할 수 있으며, 가상 화폐인 WildCoins**를 통해 유료게임과 유료아이템을 구매할 수 있음
- *주 : 게임관련 광고 플랫폼인 BrandBoost의 작동방식은 게이머가 광고를 클릭해야 게임을 실행할 수 있으며, 게임화면에 선택한 광고가 계속적으로 나타남
- **주 : WildCoins는 WildGames를 이용하기 위한 결제 시스템으로 게임센터에서 동전을 사용하는 것처럼 신용카드나 직불카드로 WildCoins를 구입 후 사용 가능

 www.t-mobile.com  www.wildtangent.com

ATARI 고전게임, 모바일과 온라인게임으로 재등장

ATARI, 고전 게임을 이용한 앱(App) 및 iPad용 조이스틱 판매

- ◆ ATARI는 자사의 대표적인 고전게임 100선을 포함한 iOS용 앱을 출시해 300만 건의 다운로드를 기록
 - ATARI는 <Tetris>, <Battlezone>, <Pong> 등 고전게임의 대표작 100선을 담은 iOS 앱 <Atari's Greatest Hits>를 4월부터 14.99달러에 출시했으며, 별도로 4개의 게임만을 선택할 수 있는 0.99센트의 앱도 판매하기 시작
- ◆ ATARI는 앱 판매를 향상시키기 위해 iPad용 전용 조이스틱도 판매 예정
 - ATARI는 게임 액세서리 전문업체 Discovery Bay Games를 통해 iPad용 조이스틱을 30 ~ 70달러에 출시할 예정

ATARI, 캐주얼게임 기반의 멀티플랫폼 전략 구축

- ◆ ATARI는 높은 예산이 소요되는 블록버스터급 게임보다는 제작 기간이 짧으며 단기간에 높은 수익성을 얻을 수 있는 캐주얼게임으로 사업방향 선회
 - PC게임 <Warloads>를 Xbox Live 및 PSN에서 다운로드 할 수 있는 온라인게임으로 재가공하고 있으며, 대표적인 고전게임들을 온라인게임 및 소셜게임으로 컨버팅할 계획도 가지고 있음
 - ATARI는 고전게임의 멀티플랫폼 전략 뿐만 아니라, <Roller Coaster Tycoon> 같은 프랜차이즈 상품을 다양한 게임 개발사와 제휴해 다양한 장르·플랫폼으로 출시할 계획
- ◆ ATARI, 성공적인 사업방향 선회를 위해 모바일/캐주얼 사업예산 대폭 증액
 - ATARI는 패키지 개발 비용을 1,000만 달러에서 500만 달러로 감소시키는 대신, 모바일/캐주얼 게임의 예산을 5만 달러에서 60만 달러로 증액
 - ATARI의 최고 경영자 Jim Wilson에 따르면, ATARI의 패키지 사업부문 매출액은 3년 전 전체 매출액의 90%를 차지했으나 현재 50%로 감소했으며, 디지털 게임 부문은 30%로 급증

 www.atari.com

인디게임의 새로운 홍보의 장 Xbox Live

🌐 Xbox Live 기반의 인디게임 홍보를 위한 'Indie Game Uprising' 개최

- ◆ 'Indie Game Uprising'은 Xbox Live를 기반으로 개발된 다양하고 훌륭한 인디게임들을 더 많은 Xbox Live 사용자들에게 알리는 것을 목적으로 지난해 겨울 처음으로 개최되었으며 MS의 지원 없이 인디게임업계 관계자들만의 참여를 통해 진행
 - 이번 'Indie Game Uprising'은 게임 출시 여부에 상관없이 지원이 가능하며 지금까지 30개 이상의 게임들이 출품
 - 'Indie Game Uprising'은 6월 27일까지 지원한 다수의 인디게임들을 사용자 투표와 게임 평가를 거쳐 8월 22일부터 본격적으로 출품 게임에 대한 홍보를 진행할 예정

🌐 2010 겨울 'Indie Game Uprising' 성과

- ◆ 지난해 겨울 개최된 'Indie Game Uprising'에는 총 14개의 Xbox Live 기반 인디게임들이 출시
 - 출시작 중 하나인 Epic Dungeon의 <Eyehook's dungeon crawler>의 경우 Xbox Live 서비스를 통해 출시 이후 10일만에 6,000건이 넘는 다운로드 수를 기록하며 'Indie Game Uprising'을 통한 성공적인 게임 홍보 결과를 얻음
- ◆ 그러나 'Indie Game Uprising'에 출시된 14개 게임 중 8건 만이 Xbox Live 서비스를 통해 예정된 날짜에 출시되어 'Indie Game Uprising'의 홍보 효과가 일부 퇴색
 - 예정된 날짜에 출시되지 못한 게임들은 Xbox Live 서비스 내 게임등록 과정 상 오류와 게임 내 일부 오류 등으로 인해 출시가 지연
 - 이에 대해 Indie Game Uprising을 주관한 Robert Boyd는 MS의 Xbox Live 기반 인디게임 등록 과정과 게임 출시일정 조정의 어려움들을 문제로 지적

 www.liveindiegaming.com

표 1 2010년 Xbox Live 인디게임 Top 20*

순위	게임명	개발사	장르	MS Point**
1	Breath Of Death VII	Zeboyd Games / Rainbow Despair	RPG	80
2	Zombie Estate	Jeremy Verchick	Shooting	80
3	Kaleidoscope	Morsel	Action	240
4	Nuclear Wasteland 2030	Sick Kreations	Shooting	80
5	Masters of Belial	Brian Seal	RPG	400
6	Decimation x 3	Xona Games	Shooting	Free
7	7 Apple Jack	My Owl Software	Action	80
8	Soulcaster I	MagicalTimeBean	Action	240
9	Soul	Kydos Studio	Action	80
10	Lumi	Kydos Studio	Action	400
11	Epic Dungeon	Eyehook Games	RPG	80
12	Shoot 1up	Mommy's Best Games, Inc.	Shooting	80
13	Flotilla	Brendon Chung / Blendo Games	Strategy	400
14	Ancient Trader	Peter Levius	Cards	24
15	Your Doodles Are Bugged	Spyn Doctor Games	Other	80
16	Urban Space Squirrels	DTA Entertainment	Action	80
17	JoyJoy	radiangames	Shooter	80
18	B.U.T.T.O.N.	Copenhagen Game Collective	Family	80
19	ZP2KX:Zombies & Pterodactyls!	Ska Studios	Action	80
20	Text Adventure	Crazyreyn	Text	80

*주 : Xbox Live 인디게임 커뮤니티 XBLIGR에서 타이틀 판매량과 게이머 평가에 의해 순위를 결정

**주 : Xbox Live 마켓플레이스에서 유료 게임, 게임맵(MAP), 아이템, 동영상을 구매할 때 사용되는 온라인 가상 화폐로 선불카드와 코드번호로 판매되고 있음

[출처] XBLIGR

Redbox, 콘솔게임 대여 서비스 상용화

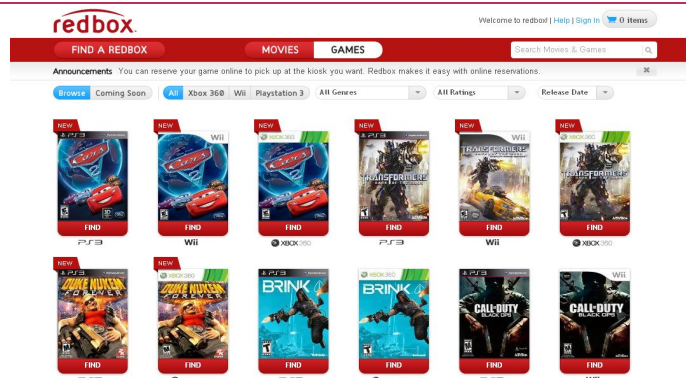
Redbox, 2만 7,000개의 자동판매기를 통해 콘솔게임 대여 서비스 제공

- ◆ 미국 전역에 2만 7,000개가 넘는 DVD 자동판매기(키오스크)를 보유하고 있는 Redbox가 지난 6월 17일부터 콘솔게임 대여 서비스를 개시
 - Redbox는 2009년 8월부터 시범적으로 콘솔게임 대여 서비스를 미국 내 5,000개의 자동판매기를 통해 운영해왔으며, 해당 지역에서 약 2년 동안 Redbox 사용자들이 100만 번 이상 콘솔게임 대여 서비스를 이용
 - Redbox는 미국 콘솔 보유자가 64%를 넘었고, 게임타이틀 대여 시범 서비스가 성공적으로 진행되어 미국 전역 콘솔게임 대여 서비스가 성공할 것이라고 낙관
- ◆ Redbox의 콘솔게임 대여 서비스는 우선적으로 2만 1,000개의 자동판매기를 통해서 이용이 가능하며 Xbox 360, Wii, Playstation3의 게임타이틀을 제공
 - Redbox측에 따르면 게임타이틀 대여 서비스를 통해 제공될 게임타이틀은 인기게임부터 가족 및 어린이용 게임까지 포함
 - 현재 Redbox의 게임 콘텐츠 대여 서비스는 Redbox 웹사이트를 통해 예약 후 이용할 수 있으며 서비스 이용가격은 1일 2 달러 수준

게임타이틀 대여 서비스 제공 업체인 GameFly와 경쟁 구도 형성

- ◆ GameFly는 우편을 통한 콘솔게임 대여 서비스를 하고 있으며, 현재 7,000개의 게임 콘텐츠를 제공
 - GameFly의 게임타이틀 대여 서비스 이용 가격은 월 15.95 달러로 Redbox에 비해 저렴한 편

그림 1 콘솔게임 대여 서비스를 출시한 Redbox



www.redbox.com

Valve, 부분 유료화 온라인게임 유통과 개발

● Valve, 온라인 유통 플랫폼 'Steam'을 통해 부분 유료화 온라인게임 유통

- ◆ Valve는 게임 내 결제시스템을 주요 수익모델로 활용할 수 있는 부분 유료화 온라인 게임들을 제공하기로 공식 선언
 - 지난해 9월 Valve는 온라인 유통 플랫폼 'Steam'을 통해 게임 내 결제 시스템과 게임 사용자의 결제 지원을 위한 'Steam Wallet' 출시
 - Valve는 'Steam'을 통해 온라인게임 <Spiral Knights>, <Forsaken Worlds>, <Champions Online : Free for All>, <Global Agenda : Free Agent>, <Alliance of Valiant Arms(A.V.A)> 등을 부분 유료화 모델로 제공
 - 'Steam'을 통해 제공되는 부분 유료 온라인 게임을 이용하기 위해서 회원가입 및 신용카드 등록은 필요 없으나, 게임 내 유료 아이템 구매를 위해서는 'Steam Wallet' 서비스에 가입해야 함
 - 전 세계 사용자 3,000만 명이 넘는 회원을 가진 'Steam'의 경우 부분 유료화 온라인게임 포털로도 성공 잠재력이 큰 것으로 분석

● Valve, 게임 내 결제 시스템을 탑재한 온라인게임도 직접 제작할 예정

- ◆ 'Steam'을 통해 부분 유료화 온라인게임 서비스를 제공하기 시작한 Valve가 게임 내 결제 시스템을 적용한 부분 유료화 온라인 게임을 직접 개발하고 있음
 - Valve에서 자체 개발하고 있는 부분 유료화 온라인 게임에 대한 공식적인 발표는 없으나, 업계 일각에서는 <Warcraft3>를 이용해 제작된 액션 게임 <DOTA2>를 유력한 부분 유료화 온라인게임 후보로 예상
 - Valve의 비즈니스 개발 책임자 Jason Holtman은 "부분 유료화 방식은 게이머들에게 새로운 장르와 경험을 제공한다"라며 "개발사와 퍼블리셔에게는 새로운 수익 모델을 제공해 준다"라고 언급
- ◆ 기본 콘텐츠는 무료로 제공한 이후, 다양한 아이템을 소액결제 방식으로 판매하여 수익을 올리는 부분 유료화가 북미에서 성공한 비즈니스 모델로 각광
 - <The Lord of the Rings Online>, <Everquest 2>, <City of Heroes>, <LEGO Universe> 등의 유명 MMO게임들이 부분 유료화 모델로 전환
 - 최근에는 Blizzard의 <World of Warcraft>도 20레벨까지 무료로 플레이할 수 있는 새로운 요금제 'Starter Edition' 도입

 store.steampowered.com/

통계 미국 콘솔 HW&SW 판매량

표 2 미국 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 6. 11 ~ 6. 18) (단위 : 대)

