

글로벌 게임산업 트렌드

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2011년 7월 제1호



한국콘텐츠진흥원



목 차

2011년 7월 제1호
2011. 7. 20

1 글로벌 게임 시장 동향..... 4

- 글로벌 게임업계, 투자·인수 열풍 가속화
- 게이머 행동패턴 예측 방법론 등장, '게임개발 시간과 비용 단축'
- 부분유료화, 게임업계의 주요 수익 모델로 부상
- 다운로드 게임 사용자, 게임업계 주요 고객으로 급성장
- EA Sports가 밝힌 게임의 미래

2 북미 게임 시장 동향..... 12

- 2011년 미국 게임산업 지출 216억 달러 예상...전년대비 12% 감소
- Google, 신규사업으로 게임사업 준비
- Kinect 전용 음성·동작 인식 양방향 광고툴 등장
- 미국 유통업체 Walmart, 클라우드를 통해 데모게임 제공
- 게임업체 ROBLOX, 게이머가 만드는 온라인게임으로 틈새시장 공략
- 온라인 유통사 Valve, 게임 SW 개발 키트 무료 공개
- **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..... 23

▶ 중국 게임 시장 동향 24

- Tencent, 중국판 Facebook으로 변신 추진
- 중국 모바일게임, 피쳐폰에서 스마트폰으로 이동
- ChangYou, 신작 MMO 개발비 8,000만 달러 육박
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ **일본 게임 시장 동향** 29

- 2011년 전반기 일본 게임시장 규모, 전년대비 16% 감소
- 일본 게임산업 침체 원인, '관료화·비용 증가·경쟁력 부족'
- 게임개발자 Kojima Hideo, 스페인 아카데미 명예상 수상
- Nintendo, R&D 시설 확충에 2억 400만 달러 투자 계획
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ **기타 게임 시장 동향** 34

- 대만 소비자보호법, Android 앱 판매 제한
- Sony Ericsson, 인도 모바일게임 시장 공략
- 말레이시아 퍼블리셔 Infinite Game, 선행 퍼블리싱 계약 체결로 주목
- 인니 포털업체 Okezone, 게임업체 MatchMove와 전략적 제휴

4 **유럽 게임 시장 동향**..... 38

- 2010년 스페인 콘솔/PC게임 시장 규모, '1조 8천억 원'
- 영국 게임 소매업체와 온라인 유통 플랫폼 Steam 간의 갈등
- 프랑스 Ubisoft, 게임 콘텐츠 기반 OSMU 추진
- 스페인 게임업체 Bitoon Games, 실시간 상호작용 게임 출시
- Activision, 게임전용 온라인 커뮤니티 준비
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

5 **중남미 게임 시장 동향**..... 47

- 칠레 게이머, PC를 통한 게임 이용률 가장 높아
- Sony의 중남미 게임시장 전략, '게임 IP를 활용한 OSMU 전략'
- 호주 전문 교육학원 SAE, 멕시코에 최초로 게임 디자인 학교 설립
- 미리보는 중남미 최고 게임 행사 'BGS'

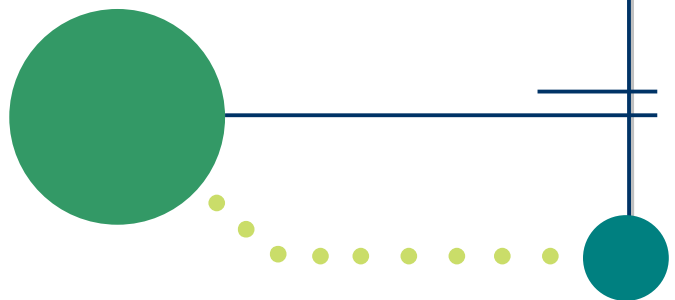
6 **국내 게임 시장 동향**..... 53

- 모바일 오픈마켓 자율등급제 시행, 성공 여부는 관망
- 국내 게임시장 1분기 매출액, 전년동기 대비 15.3% 성장
- 중국 게임업체, 국내 게임시장 역습
- 국내 게임업체들의 일본시장 공습, '현지화가 중요 포인트'
- **통계** 국내 온라인게임 순위



글로벌 게임 시장 동향

- 글로벌 게임업계, 투자·인수 열풍 가속화
- 게이머 행동패턴 예측 방법론 등장, '게임개발 시간과 비용 단축'
- 부분유료화, 게임업계의 주요 수익 모델로 부상
- 다운로드 게임 사용자, 게임업계 주요 고객으로 급성장
- EA Sports가 밝힌 게임의 미래



글로벌 게임업계, 투자·인수 열풍 가속화

● 게임업계, 투자·인수 움직임 활발

- ◆ 투자은행 Digi-Capital의 임원 Tim Merel은 지난 6월 게임전문 사이트 GamesBeat 인터뷰에서 "올해 들어 가시화된 글로벌 온라인게임 업계의 투자 및 인수 움직임이 앞으로 더욱 가속화 될 것"이라고 진단
 - Merel은 이어 "이번 투자 열풍이 거품으로 끝나게 될지 아닐지는 모르지만 분명한 것은 게임업체에 대한 투자 자체는 황금기에 들어서고 있는 것으로 보인다"고 전망

● 2011년 상반기에 나타난 온라인게임 업계의 투자 및 인수 사례

- ◆ 현재 추정 가치가 6억 달러에 달하며 등록된 게이머 수만 1억 9,000만 명에 달하는 독일 온라인게임 업체 Bigpoint는 최근 3억 5,000만 달러 규모의 투자를 유치
 - Bigpoint는 70%의 지분을 TA Associates*와 Summit Partners**에 넘기고 3억 5,000만 달러 규모의 투자를 이끌어냄
 - 여전히 30%의 지분을 보유하고 있는 창립자 Heiko Hubertz는 이번 투자 유치에 대해 "게임산업 내에서 Bigpoint의 위상을 평가받은 결과"라며, "이번 투자를 통해 Bigpoint가 글로벌 게임시장에서 더욱 성장할 수 있을 것"이라고 언급
 - 실제로 Bigpoint는 최근 미국 및 브라질에 잇따라 지사를 개설하며 글로벌 게임시장에 대한 공략에 박차를 가하고 있는 중
 - ◆ 중국의 MMO게임업체 Changyou는 중국 온라인게임업체 7Road Technology에 대한 1억 달러 규모의 투자를 단행하여 최대 주주로 올라설 것으로 전망
 - Changyou가 배포한 보도자료에 따르면 Changyou는 1억 달러 이상을 투자하여 7Road Technology의 지분 68.258%를 취득하는 주식 인수 작업을 6월 말까지 완료할 예정
- *주 : TA Associates는 1968년 미국에서 설립된 사모투자 및 바이아웃 기업으로 주요 투자 부문은 테크놀로지, 헬스케어, 소비자상품, 비즈니스 서비스, 금융 서비스 등이 있음
- **주 : Sunnmit Partners는 1984년 미국에서 설립된 성장주식 투자기업으로 85명의 투자 전문가로 구성되어 VM소프트웨어, IBM VM 메인프레임 운영체제를 위한 투자를 시행한 것으로 유명

● 소셜게임 업계에도 불어오는 투자·인수 열풍

- ◆ Merel은 "소셜게임에 대한 투자는 그 규모가 계속 커지고 있다"고 분석
- ◆ 실제로 독일 소셜게임업체인 Wooga는 최근 2,400만 달러 규모의 투자를 이끌어냄

- 세계 4위의 소셜게임업체이자 3,000만 명의 월간활동사용자(Monthly Active User)를 보유하고 있는 Wooga 는 투자업체 Highland Capital Partners가 이끄는 투자기금을 통해 2,400만 달러의 투자를 이끌어냄
- ◆ 소셜게임업체 Kabam는 최근 약 2차례의 투자 유치를 통해 총 1억 1,500만 달러의 운영자금 유치
 - 8,500만 달러 규모의 투자에는 Google Venture, Pinnacle Venture 및 SK Telecom Venture 등이 참여
 - Kabam은 Facebook을 통해 <Dragons of Atlantis> 및 <Global Warfare> 등 4개의 소셜게임을 서비스 중
- ◆ 이외에도 소셜게임업체에 대한 투자는 계속 이어짐
 - Facebook 소셜게임업체들 중 3위를 지키고 있으며 월간활동사용자 또한 5,000만 명을 보유하고 있는 CrowdStar는 Intel Capital과 Time Warner Investments로부터 2,300만 달러를 투자 받음
 - Facebook 소셜게임인 <CrimeCity>를 서비스하고 있으며 월간활동사용자 를 7,000만 명 보유하고 있는 Funzio는 2,000만 달러를 투자 받음
 - <Angry Birds> 개발사인 Rovio는 4,200만 달러를, TinyCo와 PapayaMobile는 각각 1,800만 달러의 투자를 이끌어냄
- ◆ 일본의 모바일 소셜네트워크 업체 Gree는 소셜게임 플랫폼 운영 업체인 OpenFeint 를 1억 400만 달러에 인수
 - 시장가치만 30억 달러에 달하며 2,500만 명의 회원을 보유하고 있는 Gree는 이번 OpenFeint 인수를 통해 글로벌 시장 공략에 본격적으로 나설 것으로 전망

🌐 온라인 및 모바일게임에 대한 투자 관심은 계속 커질 것

- ◆ Digi-Capital의 Merel은 "온라인 및 모바일게임이 앞으로도 계속 성장할 수 있을 것으로 믿는다"고 언급
- ◆ 투자사, Bigpoint 부분유료화 모델에 대한 관심 증대
 - Bigpoint에 대한 지분인수 방식의 투자를 단행한 TA Associates의 임원 John Meeks는 "Bigpoint의 부분유료화 모델은 무척 매력적"이라고 평가하며, "앞으로도 Bigpoint는 놀랄만한 성장을 계속할 것으로 예상한다"고 주장

 www.venturebeat.com  www.changyou.com

게이머 행동패턴 예측 방법론 등장, '게임개발 시간과 비용 단축'

🌐 NCSU, MMO 게이머 행동패턴 예측 방법론 개발

- ◆ 미국 노스캐롤라이나주립대학교(North Carolina State University, 이하 NCSU)는 지난 6월에 발표한 "Using Sequential Observations to Model and Predict Player Behavior"를 통해 MMO 게이머들의 행동패턴 예측 방법론을 개발했다고 밝힘
 - 보고서는 Blizzard의 <World of Warcraft(WoW)> 1만 4,000명의 게이머들을 대상으로 한 데이터 분석 결과를 통해 만들어짐
 - NCSU의 David L. Roberts 교수는 게이머들의 게임 플레이를 모아 체계적으로 분석하면 게임 행동패턴을 파악하여 어떤 게임 콘텐츠를 즐기는지 예측할 수 있다고 주장

🌐 <WoW>의 업적 시스템, 게이머 행동 예측에 중요한 자료

- ◆ NCSU가 <WoW> 게이머들을 대상으로 업적 시스템*를 조사한 결과, 게이머들의 과거 행위들이 서로 연관성을 가지고 있어 현재 게임 플레이에 큰 영향을 끼침
 - <WoW>에서는 다양한 퀘스트를 통해 게이머들에게 업적이라는 보상을 제공하고 있는데, 이러한 업적은 게이머들의 행동패턴을 파악하는데 중요한 단서가 됨
 - 보고서의 공동저자 Brent Harrison 박사는 "MMO게임들은 계속적으로 신규 콘텐츠를 개발해야 되는데, NCSU의 보고서가 콘텐츠 제작 결정의 가이드가 될 것"이라고 밝힘

주 : <WoW>의 업적 시스템은 세계탐험, 몬스터 처치, 게이머간의 전쟁, 전문기술 등 모든 부분의 게임 플레이를 다루며, 특정한 업적을 달성하면 휘장, 특수한 애완동물, 칭호 등의 보상이 주어짐

🌐 NCSU의 게임 패턴 예측 방법론, 다양한 게임 장르에 적용 가능

- ◆ 게이머의 행동패턴을 예측하는 NCSU의 방법론은 MMO게임 뿐만 아니라 Sandbox* 환경을 제공하는 다른 장르에서도 적용 가능
 - David L. Roberts 교수는 "게이머 행동 패턴을 예측하는 방법론은 MMO게임에 사용될 수 있다"라며 "정해진 스타일의 FPS게임에서는 이런 방법론을 적용하기 힘들지만, 게이머들이 자유롭게 활동할 수 있는 Sandbox 환경의 FPS게임 에서는 적용할 수 있다"고 밝힘
 - 블록버스터급 게임이 활성화된 현 게임시장에서, 게임 업계는 NCSU의 게이머 행동 예측 방법론을 활용해 게임개발에 따른 비용과 시간을 효율화할 수 있을 것으로 기대됨

*주 : Sandbox 환경이란 보호된 영역 내에서 게이머들이 외부 요인에 의해 영향 받지 않고 자유롭게 게임을 즐길 수 있는 게임 환경을 의미

 news.ncsu.edu

부분유료화, 게임업계의 주요 수익 모델로 부상

● 전세계 게임업계, 부분유료화 수익 모델 적용 사례 증가

- ◆ 국내 및 아시아권 온라인게임 업계를 중심으로 대중화된 부분유료화 게임 수익 모델을 북미와 유럽 지역 게임업계에서도 적용하는 사례가 크게 증가
 - 온라인게임 유통 채널인 Steam을 운영 중인 Valve는 지난 6월 Steam을 통해 <Team Fortress2>, <Champions Online>을 포함해 총 6종의 온라인게임들을 무료로 제공
 - Activision-Blizzard는 최근 자사 MMO게임 <World of Warcraft>를 신규게임 사용자들에게 게임 내 캐릭터 레벨이 20에 도달할 때까지 무료로 이용할 수 있도록 부분유료화 게임 모델을 일부 도입
 - Microsoft는 최근 자사 콘솔게임기인 Xbox에 소액 결제 시스템을 준비 중인 것으로 알려졌다으며, 이를 활용할 부분유료화 게임 개발 업체들을 지원
 - 현재 북미 지역에서 서비스 중인 주요 MMO게임 중 <EverQuest 2>, <City of Heroes>을 포함해 8종 이상의 게임들이 부분유료화 서비스를 제공

● 스마트폰 및 웹게임을 중심으로 부분유료화 수익 모델 적용 활발

- ◆ 전세계 스마트폰 사용자와 소셜네트워크 서비스를 통한 웹게임 사용자가 크게 증가하면서 모바일게임 및 웹게임을 중심으로 부분유료화 수익 모델 적용 사례와 성공 사례가 계속적으로 나타남
 - iPhone용 애플리케이션 마켓인 App Store의 경우 세계적으로 많이 이용되고 있는 게임 애플리케이션 중 약 80%가 부분유료화 게임 애플리케이션임
 - 소셜게임 개발 업체인 Zynga에서 서비스 중인 <CityVille>의 경우 월 8,000만 건의 소액 결제가 이루어짐

 www.steampowered.com  www.zynga.com

다운로드 게임 사용자, 게임업계 주요 고객으로 급성장

● 다운로드 게임 사용자, 게임이용 시간 등에서 콘솔게임 사용자와 대등

- ◆ 시장조사기관 NPD Group가 지난 6월에 발표한 "Gamer Segmentation 2011: The New Faces of Gamers" 보고서에 따르면 최근 PC, 스마트폰, 태블릿 등을 이용해 게임을 다운로드 받아 게임을 이용하는 게이머 계층이 크게 증가하고 있으며 이들의 게임 이용 시간도 크게 증가
 - NPD Group의 조사 결과 Xbox360, PlayStation3 등 콘솔게임기를 통해 게임을 즐기는 콘솔게임 게이머의 게임 이용 시간이 주당 약 18시간인 것으로 조사
 - PC, 스마트폰, 태블릿 등을 이용해 게임을 다운로드해서 이용하는 게이머의 게임 이용 시간도 주당 약 16시간인 것으로 조사
 - 다운로드 게임 게이머의 이용 시간이 콘솔게임 사용자와 거의 동등해진 것으로 조사
 - 또한 NPD Group의 조사 결과에 따르면 지난 3개월 간 콘솔게임 게이머가 구매한 게임 타이틀 수는 평균 5.4개였으며, 같은 기간 동안 다운로드 게임 게이머가 구매한 게임 타이틀 수는 평균 5.9개로 콘솔게임 게이머보다 게임 타이틀 구매량이 더 많음