구분	항목	제작사 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	92,028	-3%	41,939,879
	Xbox 360	MS	72,239	0%	32,022,526
	PlayStation 3	Sony	58,661	+18%	19,976,789
	DS	Nintendo	43,450	-7%	55,635,247
	3DS	Nintendo	20,210	-5%	968,614
	PSP	Sony	16,972	-3%	22,115,258
	PlayStation 2	Sony	16,375	-5%	55,925,442
SW	Duke Nukem Forever (X360)	take-Two Interactive	184,154	신규	184,154
	Duke Nukem Forever (PS3)	Take-Two Interactive	94,794	신규	94,794
	inFamous 2 (PS3)	Sony	80,764	-68%	325,570
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	64,013	+8%	12,024,836
	Zumba Fitness (Wii)	Majesco	55,552	+36%	1,348,735
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	54,677	-11%	13,586,188
	Duke Nukem Forever (PC)	Take-Two Interactive	50,992	신규	50,992
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	50,951	-9%	41,654,923
	Wii Fit Plus (Wii)	Nintendo	46,832	+5%	8,825,025
	L.A. Noire (X360)	Take-Two Interactive	46,211	-32%	881,388

[출처] VG Chartz

통계 미국 MMO게임 이용 순위

표 3 미국 MMO게임 일일 총 이용시간 (2011. 6. 27 기준) (단위 : 시간)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	137,306
2	APB: All Points Bulletin	GamersFirst	11,064
3	RIFT	Trion Worlds	10,991
4	Aion	NCsoft	10,327
5	Eve Online	CCP	9,919
6	The Lord of the Rings Online	Turbine Inc	7,444
7	Guild Wars	NCsoft	5,631
8	Eden Eternal	Aeria Games and Entertainment	4,812
9	MapleStory	Nexon	4,597
10	Silkroad Online	Joymax Co.,Ltd.	4,292

[출처] Xfire.com

통계 미국 App Store 인기게임 순위

표 4 App Store 인기게임 순위* (2011. 6. 27 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Cars 2	Disney	Arcade	0.99
	2	Angry Birds	Clickgamer	Arcade	0.99
	3	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Action	0.99
	4	Tiny Wings	Andreas Illiger	Arcade	0.99
	5	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd.	Arcade	0.99
	6	Flick Golf!	Full Fat	Arcade	0.99
	7	Cut the Rope	Chillingo Ltd.	Puzzle	0.99
	8	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile Ltd.	Arcade	0.99
	9	Hanging with Friends	Zynga	Puzzle	1.99
	10	The Game of Life	EA	Board	0.99
무료	1	Turtle Fly	J2sighte	Action	-
	2	Cars 2 Lite	Disney	Arcade	-
	3	Death Rally	Remedy Entertainment Ltd	Action	-
	4	Hanging with Friends Free	Zynga	Puzzle	-
	5	Propaganda Lite	Veni Vidi Inc	Action	-
	6	Tiny Tower	NimbleBit	Family	-
	7	Super World Adventure	Triniti Interactive Limited	Arcade	-
	8	Slice It! Begins	Com2uS Inc.	Puzzle	-
	9	Racing Penguin, Fly Free	Top Free Games - Best Apps	Arcade	-
	10	Angry Birds Free	Rovio Mobile Ltd	Arcade	-

*주 : Apple의 게임장르는 'Action, Adventure, Arcade, Board, Card, Casino, Dice, Educational, Family, Kids, Music, Puzzle, Racing, Role Playing, Simulation, Sports, Strategy, Trivia, Word'로 구성
[출처] Apple.com

통계 미국 Android Market 인기게임 순위

표 5 Android Market 인기게임 순위 (2011. 6. 27 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Robo Defense	Lupis Labs Software	Arcade&Action	2.99
	2	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Arcade&Action	1.19
	3	Doodle Jump	GameHouse	Arcade&Action	0.99
	4	Armored Strike Online	Requiem Software	Arcade&Action	3.99
	5	The Moron Test	DistinctDev Inc.	Brain&Puzzle	0.99
	6	HOMERUN BATTLE 3D	Com2uS	Arcade&Action	4.99
	7	SNesoid	yongzh	Arcade&Action	3.99
	8	Game Dev Story	Kairsoft	Casual	1.49
	9	GameBoid	yongh	Arcade&Action	4.99
	10	X Construction	CrossConstruct	Brain&Puzzle	1.44
무료	1	Angry Birds	Rovio Mobile	Arcade&Action	-
	2	Bubble Blast 2	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	3	Paradise Island	Cooper Media Corp.	Arcade&Action	-
	4	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile	Arcade&Action	-
	5	Live Holdem Poker Pro	Dragonplay	Cards&Casino	-
	6	Tap Fish	Gameview Studios	Casual	-
	7	Angry Birds Rio	Rovio Mobile	Arcade&Action	-
	8	Slice It!	Com2uS	Brain&Puzzle	-
	9	Mouse Trap	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	10	Words With Friends Free	Zynga	Brain&Puzzle	-

*주 : Google의 게임장르는 'Arcade & Action, Brain & Puzzle, Cards & Casino, Casual, Racing, Sports'로 구성
[출처] Androidzoom.com



아시아 게임 시장 동향

▶ 중국 게임 시장 동향

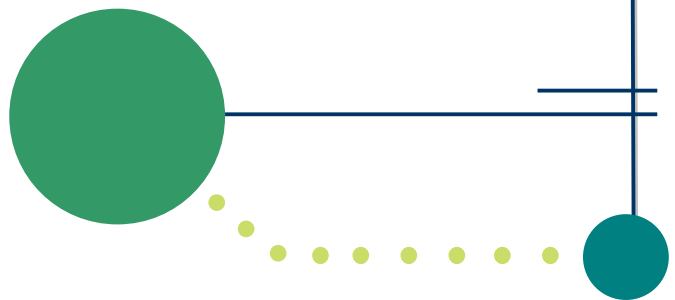
- 중국 게임업체, 성장 둔화 타개 위해 해외 진출 가속화
- Tencent, 개발 투자금 100억 위안 조성
- 2011년 1분기 중국 모바일게임 시장 규모 9억 400만 위안 달성
- 마라도나, 초상권 침해로 중국 온라인게임 고소
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ 일본 게임 시장 동향

- 내수 시장 중심의 일본 게임업계, 해외 시장에선 외면
- 스타 개발자 Itagaki, E3 2011에서 일본 퍼블리셔 비판
- Nintendo, "무료게임에 관심 없어, 게임가치 창출에 주력"
- <Dragon Quest>, 게이머들에게 복고풍 향수 자극
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ 기타 게임 시장 동향

- 호주 R&D 세금 감면 법안, 중소 게임개발사에 호재로 작용
- 인도네시아 게임업체, 역사 교육용 게임 출시
- UAE 퍼블리셔 Pluto Games, 영화기반 게임 <Car 2> 출시
- 인도 게임개발사 7Seas Entertainment, 영화 홍보용 게임 제작





중국 게임 시장 동향

중국 게임업체, 성장 둔화 타개 위해 해외 진출 가속화

● 중국 게임시장, 게임 인구 정체로 성장세 둔화 추세

- ◆ 중국은 인터넷 사용 인구에서 세계 제1의 규모를 자랑할 뿐만 아니라 MMO 등 온라인게임 인구만 2억 6,500만 명에 달하는 등 게임업체들에게 최고의 시장
- ◆ 그러나 시장조사기관 iResearch에 따르면, 2008년의 52%, 2009년의 30%를 기록했던 중국 게임시장 성장률은 2012년에는 9.7%까지 낮아질 것으로 전망
 - 1978년 시작된 중국 정부의 산아제한 정책으로 인해 주된 게임 연령층인 대학생 계층의 인구 증가율이 2000년 36%에서 2009년에는 9%까지 감소
 - 이는 곧 중국 게임업체의 매출 성장률 저하로 이어지면서 중국 온라인게임 산업의 수익은 2010년 전년 대비 21% 성장에 그침

● 중국 게임업체, 해외시장에서 2010년에 2억 3,000만 달러의 수익 기록

- ◆ 게임시장에서의 인구 정체와 이에 따른 성장률 저하를 타개하기 위해 Changyou 등 중국 게임업체들의 해외 진출 노력이 가시화되고 있음
 - 베이징의 시장조사기관인 Marbridge Consulting의 Mark Natkin은 "모든 중국 게임 업체들은 해외 진출을 핵심 과제로 두고 있으며, 이들 중 많은 업체가 상당히 공격적으로 해외진출을 모색하고 있다"고 언급
- ◆ 신문출판총서(General Administration of Press and Publication, 新闻出版总署)에서 발간한 "China's Game Industry Report 2010"에 따르면 2010년에만 34개의 중국 게임업체들이 총 82개의 게임을 해외 시장에 선보여 총 2억 3,000만 달러의 수익을 올림
 - 이 수치는 중국 시장 규모에 비하면 작은 수준에 불과하나 그 성장률은 2009년과 비교했을 때 111%에 달함



www.investors.com

Tencent, 개발 투자금 100억 위안 조성

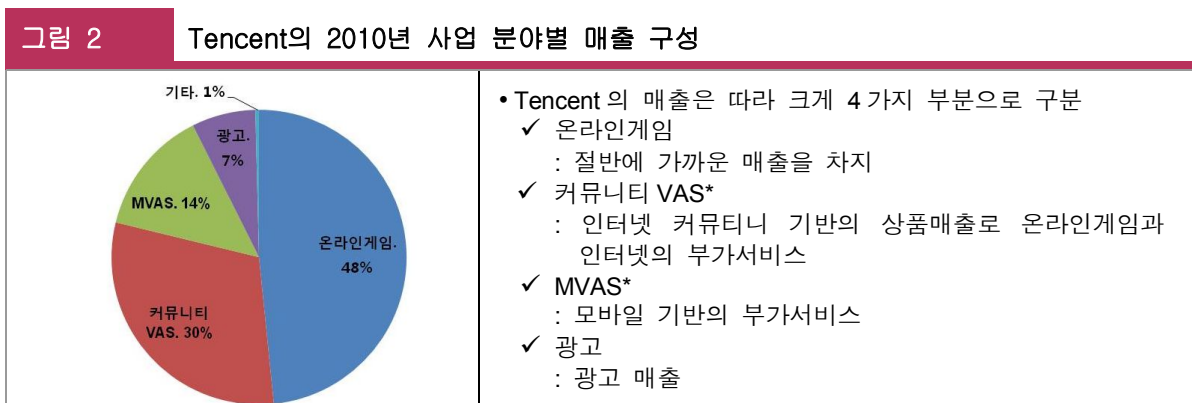
🌐 Tencent, 개발사 투자지원금 2배 증액

- ◆ 중국 최대의 포털 사업자 Tencent가 파트너 개발사에 대한 개발 투자금을 100억 위안(약 15억 4,000만 달러)으로 종전보다 2배 증액
 - Tencent는 이미 최근 6개월 사이 개발 투자금으로 50억 위안을 투입할 계획을 밝힌 바 있으며, 2011년 초부터 현재까지 약 20억 위안이 실제 개발사들에게 투자됨
 - Tencent의 Pony Ma 회장은 베이징에서 개최된 컨퍼런스 콜에서 약 10만 개 개발사가 투자 사업에 참여하기를 기대한다며, 더 많은 개발사와의 협력으로 Tencent의 미래 포털 플랫폼 역량 강화에 주력할 것이라고 밝혔음
- ◆ 이와 함께 Tencent는 개발사들의 작업 지원을 위해 자사 포털 서비스 대부분을 이들에게 무료 개방했으며, 인스턴트 메시지, 마이크로블로그, 검색 엔진, e-커머스 등 8개 분야에 대해 오픈 플랫폼을 구축하여 개발사의 자유로운 개발을 독려

🌐 막대한 개발 투자로 게임 사업 역량 강화에 주력

- ◆ 특히, 이번에 조성된 투자금은 주로 온라인게임, 소셜게임, 모바일게임 개발에 집중 지원될 것으로 알려져, Tencent가 게임사업자로서 역량 강화에 주력하고 있는 것으로 풀이됨
 - Tencent는 중국 최대의 포털사업자이자 중국 최대 온라인게임 퍼블리셔로, 방대한 포털 가입자 기반을 온라인게임 사업에 적극 활용

 www.tencent.com



*주 : VAS(Value Added Service), MVAS(Mobile Value Added Service)

[출처] Tencent 2010 IR

2011년 1분기 중국 모바일게임 시장 규모 9억 400만 위안 달성

중국 게임업체, 모바일과 휴대용게임 영역 강화

- ◆ 일본 IT전문 칼럼니스트 Koichi Toguchi가 중국 상하이 게임시장을 둘러본 후, 중국에 정식 출시되지 않은 PSP와 모바일게임이 활성화 되고 있다고 언급했으며, 이를 반영하듯 중국 게임사업자들이 모바일게임 영역을 강화하고 있음
 - 상하이 지하철 내에서 모바일게임과 PSP를 즐기는 모습을 흔히 볼 수 있음
 - 온라인게임 사업자 Shanda Games도 자사의 가장 큰 매출원으로 자리매김하고 있는 PC게임의 의존도를 줄이고 모바일게임 비중을 높이기 위해 모바일게임 연구 개발에 대한 지출을 증가
 - 중국 시장조사기관 Analysis International(易观国际)에 따르면 2011년 1사분기 중국 모바일게임 시장 규모가 9억 400만 위안을 달성한 가운데 이용자수도 1억 4,200만 명을 돌파한 것으로 나타남