● 게임 업계에서 위상 높아진 다운로드 게임 분야

- ◆ NPD Group에 따르면 PC게임의 경우 온라인 다운로드 방식으로 판매되는 게임의 판매량이 오프라인 게임 타이틀 판매량을 넘어섰으며 스마트폰과 태블릿의 보급 확대로 다운로드 게임시장과 사용자층은 더욱 확대될 전망
 - 또한 2011년 상반기 동안 온라인에서 다운로드된 PC게임이 1,120만 건에 달해 같은 기간 동안 소매점 등 오프라인에서 판매된 820만 건을 크게 넘어선 것으로 조사
- ◆ 다운로드게임 사용자 확대와 디지털게임 시장의 성장에 따라 게임업계 내 다운로드 게임 분야에 대한 위상이 크게 높아짐
 - 오프라인 게임판매 전문 업체인 GameStop은 자사의 다운로드 게임 판매 증가세가 향후 수년간 매년 50% 달할 것으로 예상하고 있으며, 이에 따라 2010년 3억 달러를 기록한 다운로드 게임 매출액이 4년 내 15억 달러에 달할 것으로 전망

 www.npd.com

EA Sports가 밝힌 게임의 미래

EA Sports, 향후 게임 전략 공개

- ◆ 최근 폐막한 E3 2011에서 EA의 스포츠 게임사업 부문인 EA Sports가 미래 게임 환경 변화에 대한 전략을 공개
 - EA Sports의 대표 Peter Moore가 공개한 EA Sports의 미래 게임 전략은 '소셜 요소의 강화'와 '모션 컨트롤러 지원 게임 출시'

EA Sports의 미래 게임 전략 1: '소셜 요소의 강화'

- ◆ EA Sports는 소셜 요소가 강화된 게임 플레이를 통한 브랜드 충성도와 친밀도 강화를 미래 게임 전략으로 추진
 - Peter Moore는 "우리는 게이머들에게 피드백을 제공할 수 있도록 하는 공동체 관리에 초점을 맞춘 전략을 전개해 왔다"면서, "그 일환으로서 EA Sports는 소비자들이 자신들의 의견들 뿐만 아니라 그 의견들을 함께 나누고 공유할 수 있는 플랫폼을 제공하고 있다"고 밝힘
 - EA Sports의 최신 미식축구 게임 <Madden 2012>는 과거와 달리 소비자들이 직접 투표를 통해 선정한 미식축구 선수의 사진을 게임타이틀의 커버로 택하였는데, 이는 EA Sports의 역사상 처음으로 전년도 우승팀이 아닌 선수가 커버를 장식하게 된 사건
 - Peter Moore는 이에 대해, "각 팀에서 한 명씩 총 32명의 표지 후보 선수들 중에 소비자들이 투표를 통해 선정한 Peyton Hillis가 <Madden 2012>의 표지가 될 수 있었다"면서, "소비자들의 의견을 듣고 배우고 이를 통해 발전하기 위해 게이머 공동체의 힘을 활용할 수 있는 능력은 게임업계에 있어 매우 중요한 능력"이라고 주장
- ◆ 게이머와 비게이머 사이의 경계가 사라지고 있는 소셜게임의 대중화 시대에 소셜 요소 강화야 말로 게임 인구 저변 확대의 필수 조건
 - Peter Moore는 소셜 요소 강화의 중요성에 대해 "예를 들어 미국에는 1억 3,000만 명에서 1억 4,000만 명에 달하는 미식 축구팬이 있는데 이들을 어떻게 <Madden> 게임 환경으로 끌어들이 수 있는가의 여부가 중요한 문제"라고 밝힘
 - Peter Moore는 "게이머와 비게이머는 물론 게임 플랫폼간 게이머들의 경계도 사라졌으며 이제 모든 팬들이 소비자이며 게임 단말기를 가진 모든 이들 또한 소비자"라고 역설
 - 분명 게임시장은 더욱 다양해지고 세분화하고 있지만 결국 이를 통해 게임 인구는 그 어느 때보다 늘어났다는 판단

- ◆ 소셜 요소의 추가는 축구나 미식축구 등 실제 스포츠의 '인간미'를 게임 경험 내에 구현하는 것과 맞닿아 있음
 - Peter Moore는 "이제 <Madden>을 비롯한 EA Sports의 게임은 소비자들이 '경험을 구매한 장소(게임 구매)'가 아닌 '경험하러 가야만 하는 장소(게임 참여)'가 되어야 한다"고 주장
- ◆ Peter Moore는 "이제 더 이상 소비자와 분리된 것을 의미하는 오프라인 게임은 존재하지 않는다"고 주장하면서, "게임업체가 어떻게 소비자와의 연결을 포용해 나가느냐를 관찰하는 것은 매우 재미있는 일이 될 것"이라고 밝힘

● EA Sports의 미래 게임 전략 2 : '모션 컨트롤 게임'

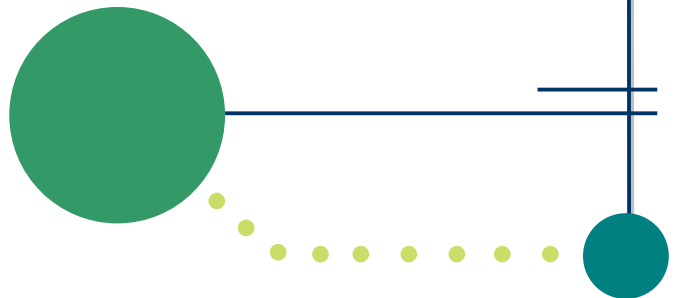
- ◆ 과거 Kinect 관련 게임타이틀의 출시에 부정적인 것으로 알려져 왔었던 EA Sports는 그간의 인식들을 부정하며 이번 EA Sports를 통해 동작 인식 기반의 모션 컨트롤을 지원하는 게임타이틀을 지속적으로 선보일 예정
 - Peter Moore는 최근 한 인터뷰에서 "동작 인식 기반의 모션 컨트롤을 활용하기 위한 EA Sports의 접근은 타당하다"고 밝히면서, "특히 Wii Motion Plus를 통해 출시된 핵심 프랜차이즈 게임들의 경우 상당한 성공을 맛볼 수 있었다"고 주장
 - 작년에 Microsoft의 Xbox Kinect와 Sony의 Playstation Move 등을 위한 게임타이틀 <EA Sports Active>와 <Tiger Woods PGA Tour>을 출시했던 Peter Moore는 "해당 타이틀의 성공을 통해 EA Sports가 최신 동작 인식 기술을 지원하는 게임들을 만들어야 한다는 교훈을 얻게 되었다"고 밝힘
 - Peter Moore는 "내년에만 4개의 Kinect 지원 게임을 발표하겠다"고 말하며, "Playstation Move용 게임인 <Tiger Woods PGA Tour> 또한 지속적으로 개발할 것"이라고 밝힘
- ◆ 한편 Peter Moore는 E3 2011에서 태블릿 형태의 컨트롤러로 유명세를 탄 Nintendo의 최신 콘솔 Wii U에 대해서는 긍정적이지만 동시에 신중한 입장을 취함
 - Peter Moore는 "EA Sports는 이번 Wii U에 대해 조심스러운 입장을 가지고 있다"면서, "중요한 것은 새로운 기술을 바로 적용하는 것이 아니라 실제로 그것이 스포츠게임과 어떤 관련성을 가지느냐 하는 것"이라고 언급
 - Peter Moore 자신은 Wii U를 좋아한다고 말하며, "Nintendo는 Wii U를 통해 게임의 또 다른 측면, 즉 뛰어난 그래픽과 고성능의 처리장치가 게임의 전부가 아니라는 점을 보여준 것이다"라고 평가

 www.ea.com



북미 게임 시장 동향

- 2011년 미국 게임산업 지출 216억 달러 예상...전년대비 12% 감소
- Google, 신규사업으로 게임사업 준비
- Kinect 전용 음성·동작 인식 양방향 광고툴 등장
- 미국 유통업체 Walmart, 클라우드를 통해 데모게임 제공
- 게임업체 ROBLOX, 게이머가 만드는 온라인게임으로 틈새시장 공략
- 온라인 유통사 Valve, 게임 SW 개발 키트 무료 공개
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위



2011년 미국 게임산업 지출 216억 달러 예상...전년대비 12% 감소

미국 게이머들의 게임 산업 분야 지출, 전년 대비 약 12% 감소

- ◆ 시장조사기관 Newzoo가 지난 7월에 발표한 "2011 National Gamers Survey Data available on US, EU, Emerging Markets" 보고서에 따르면, 미국 게이머들의 2011년 게임산업 분야 지출이 2010년 246억 달러에서 30억 달러 감소한 216억 달러에 그칠 것으로 전망
 - 미국 인구 3억명 중 거의 절반인 1억 4,500만 명이 게이머인 것으로 조사
- ◆ 콘솔게임 분야는 20%의 매출감소, PC/Mac의 패키지 게임들은 7%에 달하는 매출감소를 경험할 것으로 전망
 - 2011년에 미국 게이머들은 콘솔게임에 80억 달러를, PC/Mac*의 패키지 게임에는 18억 달러를 지출할 것으로 전망
 - 다만 PC/Mac의 디지털 다운로드 방식 게임의 판매는 전년 수준과 비슷한 25억 달러 규모의 시장 매출을 유지할 수 있을 것으로 전망

*주 : 미국 게임시장에서 PC게임은 Windows 전용 게임을 지칭하며, Mac게임은 Mac OS X 전용 게임을 지칭함

모바일/온라인/다운로드방식 게임, 전체 게임시장 매출의 절반 초과

- ◆ 미국 게이머들이 모바일게임과 온라인게임 그리고 다운로드 방식 게임을 위해 지출한 금액이 역사상 처음으로 미국 게임 분야 지출의 절반을 넘을 것으로 예상
 - Newzoo의 CEO인 Peter Warman은 "온라인 및 모바일게임에 있어 부분유료화 모델이 앞으로도 성장 동력을 계속 유지할 수 있을 것으로 보인다"며, "단지 게이머 숫자만 증가하고 있는 것이 아니라 실제 매출 또한 증가할 수 있을 것"이라고 전망
- ◆ 소셜게임과 모바일게임 부문의 2011년 성장률은 37%에 달할 것으로 전망되어 콘솔 및 PC/Mac 부문의 부진을 어느 정도 만회할 수 있을 것으로 전망

2012년 미국 게임 시장 전망

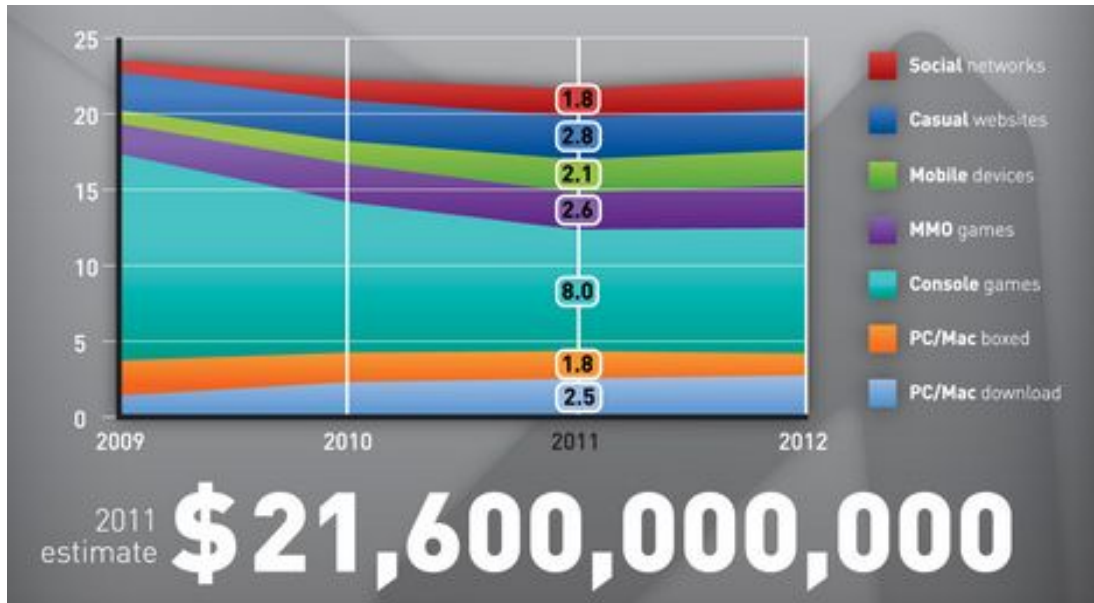
- ◆ Newzoo는 2012년 미국 게임시장이 약 3%의 턴어라운드 성장을 통해 222억 5,000만 달러의 시장 규모를 기록할 수 있을 것으로 전망
 - Warman은 "2012년에는 콘솔게임이 큰 폭의 회복세를 보일 것"이라며, "PC/Mac 부문의 하락세 또한 주춤할 것"이라고 언급

글로벌 게임산업 트렌드

- Warman은 "하지만 2012년은 동시에 클라우드 게임과 앱스토어들이 콘솔게임에 본격적인 도전을 시작하는 해이기도 하다"고 전망

www.gamespot.com www.newzoo.com

그림 1 2011년 미국 게이머들의 게임 플랫폼 별 지출 예상 (단위 :10억 달러)



출처 : Newzoo, "2011 National Gamers Survey"

Google, 신규사업으로 게임사업 준비

Google, 게임사업 부서 책임자급 인력 구인 게시

- ◆ Google이 지난 6월 21일부터 자사 웹사이트를 통해 게임사업 부서 책임자급 인력에 대한 구인을 시작
 - Google이 공식적으로 자사 게임부서 인력 구인에 나선 것은 최초인 것으로 알려졌으며 구인 인력 의 직급은 Product Manager로 결정
- ◆ Google의 인력 구인 내용에 따르면 이번 공고를 통해 채용할 인력은 Google의 신규사업인 게임사업에서 사업 전략 수립 등 게임사업 관련 주요 업무를 담당
 - Google의 게임사업 부서 인력 구인 내용에 따르면 Google이 채용할 인력은 Google의 게임사업 전략 수립과 실행, 게임 유통 및 신규게임 발굴 전략 수립과 실행, Google의 소셜 플랫폼 기반 게임개발과 사용자 관련 주요 업무 등을 맡아서 진행

Google의 게임사업 관련 향후 전망

- ◆ 이번 Google의 게임사업 신규 인력 채용 내용에는 해당 인력이 주력할 플랫폼에 대한 언급이 없어 Google이 어떤 플랫폼에서, 어떤 사업을 할 것인지에 대한 정확한 사업 방향은 알 수가 없는 상태이나 주력으로 개발을 진행할 콘텐츠는 소셜 게임 부분인 것으로 전망
 - 업계 일각에서는 이번 채용 내용에 언급된 Google의 소셜 플랫폼이 Google의 모바일 OS인 Android OS* 기반 플랫폼이거나 웹기반 OS인 Chrome OS** 기반의 플랫폼일 것이라고 예측
 - Google의 게임사업부에서 진행할 게임 콘텐츠 개발 부분에서는 채용 내용에 직접 언급되어 있는 소셜게임에 대한 개발이 중심이 될 것으로 전망

*주 : Android OS는 스마트폰을 비롯한 휴대용장치를 위한 운영 체제와 미들웨어, 사용자 인터페이스 그리고 표준 응용 프로그램 포함하고 있는 종합 소프트웨어이며, Android 소프트웨어 개발 도구를 통해 응용 프로그램을 개발하기 위해 필요한 각종 도구들과 응용 프로그램 프로그래밍 인터페이스를 제공

**주 : Google Chrome OS는 리눅스에 기반을 둔 구글이 설계한 차기 오픈 소스 운영 체제로 PC, 넷북, 노트북 등 전통적인 컴퓨터 영역의 OS로 웹 애플리케이션만 동작하는 특징을 가지고 있음

 www.google.com

Kinect 전용 음성·동작 인식 양방향 광고들 등장

● MS, Kinect 전용 양방향 광고 'NUads' 발표

- ◆ MS는 최근 개최된 칸 국제광고제에서 'NUads(natural user-interface ads)'란 이름의 새로운 광고를 발표
 - 'NUads'는 Kinect의 동작 및 음성 조작 기능을 이용, 사용자가 게임 혹은 다른 비디오 콘텐츠에 삽입된 광고와 능동적 소통을 할 수 있도록 지원
- ◆ 2012년에 상용화 될 'NUads'를 통해 광고주들은 종래의 TV 광고로는 불가능했던 방식으로 Xbox 사용자들의 관심을 얻을 수 있을 것으로 기대
 - MS의 광고 사업부 담당자인 Mark Kroese는 "능동적인 소비자들은 TV와 같은 수동적 매체를 마주할 때도, TV를 보면서 전화나 노트북을 동시에 사용한다"며, "이번 광고 톨의 목적은 Xbox 사용자들이 TV에 몰입할 수 있는 방법을 만드는 것"이라고 언급
 - MS는 광고 사업을 위해 지난 2년 동안 영국의 SkyTV, 프랑스의 Canal+, 호주의 Foxtel 등과 제휴해 왔음

● 광고업체, 음성 및 동작 인식 활용한 새로운 광고 실현으로 'NUads' 주목

- ◆ 음성 및 동작 인식이 가능한 'Nuads'의 등장으로 기존에는 불가능했던 다양한 기능이 가능해질 것으로 기대됨
 - 주요 기능으로 'Social advocacy', 'Request for information', 'Schedule an event', 'Near me', 'Vote for your favorite' 등이 있음

 www.xbox.com

표 1 'Nuads'의 서비스별 주요 기능

서비스	기능
Social advocacy	• 'Nuads'를 통해 게이머들은 음성 인식 명령을 사용하여 광고에 관한 메시지를 'Xbox Tweet'과 같은 소셜네트워크 사이트에 보낼 수 있음
Request for information	• 광고에 대해 더 많은 것을 알기 원하는 게이머가 'Xbox More'라고 말하면 관련 광고업체는 광고에 대한 추가적인 정보를 게이머의 이메일로 전송
Schedule an event	• 'Xbox Schedule'이라고 게이머가 말하면 TV Show 등의 특정 이벤트 스케줄이 게이머의 휴대전화 문자로 자동 전송되는 기능
Near me	• 'Xbox Near Me'라는 음성 명령어는 현재 해당 게이머 근처에 위치한 소매점의 위치가 자동으로 전송
Vote for your favorite	• 광고업체는 Kinect의 동작인식 기능을 활용해 소비자들의 기호를 파악하기 위한 설문 조사를 진행할 수 있음

[출처] MS 광고 커뮤니티, 스트라베이스 재구성

미국 유통업체 Walmart, 클라우드를 통해 데모게임 제공

🌐 Walmart와 Gaikai 파트너십 체결, 협력 추진

- ◆ 유통업체인 Walmart가 클라우드 게임 스트리밍 업체 Gaikai와의 파트너십을 체결하고 자사 온라인게임 웹사이트 Game Center를 통해 게임데모 제공
 - Walmart의 온라인게임 웹사이트에서 클라우드 스트리밍 방식으로 서비스될 게임데모를 통해 소비자들은 게임을 구매하기 전에 직접 해당 게임을 웹사이트에서 별도의 설치 과정 없이 플레이를 할 수 있음
 - Gaikai의 CEO David Perry는, "앞으로 12개월 동안 TV에서 신작 게임을 접하고 그 게임을 플레이 해보길 원하는 소비자들은 Walmart의 온라인게임 웹사이트에 접속하는 것이 가장 빠른 방법이라는 것을 알게 될 것"이라면서, "앞으로 전 세계의 더 많은 웹사이트들이 이러한 서비스들을 Gaikai와 함께 추진하는 것을 보게 될 것"이라고 언급
 - Gaikai는 Walmart에 관련 플랫폼을 적용하는 중이나 공식 서비스 개시일은 밝히지 않음

🌐 컴퓨터 사양에 관계없이 최신 게임을 미리 즐길 수 있는 게임데모 서비스

- ◆ 게임데모 서비스를 제공할 Gaikai는 클라우드 스트리밍 기술을 통해 해당 게임을 보유하고 있는 데이터 센터의 서버에서 게임을 처리하고 그 결과만을 동영상 스트리밍 방식으로 Walmart의 온라인게임 웹사이트에 접속해 있는 사용자에게 전송할 예정
 - Gaikai가 밝힌 바에 따르면, Walmart의 온라인게임 웹사이트 Game Center에서 제공될 게임데모를 즐기는 데에는 별도의 등록 절차나 계정 개설이 필요하지 않으며 사용자들의 컴퓨터 사양 또한 큰 문제가 되지 않음
 - 클라우드 게임에서 인터넷 연결 속도가 게이머의 만족도에 직접적인 영향을 끼치기 때문에, 게이머의 인터넷 연결 속도가 일정 수준을 만족해야 함

🌐 소비자가 게임을 미리 접해보는 것은 구매를 결정하는 데 중요한 요소

- ◆ Perry는 이번 Walmart와의 파트너십 체결을 확인해주면서 "2만 명에 달하는 게이머들을 대상으로 조사한 결과 소비자들이 게임을 구매하는 데 가장 큰 영향을 끼치는 요소는 바로 게임을 먼저 직접 해보는 것으로 나타났다"고 언급

Gaikai 다양한 제휴관계를 통해 Onlive와 경쟁관계 구축

- ◆ Gaikai는 소비자들이 해당 게임을 플레이한 시간에 따라 일정 금액을 지불받게 되며 Walmart는 데모 서비스를 통해 보다 많은 게임 구매 고객을 얻게 될 것으로 전망
 - Walmart의 경우 이미 자체 온라인게임 서비스와 전자상거래 시스템을 통해 게임을 팔고 있는 클라우드 게임업체 Onlive와 본격적으로 경쟁할 수 있는 기술을 얻게 된 것으로 평가
 - 한편, Onlive의 경우 최근 Facebook 페이지 내에 게임 링크를 삽입하는 방식으로 사용자들이 직접 다른 이들과 게임을 공유할 수 있도록 하겠다고 발표하는 등 사업 영역을 확장하는데 노력하고 있으며, Gaikai 또한 유사한 게임 서비스를 시도 중
- ◆ 아직까지 Gaikai에 게임 제공 합의를 마무리한 퍼블리셔는 EA 하나이지만 현재 20여 게임 유통사들과의 협의가 진행 중이라고 Gaikai는 밝힘

 www.gamespy.com

게임업체 ROBLOX, 게이머가 만드는 온라인게임으로 틈새시장 공략

🌐 저연령층 게이머가 직접 게임을 만들 수 있는 ROBLOX

◆ ROBLOX는 7세 이상의 저연령층을 대상으로 레고 형태의 게임 도구를 제공해, 게이머가 직접 온라인게임을 만들어 ROBLOX.com에 등록해 다른 사용자와 함께 즐길 수 있는 온라인게임을 제공

- ROBLOX가 제공 중인 온라인게임은 Windows와 Max OS 기반의 컴퓨터를 지원하고 있으며, iPhone용 앱(App.)을 통해서 게임 매뉴얼을 제공
- ROBLOX.com에는 ROBLOX 게임 도구로 만들어진 온라인게임이 13개 장르*(Town and City, Fantasy, Sci-Fi, Ninja, Scary, Pirate, Adventure, Sports, Funny, Wild West, War, Skate Park, Tutorial)로 분류되어 1,300개 이상 등록
- ROBLOX는 2006년 9월에 정식 서비스를 시작했으며 최근 월 방문자 수가 570만 명을 넘었으며, 월 페이지 뷰 역시 6억5천만 뷰를 기록
- ROBLOX.com에서 게이머들의 게임 이용시간은 월 1,900만 시간을 넘은 것으로 알려져 아동 대상 온라인게임으로는 독보적인 위치를 차지

◆ ROBLOX는 매년 약 75%의 매출 신장을 기록

- ROBLOX는 매출의 대부분을 온라인 가상 화폐, 광고, 선불 카드를 통해서 구현

*주 : ROBLOX는 다양한 게이머의 수요를 충족시키기 위해 온라인게임 장르에 Sci-Fi(공상 과학), Scray(공포물), Tutorial(신규게이머를 위한 ROBLOX 게임 사용 방법)등을 포함시킴

🌐 ROBLOX, 게임의 추가적인 개발과 커뮤니티 확장을 위해 투자금 사용

◆ ROBLOX는 2009년에 230만 달러를 투자 받았으며, 올해 6월에 400만 달러의 두 번째 투자 유치를 받음

- ROBLOX의 2차 투자에는 1차 투자에 참여했던 ALTOS Ventures, First Round Capital이 참여
- 이번 2차 투자 자금은 ROBLOX의 추가적인 성장을 위해서 인력 확보에 초점을 맞추어 사용

 www.roblox.com

온라인 유통사 Valve, 게임 SW 개발 키트 무료 공개

● Valve, 소프트웨어 개발 키트 무료 공개

- ◆ 세계 최대 온라인 유통 플랫폼 Steam을 운영하고 있는 Valve가 자사 게임의 소스 엔진과 개발관련 툴을 무료로 공개
 - 지금까지 Valve의 유명 게임 <Half-Life> 시리즈는 사용자들이 직접 게임 내용을 수정/보완 및 변형시킨 다양한 모드가 개발됨
 - 이들 모드 중에는 사업적으로 엄청난 성공을 거둔 <Counter-Strike>도 포함
 - 하지만 이러한 모드를 만들기 위해 필요한 소스 엔진 및 개발 툴 관련 소프트웨어 개발 키트는 Valve의 게임을 구매했을 경우에만 정식으로 이용 가능
- ◆ 현재까지 공개되고 있는 게임 소프트웨어 개발 키트는 특정 모드만을 지원하고 있으나 앞으로 보다 공식적인 버전이 공개될 예정
 - <Team Fortress2>의 개발자 Robin Walker는 "Valve가 보유하고 있는 게임 소프트웨어 개발 키트들이 다양하기 때문에, 해당 소프트웨어 개발 키트들의 종속성 문제 등 아직 정리되어야 할 것이 많다"면서, "Valve의 소프트웨어 개발 키트는 자유롭게 공개될 것"이라 언급

● 소프트웨어 개발 키트 무료 공개, <Team Fortress2> 무료화에 따른 결과

- ◆ 이번 게임 소프트웨어 개발 키트 무료 공개 선언은 Valve의 FPS게임 <Team Fortress2> 를 무료로 서비스하기로 선언한 것과 관계가 있는 것으로 분석
 - 최근까지 Steam에서 19.99달러의 가격으로 유료로 서비스되던 <Team Fortress2>에 대해 Valve가 6월 무료화 선언
 - 무료화된 <Team Fortress2>를 플레이하던 게이머들은 게임 소프트웨어 개발 키트에도 접근할 수 있게 되었으며, 이는 결국 누구나 게임 소스 엔진과 모드 개발 툴이 포함되어 있는 소프트웨어 개발 키트에 접근할 수 있는 상황으로 이어짐
 - 이를 알게 된 Valve의 개발자들은 결국 Valve의 소프트웨어 개발 키트 자체를 무료로 공개하기로 결정
 - Robin Walker는 "이번 소프트웨어 개발 키트의 무료화는 원래 계획된 것이 아니었다"라고 인정하면서, "<Team Fortress2>의 사업 모델의 변화에 따른 의도하지 않았던 부수적 효과"라고 밝힘

 www.gameindustry.biz.com  www.gamasutra.com

통계 미국 콘솔 HW&SW 판매량

표 2 미국 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 6. 25 ~ 7. 2) (단위 : 대)

구분	항목	제작사 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	75,354	-11%	42,100,209
	Xbox 360	MS	66,160	-6%	32,158,697
	PlayStation 3	Sony	54,829	-12%	20,093,871
	DS	Nintendo	43,748	-3%	55,724,040
	3DS	Nintendo	32,516	-27%	1,045,952
	PSP	Sony	18,057	-4%	22,152,051
	PlayStation 2	Sony	13,913	-3%	55,953,712
SW	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)	Nintendo	59,483	-72%	274,607
	Zumba Fitness (Wii)	Majesco	57,439	+5%	1,460,932
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	52,138	-18%	12,138,839
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	44,708	-12%	13,681,507
	Sniper: Ghost Warrior (PS3)	City Interactive	44,134	신규	44,134
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	40,879	-12%	41,742,321
	Wii Fit Plus (Wii)	Nintendo	40,801	0%	8,906,649
	Pokémon Black / White Version (DS)	Nintendo	35,617	-4%	3,882,071
	Kinect Adventures! (X360)	Microsoft	33,607	11%	7,021,314
	L.A. Noire (X360)	Take-Two Interactive	30,428	-14%	947,167

[출처] VG Chartz

통계 미국 MMO게임 이용 순위

표 3 미국 MMO게임 일일 총 이용시간 (2011. 7. 11 기준) (단위 : 시간)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	148,540
2	RIFT	Trion Worlds	10,213
3	Aion	NCsoft	9,529
4	Eve Online	CCP	7,670
5	APB Reloaded(Beta)	GamerFirst	7,645
6	Guild Wars	NCsoft	6,088
7	MapleStory	Nexon	5,729
8	Silkroad Online	Joymax Co.,Ltd.	4,717
9	RuneScape	Jagex	3,827
10	Age of Conan : Hyborian Adventures	Eidos Interactive	3,486

[출처] Xfire.com

통계 미국 App Store 인기게임 순위

표 4 App Store 인기게임 순위* (2011. 7. 11 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Angry Birds	Clickgamer	Arcade	0.99
	2	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Action	0.99
	3	Tiny Wings	Andreas Illiger	Arcade	0.99
		Angry Birds Seasons	Rovio Mobile Ltd.	Arcade	0.99
	5	Cut the Rope	Chillingo Ltd.	Puzzle	0.99
	6	Cars 2	Disney	Arcade	0.99
	7	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd.	Arcade	0.99
	8	Tower Defense: Lost Earth	Com2us Inc.	Strategy	0.99
	9	Flick Golf	Full Fat	Arcade	0.99
	10	Words With Friends	Newtoy Inc.	Board	1.99
무료	1	Cave Bowling	Donut Games	Family	-
	2	ICEE Maker	Sunstorm Interactive	Kids	-
	3	Make-Up Girls	Touch Apps	Family	-
	4	Angry Bulls	ZhouYang	Adventure	-
	5	Mall Party	Social Expeditions	Simulation	-
	6	Gravity Guy	Miniclip.com	Action	-
	7	Racing Penguin, Fly Free	Top Free Games – Best Apps	Arcade	-
	8	Fireworks Arcade	Mike Newman	Family	-
	9	Eternity Warriors	Glu Games Inc.	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. 7. 11 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Categories... KAMOOM!	Vienna Open Minds	Brain&Puzzle	1.40
	2	Quisr	Vienna Open Minds	Brain&Puzzle	1.06
	3	Bones/Dominoes	C3Tech	Cards&Casino	1.99
	4	The Game of Life	Simon M	Casual	1.4
	5	Geometrics	Bric Boys	Casual	0.99
	6	TRAFFIC JAM	BIG DADDY APP	Arcade&Action	0.99
	7	BIG DADDY SLINGO	BIG DADDY APP	Arcade&Action	0.99
	8	Brave for Repentance	Jiin Feng 3D	Arcade&Action	1.00
	9	Yojic Matrix	Yojic	Brain&Puzzle	2.48
	10	3D Street Light	Yama	Racing	1.24
무료	1	PlayACuteDrum	HappyGame	Arcade&Action	-
	2	See repeatedly	Blackhawk	Arcade&Action	-
	3	女优对对消	Eclipse	Racing	-
	4	Night Fighter	Cross Field Inc.	Racing	-
	5	iWin Online	ME Corp	Cards&Casion	-
	6	Categories... KABOOM! – Lite	Vienna Open Minds	Brain&Puzzle	-
	7	Quisr lite	Vienna Open Minds	Brain&Puzzle	-
	8	MagicBall	ustcCJ	Racing	-
	9	Moblox	IOPixel	Brain&Puzzle	-
	10	Bones/Dominoes Free	C3Tech	Cards&Casino	-