온라인게임과 해적판 다운로드가 장벽으로 작용

- ◆ Koichi Toguchi는 중국 게이머들의 주된 게임 활용 형태가 콘솔게임보다는 온라인 게임에 치중되어 있어 일본기업의 중국 시장 확산의 장벽으로 작용될 수 있다고 지적
 - 글로벌 투자은행 RBS(The Royal Bank of Scotland)에 따르면, 중국 온라인게임 이용자 수는 2009년 6,600만 명에서 2013년 9,500만 명으로 급증하여 중국이 전 세계 온라인게임 시장의 성장세를 주도할 것으로 전망
- ◆ 한편 일본의 애니메이션과 같이 중국에서 일본 게임의 인기가 높은 편이지만, 게임패키지를 구입하는 습관이 중국에서는 없는 것으로 나타남
 - 콘솔게임 이용자들은 타이틀을 구매하기 보다는 해적판을 다운로드하여 활용하는 비율이 높음
- ◆ Toguchi는 그럼에도 불구하고 13억의 중국 인구를 생각하면 중국 게임시장 진출은 진지하게 고려해 볼만한 사안이라고 주장

 www.japan.cnet.com  www.english.analysis.com.cn

마라도나, 초상권 침해로 중국 온라인게임 고소

● 유명인사 이름 및 얼굴 이미지 무단 사용한 중국 온라인게임 소송 논란

- ◆ 아르헨티나의 축구감독 마라도나가 중국 포털사업자 Sina와 온라인게임 업체 The9에 대해 자신의 이름과 얼굴 이미지를 온라인게임 홍보에 무단으로 사용했다는 이유로 고소
 - Sina와 The9은 온라인 축구게임 <Winning Goal>를 지난 6월 출시하면서, 게임 홍보를 목적으로 마라도나가 자사 게임의 홍보대사로 임명되었다고 발표
 - 그러나 마라도나는 이들 업체가 자신의 이미지를 사용하도록 허가한 적이 전혀 없다며, 양사를 베이징 제1 중등 인민법원에 제소
 - 마라도나가 양사에 청구한 보상금은 약 2,000만 위안(약 309만 달러)에 달함

● Sina와 The9, "우리도 축구 에이전트 사기극의 희생양"

- ◆ 마라도나의 소송 건이 중국 신화통신 등 주요 언론을 통해 보도되면서, Sina와 The9 측은 크게 당황하여 사태 해결에 적극 나선 상태
 - Sina측 대변인은 "법적 분쟁이니만큼 현재로서는 할 말이 없다"며 언론과의 접촉을 최대한 피하고 있음
- ◆ 한편, 양사는 이번 초상권 침해 사건이 자기들의 잘못이 아닌, 마라도나와의 계약을 추진한 중국 축구 에이전트의 사기극에 의한 것이라고 주장
 - The9 측은 마라도나에게 사죄의 뜻을 전하면서도, 자신들도 해당 에이전트가 마라도나와의 계약이 성사되었다는 거짓말에 속은 것이라며 선처를 호소했음
 - 그러나 마라도나는 이들의 사죄를 받을 생각이 없으며, 법적 절차를 거쳐 침해당한 권리를 보상받을 것이라며 강경한 입장을 고수



www.sina.com.cn



www.the9.com

통계 중국 MMO게임 순위

표 6 중국 MMO게임 순위 (2011. 6. 27 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-	10.96%
2	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	9.73%
3	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	6.59%
4	마역(魔域)	91.com	-	6.11%
5	World of Warcraft(魔獸世界)	NetEase	+1	4.42%
6	대화서유(大話西遊)	NetEase	+1	4.37%
7	유성호접검(流星蝴蝶劍)	Nineyou	-2	4.20%
8	QQ 쓰리킹덤(QQ三國)	Tencent	+5	3.15%
9	천녀유혼(倩女幽魂)	NetEase	+2	3.05%
10	QQ 화하(QQ華夏)	Tencent	+6	2.48%

[출처] Barchina.net

통계 중국 온라인게임 순위

표 7 중국 온라인게임 순위 (2011. 6. 27 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火線)	Tencent	-	35.26%
2	던전앤 파이터(地下城與勇士)	Tencent	-	22.16%
3	QQ 스피드(QQ飛車)	Tencent	-	15.02%
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	5.37%
5	카운터 스트라이크(CSonline)	TianCity	-	2.24%
6	오디션(勁舞團)	Nineyou	+1	1.55%
7	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia	-1	1.44%
8	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-1	1.30%
9	카드라이더(跑跑卡丁車)	Tiancity	-	1.16%
10	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	0.87%

[출처] Barchina.net



일본 게임 시장 동향

내수 시장 중심의 일본 게임업계, 해외 시장에선 외면

● E3 2011 참가한 일본 게임사, 인국 게임사 대비 호응 적어

- ◆ E3 2011에 참여한 일본 게임업체들이 다른 외국게임사 대비 참관객 호응이 적었던 것으로 밝혀지면서, 해외 시장 공략이 예전에 비해 저조한 것으로 나타남
 - E3 2011에서 화제를 모은 대부분의 신작 게임타이틀은 북미 및 유럽 개발사 작품들이었으며, 일본의 게임업체가 차린 부스 참관객 수도 외국 경쟁사에 비해 저조
- ◆ 최근 일본산 게임은 해외에서 별다른 관심을 끌지 못하고 있으며, 북미 및 유럽 개발사의 게임타이틀에 대한 호응이 더 좋은 실정
 - 과거 <Pokemon>, <Resident Evil>, <Final Fantasy> 등 유명 일본게임이 해외 게이머에게도 좋은 평가를 받았으나, 최근에는 주목받는 일본산 게임타이틀이 크게 감소
 - 일본 내수 시장에서 높은 타이틀 매출을 기록한 일본산 게임이 북미 시장에서는 미국·유럽산 게임에 밀려 저조한 매출을 기록

● 일본 게임의 한계: 제한적인 자유도, 멀티플레이 성향, 그래픽 리얼리티

- ◆ 일본의 게임 전문잡지 GameBusiness는 최근 일본 게임업계가 해외 시장에서 부진한 모습을 보이는 것에 대해 '일본 게임의 제한적인 자유도, 멀티플레이에 대한 일본과 해외의 성향 차이, 그래픽 아트에서 리얼리티의 차이' 등을 문제점으로 지적
 - 북미 등에서 히트작으로 꼽히는 <KotoR>, <Deus Ex> 등의 타이틀은 게이머의 자유도를 중요시하여 게이머가 스스로 스토리를 만들어 가는 반면, 일본의 <Final Fantasy 13>은 게이머가 정해진 스토리에 이끌려 가는 구성 탓에 세계 시장에서 외면 받음
 - 게임 멀티플레이의 성향에서도 해외 게이머들은 생활 권역이 널리 분포된 탓에 플레이어 간 대전 스타일이 익숙한 반면, 일본 내수 시장에서는 친구들과끼리 쉽게 모일 수 있어 협력 형태의 멀티플레이가 발달해 차이를 보임
 - 게임 내 그래픽 아트에서도 북미·유럽산 게임이 최대한 리얼리티를 추구함으로써 게이머의 몰입도를 높이는 데 주력하고 있으나, 일본산 게임은 만화와 애니메이션의 영향을 받아 비현실적인 그래픽을 주로 선보여 해외 게이머의 취향에서 동떨어져 있음

 www.gamebusiness.jp

스타 개발자 Itagaki, E3 2011에서 일본 퍼블리셔 비판

🌐 <DoA> 개발자 Itagaki, "일본 퍼블리셔, 자기들이 잘 하고 있다고 착각"

- ◆ 일본의 스타 개발자 Itagaki Tomonobu(板垣伴信)가 게임쇼 E3 2011에서 일본 퍼블리셔를 무능하다고 강하게 비난해 구설수에 오름
 - Itagaki는 현재 개발 중인 <Devil's Third>의 홍보 목적으로 E3쇼에 참석했으며, 게임 전문 미디어 Gamasutra와의 인터뷰 석상에서 일본 퍼블리셔에 대한 비난 발언을 함
- ◆ Itagaki는 북미 및 일본 퍼블리셔와 함께 작업한 경험을 토대로 일본 퍼블리셔가 북미보다 못하다며, "일본 게임사의 경영자들은 자기들이 뭘 하고 있는지 잘 알고 있다고 착각한다"고 강도 높게 비판
 - Itagaki는 "일본의 경영자들은 게임을 사랑한다고 말하면서 정작 게임이 어떻게 만들어 지는지도 제대로 이해하지 못한다"며, 일본 퍼블리셔 내 개발환경이 효율적이지 못하다고 지적
 - Itagaki는 게임 개발 환경에서 미국과 일본의 결정적 차이는 경영진과 개발진 간의 원활한 소통이라고 설명하며, "(미국 경영진은) 좋은 게임을 만드는 데는 그만한 비용이 소모된다는 것도 충분히 이해하고 있다"라고 언급

🌐 일본 게임시장의 정체현상을 향한 독설인가, 특정 퍼블리셔의 악감정 표출인가

- ◆ Itagaki의 발언에 대해 게임업계에서는 최근 침체 일로를 걷고 있는 일본의 게임 시장과 게임 개발 환경에 대한 강도 높은 비판으로 받아들이고 있으나, 게이머 커뮤니티에서는 Itagaki가 과거 Tecmo*와 보수 지급 문제**로 법적 분쟁까지 갔던 점을 문제 삼으며 개인적인 원한 표출일 뿐이라고 비난
 - Itagaki는 자신의 발언이 일본 내 특정 퍼블리셔를 겨냥한 것은 아니라고 밝혔으나, 게이머들은 그가 그다지 많은 일본 퍼블리셔와 작업한 적이 없으며 과거 몸담고 있던 Tecmo에 대한 악감정을 표출한 것에 지나지 않는다고 추측

* 주 : <Ninja Gaiden>, <Dead of Alive>로 유명한 Tecmo는 1967년 Yoshihito Kakigara가 건립한 게임업체로 2009년 9월 Koei와 합병해 Tecmo Koei로 사명 전환

**주 : Itagaki는 지난 2008년 5월 Tecmo와 당시 사장이었던 Yasuda Yoshimi를 상대로 소송을 일으킨 바 있음. 당시 소송 내용은 게임이 성공하면 지급하기로 됐던 보너스를 지급할 것과 명예 훼손 등에 의한 위자료 청구였음

 www.dena.jp

Nintendo, "무료게임에 관심 없어, 게임가치 창출에 주력"

🌐 Nintendo, 무료게임 모델에 무관심 표명

- ◆ 일본 최대의 게임사업자로 꼽히는 Nintendo가 최근 게임시장에서 빠른 속도로 확산되고 있는 무료게임 모델 도입을 고려하고 있지 않으며, 전통적인 게임의 가치를 유지해 나가는데 주력하기로 결정
 - Nintendo의 Satoru Iwata 사장은 Wall Street Journal의 IT 전문 언론 All Things Digital과의 인터뷰에서 이 같이 밝혔음
- ◆ Iwata 사장은 "Nintendo는 우리 게임을 다른 게임 플랫폼에 서비스 형태로 제공할 생각도 없고, 게이머가 아무런 비용도 지불하지 않고 플레이 가능한 프리미엄 (freemium)* 게임을 만들 계획도 없다"며, 어디까지나 게임을 구매할 가치가 있는 상품으로 제공할 뜻을 분명히 함

*주 : 프리미엄(freemium)은 무료서비스를 통해 이용자를 끌어들이고 후 부가기능을 유료화하여 수익을 창출하는 서비스를 지칭

🌐 무료게임 모델은 단기적 성과에 불과

- ◆ Iwata 사장은 무료게임 모델의 확산에 대해 "게임 이용 대가를 낮춰 판매량을 늘리는 것은 마치 우리가 게임을 더 팔기 위해서는 가격을 낮추는 수밖에 없다는 걸 인정하는 것"이라며, "그런 방식으로는 미래가 불투명할 수밖에 없다"고 강도 높게 비판
 - 일부 게임업체가 무료게임에 광고와 가상 아이템 판매 모델을 적용하여 높은 수익을 거둔 것은 사실이지만, 장기적인 수익을 보장할 것이냐에 대해서는 회의적이라는 주장
- ◆ Iwata 사장은 과거 'Game Developers Conference'에서도 모바일게임 및 소셜게임은 전통게임이 추구하는 가치 창출을 하지 못한다며 비판
 - 당시 Iwata 사장은 모바일·소셜게임 플랫폼이 더 많은 이용자를 유도하기 위해 무작정 많은 수의 게임타이틀을 모으는 데만 주력해 게임의 품질이 크게 저하되었다며, 큰 성과를 올린 일부 상위 게임을 제외하면 대부분 실패할 수밖에 없는 구조라고 지적

 www.nintendo.com

<Dragon Quest>, 게이머들에게 복고풍 향수 자극

🌐 <Dragon Quest>, 25주년 초기작 <I·II·III> 합본 특별판 9월 출시

- ◆ 일본 게임 퍼블리셔 Square Enix가 일본에서 가장 유명한 RPG 시리즈 중 하나인 <Dragon Quest>의 25주년을 맞이하여 시리즈 초기 작품을 수록한 합본 특별판 타이틀을 출시할 계획이라고 발표
 - 이번에 출시되는 <Dragon Quest 25주년 기념 - 패미콤 & 슈퍼패미콤 Dragon Quest I·II·III>은 Nintendo Wii 타이틀로, 초기 Nintendo 콘솔게임기용 타이틀인 <I·II·III>가 수록
 - 특별판 타이틀의 출시일은 9월 15일이며, 가격은 4,440엔으로 결정