*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

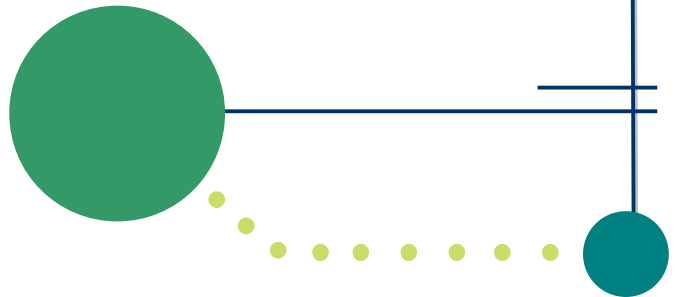
- Tencent, 중국판 Facebook으로 변신 추진
- 중국 모바일게임, 피쳐폰에서 스마트폰으로 이동
- ChangYou, 신작 MMO 개발비 8,000만 달러 육박
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ 일본 게임 시장 동향

- 2011년 전반기 일본 게임시장 규모, 전년대비 16% 감소
- 일본 게임산업 침체 원인, '관료화·비용 증가·경쟁력 부족'
- 게임개발자 Kojima Hideo, 스페인 아카데미 명예상 수상
- Nintendo, R&D 시설 확충에 2억 400만 달러 투자 계획
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ 기타 게임 시장 동향

- 대만 소비자보호법, Android 앱 판매 제한
- Sony Ericsson, 인도 모바일게임 시장 공략
- 말레이시아 퍼블리셔 Infinite Game, 선행 퍼블리싱 계약 체결로 주목
- 인니 포털업체 Okezone, 게임업체 MatchMove와 전략적 제휴





중국 게임 시장 동향

Tencent, 중국판 Facebook으로 변신 추진

● 게임업체 Tencent, 성장 동력으로 소셜네트워크 채택

- ◆ 지난 2년 간 시장가치가 4배나 뛰어오른 게임업체 Tencent가 높은 성장률을 유지하기 위한 성장 동력으로 온라인게임 대신 소셜네트워크, 전자상거래 및 모바일검색 사업을 선택
 - 2010년 매출이 30억 달러(196억 위안)에 달하는 Tencent는 현재 중국에서 가장 많은 사용자(6억 7,400만 개의 계정)를 보유한 메신저 서비스 QQ를 운영하고 있으며 그와 결부된 온라인게임도 함께 운영
 - 시장조사기관 Pearl Research의 지난 4월 분석결과에 의하면 50억 달러 이상으로 추정되는 중국의 온라인게임 시장을 <Dungeon & Fighter> 및 <Three Kingdom> 등의 온라인게임으로 석권
 - 기업 매출의 60%를 의존하고 있는 온라인게임 부문에 강점을 가지고 있던 Tencent는 공격적으로 사업을 다변화 해왔으며, 이를 통해 온라인게임 대신 소셜네트워크와 전자상거래 및 모바일검색 엔진 부문으로 진출을 계속 모색함
 - 그 결과 Tencent는 최근 Facebook과 Apple의 플랫폼과 유사한 Q+라는 새로운 서비스를 출시했으며, 이를 통해 외부 소프트웨어 개발자들을 끌어들이어 사용자는 물론 수익을 증대시킬 수 있기를 희망

● 해외 투자자, "현 Tencent의 사업모델로는 성장 가능성 희박"

- ◆ 해외 투자자들은 Tencent가 지난 몇 년간 기록했던 높은 성장률을 계속 유지하기는 어려울 것으로 전망
 - Tencent는 지난 5년간 매출과 이익이 약 7배 가까이 늘어났으며 연간성장률 또한 60%에 도달했지만, 앞으로 2~3년간 연간성장률은 30%에 그칠 것으로 전망
 - Tencent는 지금까지의 높은 성장률을 이어가기 위해서는 다양한 위기를 극복해야 함
 - 이러한 위기들에는 Tencent의 다양한 파트너들과의 관계 유지는 물론 콘텐츠 규제법안들과 날로 심화되고 있는 중국 내 온라인/인터넷 기업들과의 경쟁도 포함

- 실제로 시장조사기관인 IDC의 애널리스트 Hover Xiao는 "Tencent는 둔화되고 있는 온라인게임 부문을 만회하기 위해서 다른 성장 동력을 찾아야만 한다"며, "지난 몇 년간 Tencent가 구가했던 높은 성장률을 앞으로 누리기는 어려울 것으로 보인다"고 전망

Facebook이나 iTunes와 같은 성공을 꾀하는 Tencent

- ◆ Tencent의 Q+의 목적은 서드파티 개발자의 소프트웨어를 자사의 서비스와 결합시켜 거대한 QQ 사용자층의 수익분배 모델을 다양하게 만드는데 있음
 - 시장조사기관 Ovum의 애널리스트 Jane Wang은 "Q+의 목표는 소비자들이 인터넷 사이트에서 원하는 모든 것을 제공하는 것"이라고 설명하면서, "이를 통해서만 소비자들이 경쟁업체로 넘어가는 것을 막을 수 있다"고 언급
- ◆ Tencent는 Facebook과 비슷한 기능을 제공하는 소셜네트워크 사이트 Qzone과 Apple의 iTunes와 유사한 QQ Music을 개발하는 데 자원을 아낌없이 투자
 - 실제로 Tencent의 임직원 1만 2,000여 명 중 R&D 부문에 절반이 속해 있으며 Tencent의 수익 중 10%가 R&D에 사용

Tencent가 목표로 하는 新 시장, 블루오션이 아닌 레드오션

- ◆ 중국의 1위 검색 엔진 업체 Baidu는 전자상거래 부문 및 온라인 비디오 부문을 강화
 - Baidu는 최근 검색 엔진 부문의 강화를 목적으로 여행 웹사이트 Qunar를 인수
- ◆ 중국 소셜네트워크 사업자 SINA와 전자상거래 1위 업체 Alibaba 또한 이미 Tencent가 목표로 하는 시장을 선점한 상태
 - Tencent의 Pony Ma CEO는 "Tencent가 보다 과감하게 사업을 다각화 했어야 한다고 생각한다"면서, "기회를 봤을 때 투자를 했어야 했지만 그렇지 못했기 때문에 이제 Tencent는 후발주자로서의 대가를 치르고 있는 셈"이라고 언급

Tencent의 변화, 성공여부는 미지수

- ◆ Facebook의 사업 모델이 실제 Tencent에게 성공을 가져다 줄지는 미지수
 - 투자회사 Changsheng의 매니저 Wu Da는 "Tencent가 엄청난 수의 사용자를 보유하고 있어 중국 내 인터넷 사업에서 강한 생명력을 가지고 있다"고 평가하면서 "시장의 변화는 너무 급격하며 그 변화의 움직임이 어디로 향하고 있는지 알기도 어렵기 때문에 Facebook이나 Twitter와 같은 사업모델이 Tencent에게도 최선이라고 말하기엔 어렵다"고 주장

 www.reuter.com

중국 모바일게임, 피쳐폰에서 스마트폰으로 이동

● 인기 모바일게임 업체 Moca World, 추가 투자금 확보로 사업 영역 확대

- ◆ 중국 모바일게임 개발사 Moca World가 최근 1,000만 달러에 상당하는 투자금을 추가 확보했으며, 확보된 자금은 향후 스마트폰 모바일게임 개발 및 일본시장 진출 등에 활용할 예정
 - Moca World의 Song Xiaofei CEO는 이번 투자금을 바탕으로 사업 확장에 나설 것이며, 중국 모바일게임 시장에서 Zynga에 버금가는 지위에 오르겠다는 포부를 밝힘
 - Moca World는 Java 플랫폼 기반의 피쳐폰용 모바일게임 <Mo You Ji>의 개발사로 중국 내에서는 비교적 잘 알려진 업체이며, 최근 Android 및 iOS용 게임 개발에 주력하는 등 스마트폰 시장으로 영역을 확장

● 아직 피쳐폰 중심의 모바일게임 비중 높지만, 스마트폰 게임개발 활발

- ◆ Song Xiaofei는 중국 모바일게임 시장에서 Android 단말과 iPhone의 확산으로 스마트폰 게임의 성장세가 두드러지지만, 여전히 Java 기반의 피쳐폰용 모바일게임이 시장 대부분을 차지하고 있다고 밝힘
 - Song Xiaofei는 중국 유저의 모바일게임 이용은 대부분 Nokia의 피쳐폰이나 로컬 벤더의 모조품 등 저가형 단말에서 이뤄지며, 이는 전체 시장의 50 ~ 60%를 차지한다고 설명
 - 베이징의 모바일게임 개발사 PearlinPalm의 Gao Kejia CEO 역시 "현재 Android와 iOS 플랫폼에서 모바일게임 매출이 가파르게 증가하고 있지만, 여전히 총 매출액은 Java 기반 단말이 훨씬 많다"고 언급
- ◆ 중국 모바일게임 시장은 최근 스마트폰의 세계적인 보급 확산에 힘입어 Java 기반에서 Android/iPhone 기반 개발로 전환되는 추세
 - Moca World 외에도 중국 모바일게임사 WISTONE은 회사 연구개발(R&D) 자원의 70 ~ 80%를 Android/iOS 플랫폼 기반 개발에 투입하고 있는 등, 중국 모바일게임 업계의 스마트폰 게임 개발이 확산



www.mocaworld.cn

ChangYou, 신작 MMO 개발비 8,000만 달러 육박

🌐 ChangYou의 대작 <Duke of Mount Deer Online> 개발비 분석

- ◆ 중국의 대표 온라인게임 개발사 ChangYou가 현재 개발 중인 대작 MMO게임 <Duke of Mount Deer Online>의 개발비가 약 8,000만 달러에 달하는 것으로 추산
- ◆ MMO게임 전문 웹진 MMO Culture는 400여 명에 달하는 개발팀의 연봉과 게임 애니메이션 제작비, 무술가 초빙 모션 캡처 비용, 성우 및 수록곡 녹음비 등을 합산하여 게임 개발비를 추산
 - 가장 큰 비중을 차지한 것은 개발팀의 연봉으로, 400명에 달하는 핵심 개발팀에 소요된 연봉만 약 3,250만 달러에 달할 것이라는 예상
 - 또, 한국의 유명 게임업체 아트팀의 소속이었던 직원들이 2년 전부터 개발에 참여하여, 총 2,470만 달러의 연봉이 소요된다고 예측
 - <Duke of Mount Deer Online>에는 약 260시간의 3D 애니메이션이 수록되어 있으며, 총 제작비는 1,210만 달러 규모
 - 무술가 초빙 모션 캡처 비용은 120만 달러, 성우 및 수록곡 녹음 비용도 150만 달러에 육박
 - 여기에 기타 잡비를 포함하면 약 8,000만 달러라는 막대한 개발비가 한 게임에 투입된 것으로 추산되며, 이는 마케팅 비용을 제외한 수치로 알려짐

🌐 <Duke of Mount Deer Online> 특징

- ◆ <Duke of Mount Deer Online>은 ChangYou가 차세대 MMO게임을 표방하고 핵심 역량을 투입하여 개발 중인 대작으로, 개발 기간만 4년에 달해 중국 온라인게임 시장에서 최대 기대작으로 꼽힘
 - 중국에서 인기있는 무협 소재와 현대 과학의 요소를 접목한 퓨전 무협게임으로, 깔끔하고 부드러운 3D 그래픽 처리로 좋은 평가를 받음
 - 유명 배우와 무술가를 초빙하여 모션 캡처 및 성우 녹음을 하는 등 게임 완성도에 특히 심혈을 기울이고 있으며, 한국의 게임 아트팀을 영입하여 디자인 면에서도 수준을 한층 끌어올림
- ◆ ChangYou는 <Duke of Mount Deer Online> 이미지가 프린트된 특별판 HP 노트북을 출시하는 등 다방면의 마케팅을 전개할 계획

 www.ldj.changyou.com

통계 중국 MMO게임 순위

표 6 중국 MMO게임 순위 (2011. 7. 11 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	+1	12.63%
2	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-1	10.83%
3	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	7.17%
4	마역(魔域)	91.com	-	5.86%
5	대화서유(大話西遊)	NetEase	-	4.56%
6	World of Warcraft(魔獸世界)	NetEase	+1	4.36%
7	드레곤네스트(龍之谷)	Shengda	-1	2.72%
8	QQ 쓰리킹덤(QQ三國)	Tencent	-	2.58%
9	정도(征途)	巨人网络	+2	2.49%
10	유성호접검(流星蝴蝶劍)	Nineyou	-	1.93%

[출처] Barchina.net

통계 중국 온라인게임 순위

표 7 중국 온라인게임 순위 (2011. 7. 11 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	36.46%
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-	22.83%
3	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	-	13.45%
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	4.72%
5	카운터 스트라이크(CSonline)	TianCity	-	2.85%
	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	+2	1.63%
6	오디션(勁舞团)	Nineyou	-1	1.62%
8	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-1	1.40%
9	카드라이더(跑跑卡丁车)	Tiancity	-	1.00%
10	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	0.92%

[출처] Barchina.net



일본 게임 시장 동향

2011년 상반기 일본 게임시장 규모, 전년대비 16% 감소

일본 게임산업 침체 지속, HW와 SW 매출 동반 감소

- ◆ 일본 게임 퍼블리셔 Enterbrain이 최근 발표한 통계에 따르면, 일본의 2011년 상반기 게임시장 규모는 1,919억 8,000만 엔(23억 8,750만 달러)으로 전년동기 대비 84%에 불과한 것으로 조사
 - 2011년 상반기 HW 매출은 798억 1,000만 엔(9억 8,956만 달러)으로 전년동기대비 8.8% 감소했으며, SW 매출도 1,121억 7,000만 엔(13억 9,080만 달러)으로 20.4% 감소
- ◆ Enterbrain의 게임 전문 매거진 Famitsu는 2011년 초 일본 내에 '킬러 콘텐츠'라 할 만한 작품이 등장하지 않으면서 일본 게임시장 전체가 침체되었다고 분석
 - 2010년에는 각각 400만 카피가 판매된 <New Super Mario Bros. Wii>와 <Dragon Quest VI: Realms of Revelation> 등이 견인차 역할을 함
- ◆ Famitsu는 2011년 하반기에 Nintendo의 휴대용 게임기 3DS용 타이틀인 <Super Mario>와 <Mario Kart>가 출시될 예정이며, Sony의 차세대 휴대용 게임기 PlayStation Vita도 출시될 것으로 예상되어 상반기보다는 나은 성적을 기록할 것으로 전망

www.enterbrain.co.jp

표 8 2011년 상반기 일본 콘솔 SW & HW TOP 5

순위	SW		HW	
	제 품	판매량	제 품	판매량
1	Monster Hunter Portable 3 rd	968,269	Nintendo 3DS	1,153,891
2	Dragon Quest Monsters: Joker 2 Professional	469,469	Sony PSP:	1,077,724
3	Dissidia 012 Final Fantasy	454,522	Sony PS3	621,048
4	Shin Sangoku Muso 6(Dynasty Warriors 7)	443,873	Nintendo DS	614,927
5	Ryu ga Gotoku of the End(Yakuza series)	376,193	Nintendo Wii	413,091

[출처] Enterbrain

일본 게임산업 침체 원인, '관료화·비용 증가·경쟁력 부족'

10년 전 최고 전성기 누리 일본 게임...현재는 변방국으로 전략

- ◆ 세계적인 컨설팅업체 Mckinsey가 발간하는 "Mckinsey Quarterly" 6월 보고서에 따르면, 일본 게임업체가 유사 콘텐츠의 담보와 더딘 기술 발전 등 안일한 태도로 일관 하면서 전 세계 게임산업에서의 영향력이 날로 약화됨
 - 2002년 전 세계 게임 시장 점유율 50%에 달했던 일본 게임산업은 현재 600억 달러의 게임 시장 매출액의 10%에 불과할 정도로 추락
 - 전문가들은 일본의 게임개발 기술은 미국보다 5년 가량 뒤쳐진 것으로 보고 있으며, 일본 게임의 콘텐츠 양상이 10년 전과 거의 차이가 없는 등 다양성 면에서도 거의 발전이 없음
- ◆ 일본 게임업체의 침체에 대한 원인으로 △게임개발자에 대한 처우 부실 △게임 제작 비용 증가에 따른 위험요인 심화 △해외 시장에서의 경쟁력 부족 등이 꼽힘
 - 일본게임 회사는 다른 일반 회사와 같이 조직화, 관료화되어 있고 대다수의 게임개발자들이 단순히 연차를 쌓아 승진하는 일반 사무직원처럼 취급되고 있어, 게임개발에 핵심 요소인 창의성을 끌어내지 못하는 것은 물론이고 회사 자체가 경직되는 부작용을 초래
 - 10년 전 평균적인 게임개발 비용은 2억 엔이었으나 현재는 약 10배 가량 비용이 증가했으며, 특히 북미산 대작 게임과의 경쟁을 감안하면 개발 비용이 지나친 부담으로 작용
 - 일본 게임업체의 고착화와 비용 부담 탓에 격변하는 해외 게임시장에 대한 대처 속도가 뒤처지게 되면서 일본 게임산업은 악순환에 빠진 상태

일본 게임 업계의 부활 방안

- ◆ 일본 게임산업이 해외 시장에서 다시 영향력을 확보하기 위해서는 현재 드러난 문제를 해결하기 위해 게임업체들의 변혁을 향한 결단이 필요한 시점
 - 해외 게임개발사와 같이 게임개발자의 독립적 지위를 보장하고, 기본 연봉뿐 아니라 실적에 따른 상벌을 적극 활용하여 개발자의 의욕을 촉진해야 함
 - 막대한 개발 비용을 절감하고 뒤떨어진 게임개발 기술을 보완할 목적으로 해외 업체와의 전략적 제휴가 답이 될 수 있음
 - 해외 시장에 대한 이해가 떨어지는 현재의 일본 게임업계의 문제점을 인지하고, 적극적으로 해외 문화를 배우려는 의지를 통해 경쟁력 제고에 힘써야 함

 www.mckinseyquarterly.com

게임개발자 Kojima Hideo, 스페인 아카데미 명예상 수상

🌐 'Metal Gear'의 아버지 Kojima, 스페인 아카데미 명예상 초대 수상

- ◆ 주일(駐日) 스페인문화청이 지원하는 '스페인 인터랙티브 예술과학아카데미(이하, 스페인 아카데미)'가 창설한 'Premio de Honor(명예상)'의 초대 수상자로 <Metal Gear> 시리즈의 아버지로 불리는 게임 개발자 Kojima Hideo(小島秀夫) 감독이 선정
- ◆ 'Premio de Honor'의 시상식은 스페인 바르셀로나에서 개최될 'Gamelab 2011' 콘퍼런스에서 시행되었으며, Kojima 감독은 수상소감과 함께 앞으로도 게임 문화의 발전에 공헌하겠다는 포부를 밝힘
 - '스페인 아카데미'는 스페인어 권역의 게임산업 진흥·보급·발전을 지원하기 위해 게임 업계 종사자 3,000여 명으로 구성된 단체로, 'Premio de Honor'는 게임 등 인터랙티브 예술에 공헌한 인물을 치하하기 위해 '스페인 아카데미'가 제정한 상

🌐 Kojima Hideo 감독 대표작

- ◆ Kojima Hideo 감독은 일본의 대표 게임개발자 중 한 명으로, 1987년 개발되어 공전의 히트를 기록한 <Metal Gear> 시리즈를 탄생시킨 인물로 유명
 - <Metal Gear> 시리즈는 스텔스게임* 장르를 확립한 기념비적 작품으로 기네스북에 등재
- ◆ Kojima 감독은 <Metal Gear> 시리즈를 계기로 2009년에는 미국에서 개최된 'Game Developers Choice Awards'의 'Lifetime Achievement(평생공로상)'을 수상

*주 : 스텔스게임이란 일반적으로 게이머가 위장을 사용하거나 소음을 피함으로써 적에게 들리지 않으면서 미션을 수행하는 게임을 지칭함. 일부 스텔스게임에서는 게이머가 몰래 접근하거나 직접 공격 중 하나를 선택할 수 있는 카테고리를 제공해 게이머의 승부 욕구를 충족시킴

 www.gamebusiness.jp

Nintendo, R&D 시설 확충에 2억 400만 달러 투자 계획

🌐 Nintendo, R&D 시설 확충에 과감한 투자 단행

- ◆ Nintendo가 최근 교토에 연구개발(R&D) 시설을 추가 건설하는 등 R&D 시설의 확장 계획을 밝힌 가운데, 이번 시설 확충에 165억 엔(약 2억 440만 달러)에 달하는 자금을 투자
 - Nintendo는 당초 2011년에 약 128억 엔(1억 5,400만 달러)의 자금을 투자해 1,500명 가량의 직원이 근무할 R&D 시설을 새로 건설할 계획이었으나, 이번에 그 규모를 더 확대
- ◆ Nintendo가 시설 확충을 예고한 교토 부지는 지난 2009년에 128억 엔(당시 1억 4,190만 달러)으로 매입한 곳이며, 2012년 1월부터 시공에 들어가 2013년에 완공될 예정
 - 골프장 부지 위에 건설되는 새 건물은 교토의 Minami Ward에 위치하며, 총 8층 건물(지하층 포함) 규모

🌐 R&D 시설 확충으로 개발 역량 강화 예상

- ◆ 이번에 확장되는 R&D 시설은 Nintendo의 본사와 가까운 곳에 위치해 본사의 지시를 직접적으로 받으며 핵심 개발 업무를 담당할 것으로 예상
 - Nintendo의 대표 브랜드인 'Mario' 관련 개발팀이 새 건물에 입주할 것으로 보이며, SW와 HW 제품 개발도 진행
- ◆ Nintendo는 2011년초 출시된 3DS에 이어 지난 'E3 게임쇼'에서는 차세대 콘솔 게임기 'Wii U'를 선보인 바 있으며, 때문에 이들 신규 게임기 HW에 어울리는 게임 타이틀 개발에 총력을 기울이고 있을 것으로 전망
 - 최근에는 Nintendo 3DS와 Wii U에서 자동으로 게임 데모를 즐길 수 있는 시스템 역시 개발 중이라고 발표

 www.nintendo.com

통계 일본 콘솔 HW&SW 판매량

표 9 일본 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 6. 26 ~ 7. 3) (단위 : 대)

구분	항목	제작사및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	3DS	Nintendo	30,006	+8%	1,188,420
	PSP	Sony	28,190	+3%	17,661,966
	PlayStation 3	Sony	25,978	+61%	6,748,029
	Wii	Nintendo	12,248	+21%	11,665,803
	DS	Nintendo	8,369	+2%	32,892,675
	Xbox 360	MS	2,143	+6%	1,508,896
	PlayStation 2	Sony	1,184	-7%	23,152,640
SW	Tales of the Abyss (3DS)	Namco Bandai	71,393	신규	71,393
	Super Street Fighter IV: Arcade Edition (PS3)	Capcom	53,886	신규	53,886
	To Heart 2: Dungeon Travelers (PSP)	Aquaplus	37,268	신규	37,268
	GoldenEye 007 (Wii)	Nintendo	36,660	신규	36,660
	Danball Senki (PSP)	Level 5	24,937	-32%	226,338
	Zelda no Densetsu: Toki no Ocarina 3D (3DS)	Nintendo	24,448	-33%	227,528
	Steins;Gate (PSP)	Kadokawa Shoten	21,631	-67%	87,581
	Mashiro Iro Symphony: *mutsu-no-hana (PSP)	Comfort	21,519	신규	21,519
	Meruru no Atsuta: Aitandno Renkinjutsushi 3 (PS3)	Gust	20,143	-75%	101,446
Gundam Memories: Tatakai no Kioku (PSP)	Namco Bandai	14,445	-72%	65,789	

[출처] VG Chartz



기타 게임 시장 동향

대만 소비자보호법, Android 앱 판매 제한

◆ 대만 '7일 무료 체험 필수법' 발효, Apple은 허용, Google은 거부

- ◆ 대만이 최근 개정된 소비자보호법*에서 명시한 '다운로드 기반 앱(App.) 7일 무료 체험 필수' 조항에 대해 Google이 거부 의사를 밝히면서 향후 대만 내에서 Android 앱 판매가 제한을 받을 것으로 우려
 - 관련 법 조항에 대해 Apple 측은 7일 무료 체험 앱을 제공하겠다고 방침을 밝힌 반면, Google은 대만 정부가 요구한 수정안을 거부
 - 대만 정부는 Google에 약 3만 5,000달러의 과태료를 부과했으며, 이에 대해 Google은 대만 내에서 유료 Android 앱 구매를 전면 금지하는 초강수로 맞섬

*주 : 대만은 소비자들의 권리를 보호하기 위해 모든 물건에 대해 7일내 구매 물건 환불을 해주도록 소비자보호 규정을 시행하고 있음

◆ 사건 배경과 향후 전망

- ◆ Google은 지난 2010년 앱 개발자의 요청을 받아들여 종전 애플리케이션 환불 기한을 24시간에서 15분으로 대폭 단축
 - 당시 앱 개발자들은 24시간 환불 기한을 악용하는 이용자가 많으며 Google에 해당 제도의 삭제 또는 완화를 요청한 바 있으며, Google이 이를 받아들임
 - 이번 대만의 7일 무료 체험 필수 조항에 Google이 거부 의사를 밝힌 것도 앱 개발자에 대한 잠재적인 피해를 사전에 막기 위한 방책으로 보임
- ◆ 이번 사건으로 Android 앱 중에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 게임 앱이 가장 큰 타격을 받을 것으로 보이지만, Google과 대만 정부가 합의점을 도출해 내는 데는 시일이 걸릴 것으로 전망
 - 한편, 일각에서는 다수의 Android 게임 앱이 광고 기반의 무료 다운로드 서비스를 제공하는 만큼 손해가 크지는 않을 것으로 전망
 - Android 게임 앱 중 가장 유명한 <Angry Birds> 역시 광고 기반 무료 다운로드 방식으로 제공

 www.taipeitimes.com

Sony Ericsson, 인도 모바일게임 시장 공략

● 인도 최초의 모바일게임 토너먼트 'Be the Master of Games' 개최

- ◆ Sony Ericsson과 인도 게임업체 Zapak이 협력하여 인도에서 모바일게임 토너먼트 'Be the Master of Games'를 6월 24일 개최됨
 - 이번 대회는 Sony Ericsson의 게임폰 Xperia Play의 홍보 차원에서 추진되는 이벤트 행사로, 경기는 모두 Xperia Play 단말을 통해 진행
- ◆ 'Be the Master of Games'는 인도에서 개최되는 최초의 모바일게임 대회로, 게임팀 대회와 일반 게이머 대결로 구분
 - 팀 대회는 델리, 콜카타, 뭄바이, 첸나이, 방갈로르, 푸네 등 6개 도시에서 개최되며, 100여개 팀이 참가
 - 일반 게이머 대결은 델리, 찬디가르, 자이푸르, 러크나우, 콜카타, 뭄바이, 아흐메다바드, 첸나이, 방갈로르, 하이데라바드, 푸네 등 11개 도시에 위치한 44개 Zapak 게임센터에서 게이머 간 승부를 겨룸

● 인도 모바일게임 시장의 가능성 눈여겨 본 Sony Ericsson과 Japak

- ◆ 이번 행사는 인도의 높은 모바일게임 시장 성장세에 힘입어 Sony Ericsson과 Zapak이 전략적으로 추진한 홍보 이벤트의 일환
 - Sony Ericsson 인도 지부의 마케팅 담당자 Prasun Kumar는 "인도 내 마케팅 효과를 한층 끌어올리기 위해, Sony Ericsson은 Zapak과 협력하여 Xperia Play를 최대한 활용할 수 있는 이벤트를 마련했다"며, "이번 게임 대회로 인도 전역의 소비자들에게 Xperia Play의 풍부하고 다양한 경험을 제공할 수 있을 것"이라고 자평
- ◆ 투자기관 KPMG와 FICCI의 조인트벤처가 발표한 "Indian Media and Entertainment Industry 2011" 보고서에 따르면, 인도 게임산업은 연평균 성장률 31%를 기록하며 2011년에는 383억 루피(약 8억 6,000만 달러)에 이를 것으로 추산
 - 모바일게임 분야는 2015년까지 171억 루피(약 3억 8,000만 달러)까지 급성장

 www.sonyericsson.com  www.zapak.com

말레이시아 퍼블리셔 Infinite Game, 선행 퍼블리싱 계약 체결로 주목

🌐 <Infinite Worlds>, 말레이시아 Infinite Game 통해 퍼블리싱 계약 체결

- ◆ 현재 개발 중인 것으로 알려진 중국산 MMO게임 <Infinite Worlds>가 말레이시아 게임업체 Infinite Game과 선행 퍼블리싱 계약을 체결해 업계의 주목을 받음
 - <Infinite Worlds>는 중국 게임사 Infiteworld Corporation이 개발 중인 MMO게임으로 아직 중국 내에서도 클로즈 베타 테스트(CBT)가 진행되지 않은 상태
 - 전 세계 게임 시장에서 CBT조차 거치지 않은 MMO게임이 해외 시장에 정식 퍼블리싱 계약을 체결하는 것은 매우 이례적인 경우로 관련 업계의 주목을 받음

🌐 선행 퍼블리싱 계약 성사는 개발사의 자신감 덕분

- ◆ <Infinite Worlds>가 테스트조차 거치지 않고 선행 퍼블리싱 계약에 성공한 것을 두고, 업계에서는 게임 개발사는 Infiteworld Corporation의 게임 완성도에 대한 강한 자신감이 큰 영향을 준 것으로 분석
 - <Infinite Worlds>는 시공을 초월한 다양한 문화적 특성을 모두 아우르는 '평행우주관'을 게임 설정에 도입해, 개발 초기부터 세계 게임시장 진출을 고려
 - 동양 전통 무사에서부터 현대 핵전쟁 시대의 병사, 미래 로봇 투사 등 다양한 콘셉트의 캐릭터가 등장하며, 수억 개의 세계로 구성된 평행우주에서 각 캐릭터는 자신들의 세계를 지키기 위한 모험을 하게 됨
- ◆ <Infinite Worlds>의 개발팀의 공동창립자 Zeng Ge와 Wang Zhenyu는 유명 중국산 MMO게임인 <Perfect World>와 <Zhu Xian>의 개발에 참여했던 인물로, 당시의 경험이 <Infinite Worlds> 제작에 활용

 w.51play.com

인니 포털업체 Okezone, 게임업체 MatchMove와 전략적 제휴

🌐 미디어 거인 Okezone, 소셜·캐주얼게임 통한 콘텐츠 확충 전략

- ◆ 인도네시아 최대 웹 미디어 사업자 Okezone이 싱가포르의 소셜·캐주얼게임 사업자 MatchMove Games와 전략적 제휴를 체결
 - 이용자들은 Okezone의 'Games' 링크를 통해 MatchMove Games 웹사이트로 직접 연결되며, MatchMove가 제공하는 다양한 온라인게임과 소셜네트워크 콘텐츠를 이용할 수 있음
- ◆ Okezone의 Ronny Sugiadha MD는 Okezone이 이번 제휴로 본격적인 온라인게임 산업에 진출하게 되었으며, 향후 Okezone.com 사이트에 적합한 풍부한 엔터테인먼트 콘텐츠를 확보할 수 있을 것이라고 전망