🌐 특별판 타이틀 특전 등 풍성한 콘텐츠 제공...시리즈 팬 향수 자극

- ◆ <Dragon Quest> 25주년 특별판 타이틀에는 추가로 게임 공략집과 게임 아이템을 실물로 제작한 '조그만 메달(ちいさなメダル)' 등 특전 상품이 수록되어 있어 시리즈 팬들의 향수를 자극
 - 또, 게임 CD 내에는 특별판을 위해 별도 제작된 <I·II·III> 시리즈의 오프닝 애니메이션, <Dragon Quest>의 개발 과정 및 설정 자료 등을 수록한 '보물자료집(お宝資料集)', 신작 <Dragon Quest X>의 특전영상 등 다양한 콘텐츠가 포함
- ◆ <Dragon Quest> 시리즈는 1986년 Nintendo 콘솔용 게임으로 최초 출시되어 현재까지 총 9편의 시리즈가 출시된 일본의 대표 RPG 타이틀로, 최근 신작 <Dragon Quest X>의 개발이 진행 중
 - 이번 특별판 출시는 <Dragon Quest> 팬을 배려한 것으로, Square Enix는 이외에도 25주년 기념하여 각종 캐릭터 상품과 가이드북 등을 판매할 계획

 www.square-enix.com

통계 **일본 콘솔 HW&SW 판매량**

표 8 일본 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 6. 12 ~ 6. 19) (단위 : 대)

구분	항목	제작사및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	3DS	Nintendo	40,445	+65%	1,130,145
	PSP	Sony	31,681	+19%	17,607,898
	PlayStation 3	Sony	15,948	-7%	6,706,503
	DS	Nintendo	9,271	+4%	32,875,935
	Wii	Nintendo	7,110	+5%	11,644,530
	Xbox 360	MS	2,462	+25%	1,504,495
	PlayStation 2	Sony	1,273	+2%	23,150,137
SW	Zelda no Densetsu: Toki no Ocarina 3D (3DS)	Nintendo	166,365	신규	166,365
	Danball Senki (PSP)	Level 5	164,612	신규	164,612
	Ryu ga Gotoku: Of the End (PS3)	Sega	53,826	-83%	362,884
	Steins;Gate: Hiyoku Renri no Darling (X360)	5bp	35,745	신규	35,745
	BioHazard: The Mercenaries 3D (3DS)	Capcom	8,651	-46%	84,210
	Dragon Quest Monsters: Joker 2 Professional (DS)	Square Enix	8,175	-22%	545,319
	One Piece Unlimited Cruise SP (3DS)	Namco Bandai	7,140	-25%	115,683
	Steins;Gate (X360)	5bp	7,032	+587%	52,789
	Battle & Get! Pokemon Typing DS (DS)	Nintendo	6,784	-41%	135,682
	Pocket Monsters Black / White (DS)	Nintendo	6,745	+28	5,298,611

[출처] VG Chartz



기타 게임 시장 동향

호주 R&D 세금 감면 법안, 중소 게임개발사에 호재로 작용

호주 R&D 세금 감면 법안 추진, 게임개발사의 투자 확보

- ◆ 호주 입법부에서 중소 사업자를 대상으로 최대 18억 호주달러(미화 18억 9,000만 달러) 규모의 연구개발 비용 세금 감면 혜택을 명시한 법안이 적극 추진되면서, 호주 내 게임업계가 법안의 혜택을 기대
 - 이번 법안은 2,000만 호주달러(미화 2,120만 달러) 매출 규모 미만의 중소 사업자를 대상으로, R&D 비용의 최대 45%를 공제해주는 세금 감면 혜택을 명시
 - 호주의 진보정당인 녹색당(Green party)이 법안 상정에 강력한 지지 의사를 표명하고 있으며, 이르면 7월 1일부터 법안 발효가 가능
- ◆ 호주 게임협회 Interactive Games and Entertainment Association의 Ron Curry CEO는 성명서를 통해 "전 세계 게임업계에서도 이목이 집중되는 사안"이라며, 법안 통과에 대한 강한 기대감을 나타냄
 - Curry CEO는 "법안이 상원에서 통과될 경우 호주의 게임 퍼블리셔의 개발 스튜디오 투자 확산이 예상되며, 게임 개발업체에 대한 직접 투자 또한 종전보다 크게 증가할 것"이라고 언급

호주 게임 개발 업계의 향후 전망

- ◆ 호주의 게임개발사는 세계 시장에서 호주 게임의 경쟁력 강화를 위해, R&D 비용 부담을 경감시키는 이번 법안 통과를 목표로 꾸준히 로비 활동을 벌여 왔음
 - 법안이 무사히 통과될 경우, 호주 내 게임개발 활성화로 국가 GDP에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망
- ◆ 한편, 영국에서는 과중한 세금 규제* 탓에 게임개발사들이 세금 규제가 덜한 캐나다나 미국으로 이탈하는 현상이 발생
 - 이번 법안 통과가 영국 게임개발사를 호주로 유도할 가능성이 제기면서, 해외 게임개발 스튜디오 수용을 통한 호주 게임개발 역량 강화에 대한 기대 증폭

*주 : 지난 2010년 3월 영국의 Alistair Darling 전임 장관은 게임산업을 활성화 시키기 위해 게임산업 감세 정책을 수립했으며, 영국 정부도 게임산업 감세 정책을 유지할 것이라고 공약했으나, George Osbourn 현 장관이 "초점이 잘못됐다"라며 게임산업 감세 정책을 뒤집음

 www.igea.net

인도네시아 게임업체, 역사 교육용 게임 출시

🌐 인도네시아 게임사 Anantarupa Studios, Facebook용 게임 출시

- ◆ 인도네시아 게임 개발사 Anantarupa Studios가 고대 인도네시아 왕국 Majapahit 전설을 소재로 제작된 <Majapahit Online>을 Facebook에서 출시
 - <Majapahit Online>은 Majapahit 전설을 토대로 Setyo Wardoyo 작가가 집필한 'Senopati Terakhir(The Last King)'을 원작으로 함
- ◆ Anantarupa Studios는 현대 인도네시아의 선조로 알려져 있는 고대 Majapahit 왕국에 대한 역사적 지식을 게임에 재현하는데 주력했으며, <Majapahit Online>이 인도네시아 역사를 알리는 데 좋은 도구가 될 것으로 기대
 - Anantarupa Studios의 Ivan Chen Sui Liang 디렉터는 "우리는 고대 Majapahit에 잠들어 있는 다양한 문화적 전승과 역사적 가치를 발굴해 내고 싶었다"며, "이후 Facebook뿐 아니라 Android, iPhone, Java 기반 피쳐폰 등에도 <Majapahit Online>을 출시할 계획"이라고 언급

🌐 Facebook, 인도네시아 게임의 주요 플랫폼으로 자리매김

- ◆ <Majapahit Online>은 소설을 원작으로 하고 있어 게임 내 내레이션에서 소설 내용을 다수 인용했으며, 게임을 즐기면서 소설을 읽는 듯한 분위기를 자아냄
 - 텍스트 내레이션이 게임의 상당 부분을 차지하며, 주요 장면에서 플레이어는 적군 병사와 싸우거나 필요한 물건을 수집하는 등 비교적 간단한 게임플레이로 진행
- ◆ 특히, <Majapahit Online>이 인도네시아에서 빠른 속도로 확산 중인 Facebook*에서 출시되면서 많은 이용자들의 관심을 끌 것으로 기대
 - 인도네시아는 지난 5월 가장 많은 Facebook 신규 이용자가 발생한 5개 국가 중 하나로 알려졌으며, 5월 동안에만 159만 명이 새로 Facebook에 가입

*주 : 인도네시아는 비즈니스맨과 중상층에 급속히 퍼지기 시작한 Blackberry 열풍으로 Blackberry를 이용한 Facebook 서비스가 퍼지기 시작했으며, 저가 스마트폰에서도 Facebook이 지원되면서 큰 인기를 끌기 시작함. 또한 Facebook이 빠른 시간내 전파될 수 있었던 것은 음성통화 대비 저렴한 요금의 SMS를 이용하는 인도네시아인들에게 SMS 서비스를 통한 모바일 Facebook 사용이 급격히 증가

 www.anantarupa.com

UAE 퍼블리셔 Pluto Games, 영화기반 게임 <Car 2> 출시

● Pluto Games, UAE에 영화기반 PS3용 게임 <Car 2> 발표

- ◆ UAE의 퍼블리셔 Pluto Games가 Pixar에서 제작한 영화 기반의 PS3용 게임 <Cars 2>를 UAE 국내에 출시할 것이라고 발표
- ◆ 동명의 영화를 원작으로 하는 <Cars 2>는 유명 스포츠카 Lightning McQueen과 견인트럭 Trucker Mater의 모험을 다룬 레이싱게임으로, 영화와 게임이 동시에 출시
 - <Cars 2>는 중동 지역에서 출시된 외산 게임 중 몇 안 되는 아랍어 지원 게임
 - 또, PS3의 3D 입체영상 구현 기능이 적용되어 3D TV에 연결하면 입체 영상으로 게임을 즐길 수 있으며, 멀티플레이 기능으로 다른 게이머와 레이싱 대결도 가능

● 유명 게임의 아랍어 지원 증가세...중동 게임 시장의 가치 상승 중

- ◆ Pluto Games의 Naji Robehmed 게임 사업부장은 "유명 게임타이틀의 아랍어 지원은 게임 산업이 중동 지역을 주목할 만한 시장으로 인식하기 시작했다라는 증거"라며, "중동 시장의 선도 게임사업자로서 Pluto는 더 많은 게임에서 아랍어를 지원하는 데 주력할 것"이라고 언급
- ◆ Pluto Games는 <Cars 2>의 홍보를 위해 6월 23일부터 29일까지 Festival City의 남부 해안에 거대한 캐릭터 간판을 세우는 등 적극적인 마케팅 전략을 펼치고 있음
 - 이외에도 완구점 Toys "R" Us에서는 주말의 정해진 시간에 맞춰 <Cars 2> 경주대회를 개최하며, 대회 우승자에게 <Cars 2> 게임과 티셔츠 등 소정의 상품도 제공하는 등 적극적 마케팅 진행

 www.pluto-games.com

인도 게임개발사 7Seas Entertainment, 영화 홍보용 게임 제작

● 영화기반 게임 제작 활성화

- ◆ 인도 게임개발사 7Seas Entertainment가 텔루구어* 기반의 영화 'Barmmi Gaadi Katha'를 온라인 캐주얼게임으로 제작·출시
 - 게임제작사 7Seas Entertainment는 자체 게임포털을 운영하면서, 다양한 영화기반의 캐주얼게임을 제작하는 업체로 유명함
 - 텔루구어 뿐만 아니라 힌디어** 기반의 영화를 모바일과 PC게임으로 제작하여 인도에서 큰 인기몰이를 하고 있음
 - 7Seas Entertainment의 게임제작자 Maruti Sanker는 "인도의 많은 게임제작사들이 영화사들과 제휴를 맺어 영화기반의 게임을 만들고 있다"라며 "인도 게이머들은 영화기반의 게임을 선호하고 있다"라고 언급

* 주 : 인도의 안드라프라데시주(州)와 타밀나두주(州) 북부 일대에서 쓰이는 언어

**주 : 국내에서는 힌두어로 알려져 있는 언어로 영어와 함께 헌법으로 규정된 인도의 15개 공용어 중 하나이며, '하리아나주, 우타르프라 데시주, 비하르주, 마디아프라데시주, 히마찰프라데시주, 라자스탄주'의 주민, 아리아계 전체 인구의 70% 이상, 인도 인구의 1/3(약 2억)이 사용