🌐 MatchMove Games, 아시아 대표 소셜 게임업체로 지위 강화

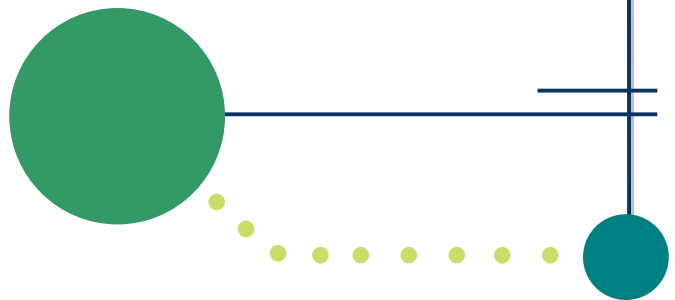
- ◆ MatchMove Games는 인도네시아 외에도 동남아시아, 인도, 중동 지역에 소셜게임 및 캐주얼게임을 제공하고 있으며, 싱가포르의 Singapore Press Holdings (HPH), 말레이시아의 Alt Media, StarHub 등과도 콘텐츠 제휴를 맺고 있음
 - MatchMove Games는 주로 캐주얼게임, 소셜게임, MMO게임, 음악게임 장르의 작품을 서비스하며, 게임 기반의 소셜네트워크 콘텐츠와 보상이 걸린 게임 콘테스트 이벤트 등을 개최
- ◆ MatchMove Games의 Shailesh Naik CEO는 "Okezone과의 파트너십을 통해 우리는 Okezone 유저에게 양질의 엔터테인먼트를 제공하게 되었으며, 이를 통해 인도네시아 내에서 소셜·온라인게임 서비스업체로서 우리의 위상도 높아질 것"이라고 포부를 밝힘

 www.okezone.com  www.matchmovegames.com



유럽 게임 시장 동향

- 2010년 스페인 콘솔/PC게임 시장 규모, '1조 8천억 원'
- 영국 게임 소매업체와 온라인 유통 플랫폼 Steam 간의 갈등
- 프랑스 Ubisoft, 게임 콘텐츠 기반 OSMU 추진
- 스페인 게임업체 Bitoon Games, 실시간 상호작용 게임 출시
- Activision, 게임전용 온라인 커뮤니티 준비
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위



2010년 스페인 콘솔/PC게임 시장 규모, '1조 8천억 원'

2010년 스페인 콘솔/PC게임 시장 규모는 전년대비 5.3% 감소

- ◆ 스페인 엔터테인먼트 소프트웨어 제작 협회(Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, 이하 aDeSe)에 지난 3월에 발표한 "Balance económico de la industria del videojuego 2010"에 따르면 2010년 스페인 콘솔/PC게임 시장 규모는 12억 4,500만 유로(약 1조 8,544억 원) 수준으로 전년대비 5.2% 감소
 - 스페인 콘솔/PC게임 SW 시장 규모는 6억 3,100만 유로이며, HW 시장 규모는 4억 8,900만 유로 그리고 기타 부속 액세서리 시장 규모는 1억 2,500만 유로로 조사
 - 2010년 게임관련 광고 투자액은 전년대비 4.3% 감소한 1억 7,289만 유로를 기록

콘솔/PC게임 SW 및 HW 판매량 전년대비 6.75% 감소

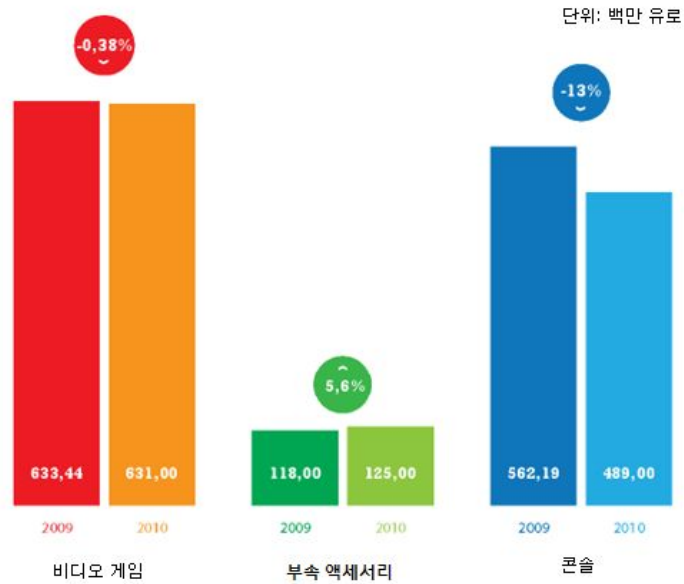
- ◆ 게임 판매 단위(unity)로 살펴보면 전년대비 SW는 0.03% 감소, HW는 13.65% 감소, 부속 액세서리는 6.57% 감소한 것으로 조사
 - 2010년 스페인 콘솔/PC게임 SW 판매량은 1,798만대, HW 판매량은 235만대, 부속 액세서리는 588만대를 기록
 - 판매량이 감소세를 보이고 있지만, 스페인 경제가 유럽 제정 위기로 인해 유럽 국가 중 가장 큰 타격을 입은 국가라는 점을 고려해보면 게임 시장은 오히려 선전한 것으로 해석

콘솔/PC게임 SW 시장, PlayStaion 3의 약진

- ◆ 매출로 살펴본 게임기별 SW 점유율은 PlayStaion3가 34.54%, Wii가 25.67%, DS가 11.09%, Xbox360이 10.45%, PSP가 6.97% 순이며, PC게임은 PSP와 동일한 6.97%를 차지
- ◆ 판매량으로 살펴본 게임기별 SW의 점유율은 PlayStaion3가 24.41%, Wii가 21.51%, DS가 15.53%, PC게임이 12.2%, PSP가 9.66%, Xbox가 8.46%를 차지

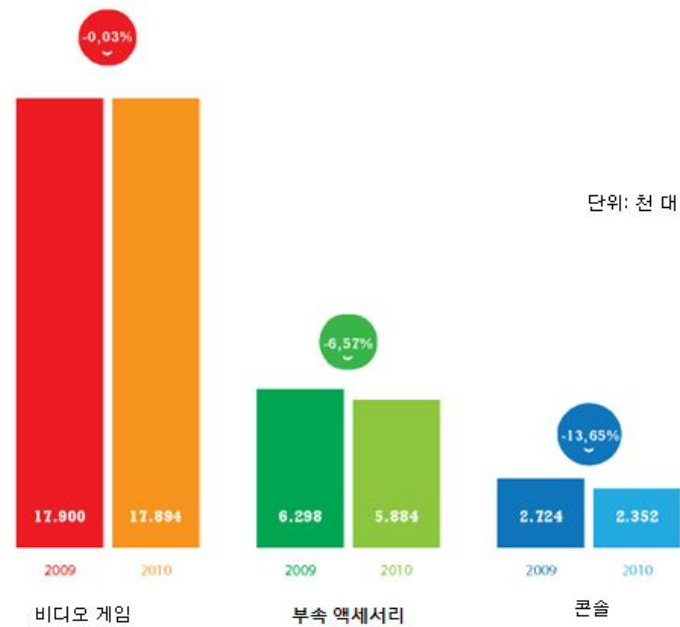
 www.adese.es

그림 2 2010년 스페인 콘솔/PC게임 시장 매출액 현황



[출처] aDeSe 홈페이지, 스트라베이스 재구성

그림 3 2010년 스페인 콘솔/PC게임 시장 판매량 현황



[출처] aDeSe 홈페이지, 스트라베이스 재구성

영국 게임 소매업체와 온라인 유통 플랫폼 Steam 간의 갈등

● 영국 게임 소매업체, 온라인 유통 플랫폼 Steam 견제

- ◆ 게임 퍼블리셔 Valve가 운영중인 온라인 유통 플랫폼 Steam*이 세계 디지털방식 다운로드 시장의 80% 차지하고 있는 가운데 영국의 게임 소매업체들이 PC 게임 퍼블리셔들에게 Steam을 통한 온라인 유통을 중지하라는 압력을 가함
 - 영국 게임 소매업체들은 러시아 퍼블리셔 1C에게 Steam에 게임을 제공하지 않을 것을 요청했으며, 요구 사항이 받아들여지지 않을 경우 1C의 게임들을 영국 소매점에서 취급하지 않겠다고 위협
 - 이러한 움직임은 작년에 이미 가시화되기 시작했는데, Steam이 PC게임의 온라인 유통을 독점할 수 있다는 우려에 따라 게임 소매업체들이 Steam에 게임을 제공하고 있는 게임 퍼블리셔들에 대한 게임 제공 중단 요청을 할 것이라는 전망이 제기된 적이 있음
 - 1C의 영국 퍼블리싱 담당인 Darry Still은 "최근 영국 주요 게임 유통업체들은 퍼블리셔들에게 Steam에 제공되는 게임들은 앞으로 오프라인 소매점에서 취급하지 않을 것이라고 통고했다"고 밝힘

*주 : Steam은 Valve에서 개발한 온라인 유통 플랫폼으로 FPG게임, RPG게임, Racing게임, 인디게임 등의 다양한 게임을 온라인으로 관리하며 배급. 지난 6월 메이저 게임업체인 EA는 Steam과 유사한 온라인 유통 플랫폼 Origin을 출시함

● Steam에 대한 유통업계의 두려움 본격화

- ◆ Darry Still은 이번 유통업계의 압력을 "철이 덜든 학교 불량배들이나 하는 짓"으로 평가절하하면서, "자신들의 영향력을 이런 식으로 과시하지 말고, 실제 자신들의 유통 능력과 조건을 더 매력적으로 발전시키려 노력해야 한다"고 주장
 - Steam은 <Call of Duty>나 <Fallout> 등과 같은 가장 유명한 PC 게임들을 유통하고 있으며, 기존 게임 유통업계는 소비자들이 Valve의 Steam을 통해서만 게임을 구매하게 되는 미래에 대해 걱정
 - 영국 게임 유통업체는 "만약 우리가 온라인 유통 서비스를 하고 있다고 가정한다면, 라이벌 경쟁업체에 게임을 팔기 시작하는 것을 원하지 않을 것"이라면서, "퍼블리셔들은 Steam이라는 괴물을 만들었다"고 주장
- ◆ 영국 게임관계자는 "어떤 시점에 이르면 대형 퍼블리셔들은 Steam을 통해 게임을 유통해야만 할 것"이라면서도, "아직까지 기존 게임 유통업체들에게 힘이 남아 있기 때문에 Steam과 손을 잡는 퍼블리셔들의 게임 유통을 거부하면서 계속 압력을

행사할 것"이라고 언급

iTunes로 진화하는 Steam, 게임 유통업체들과의 갈등은 더욱 커질 듯

- ◆ Steam의 수익분배 정책과 환경이 기존 게임 유통업체에 비해 더 매력적이기 때문에 Steam을 통한 게임 유통은 계속 증가할 전망
 - 실제로 1C와 같은 게임 퍼블리셔들은 경제적인 이유로 자사 게임들의 온라인 유통에 더 초점을 맞추고 있음
 - 기존의 유통업체를 통해 32.49 달러에 게임이 팔렸다면, 복잡한 중간 유통과정에 따른 수익 분배 후 1C는 겨우 11.37 달러를 4개월 후에나 손에 쥌 수 있음
 - 반면, Steam과 같은 온라인 유통을 통해 게임을 유통시키게 되면 1C는 같은 가격에 게임을 팔았다고 가정했을 경우 기존의 경우보다 훨씬 빠른 시간 안에 약 2배의 수익을 올릴 수 있음
- ◆ 클라우드 게임 스트리밍 업체 Gaikai의 David Perry CEO는 "Steam이 게임업계의 iTunes로 성장할 수 있다"고 평가하면서, "Steam은 모든 사람들이 쉽게 게임을 접할 수 있게 만들었다"고 밝힘
 - Perry는 "만약 기존 게임 유통업체들이 독자적인 온라인 전략을 세워 나가는 대신 시간을 Steam에게 준다면, 결국 Steam은 Apple의 iTunes처럼 시장을 독점하게 될 것"이라고 전망
- ◆ 이번에 불거진 오프라인 게임 유통업체들과 Valve의 Steam 그리고 게임 퍼블리셔들 간의 갈등은 장기간 지속될 전망

 www.escapistmagazine.com  www.mcvuk.com

프랑스 Ubisoft, 게임 콘텐츠 기반 OSMU 추진

● Ubisoft CEO, TV드라마, 영화 사업 구조상 게임보다 위험도 낮아

- ◆ 메이저 게임 배급사인 Ubisoft의 CEO Yves Guillemot는 최근 인터뷰를 통해 TV 드라마와 영화 제작이 게임 개발보다 위험도가 낮다고 평가
 - Yves Guillemot는 TV드라마의 선 판매 시스템과 인력 확보의 용이성, 자금 확보 측면 등에서 게임 개발보다 위험도가 낮다고 평가하고 TV드라마와 게임 간의 콘텐츠 재사용을 통해서 비용 절감 등이 가능하다고 밝힘
 - 또한 Yves Guillemot는 콘솔게임기와 PC 기반의 고사양 게임 콘텐츠 개발과 영화 제작 간의 시너지 효과가 높아 양쪽 사업에 모두 도움이 될 것으로 평가
 - Ubisoft는 TV드라마 및 영화 제작을 게임 개발과 연계해 성공적인 게임 개발을 위한 주요 자원으로 활용할 전망

● Ubisoft의 멀티미디어 엔터테인먼트 사업 준비 현황

- ◆ Ubisoft는 지난 3월 영화 및 TV드라마 제작을 위한 신규 부서인 Ubisoft Motion Pictures의 설립을 공식 발표하며 TV드라마 및 영화 제작을 준비 중
 - Ubisoft Motion Pictures 설립이 공식화되었음에도 불구하고 실제 제작될 TV드라마나 영화에 대한 정보는 공개되지 않은 상태
- ◆ Ubisoft는 지난 2008년 게임 배급사에서 멀티미디어 엔터테인먼트 업체로 거듭나기 위해 영상관련 업체 인수 및 자사 게임 콘텐츠 기반 영화 제작 등을 진행
 - Ubisoft는 2008년 영화 <Spy Kid's>, <Sin City>, <300> 등의 특수 영상 작업을 맡았던 캐나다 소재 Hybride Technologies를 인수했으며, Ubisoft의 Queback studio의 경우 2008년 이후 애니메이션과 CGI 사업에 집중

 www.ubi.com/

스페인 게임업체 Bitoon Games, 실시간 상호작용 게임 출시

스페인 게임업체 Bitoon Games, 온라인게임 <BasketDudes> 출시

- ◆ <BasketDudes>는 참가자 간의 실시간 상호작용이 가능한 3D 온라인 농구 게임
 - 게이머들은 자신을 '매니저(코치/감독)'로 등록한 다음 고유의 농구팀을 구성하여 각기 다른 경기에 참여
 - 자신의 팀 구성원의 포지션, 팀 전략 등 운영 전반에 관하여 자유로운 의사결정이 가능.
 - 팀이 아닌 "매니저"간의 상호 교환, 친분이 두터운 친구 집단 등 특정 집단 간의 개별적인 토너먼트 구성
 - 농구게임과 병행할 수 있는 실시간 채팅 및 타 SNS 사이트와의 링크 연계 등의 서비스도 이용 가능

부분유료화 방식의 <BasketDudes>, 글로벌 시장 타깃

- ◆ <BasketDudes>는 무료게임이나, 소액 결제 시스템 혹은 경기 우승을 통해 게임 내에서 통용되는 화폐단위인 'duddies'를 획득함으로써 팀 구성 옵션을 업그레이드를 할 수 있음
 - 최종버전 출시는 1차 베타버전을 출시한 지 5개월 만에 이뤄진 것으로 6월 30일 개최된 스페인 게임 박람회인 'Gamelab'에서 게임업계의 주목을 받음
 - 기본 탑재 언어는 아직 영어뿐이나, 이는 보편성을 고려한 옵션으로 향후 프랑스어를 비롯한 다국가 언어를 지원할 예정

 www.bitoon.com

그림 4

실시간 상호작용 온라인 농구게임 <BasketDudes>



[출처] Basketdudes.com

Activision, 게임전용 온라인 커뮤니티 준비

● Activision, <Call of Duty> 전용 SNS 'Call of Duty Elite' 개발

- ◆ Activision은 오는 11월 자사의 신규 인기 블록버스터 게임 <Call of Duty: Modern Warfare 3> 출시에 발맞춰 온라인 커뮤니티 플랫폼 'Call of Duty Elite' 출시 예정
 - Activision은 'Call of Duty Elite'를 통해 게이머들이 <Call of Duty>를 이용하면서 얻은 기록과 정보를 체크하고, 다른 게이머들과 게임 정보들을 공유할 수 있도록 할 예정
 - 'Call Of Duty Elite'는 <Call of Duty> 시리즈별 퍼포먼스 데이터를 제공하는 'Career' 탭, 소셜네트워크 서비스를 제공하는 'Connect' 탭, 게이머간의 경합 및 임무 완수 이벤트를 통해 부상을 수여하는 'Compete' 탭, 게임 기록 향상을 위해 유용한 팁을 제공해 주는 'Improve' 탭 등으로 구성

● 'Call of Duty Elite', 프리미엄 유료서비스 채택

- ◆ 'Call Of Duty Elite'는 <Call Of Duty> 구매자에 한해 일부 서비스를 무료로 제공하는 한편, 월정액 형태의 프리미엄 유료 서비스를 도입해 차별화된 서비스도 지원
 - 'Call Of Duty Elite' 서비스는 현재 홈페이지를 통해 베타 테스트 참여 신청을 받고 있음
 - 요금 수준은 공개되지 않았으나, 월 7.99달러 수준이 유력시 됨
 - Activision은 'Call Of Duty Elite' 가입자에 한해 <Call Of Duty> 웹 TV 시리즈도 제공

 www.activision.com

표 10 'Call of Duty Elite'의 탭 별 서비스 내용

탭 구분	내 용
Career	<ul style="list-style-type: none"> • <Call of Duty> 시리즈별 퍼포먼스 데이터 제공 • 베타 테스트 기간 중에는 <Call of Duty: Black Ops> 관련 데이터가 제공되고, 공식 출시 이후에는 <Call of Duty: Modern Warfare 3> 관련 데이터가 추가로 제공될 예정 • 친구 혹은 적과의 퍼포먼스 비교도 가능
Connect	<ul style="list-style-type: none"> • 설정한 취향에 따라 유사한 성향의 <Call of Duty> 게이머를 모은 그룹이 형성되며, 그룹 명단에 접속할 수 있음 • 특정 게이머와 짝을 이룰 수도 있음
Compete	<ul style="list-style-type: none"> • 특정임무를 부여한 후 완수할 경우에 실제 혹은 가상의 상품을 수여 • 예를 들어, 24 시간 안에 일정 숫자의 적을 사살하라는 임무 등이 부여
Improve	<ul style="list-style-type: none"> • 아이템에 대한 상세한 사용법을 알려주는 동영상 등 게임기록 향상을 위한 유용한 팁을 제공 • 게이머가 특정 무기를 통해 사살한 적의 숫자, 적중률 등의 정보도 제공

[출처] 스트라베이스 재구성

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 11 유럽 게임 SW 판매 순위

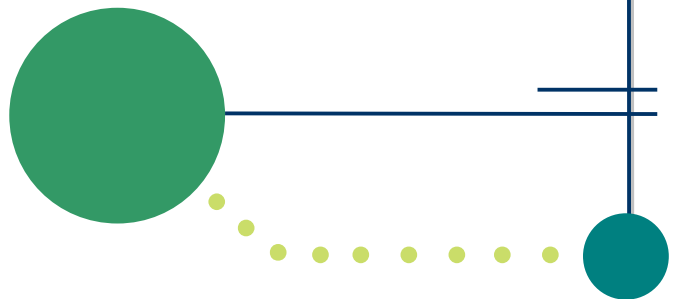
순위	영국 (6. 27 ~ 7. 4)	독일 (6. 27 ~ 7. 4)	프랑스 (6. 20 ~ 6. 27)
1	Zumba Fitness (Wii)	The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time3d(3DS)	The Legend of Zelda: Ocarina of Time3D(3DS)
2	F.e.a.r. 3 (X360)	L.A. Noire (PS3)	Infamous 2 (PS3)
3	Transformers: Dark Of The Moon (X360)	Duke Nukem Forever (PS3)	Zumba Fitness (Wii)
4	L.a. Noire (X360)	Pokemon Black (NDS)	Call of Duty: Black Ops (PS3)
5	Dirt 3 (X360)	Pokemon White (NDS)	Wi Fit Plus + Balance Board (Wii)
6	The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time3d(3DS)	Infamous 2 (PS3)	
7	Wii Sports Resort (Wii)	Assassin's Creed: Brotherhood – Platinum (PS3)	
8	Infamous 2 (PS3)	Wii Party (Wii)	
9	L.a. Noire (PS3)	Resident Evil: The Mercenaries 3D (3DS)	
10	Virtua Tennis 4 (PS3)	New Super Mario Bros (NDS)	
순위	스웨덴 (6. 27 ~ 7. 4)	이탈리아 (6. 20 ~ 6. 27)	네덜란드 (6. 27 ~ 7. 4)
1	The Sims 3: Generations (PC)	Pokemon White (NDS)	The Legend of Zelda: Ocarina of Time3D(3DS)
2	FIFA 11 (PS3)	Pokemon Black (NDS)	Call of Duty: Black Ops (PS3)
3	FIFA 11 (X360)	Wii Party (Wii)	Wii Party (Wii)
4	The Sims 3 (PC)	Cars 2 (NDS)	Wii Fit Plus (Wii)
5	LA. Noire (PS3)	Wi Fit Plus + Balance Board (Wii)	L.A. Noire (PS3)
6	The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time3d(3DS)	Infamous 2 (PS3)	Infamous 2 (PS3)
7	New Super Mario Bros (NDS)	Zumba Fitness (Wii)	Pro Cycling Manager Tour De France 2011 (PC)
8	LA. Noire (X360)	Mario Sport Mix (Wii)	The Sims 3: Generations (PC)
9	StarCraft 2: Wings of Liberty (PC)	Art Academy (NDS)	New Super Mario Bros Wii (Wii)
10	World of Warcraft (PC)	Cars 2 (Wii)	Pokemon Black (NDS)

*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표하기 때문에 이를 반영함
[출처] Media Control Gfk International



중남미 게임 시장 동향

- 칠레 게이머, PC를 통한 게임 이용률 가장 높아
- Sony의 중남미 게임시장 전략, '게임 IP를 활용한 OSMU 전략'
- 호주 전문 교육학원 SAE, 멕시코에 최초로 게임 디자인 학교 설립
- 미리보는 중남미 최고 게임 행사 'BGS'



칠레 게이머, PC를 통한 게임 이용률 가장 높아

● 칠레 게이머, PC와 모바일게임을 가장 많이 사용

- ◆ 중남미 전문 게임분석 사이트 Revista Gamer가 조사한 결과에 따르면 칠레 게이머가 가장 선호하는 게임기는 PC와 휴대폰으로 나타남
 - Revista Gamer의 조사결과 PC를 통한 게임 이용률이 가장 높음
 - PC게임 전용 소프트웨어를 통한 게임 이용률뿐만 아니라, 페이스북 등 SNS를 통한 온라인게임 이용률도 눈에 띄는 증가세 나타냄
 - 모바일게임 이용률이 2위를 차지했는데, 주된 이유는 콘솔게임에 비해 휴대전화의 시공 제약이 덜하고 게임의 이용 편의성 또한 콘솔게임에 비해 높기 때문인 것으로 조사
 - 지하철 등 공공 장소에서 iPhone과 Android폰으로 게임에 열중하고 있는 게이머 대폭 증가

*주 : RevistaGamer는 2011년 3월부터 4월에 걸쳐 15세 이상 칠레 게이머 714명을 대상으로 성별/게임기별 시장점유율에 관한 설문 조사를 실시했으며 오차 범위는 ±3.67%

● 칠레 콘솔게임 시장, 소니의 적극적인 마케팅으로 Playstation3가 1위

- ◆ 콘솔게임 시장은 Sony의 Playstaion3와 Playstaion2가 각각 41%와 29%로 1위와 3위, MS의 Xbox 360이 32%로 2위, Nintendo의 Wii가 22%로 4위를 차지
 - 전세계 시장의 콘솔 시장 점유율과는 다른 결과일 수도 있지만, Sony와 MS는 칠레에 지사가 있으며 광고와 게임 관련 행사에 많은 투자를 하고 있어 1,2위 등 상위를 차지
 - 휴대용 게임기 중에는 Sony의 PSP가 Nintendo의 DS/3DS와 GBA*를 소폭 앞서고 있으며, Nintendo의 경우 여성 이용자가 많은 것으로 조사

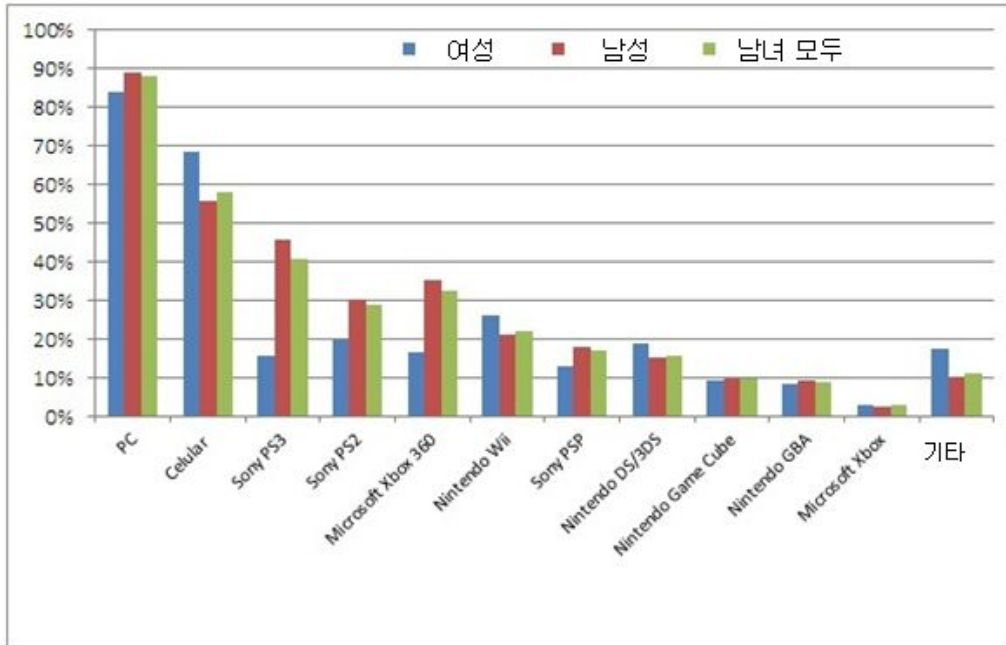
*주 : GBA는 2001년 3월 Nintendo에서 발매한 휴대용 게임기 'Gameboy Advance'의 약자로, 2003년에는 상위 기종인 'Gameboy Advance SP'가 발매됨

● 칠레의 여성 게이머, 남성 게이머와 다른 별도의 시장 형성

- ◆ 칠레 여성 게이머들을 겨냥한 게임들은 최근야 시장의 틀을 갖췄으나, 남성 게이머를 중심으로 한 기존의 게임시장과는 융합되기 어려운 거의 별도의 시장을 형성
 - 여성 게이머들은 Wii를 선호하는 반면, 남성 게이머들은 Playstaion3를 선호
 - 칠레 여성 게이머들이 PSP보다 DS를 선호하는 것으로 미루어볼 때 여성 게이머들 에게는 Nintendo의 기기들이 많이 어필하고 있음

 www.revistagamer.com

그림 5 2011년 칠레 게이머들의 성별/게임기별 시장 점유율



[출처] Revista Gamer 홈페이지

Sony의 중남미 게임시장 전략, '게임 IP를 활용한 OSMU 전략'

● Sony의 중남미 시장 진출, 현지화안 OSMU에 주력

- ◆ Sony의 Mark Stanley 라틴아메리카 지역 게임 영업이사는 중남미 게임 전문 분석 사이트 Revista Gamer와 인터뷰에서 "Sony는 중남미 게임시장에 성공적으로 진출하기 위해 중남미 지역 특성에 맞는 상품 개발에 주력"하고 있다고 밝힘
 - Mark Stanley 이사는 "콘솔 SW와 HW를 결합시킨 패키지 상품 출시를 최소화하면서 중남미 게이머들이 선호하는 게임에 초점을 맞추고 있다"라고 밝힘
 - Sony는 중남미 게이머들이 전쟁게임을 선호한다는 사실을 참고하여, Playstaion2와 Playstaion3에서도 비슷한 장르의 게임을 다양한 부가상품과 결합시킨 패키지상품 'Gamer Kit'를 판매
 - Gamer kit는 게임 SW와 HW 판매 뿐만 아니라 다양한 부가 상품을 판매하여 부가가치를 극대화 할 수 있다는 장점을 가짐
 - 전쟁게임 뿐만 아니라 중남미 게이머들이 가장 선호하는 게임 또한 다양한 부가상품과 결합시켜 'Gamer Kit'으로 판매할 예정
- ◆ Sony, 게임 콘텐츠에 기반해 다양한 영역에서 상품화 진행
 - Sony 라틴아메리카 지사는 Playstation3용 FPS게임 <Killzone3>를 크게 히트시켜 높은 수익을 올리고 있으며, 올 11월에 전세계적으로 큰 성공을 거둔 <Infamous2>와 <Uncharted 3>도 현지화를 거쳐 출시할 예정
 - 이들 게임과 관련된 책, 티셔츠, 캐릭터, 인형, 가방 등도 판매할 예정

● 하락하고 있는 Sony의 중남미 시장 점유율, 5년 뒤에는 다시 상승세로

- ◆ Mark Stanley 이사는 Sony의 중남미 시장점유율 하락에 대해 인정하면서, 5년 뒤에는 다시 선두 게임업체로 성장할 것이라고 전망
 - Stanley 이사는 "현재 중남미 시장 결과를 분석 중이다"라며, "Sony는 경쟁사에 뒤지지 않는 콘텐츠와 구매력 있는 고객층, 배급 인프라 및 유통망을 보유하고 있다"며 5년 뒤의 상황에 대해 조심스러운 낙관론을 밝힘
 - Sony는 중남미 시장을 확대하기 위해 중남미 소규모 독립 게임개발사들과의 제휴를 목적으로 하는 인큐베이터 프로그램을 실시해 왔으며, 현재 이 프로그램은 중남미 전역에 걸쳐 꾸준히 확대되고 있음

 www.revistagamer.com

호주 전문 교육학원 SAE, 멕시코에 최초로 게임 디자인 학교 설립

● SAE 멕시코 분교, 게임관련 모든 커리큘럼 구비

- ◆ 호주에 본교를 두고 있는 음향 엔지니어링 스쿨(School of Audio Engineering, 이하 SAE)이 중남미에서는 최초로 멕시코에 게임 디자인 전문 교육을 담당할 분교 설립
 - SAE 멕시코 분교가 실시하는 주요 전문 교육 커리큘럼은 게임 디자인, 프로그래밍 및 3D 애니메이션에 주력할 예정
 - 음향 엔지니어링, 디지털 애니메이션, 전자음악, 멀티미디어, 웹 프로듀싱, 디지털 영화 제작, 디지털 신문 제작, 크로스 미디어 커뮤니케이션(Cross Media Communication), 음악 산업 (Music Business) 과정 등도 개설할 예정
 - 단기 교육 과정으로는 대표적 전자 음악 프로듀싱 시퀀스 프로그램인 'Ableton Live' 수강, iOS 전용 디자인 및 프로그래밍 과정 등이 존재

● 최고 교육으로 무장된 SAE 멕시코 분교 졸업생, 해외 진출 용이

- ◆ SAE 멕시코 분교장인 Cuauhtémoc Sentfies는 "호주 본교의 35년간 교육, 첨단 교육 시설 및 해당 분야 최고 수준의 교수진이 멕시코에 그대로 전수되었다"라고 언급
 - SAE 멕시코 분교는 졸업생의 해외 진출을 위해 입학 요건에 고등학교 졸업 증명서와 입학 시험 합격서, 영어와 스페인어로 작성한 자기소개서, 제 2 외국어 구사 능력 등을 포함
 - SAE 멕시코 분교는 7월 25일부터 수업을 시작하며, 졸업생들은 호주 게임개발사 Krome Studio같은 세계적 글로벌 네트워크를 갖춘 게임업체에 진출할 수 있음

 www.infobae.com

그림 6 SAE 멕시코 분교 건물 외형



[출처] SAE 멕시코 분교 홈페이지(mexico.sae.edu)