● 영화사와 게임제작사간의 제휴, 영화 줄거리에도 큰 영향력 행사

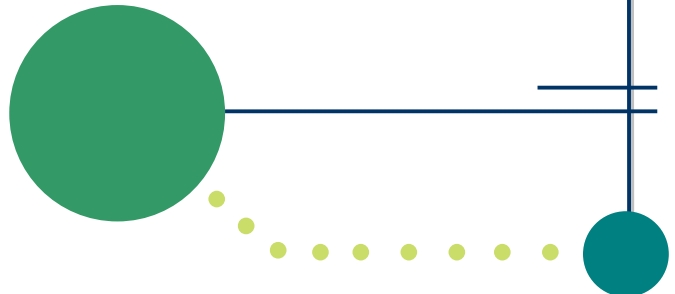
- ◆ 인도 영화사들은 게임제작사와 제휴관계를 구축한 후, 영화 제작을 하면서 영화 줄거리를 게임에 최적화 되도록 수정하는 일이 자주 발생
 - Maruti Sanker는 "7Seas는 이미 다양한 영화사와 제휴 관계를 맺고 있다"라며 "이러한 제휴관계를 통해 7Seas는 게임을 통해 영화를 홍보하고, 영화사는 게임에 최적화된 영화 줄거리를 만들고 있다"라고 언급
 - 7Seas Entertainment의 캐주얼 게임은 저연령층을 주요 타겟으로 하고 있으며, 영화가 출시되기 전에 먼저 출시되어 영화를 홍보하는 역할을 하고 있음

 www.indiantelevision.com



유럽 게임 시장 동향

- 영국 게임산업협회, '연령 평가 시스템' 온라인게임으로 확대
- 터키 게임개발사 Peak Games, 신흥개발 지역에서 인기몰이
- Xbox 360, 스페인에서 TV 셋톱박스로 활용
- 클라우드게임 업체 Gaikai, Eurogamer와 제휴
- Mobile Pie, Facebook을 이용한 위치기반 게임 출시
- Ubisoft, 차세대 콘솔게임기 Wii U 게임 제작 돌입
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위



영국 게임산업협회, '연령 평가 시스템' 온라인게임으로 확대

● 영국, 연령 평가 시스템 법제화

- ◆ 2003년부터 운영되고 있는 유럽 공통 민간심의제도(The Pan European Games Information, 이하 PEGI)의 연령 평가 시스템이 영국 게임산업협회(The Association for UK Interactive Entertainment, 이하 UKIE)의 노력으로 '2010년 디지털경제법'*의 추가 조항으로 포함
 - PEGI의 연령 평가 시스템은 영국 비디오 기준 의회(Video Standards Council, 이하 VSC)가 시행
 - 유해성이 있다고 판단된 게임을 계속 판매할 경우, 판매업자는 법적인 처벌을 적용
- ◆ 2011년 가을부터 영국 내 판매되는 모든 비디오 게임에는 PEGI 로고와 VSC에서 부여한 연령 평가 내용이 표시될 예정으로 알려짐

*주 : '2010년 디지털경제법(The Digital Economy Act 2010)'은 영국 방송통신규제기관(Ofcom)의 권한과 책임을 강화하고 불법 파일 공유를 근절해 지식재산권 보호를 강화하는 한편, 디지털라디오(DAB) 전환을 촉진하는 등 영국이 디지털산업을 보호·육성하는 계획을 담고 있음

● PEGI의 연령 평가 시스템, 법적 권한 확보

- ◆ VSC는 게임에 대한 검수 결과 잠재적인 유해성이 있다고 판단되는 게임에 대해서는 영국 발매를 금지할 수 있는 권한을 가짐
 - 또한 PEGI의 연령 평가 시스템에서 12세, 16세, 18세 이용 가능으로 평가된 게임을 미성년 아동에게 판매하는 것은 불법으로 규정될 예정이며 불법 행위자에 대해서는 법적 처벌이 가해짐

● 유해게임으로부터 아동 보호, 콘솔게임에서 온라인게임으로 확대 예정

- ◆ UKIE는 현재 콘솔게임 분야에서는 유해게임으로부터 아동을 보호하기 위한 효과적인 다양한 방안들이 실행되고 있다고 판단하고 있으며, 향후 PEGI의 시스템 확대를 통해 온라인게임 환경 역시 좀 더 아동들을 보호할 수 있는 방향으로 개선될 것으로 전망

 www.ukie.info

터키 게임개발사 Peak Games, 신흥개발 지역에서 인기몰이

● Peak Games, 신흥개발 지역의 메이저 소셜게임 업체로 성장

◆ Peak Games는 Facebook을 기반으로 한 10개의 소셜게임들을 개발했으며 터키를 비롯한 중동, 북부 아프리카 지역을 중심으로 큰 인기를 끌고 있음

- Peak Games의 소셜게임들은 1일 200만 명이 넘는 사용자들이 게임을 이용하고 있으며, 월 이용자 수는 1,000만 명을 초과
- 특히 Peak Games의 카드기반 소셜게임인 <OKEY>*의 경우 터키에서 가장 많은 사용자가 이용하는 소셜게임으로 월 450만 명의 사용자가 이용

* 주 : 터키의 인기 보드게임 <Ok>의 온라인 버전으로 4명의 게이머들이 1~13까지 번호가 매겨진 106개의 나무판을 가지고 다양한 조합을 통해 점수를 획득하는 게임

◆ Peak Games는 터키와 중동 지역, 북부 아프리카 지역의 소셜게임 분야에서 타 경쟁사 대비 선도적인 위치를 점하고 있는 것으로 평가

● Peak Games, 현지화 전략을 통해 글로벌 시장 진출

◆ Peak Games는 전세계 Facebook 사용자 증가에 맞추어 각 지역 및 문화권 사용자에게 적합하도록 현지화된 소셜게임 서비스를 제공하고 이를 통해 시장을 확장해 나갈 전망

- Peak Games의 Sidar Sahin CEO는 "중동 지역 및 북아프리카 지역 등 신흥개발 지역이 추후 Facebook을 통해 서비스되는 소셜게임 성공의 중심에 있을 것"이라고 언급
- Peak Game는 서비스 지역의 현지화 작업에 초점을 맞추고 있으며, 이러한 시도들이 해당 지역 내 게임 서비스를 통한 수익 창출 확대에 도움이 되고 있음

 www.peakgames.net

그림 4 Peak Games의 대표게임 <OKEY>



[출처] Peak Games 홈페이지

Xbox 360, 스페인에서 TV 셋톱박스로 활용

● Xbox 360, 콘솔게임과 TV가 결합된 컨버전스 단말로 진화

- ◆ 스페인 마드리드에서 개최된 'Red Innova'에서 MS는 스페인에서 연말까지 Xbox 360에 TV 셋톱박스 기능을 탑재할 것이라고 밝힘
 - 'Red Innova'는 스페인, 포르투갈 및 중남미 국가들을 대상으로 매년 3회 정기적으로 개최되는 IT 컨퍼런스로 1월 우루과이의 폰타 델 에스테(Punta del Este), 6월 스페인의 마드리드, 11월 브라질의 상파울로에서 개최
 - MS Garaña 지사장은 "우리가 제자리를 찾아주어야 할 기기는 다름 아닌 TV" 라며 "그 동안 TV는 최첨단 타 통신 기기들과의 소통(컨버전스)에 뒤쳐져 왔으나 이제 컴퓨터 OS, 브라우저 및 콘솔게임 등 보편화된 타 기기들과의 상호작용을 시작하고 있다"고 언급
 - 특히 "스페인인 Xbox 360과 TV의 컨버전스에 앞장서는 국가 중 하나가 될 것"이라고 강조
- ◆ MS, 스페인 유료방송 사업자들과 제휴를 통해 Xbox 360용 TV 콘텐츠 제공
 - Garaña 지사장에 따르면 Xbox 360을 통한 TV 콘텐츠 제공은 유료방송 사업자들 중 입찰을 통해 선정된 업체와 제휴를 통해 이루어질 예정
 - MS는 Xbox 360을 통한 TV 콘텐츠 제공 서비스가 전면 무료로 제공될 것인지, 혹은 유료 서비스도 포함될 것인지, 어떤 유료방송 사업자와 제휴할 것인지, 혹은 어느 정도의 콘텐츠가 제공될 것인지 등 세부적인 상황에 대해서는 함구
 - 그러나, 방송관계자들은 늦어도 올해 안에는 해당 서비스를 출시할 것으로 예상
 - Xbox 360은 TV 콘텐츠 제공 외에도 재생, 정지, 되감기, 빨리감기, 녹화 등의 기능도 탑재될 예정이어서 DVD 플레이어로서도 활용 가능

● MS, 미국에서도 Xbox 360 기반 유료TV 서비스 제공 준비

- ◆ MS는 Xbox 360을 셋톱박스로 활용하는 가입형 유료TV 서비스를 출시하기 위해 미국 유료방송 사업자들과 협의 중
 - 정확한 서비스 형태는 아직 알려지지 않았지만, Reuters는 MS가 Google TV, Apple TV 등 스마트 TV 서비스에 대항할 수 있는 서비스를 준비하고 있다고 보도
 - MS의 신규 TV 서비스는 ABC, NBC, Fox, CNN 등의 방송 프로그램을 제공할 예정이며, 현재로서는 월정액 기반 가입형 서비스 채택이 유력

Xbox 360, 다양한 스트리밍 동영상 서비스 제공

- ◆ Xbox 360 보유자, Netflix, ESPN 콘텐츠 시청가능
 - 현재 미국 내 Xbox 360 보유자는 Netflix의 월정액 요금제와 Xbox Live Gold 멤버십에 동시에 가입하면 추가 비용 부담 없이 Netflix가 제공하는 TV 프로그램 및 영화를 시청
 - Xbox Live Gold 멤버십 가입자는 MS와 제휴를 체결한 스포츠 전문채널 ESPN이 제공하는 3,500개 이상의 HD 화질 경기 동영상도 실시간 중계 및 VOD 형태로 시청

 www.xbox.com

표 9 Xbox 360을 통해 제공되는 동영상 서비스

서비스	특징
Netflix	<ul style="list-style-type: none"> • 2008년 서비스 개시 • Netflix의 '스트리밍 동영상-Only' 요금제(월 7.99 달러)와 Xbox Live Gold 멤버십(월간 7.99 달러, 3개월 19.99 달러, 연간 49.99 달러)에 동시 가입하면 추가 비용 없이 Netflix가 제공하는 수 천 편의 TV 프로그램 및 영화를 시청
Zune Video Store	<ul style="list-style-type: none"> • 2009년 서비스 개시 • Microsoft의 콘텐츠 마켓플레이스인 'Zune Video Store'를 통해 TV 프로그램이나 1080p 해상도의 고화질 영화를 콘텐츠 당 과금방식으로 제공 • TV 프로그램은 2달러(SD)~3달러(HD), 영화는 3달러(SD)~6달러(HD)
ESPN	<ul style="list-style-type: none"> • 2011년 서비스 개시 • Xbox Live Gold 멤버십 가입자를 대상으로 ESPN 채널이 제공하는 3,500개 이상의 HD 화질 경기 동영상을 실시간 중계 및 VOD 형태로 시청 • 동영상 시청 중 화면 우측에 표시되는 사이드 메뉴를 통해 간단한 설문 조사나 스포츠 관련 퀴즈에 응할 수 있도록 하는 등 양방향 기능도 추가로 제공

[출처] Xbox 홈페이지, 스트라베이스 재구성

클라우드게임 업체 Gaikai, Eurogamer와 제휴

클라우드게임 업체 Gaikai, 게임 사이트 Eurogamer와의 제휴 발표

- ◆ 유럽 최대의 게임 사이트인 Eurogamer와 클라우드게임 업체인 Gaikai가 제휴를 통해 클라우드게임 스트리밍 서비스를 Eurogamer의 웹사이트를 통해 제공
 - 1999년 설립된 게임 관련 전문 웹사이트이자 게임 이벤트인 'Eurogamer Expo'를 주최하고 있는 Eurogamer는 현재 영어를 포함 유럽 11개국의 현지어로 서비스되고 있음
 - Gaikai는 세계 최초의 오픈 인터랙티브 클라우드 플랫폼을 통해 클라우드게임 스트리밍 서비스를 제공하는 업체
- ◆ 이번 제휴를 통해 Gaikai의 클라우드게임 스트리밍 서비스는 Eurogamer가 보유하고 있는 유럽 11개국 언어 웹사이트들로도 제공될 예정
 - Gaikai 사장 David Perry는 "6개월 전부터 유럽에서 테스트를 진행해 왔다"면서, "Gaikai는 이미 7개의 데이터 센터를 유럽에 구축했으며 이를 통해 Eurogamer의 수백만 독자들에게 빠르고 놀라운 클라우드게임을 선사할 수 있을 것"이라고 밝힘
- ◆ Gaikai의 클라우드게임 스트리밍 서비스는 데모게임의 경우 무료로 제공될 예정이며, 유료 결제를 통한 플레이도 가능

GaiKai와 Eurogamer의 제휴, Win-Win 효과 기대

- ◆ 이번 제휴를 통해 Gaikai는 Eurogamer가 보유한 월간 방문 유저 500만 명을 안정적인 고객층으로 확보할 수 있게 되었으며, Eurogamer의 다양한 언어 네트워크를 통해 언어 장벽이 있는 유럽의 비영어 사용자들을 공략할 수 있게 됨
- ◆ Eurogamer 또한 Gaikai의 클라우드게임이라는 콘텐츠를 확보할 수 있게 되었을 뿐만 아니라 광고 매출 향상 또한 기대
 - Eurogamer의 임원인 Rupert Loman은 "Gaikai와의 협력을 통해 Eurogamer는 브라우저를 통한 스트리밍게임이라는 콘텐츠 옵션을 가지게 되었다"고 말하며, "우리의 광고주들 또한 GaiKai의 데모게임 등을 통해 새로운 광고 기회를 맞이하게 되었다"고 밝힘
- ◆ Eurogamer는 Gaikai의 데모게임을 통해 발생하는 광고 매출의 일정부분을 나눠 받을 예정

 www.eurogamer.net  www.sys-con.com

Mobile Pie, Facebook을 이용한 위치기반 게임 출시

● Mobile Pie, 모바일게임에 GPS를 결합한 <My Star> 출시

- ◆ 영국 모바일게임 업체 Mobile Pie의 게임제작자 Will Luton에 따르면, GPS 기능을 탑재한 모바일게임은 타 모바일게임보다 소액결제 기능 탑재에 유리
 - 영국 게임업체 Mobile Pie의 iOS 기반 게임 <My Star>는 Facebook의 '체크인'과 연동되는 'Poster' 기능을 탑재해 게이머들에게 좋은 반응을 얻고 있음
 - <My Star>는 'Poster' 기능을 통해 게이머들의 위치에 맞는 게임아이템을 판매하고 있으며, 특히 게이머들의 미래 움직임까지 분석해 아이템을 추천 판매
 - <My Star>는 '체크인' 기능을 통해 소액결제 활성화 및 유저들이 자발적으로 타인들에게 게임을 추천할 수 있도록 유도

● <My Star>, Facebook Places를 활용

- ◆ <My Star>는 Facebook의 GPS 서비스 'Facebook Places'*를 활용한 모바일게임으로, 게이머의 위치를 서버에 저장된 장소와 비교하여 아이템을 추천 또는 제공
 - Will Luton은 "<My Star>의 Poster 기능은 유저들에게 게임을 계속 즐길 수 있도록 동기부여를 하고 있다"라며 "이러한 위치기반 서비스는 혁신을 불러일으켰으며 <My Star>의 인기몰이에 큰 역할을 담당했다"라고 밝힘

*주 : Facebook Places는 이용자가 방문한 장소를 등록하면 자신의 Facebook에 내용이 공유되고 친구들에게 전달되는 일종의 위치기반 SNS 서비스. Google 지도서비스와 연결돼 친구에게 자신이 있는 곳을 알려주고 친구에게 길을 안내할 수도 있으며, 근처에 Facebook에 등록된 친구가 있을 경우 알려주는 기능도 있음

 www.gamasutra.com/

그림 3 위치기반 모바일게임 <My Star>



[출처] MobilePie 홈페이지

Ubisoft, 차세대 콘솔게임기 Wii U 게임 제작 돌입

● 게임 퍼블리셔 Ubisoft, "Wii U의 컨트롤러는 소셜게임에 적합한 기기"

- ◆ 프랑스 게임 퍼블리셔 중 하나인 Ubisoft가 Nintendo 신규 콘솔게임기 Wii U 기반으로 개발 중인 게임 3종의 프로토타입을 E3 게임쇼에서 선보임
 - Ubisoft는 Wii U의 새로운 컨트롤러를 통해 이용할 수 있도록 개발하고 있는 <Ghost Recon Online>, <Killer Freaks From Outer Space>, <Assassin's Creed>의 프로토타입을 E3 게임쇼 관람객들에게 공개
 - Ubisoft는 Nintendo의 새로운 콘솔게임기인 Wii U의 컨트롤러에 대해 최근 게임업계의 화두 중 하나인 소셜게임을 게이머들이 쉽게 받아들일 수 있도록 만들어 주는 혁신적인 기기라고 평가

● Ubisoft, Wii U 컨트롤러에 친적화된 게임 제작

◆ Ubisoft의 Wii U 게임 특징

- <Ghost Recon Online> : Wii U의 태블릿 컨트롤러를 통해 지도와 캐릭터 시야를 확인할 수 있으며, 자이로스코프* 기능을 이용한 조작성이 포함되어 있음. 또한 태블릿을 통해 게이머의 친구들의 게임 이용 상태를 즉시 확인할 수 있는 '인터넷 상시접속(Always on)' 기능도 제공
- <Killer Freaks From Outer Space> : FPS게임으로 Wii U의 태블릿 컨트롤러의 자이로스코프 기능을 이용해 게임 내 시야 이동, 목표물 조준 등이 가능. 또한 기존 Wii 컨트롤러를 따로 이용할 경우 태블릿 컨트롤러를 통해 목표물들의 위치를 확인할 수 있음
- <Assassin's Creed> : 닌텐도 DS용 <Assassin's Creed>와 유사한 방식으로 Wii U의 컨트롤러인 태블릿을 통해 지도, 무기 교체 등이 가능

*주 : 자이로스코프는 고속으로 회전할 수 있는 회전체가 그 자체의 회전축인 로터축과 그 로터축과 직교되는 수평축 및 수직축을 각각 축으로 하여 3축의 주위를 자유롭게 회전할 수 있도록 만들어진 장치를 의미하며, 자이로스코프를 탑재한 게임기는 동작 기반 게임 조작이 가능해짐

◆ Ubisoft, E3에서 발표한 3종의 게임타이틀 외에 추가로 2종의 게임 개발

- Ubisoft에 따르면 2종의 게임 중 하나는 다양한 스포츠를 온 가족이 즐길 수 있는 스포츠게임이며, 다른 하나는 매우 혁신적인 FPS게임이라고 알려짐

 www.ubi.com

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 10 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (6. 13 ~ 6. 20)	독일 (6. 13 ~ 6. 20)	프랑스 (6. 6 ~ 6. 13)
1	Zumba Fitness (Wii)	The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time 3d (3DS)	Infamous 2 (PS3)
2	The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time 3d (3DS)	Duke Nukem Forever (PS3)	Duke Nukem Forever (PS3)
3	Duke Nukem Forever (X360)	L.A. Noire (PS3)	L.A. Noire (PS3)
4	Infamous 2 (PS3)	Infamous 2 (PS3)	Duke Nukem Forever (X360)
5	L.a. Noire (PS3)	Alice: Madness Returns (PS3)	Top Spin 4 (PS3)
6	Brink (X360)	Dungeon Siege 3 (PS3)	
7	Duke Nukem Forever (PS3)	Pokemon Black (NDS)	
8	L.a. Noire (PS3)	Pokemon White (NDS)	
9	Dirt 3 (x360)	Duke Nukem Forever (X360)	
10	Wii Sports Resort (Wii)	Mario Kart Wii (Wii)	
순위	스웨덴 (6. 13 ~ 6. 20)	이탈리아 (6. 6 ~ 6. 13)	네덜란드 (6. 13 ~ 6. 20)
1	The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time 3d (3DS)	Infamous 2 (PS3)	Duke Nukem Foreve (PS3)
2	The Sims 3: Generations (PC)	Pokemon White (NDS)	Duke Nukem Forever (PC)
3	LA. Noire (PS3)	Wii Fit Plus + Balance Board (Wii)	Duke Nukem Forever (X360)
4	FIFA 11 (X360)	Pokemon Black (NDS)	Infamous 2 (PS3)
5	FIFA 11 (PS3)	Mario Sport Mix (Nintendo)	L.A. Noire (PS3)
6	LA. Noire (X360)	Infamous 2 Special Edition (PS3)	The Sims 3: Generations (PC)
7	Infamous 2 (PS3)	Just Dance 2 (Wii)	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)
8	Duke Nukem Forever (PC)	L.A. Noire (PS3)	Call of Duty: Black Ops (PS3)
9	The Sims 3 (PC)	Wii Party (Wii)	Wii Fit Plus (Wii)
10	New Super Mario Bros (NDS)	Zumba Fitness (Wii)	New Super Mario Bros Wii (Wii)

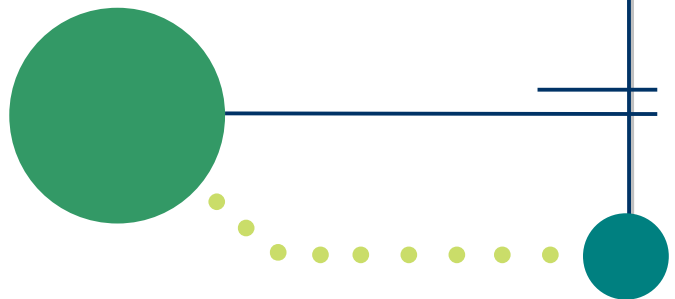
*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표하기 때문에 이를 반영함

[출처] Media Control Gfk International



중남미 게임 시장 동향

- 브라질, 게임 감세 법안 확정
- 아르헨티나 게임시장, 2010년에 5,000만 달러 규모로 성장
- 멕시코 온라인게임 시장, 2011년에 5억 5,000만 달러 도달
- 모방전략으로 성공한 Zynga, 브라질 모방게임 기소



브라질, 게임 감세 법안 확정

● 브라질, 게임 소비 진작을 위해 감세 법안 '541/11' 승인·통과

- ◆ 브라질 하원은 Antonio Carlos Mendes 의원의 주도 하에 게임 소비 진작을 위한 해당 분야 감세안을 골자로 하는 법안 '541/11'을 승인·통과
 - 법안 541/11은 현재 컴퓨터, 이동 기기 등 제조 분야에 이미 적용되고 있는 공산품 세금의 감세 혜택을 컴퓨터, 콘솔게임 제작 분야로 확대하는 것을 골자로 하고 있음
 - 다만, 실질적인 감세 혜택은 게임 제작과 자국 소비 진작을 목적으로 할 때로 제한

● 만장일치로 통과된 감세 정책, 브라질 게임 성장 잠재력 4배로 향상

- ◆ 법안 '541/11'은 2010년 회기에 이미 정보통신위원회에서 승인 받았으나 국회에서 계류되고 있었던 법안으로 2011년 회기에 정보통신위원회, 재정위원회 그리고 헌법위원회(Constitution, Justice Commission)에서 재가를 받고 만장일치로 통과
 - Antonio Carlos Mendes 의원은 "감세 혜택 확대를 통해 현재 전체 게임업계의 90%에 달하는 콘솔게임 업체의 다양화 및 신생 게임업체 신설 등 국내 게임시장 성장을 촉진할 수 있을 것"이라고 강조
 - 브라질 게임 개발자 연합은 "이번 감세 정책으로 게임업계의 성장 잠재력이 4배 이상 증가할 것으로 전망된다"며 이번 법안 통과를 환영

 www.camara.gov.br

아르헨티나 게임시장, 2010년에 5,000만 달러 규모로 성장

아르헨티나 게임시장 현황

- ◆ 아르헨티나 게임 개발자 연합(Según la Asociación Argentina de Desarrolladores de Videojuegos, 이하 ADVA)이 지난 5월에 발표한 보도자료에 따르면, 2010년 아르헨티나 게임시장 규모는 5,000만 달러 수준이며 제작되는 게임의 90%를 수출하고 있음
 - 아르헨티나 게임 산업의 성장세를 지지해 준 동력으로는 최근 글로벌 영화시장 규모를 넘어선 글로벌 게임시장의 성장세와 비록 대부분 해적판에 의한 것이긴 하지만 아르헨티나 게임 보급률 상승을 주 요인으로 꼽을 수 있음
 - 현재 아르헨티나 게임 회사는 65개이며 이 중 85%가 2000년 이후 설립된 회사
 - 게임산업 분야 종사자는 약 2,000명 수준이며, 이 중 대부분이 디자이너, 2D 및 3D 일러스트레이터, 프로그래머, 엔지니어, 음악가 등이며, 평균 연령은 약 27세 수준
 - ADVA는 "최근 2년 동안 아르헨티나 게임산업은 스마트폰, SNS와 같은 새로운 플랫폼 출현으로 게임이 대량 소비가 가능한 콘텐츠로 변모되면서 가히 폭발적인 성장기를 맞이하고 있다"고 언급
- ◆ 아르헨티나 게임시장의 특징인 저렴한 인건비로 인해 글로벌 게임업체들의 막대한 자금 투자 진행
 - ADVA는 "외국인 투자자들이 국내 게임업체에 대한 전면 또는 일부 인수를 진행하고 있으며, 일부 글로벌 게임업체들의 아르헨티나 지사 설립을 통해 게임분야로 막대한 해외 자금 투자가 이루어지고 있다"라고 언급
 - 글로벌 게임업체들이 설립한 아르헨티나 지사들의 공통된 특징 중 하나는 단기간에 내수 시장에서 입지를 강화하고 있음
 - 이는 비용이 저렴한 아르헨티나의 숙련된 전문 게임개발 인력을 확보함으로써 단기간에 높은 수준의 콘텐츠를 제작, 배급하는 일이 가능하기 때문