미리보는 중남미 최고 게임 행사 'BGS'

중남미 게임업계의 최고 게임 행사 'BGS 2011' 10월 개최

- ◆ 중남미 게임 행사 '브라질 게임 쇼(The Brasil Game Show 2011, 이하 BGS 2011)가 브라질 리오데자네이루의 Sul America Convencion Center에서 10월 5일부터 10월 9일까지 진행
 - 2010년 BGS는 이틀 간 약 3만 명의 관람객을 동원하여 큰 성공을 거뒀으며, 이에 힘입어 BGS 조직 위원회는 신규 게임을 기다리는 게이머들을 위해 새로운 웹사이트를 개설
 - 올해로 제4회를 맞이하는 이번 행사의 관람객 규모는 5만 명으로 예상되어 행사 기간도 처음으로 5일로 연장
 - 10월 5일부터 7일까지는 게임전문가들을 위한 국제 게임 컨퍼런스가 먼저 개최되며, 이후 10월 7일부터 9일까지는 역대 최대 규모의 본 행사가 개최될 예정

BGS 2011, 행사 구성 및 규모

- ◆ BGS 2011는 역대 최대 규모로 치러질 계획이며, 다양한 해외 게임업체들이 참석 예정
 - BGS 2011는 작년에 비해 두 배 크기인 20,000m² 공간에 70개 부스를 설치할 예정
 - 해외 유명 게임업체가 참석하여 '개발, 마케팅, 아트/디자인' 세 분야로 컨퍼런스를 진행
 - 각 컨퍼런스마다 키노트, 개별강좌, 게임 성공사례, 기타 케이스 연구 등의 내용으로 진행될 예정

 www.brasilgameshow.com.br

표 12 BGS 2011의 주요 행사

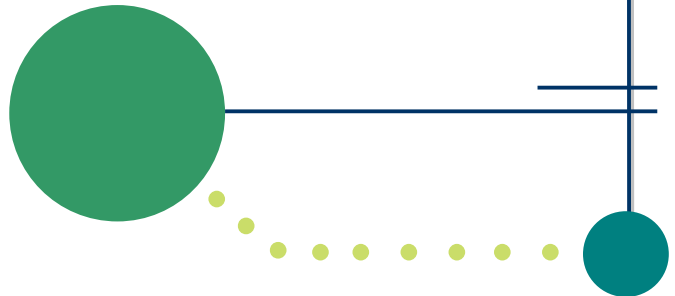
행 사	내 용
Brasil Game Jam	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임개발 촉진 이니셔티브의 일환으로 진행되는 게임 디자인 경연이며 리얼리티 쇼 방식으로 진행 ■ 브라질 국내외 15개의 대학 대표팀으로 구성되어 48시간 안에 게임을 개발하여 심사위원들의 평가를 받음
B2B Area	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이번 행사에서 최초로 게임전문가들만 입장 가능한 비즈니스 전용 부스 마련할 예정 ■ 게임업체, 경영인, 고객, 공급자 및 비즈니스 파트너 간의 협력 증진을 위해 마련

[출처] BGS 2011 홈페이지(www.brasilgameshow.com.br), 스트라베이스 재구성



국내 게임 시장 동향

- 모바일 오픈마켓 자율등급제 시행, 성공 여부는 관망
- 국내 게임시장 1분기 매출액, 전년동기 대비 15.3% 성장
- 중국 게임업체, 국내 게임시장 역습
- 국내 게임업체들의 일본시장 공습, '현지화가 중요 포인트'
- **통계** 국내 온라인게임 순위



모바일 오픈마켓 자율등급제 시행, 성공 여부는 관망

● 오픈마켓 게임을 자율등급제도 개정안 7월 6일 시행

- ◆ 오픈마켓 게임물 자율등급분류를 위한 법이 7월 6일부터 시행되면서, 게임물등급위원회(이하, 게임위)와 협의를 거쳐 중개사업자로 선정되면 자율등급분류 가능
 - 문화체육관광부는 지난 4월 5일 공포된 게임산업진흥에 관한 법률(이하 게임법)에 따라서 오픈마켓 게임물 자율등급제도, 게임물의 사행적 운영 방식에 대한 제한 조치가 7월 6일부터 본격적으로 시행된다고 밝힘
 - 게임법 개정안에 따르면 게임물의 제작 주체, 유통 과정의 특성 등 때문에 등급위원회를 통한 사전 등급분류가 적절하지 아니한 게임물 중에서 대통령령으로 하는 것 (청소년 이용불가 게임물은 제외)에 대해서는 게임위의 사전등급 분류를 받지 않음
 - 단, 오픈마켓 사업자는 자체 등급 분류한 게임물이 출시된 이후 1개월 이내 게임위에 신고할 의무를 가지며, 만약 등급 분류가 부적절한 경우에 게임위는 재등급 분류를 시행

● Apple과 Google의 오픈마켓 게임 카테고리 실행 여부는 미지수

- ◆ 게임위와 Apple, Google 간의 협의는 이뤄졌고, 작성된 협약서를 두 사업자가 내부 검토
 - 업계 의지에 따라 조속히 게임카테고리가 오픈될 수 있으나, 권한에 따른 의무 조항 등으로 2차 의견 조율이 이어질 가능성도 있음
 - 그러나, 2년 뒤로 유예된 셋다운제의 원안대로 미국에 서버를 둔 오픈마켓 사업자들에게 한국의 소비자만을 위해 한국 심야시간 청소년게임 이용을 차단하는 시스템을 갖추라고 강제한다면 이를 감수 하면서 게임 카테고리를 만들기는 어려움

● 고스톱·포커류 게임, 오픈마켓 개방의 새로운 걸림돌로 작용

- ◆ 자율심의 대상에서 제외된 고스톱·포커류(이하 고포류) 게임에 대해 국내 규제기관과 Apple 간 입장 차가 큰 것으로 알려지면서, 게임 카테고리 개방이 쉽지 않을 것이라는 비관론 등장
 - Apple과 Google의 오픈마켓에 등록된 모든 고포류 게임은 한국 시장에서는 직접 게임위로부터 사전 등급분류를 받아야 함
 - 업계 관계자는 "Apple이 과연 국내 시장만을 위해 전 세계 곳곳에서 개발한 고포류 게임을 게임위에 넘길지는 의문"이라며 게임 카테고리 개설에 대해 부정적인 견해를 밝힘

국내 게임시장 1분기 매출액, 전년동기 대비 15.3% 성장

2011년 1분기 국내 게임시장 매출액 2조 2,732억 원 달성

◆ 한국콘텐츠진흥원이 발표한 "2011년 1분기 콘텐츠산업 동향분석 보고서"에 따르면, 국내 게임시장의 1분기 매출액은 2조 2,732억원으로 전년동기 대비 약 15.3%로 증가하여 큰 폭으로 성장한 것으로 나타남

- 콘텐츠산업 중 수출액이 가장 높은 산업은 게임산업으로 2010년 1분기 대비 약 1억 5,255만 달러가 증가한 5억 2,982만 달러로 전체 수출액의 57%를 차지함
- 게임업계 종사자 수도 전년동기 대비 5% 증가하여 4만 9,295명으로 나타남

게임관련 상장사 2011년 1분기 매출액 전년동기대비 31.9% 성장

◆ 게임관련 상장사들의 2011년 1분기 총 매출액은 9,373억원으로 전년동기 대비 31.9% 높은 성장을 했으며, 2010년 4분기 대비 28.4% 성장

- 2009년 4분기 매출액 상승세가 2010년도에 들어 2분기까지 전분기 대비 -0.7%, -0.9% 하락하다가 3분기부터 상승세로 반전하여 2011년도 1분기 매출액은 전분기 대비 28.4%로 급성장
- 향후 경기상승 지속, 물가상승에 따른 실질소득 증감여부 및 비수기 등의 요인에 따라 매출액 증가세 지속여부가 결정될 것으로 전망

대형 게임업체들의 익진, 그러나 중소기업들은 매출액 감소 예상

◆ 한국콘텐츠진흥원의 보고서에 따르면, 국내 게임업계는 대형 업체들의 매출 증가세가 두드러지게 나타났으나, 중소 게임업체들은 1분기 매출액이 업체별로 큰 편차를 보임

- 네오위즈는 다양한 장르의 게임서비스를 통한 국내 매출 및 중국 등 해외수출이 급증세가 이어짐에 따라 2011년 1분기 매출액의 경우 전년동기 대비 63.6% 증가했으며, 위메이드와 NHN은 각각 22.8%, 52.6% 성장
- 다른 대형 업체들과 달리 엔시소프트와 엑토즈소프트는 2011년 1분기 매출액이 각각 -4.0%, -15.6% 감소
- 중소 게임업체들은 2011년 1분기 매출액의 경우 업체별 성장 편차가 존재하며, 향후 물가상승 등에 따른 실질소득 감소가 가시화 될 경우 수출주도형의 대형업체에 비해 내수 위주의 중소기업의 매출액 감소에 영향 예상

중국 게임업체, 국내 게임시장 역습

● 중국 대형게임업체, 국내 직접 진출 가속화

- ◆ 과거 중국 게임업체들은 국내 업체들과 로컬라이징을 기반으로 한 현지화로 서비스를 진행했지만, 최근에는 직접 서비스를 위해 한국에 지사를 세우거나 중국의 인기 온라인게임들을 빠르게 수출하는 등 보다 본격적인 시장 공략을 진행
 - 이는 해외 시장에서도 자금 투자 및 게임사업으로 성장한 중국 게임업체들이 신규 시장 확대 및 거점지역 확보로 몸집을 불리는 전략을 선택했기 때문
 - 특히 한국시장은 창업 열풍을 일으킨 성숙한 게임 개발력과 이용자 시장에 한국·중국·일본을 잇는 거점 시장으로 유효하며, 최근 2년여간 외산 웹게임이 시장 안착에 성공했고, 까다로운 MMO게임 서비스에서도 중국산 게임이 성과를 거뒀기 때문으로 풀이됨

● 중국 1위 게임업체 Tencent, 한국 시장 공략 준비 중

- ◆ 현재 가장 오랜 시간 많은 준비를 거쳐 한국시장 공략을 준비하고 있는 중국 게임업체는 중국 최대 퍼블리셔 Tencent로 예상
 - Tencent 입장에서 한국의 온라인게임들은 회사의 핵심 성장 동력이자 최고의 캐시카우 역할을 담당
 - 그만큼 한국 게임시장의 움직임이 자사의 매출과 직접적으로 연결되어 있기 때문에 한국 시장의 동향 및 흐름을 파악하기 위해 직접 자사의 직원들을 한국에 파견한 상태
 - Tencent는 지난해 4억 달러 이상을 투자해 미국 게임개발사 Riot Games를 인수했으며, 이를 기반으로 Riot Games의 한국법인을 직접 설립하고 유명게임인 <League of Legend>를 직접 서비스할 예정

● 중국 웹게임과 소셜게임으로 유명한 Kunlun, 한국 지사 설립

- ◆ 중국에서 웹게임과 소셜게임으로 알려진 Kunlun도 한국 지사인 쿤룬코리아를 설립하여 최근 자사의 <K3 Online> 첫 번째 비공개 테스트를 진행
 - 쿤룬코리아는 올해 안에 한국에서 웹게임 4종과 MMORPG 1종의 서비스를 시작할 예정
 - 본사에서 개발을 지원하고 서비스·마케팅·영업은 모두 국내 법인에서 진행하겠다는 전략이며, 라이선스사업 부문을 따로 운영하여 가능성 있는 국내 개발사 게임을 우선 확보하겠다는 투자계획도 발표

국내 게임업체들의 일본시장 공습, '현지화가 중요 포인트'

● 일본 온라인게임 시장, 위기이자 기회

- ◆ 일본 내수시장에서 가장 큰 규모를 차지하는 것은 여전히 콘솔게임이지만, 온라인게임도 꾸준한 성장세를 보이고 있음
 - 일본 온라인게임이 꾸준한 성장세를 보이는 이유는 소셜게임의 강세에도 있겠지만, 모바일과 인터넷 사용 시간이 늘어나면서 온라인게임 접근성이 자연스럽게 높아졌기 때문
 - 또한 콘솔 게임은 실제 플레이하기까지 단말기와 게임을 사는 등 준비 시간이 오래 걸리고 당장 비싼 돈을 내야 하기 때문에 상대적으로 온라인게임에 비해 편의성에서 뒤처짐
 - 일본온라인협회(JOGA)가 2010년초 발표한 자료에 따르면 일본 온라인게임 시장의 점유율은 전체 게임시장의 23% 수준

● 국내 게임업체, 현지화를 통해 일본 온라인게임 시장 공략

- ◆ NHN은 지난 5월 '한게임EX 행사'를 통해 <테라>의 일본 서비스를 위해 일본유저들의 취향을 조사 중이며, 그 결과물을 게임 내에 반영해 나갈 것이라 밝힘
 - NHN은 일본유저들이 게임을 즐길 때 많은 즐거움을 얻는 부분 중 하나인 성우 연기를 위해 일본의 유명 성우들을 대거 기용해 일본 유저들의 입맛에 맞도록 클라이언트 완성도를 높임
 - NHN측은 "지난 6월 13일부터 22일까지 4만명의 테스터를 모집하는데 5만명이 넘는 응모자가 몰렸고, <테라> 프리미엄패키지는 일본의 대표적인 쇼핑몰에서 판매 순위 1위를 기록하는 등 성과를 보이고 있다"며 "한국 이상 가는 성과를 거둘 수 있도록 최선을 다하겠다"고 언급
- ◆ 웹젠은 <C9>의 일본 진출을 위해 유명 애니메이션 '원피스'의 성우들을 기용, 일본유저들의 취향을 적극 반영
 - <C9> 이미지송 제작에는 일본의 유명 애니메이션인 '카우보이비밥', '공각기동대' 등의 음악 제작에 참여한 경력이 있는 'Kanno Yoko(菅野よう子)' 프로듀서와 가수 겸 배우로 유명한 'Tsuchiya Anna(土屋アンナ)'를 영입
 - 웹젠은 "첫번째 해외 진출인 만큼 일본 게이머들의 취향과 선호를 고려해 현지화에 많은 노력을 기울였다"면서, "현지화 콘텐츠와 게임성뿐 아니라 게임 음악 등에 대한 일본 취재진들의 관심이 높아 일본 게이머들에게도 충분히 어필할 수 있을 것으로 기대된다"고 밝힘

통계 **국내 온라인게임 순위**

표 13 **국내 온라인게임 순위**

순위	게임트릭스 (2011.7. 10 기준)	게임메카 (2011. 7. 6 ~ 2011. 7. 12)	인벤 (2011. 7. 4 ~ 2011. 7. 10)
1	아이온	피파온라인2	아이온
2	워크래프트3	아이온	피파온라인2
3	서든어택	리니지	서든어택
4	메이플스토리	메이플스토리	메이플스토리
5	피파온라인2	서든어택	리니지
6	스타크래프트	던전앤파이터	던전앤파이터
7	월드오브워크래프트	테라	월드오브워크래프트
8	테라	카트라이더	테라
9	리니지1	리니지2	카트라이더
10	리니지2	사이퍼즈	프리스타일풋볼
순위	게임노트 (2011. 7. 10 기준)	게임차트 (2011. 7. 10 기준)	게임리포트 (2011. 7. 10 기준)
1	아이온	아이온	아이온
2	메이플스토리	워크래프트3	워크래프트3
3	서든어택	서든어택	서든어택
4	피파온라인2	피파온라인2	메이플스토리
5	던전앤파이터	스타크래프트	피파온라인2
6	리니지	메이플스토리	스타크래프트
7	월드오브워크래프트	월드오브워크래프트	월드오브워크래프트
8	테라	한게임로우바둑이	테라
9	사이퍼즈온라인	프리스타일	던전앤파이터
10	프리스타일풋볼	스페셜포스	리니지

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

[출처] 각 사 홈페이지

글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2011년 7월 20일
- ▶ 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 전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 출처를 반드시 밝혀주시기 바랍니다.