아르헨티나 게임시장의 문제점 4가지

- ◆ 전문적인 수요를 소화할 숙련된 인적 자원 부족
 - 아르헨티나 소프트웨어 산업계 전반에 걸쳐있는 문제점이긴 하지만 현재 필요한 일자리 수요는 채우지 못한 채 전문 인력에 대한 수급의 격차는 날로 커져감

◆ 전문 인력 양성을 위한 게임 고등교육 과정 부족

- 아르헨티나에서 게임관련 고등교육 과정을 제공하고 있는 곳은 사실 직업 교육전문 학교인 'Image Campus', 'Da Vinci school', 'Litoral National University' 만 존재
- 부에노스 아이레스 국립 기술협회(el Instituto Tecnológico de Buenos Aires, 이하 ITBA)가 2011년에 중반까지 게임 디자인 및 게임 개발 교육과정을 개설할 예정
- 이 과정은 석사 학위를 수여하는 전문 교육 과정으로 게임관련 이미지 기술 교육을 비중 있게 다루던 기존의 '이미지 기술론'이라는 석사 과정을 심화 재편한 것

◆ 게임 개발 제정 확보 어려움

- 게임업체들은 하나의 게임 개발이 완료되는 즉시 상업화하고자 하지만, 게임의 수익성은 검증 받은 것도 아니고 담보할 수도 없다는 게임산업 자체의 불확실성이 게임업계의 재정적 안정성을 저해하는 요인으로 작용
- ADVA의 조사 결과에 따르면, 10개 업체 중 9개 업체가 자체적인 기금 마련의 필요성을 느끼고 있으며, 이 중 29%는 기금 마련 이외의 수입원을 확보하고 못함
- 또한, 10개 중 2개의 게임업체들이 대출이든 후원금이든 공공 프로그램의 지원에 의존하고 있으며, 이것이 은행 대출과 같은 민간 부문의 지원보다 안정적이고 확실한 재정 확보 방안으로 인식되고 있는 것으로 조사

◆ 해적판과 불법 수입

- 아르헨티나 내수 시장과 관련해서 가장 중요한 문제로는 해적판 및 불법 수입 문제를 꼽을 수 있음
- 해적판과 불법 수입물이 아르헨티나 게임시장에서 이미 유의미한 비중을 차지함으로써 게임 산업계의 성장 잠재력 및 건전성 약화와 대외 경쟁력 약화를 초래하고 있음

 www.argentina.ar

멕시코 온라인게임 시장, 2011년에 5억 5,000만 달러 도달

● 멕시코 정부, 게임산업의 지속적인 성장을 위해 해외 의존 축소

- ◆ 시장조사기관 PWC가 지난 6월에 발표한 'Global Entertainment & Media Outlook 2011-2015' 보고서에 따르면, 멕시코의 2011년 온라인게임 시장 규모는 5억 5,000만 달러에 이를 것으로 보이며, 이 중 7%(약 4,000만 달러)는 노트북용 게임 판매에서 비롯될 것으로 전망
- ◆ 멕시코 경제부의 한 고위관료는 이 같은 조사결과 발표에 대해 "멕시코는 라틴 아메리카의 주요 온라인게임 시장으로 성장했으나 지속적인 성장을 위해서는 산업의 해외 의존도를 낮추는 일이 시급한 과제"라고 언급
 - 아울러 "멕시코 게임산업의 해외의존도가 높은 이유는 로컬 게임회사들이 아직 신성장 동력 발굴을 위한 기술 개발 및 투자의 여력을 확보하지 못했기 때문이라며, 향후 모바일게임 등 새로운 게임플랫폼 기술 개발을 위한 투자에 주력해야 한다"고 강조

 www.altoviel.com

표 11 멕시코 주요 게임업체 소개

회사명	약 력
Caraquita Games	<ul style="list-style-type: none"> • 퍼블리셔 업체로 <Vacaciones en Babilonia>이라는 온라인 개발을 통해 Mexico 경영대회에서 10 위 안에 들면서 명성을 얻음 • iPhone, iPad 등 스마트폰과 태블릿으로 게임 플랫폼 확대 작업 중
Immersion Games	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion Software & Graphics 를 전신으로 하는 게임 개발업체로 콜롬비아와 멕시코에 본부를 두고 있음 • PC, 콘솔, 온라인게임 등 다양한 플랫폼에서 게임을 출시하고 있는 대표적인 멕시코 게임업체 <ul style="list-style-type: none"> ✓ PC 게임 : <Combat Training>, < Revolution> ✓ 콘솔게임 : < Monster Madness>, < Psychokinetic Wars ✓ 온라인게임 : <Lucha Libre AAA 2010: Héroes del Ring>
Automovilismo Virtual	<ul style="list-style-type: none"> • 멕시코 티후아나와 바하 캘리포니아에 본부를 두고 있는 온라인게임 개발 업체 • PC용 온라인 자동차 경주 게임을 주로 개발 • 게임광고 시장에 주력하기 시작
Snake & Engle Studios	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 외에도 화력발전소, 유전사업 및 중장비 제조 지원 등 다양한 분야 에서 사업을 진행 • Playstation, Wii, Xbox 360 등 콘솔, PC 그리고 휴대폰으로 다운로드 가능한 교육적 목적의 온라인게임 개발에도 관여
DimTV	<ul style="list-style-type: none"> • 광고게임 개발업체로 온라인게임이나 음반 등에 광고를 삽입하는 방식 으로 광고를 배급하는 배급사 역할도 병행

[출처] 각 사 홈페이지, 스트라베이스 재구성

모방전략으로 성공한 Zynga, 브라질 모방게임 기소

🌐 Zynga, 브라질 소셜게임 업체 Vostu 저작권 침해 혐의로 기소

- ◆ Zynga는 Vostu의 <MegaCity>와 <Café Mania>가 자사의 인기게임 <CityVille>과 <Café World>의 아이디어, 게임 메커니즘, 가상 아이템에 스토리라인까지 전부를 무단 복제했다고 지난 6월 16일 기소
 - Zynga가 기소한 Vostu는 Intel, general Catalyst, Accel 등의 공동투자자를 통해 신설된 브라질 소셜게임 업체로 다양한 소셜게임으로 남미에서 인기몰이를 하고 있음
 - Vostu의 월 실질이용자 수(monthly active users, 이하 MAU)는 2,000만 명 이상이며, 최근에는 남미 최대 소셜네트워크 Orkut 뿐만 아니라 Facebook에서도 게임 출시
 - Zynga는 "Vostu는 자체적인 게임 콘텐츠 창출을 위한 노력을 전혀 하지 않고 저작권 보호를 받고 있는 Zynga의 모든 게임 콘텐츠를 도용, 온라인게임 시장에 제공했다"고 주장하며, 다수의 비디오 화면 캡처 이미지까지 기소장에 증거자료로 제시
 - 예를 들어 Zynga 개발자가 <CityVille> 제작 당시 공공청사 건물이 게임 안에서 작동하기 위한 필수 조건인 외부와의 연결 통로를 만들지 않아서, <CityVille>은 공공청사 건물과의 소통이 불가능한 오류를 수정없이 그대로 출시됨
 - Zynga측은 "이 버그는 현재로서 수정하기 어려운 상황인데 Vostu는 오류마저 그대로 따라했다"고 기소장에서 주장
- ◆ Vostu는 Zynga의 기소에 대해 어떠한 대응도 하지 않고 있지만, 조만간 언론을 통해 입장을 공개할 것이라고 밝힘

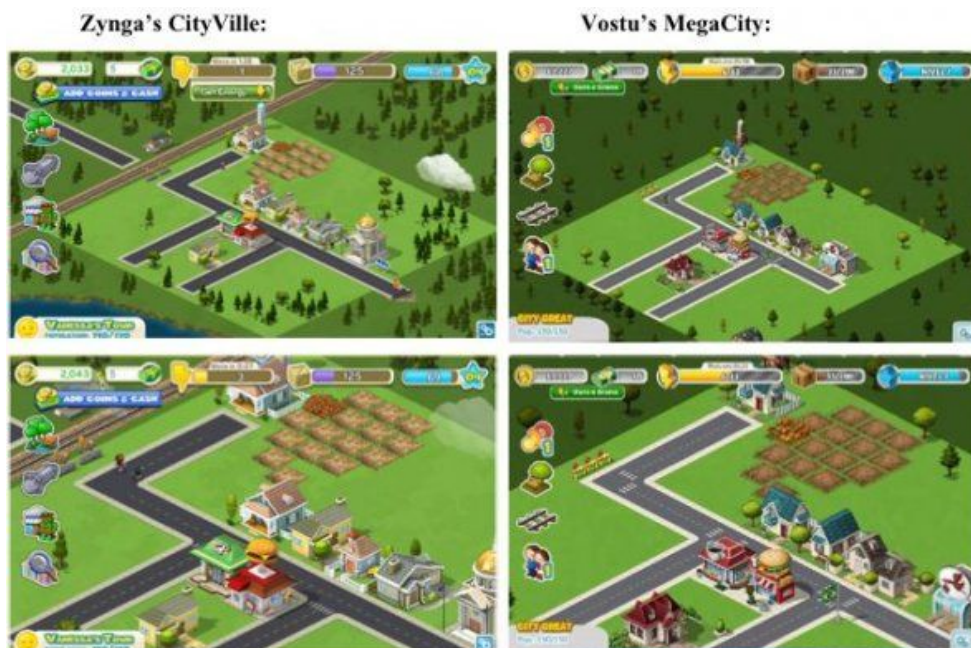
🌐 모방전략으로 성공한 Zynga, Vostu 기소는 남미 진출을 위한 전략

- ◆ 게임관련 전문가들 사이에서는 Zynga의 성공이 모방전략에 의해 완성되었다는 주장이 자주 언급되고 있으며, 실제로 Zynga는 경쟁업체로부터 저작권 침해 혐의로 여러 차례 기소를 당함
 - <Mob Wars>를 개발한 David Maestri는 Zynga의 <Marfia Wars>를 저작권 침해 혐의로 기소했으나 현재 이 소송은 해결
 - 또, Zynga의 <Farmville>은 Westwood의 <Command & Conquer : Red Alert> 자원수집 방식을 그대로 활용했으며, <CityVille>은 Sims Studio의 <Sims> 도시건설 컨셉을 모방했다는 평가를 받고 있음

- ◆ Zynga는 과거 사건과 현재 Vostu의 기소는 근본적으로 다른 사건이라 주장
 - Zynga는 이번 소송에서 오리지널을 통해 '영감을 얻는 것'은 상관없으나, 게임 콘텐츠의 세부 디테일을 하나하나 무단 도용하는 것은 선을 넘은 일이라고 주장
- ◆ Zynga의 이번 Vostu 기소는 저작권을 보호하기 위한 것이 아니라, 남미 시장 진출을 위한 전략으로 평가
 - Zynga는 지난 2월 22일 남미지역 메이저 퍼블리셔인 Mentez와 파트너십을 체결하며 브라질 내 인기 소셜게임 <CityVille>, <FarmVille>, <Marfia Wars> 등에 새로운 결제방식을 도입하면서 중남미 소셜게임 시장에 적극적으로 공략하기 시작
 - 이러한 모습에서 Zynga의 이번 기소는 단순히 자사의 게임 저작권을 보호하기 보다는 중남미 시장 진출을 위해 중남미에서 큰 인기를 끌고 있는 Vostu를 견제하려는 목적을 가지고 있음

 www.altoviel.com

그림 5 Zynga의 <CityVille>과 Vostu의 <MegaCity> 비교 화면

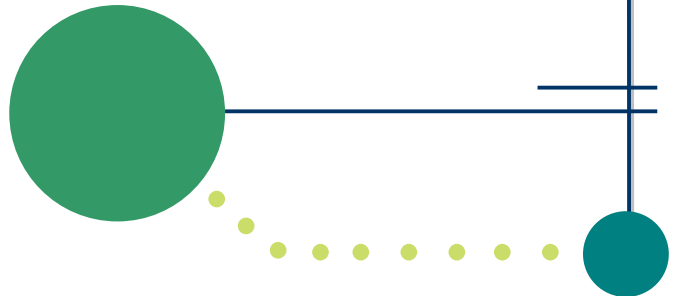


[출처] GamesBeat



국내 게임 시장 동향

- 중견 게임업체, 새로운 시장개척 위해 태국 진출
- 4세대 이동통신 LTE, 게임업계에 새로운 기회의 창
- 게임빌, 외부 개발사들에게 1,000만 달러 투자
- 글로벌 게임대회 GNGWC 2011 시작
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 온라인게임 포털 순위



중견 게임업체, 새로운 시장개척 위해 태국 진출

● 중견 게임업체들의 태국시장 진출, 게임을 통한 한류 열풍 기대

- ◆ 다양한 온라인게임을 개발하고 있는 국내 중견 게임업체들이 태국 시장 진출을 통해 제2의 전성기를 꿈꾸고 있음
 - 태국 시장에서 한국 온라인게임은 높은 그래픽 기술과 프로그래밍 능력 덕분에 중국 온라인게임에 비해 출시작은 적지만 이용자의 신뢰도는 매우 높은 것으로 나타남
 - 태국에 진출한 국내 게임사들은 현지 퍼블리셔들에게 직원을 보내 태국 특성에 맞는 현지화가 빠르게 이루어지도록 지원하고, 태국 상황 변화에 신속한 대처가 가능함

● 발리언트, 태국 게임업체 TOT와 수출 계약 체결

- ◆ 엠게임은 태국의 게임업체 TOT Public Company Limited(이하 TOT)와 온라인게임 <발리언트>의 수출 계약을 체결
 - <발리언트>는 온라인게임의 재미요소인 '던전 플레이'를 특화 시키고 각종 장애물과 몬스터에 맞서 화려한 액션을 구사할 수 있는 것이 특징으로 올해 1월부터 한국 서비스를 시작한 엠게임의 최신 액션 RPG
 - <발리언트>의 태국 서비스를 책임질 TOT는 태국의 IT산업을 선도하는 현지 최대의 공영 통신회사로 한국의 <테일즈런너>, <해브온라인>, <홀릭2> 등을 서비스하며 온라인게임 사업 규모를 지속적으로 확대

● 라이브플렉스, 태국 게임업체 Warner Online과 계약 체결

- ◆ 라이브플렉스는 태국의 온라인게임 기업 Warner Online과 자사의 MMO <드라고나 온라인>의 현지 서비스를 위한 계약을 체결
 - 라이브플렉스는 Warner Online과 성공적인 현지 서비스를 위해 게임의 현지화 및 기술 지원, 마케팅등 제반 분야에서 최선의 협력을 다하기로 했으며, 금년 내 서비스를 시작
 - <드라고나 온라인>은 라이브플렉스가 자체 개발한 MMO로 드래곤 빙의 시스템과 다양한 전투모드를 제공하는 배틀 아레나 시스템, 처음 게임을 접하는 유저들도 쉽게 접근이 가능한 여러 가지 편의시스템 등이 특징
 - 태국의 Warner Online은 한국의 <쌔온라인>, <젼파이터>, <라테일> 등을 포함해 20여종의 온라인게임을 서비스

4세대 이동통신 LTE, 게임업계에 새로운 기회의 창

● 게임, LTE(Long Term Evolution) 시대의 킬러 콘텐츠로 자리매김

- ◆ LTE는 3G보다 대용량 데이터 전송이 가능하고 속도가 5배 빨라 이를 바탕으로 다양한 데이터 기반 서비스를 가능해 모바일게임이 킬러 콘텐츠로 부상
 - 차세대 이동통신 서비스인 LTE는 기존 3G에 비해 하향 5배(최대 75Mbps), 상향 7배(최대 37.5Mbps)의 데이터 전송 속도를 자랑함
 - 이는 기존 3G망에서 800MB의 영화 한편을 다운로드 받는데 7분이 넘게 걸렸던 것에 반해, LTE망에서는 1분 25초면 가능함
 - 대용량 콘텐츠를 지연없이 빠른 속도로 전송할 수 있는 LTE는 게임분야에서도 획기적인 바람을 몰고 올 것으로 예상

● 국내 게임업계, LTE 도입에 발빠르게 대응

- ◆ JCE, LGU+의 LTE 기념행사에서 <프리스타일2> 시연
 - JCE는 LG유플러스의 LTE를 활용한 <프리스타일2> 모바일 버전을 개발 중
 - <프리스타일2>는 JCE의 인기 농구게임 <프리스타일>의 후속작으로 지난 6월 30일 열린 LGU+ LTE 상용화 서비스 기념행사에서 PC와 모바일에서 구현되는 시연회를 공개
- ◆ <포트리스2>, LTE로 제2의 전성기 맞이
 - CCR은 하반기 출시하는 <포트리스2 레드>를 LGU+ LTE 단말기에 동시 탑재할 계획
 - 포트리스2 이용자가 해당 단말기를 산 경우엔 기존 레벨 그대로 접속해 이용할 수 있음

● LTE 시대, MMO게임도 스마트폰에서도 사용 가능

- ◆ LTE 시대와 더불어 스마트폰 성능이 날로 발전하고 있음을 감안할 때, <아이온>, <테라>와 같은 블록버스터 MMO게임도 충분히 스마트폰에서 구동이 가능
 - 컴투스의 모바일 MMO게임 <던전 판타지 온라인>은 MMO게임을 흉내를 낸 것이 아닌 기존 3G에서도 서버당 1000명 이상을 지원하는 본격 모바일 MMO게임으로 4G가 상용화 되면 모바일에서 PC게임 수준의 서비스를 제공할 것으로 전망
 - 스마트폰 게임장르가 대부분 캐주얼 아케이드 류에 머물러 있었던데 반해 LTE 서비스로 게임개발 환경에 제약이 크게 줄어들어 3D게임이나 MMO게임이 인기 모바일게임으로 등장할 것으로 전망

게임빌, 외부 개발사들에게 1,000만 달러 투자

● 글로벌 모바일게임 업체 NO.1을 꿈꾸는 게임빌

- ◆ 미국 게임전문 사이트 Venturbeat의 보도기사에 따르면, 게임빌은 글로벌 모바일 게임사 No.1이 되기 위해 외부 개발사에게 1,000만 달러를 투자할 예정
 - 다수의 경쟁력 있는 자체 개발게임을 보유하고 있는 게임빌은 내부적으로 조성한 이번 1,000만 달러의 투자금을 통해 외부의 유능한 개발사들과 다양한 형태로 협력하며, 창의적이고 수준 높은 스마트폰 게임의 라인업을 한 층 더 강화할 계획
 - 게임빌은 최근 <Cartoon Wars>, <Cartoon Wars Gunner>, <Cartoon Wars 2> 등 글로벌 오픈 시장에서 인기를 모으고 있는 'Cartoon Wars 시리즈'와 그 후속작들에 대한 IP 공동 소유 및 퍼블리싱권을 확보해 둔 상태

● 글로벌 퍼블리싱을 통해 스마트폰 게임 강화

- ◆ 게임빌은 2010년 말부터 총 10종 이상의 게임에 대해 외부 개발사의 개발 및 경영 상황에 맞게 다양한 형태로 투자 및 퍼블리싱 계약을 성사시켜 글로벌 퍼블리셔로 성장
 - 후속작을 앞두고 있는 리듬게임 <TouchMix>의 경우, 게임빌이 기존게임을 인수한 형태이며, 소셜게임 <Train City>는 개발사 LIFO Interactive에 대해 지분 투자를 한 상황
 - 또한, 영국 개발사의 게임인 <Kami Metro>를 비롯해 국내 개발사의 <Air Penguin>, <Chalk n' Talk> 등 글로벌 퍼블리싱으로 차세대 게임인 스마트폰 게임의 라인업을 강화
 - <Air Penguin>의 경우 Apple 미국 App Store에서 <Angry Birds>와 <Tiny Wings>를 제치고 유료게임 부문 1위를 차지함

● 게임빌, 모바일게임에서 소셜게임으로 사업영역 확장

- ◆ 게임빌의 통합 모바일 소셜게임 플랫폼 '게임빌 라이브'가 올해 하반기부터 게임빌의 모바일게임 전체로 영역 확대
 - 지난 4월 출시된 소셜게임 <Chalk n' Talk>에 '게임빌 라이브' 적용
 - 향후 출시될 스마트폰용 게임은 모두 '게임빌 라이브'가 적용돼 게임빌만의 생태계 구축을 목표로 함

글로벌 게임대회 GNGWC 2011 시작

● GNGWC 최종 결승전, G-Star가 열리는 부산에서 진행

- ◆ 문화체육관광부가 주최하고 한국콘텐츠진흥원이 주관하는 '게임 엔 게임월드 챔피언십(Game & Game World Championship, 이하 GNGWC) 2011' 대장정 시작
 - 올해로 6회째를 맞는 'GNGWC 2011'은 6월부터 11월까지 6개월간 열리며, 6~7월에 온라인 예선을, 8~10월 사이에는 독일(뮌헨), 미국(LA), 태국(방콕), 한국(서울) 등 4개국에서 지역별 본선을 거쳐, 최종 결승전은 G-Star가 열리는 부산에서 진행
 - 한국콘텐츠진흥원은 "전세계 게이머들의 축제로 자리 잡은 GNGWC를 통해 한국 게임의 인지도와 기존 유저들의 충성도를 높이고 우리나라 게임의 글로벌 경쟁력을 지속적으로 강화해 나갈 것"이라고 언급
 - 작년 GNGWC에는 전세계 유저 6만 3,827명이 온라인 예선전에 참여하였으며, 이 중 최종 선발된 12개국 40명을 부산 G-Star로 초청하여 최종 결승전을 진행

● 순수 국산 온라인게임 3개, 정식종목으로 채택

- ◆ GNGWC 2011에 참가할 정식종목은 순수 국산 온라인게임으로서, <샷온라인>, <에이스온라인>, <워록>이며 각 종목별 1위, 2위, 3위에게는 각각 5천 달러, 3천 달러, 1천 달러 상금이 지급
 - GNGWC 정식종목으로 채택된 <샷온라인>은 풀3D 스포츠 RPG의 커뮤니티형 온라인 골프게임으로, 실제 프로 골퍼들의 모션을 캡처해 실감나는 스윙을 선보이며 실제 필드에서 골프를 치는 것 같은 느낌을 제공
 - 온라인 풀3D 플라이슈팅 MMO인 <에이스온라인>은 비행슈팅게임의 전투방식을 기본으로 하며, RPG의 성장시스템, 역할분담, 시나리오에 따른 퀘스트를 갖고 있어, 비행슈팅게임과 RPG의 장점을 적절히 흡수한 새로운 방식의 퓨전 MMO 게임
 - <워록>은 온라인 3D FPS게임으로, 개인화기 위주의 총격전을 벗어나 육·해·공의 다양한 탐승장비를 지원하는 대규모 전장전투를 체험할 수 있으며, 최근에는 유저간의 협동을 강조하는 A.I.모드를 추가해 호응을 얻고 있으며, 현재 북미와 유럽을 포함해 전 세계 40여 개국에서 서비스

통계 **국내 온라인게임 순위**

표 12 **국내 온라인게임 순위**

순위	게임트릭스 (2011. 6. 27 기준)	게임메카 (2011. 6. 22 ~ 2011. 6. 28)	인벤 (2011. 6. 20 ~ 2011. 6. 26)
1	아이온	피파온라인2	아이온
2	워크래프트3	아이온	피파온라인2
3	서든어택	서든어택	리니지
4	스타크래프트	던전앤파이터	서든어택
5	피파온라인2	리니지	메이플스토리
6	테라	테라	던전앤파이터
7	리니지	메이플스토리	테라
8	리니지2	카드라이더	월드오브워크래프트
9	월드오브워크래프트	리니지2	카드라이더
10	메이플스토리	프리스타일풋볼	리니지2
순위	게임노트 (2011. 6. 27 기준)	게임차트 (2011. 6. 27 기준)	게임리포트 (2011. 6. 27 기준)
1	아이온	아이온	아이온
2	서든어택	워크래프트3	워크래프트3
3	피파온라인2	스타크래프트	서든어택
4	메이플스토리	피파온라인2	스타크래프트
5	테라	서든어택	피파온라인2
6	리니지	월드오브워크래프트	테라
7	던전앤파이터	한게임로우바독이	월드오브워크래프트
8	월드오브워크래프트	메이플스토리	리니지2
9	리니지2	프리스타일	메이플스토리
10	사이퍼즈온라인	리니지2	리니지

*주: 게임메카, 인벤, 게임노트 등은 '워크래프트, 스타크래프트' 등을 PC게임으로 분류해 게임 순위
에 반영하지 않음

[출처] 각 사 홈페이지

통계 **국내 온라인게임 포털 순위**

표 13 **국내 온라인게임 포털 순위 (2011. 6)**

순위	도메인	순방문자 (*1000)	도달률 (%)
1	www.nexon.com	5,068	15.71
2	www.pmang.com	4,047	12.55
3	www.hangame.com	3,893	12.07
4	www.netmarble.net	3,634	11.27
5	www.gameangel.com	1,831	5.67

[출처] KoreanClick

글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2011년 7월 11일
- ▶ 발 행 처 한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작 성 스트라베이스
- ▶ 감 수 윤호진 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀장
 권오태 한국콘텐츠진흥원 선임연구원

▶ 문의

한국콘텐츠진흥원 전화 02-3153-1114 홈페이지 www.kocca.kr
서울특별시 마포구 월드컵 북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

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