

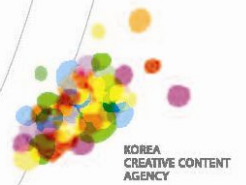
# 글로벌 게임산업 트렌드

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2011년 7월 제2호



한국콘텐츠진흥원



# 목 차

2011년 7월 제2호  
2011. 8. 8

## 1 글로벌 게임 시장 동향..... 4

- Gartner, 2015년 전세계 게임시장 규모 '1,120억' 달러로 성장
- 두뇌 활용 게임, 아동 학업 성취도 향상
- 소셜게임, 아직은 소셜 요소가 결합된 '솔로게임'
- 모바일 게임시장, 부분유료화 사업모델이 주요 수익원
- 클라우드 게임, 콘솔게임 대체제로 성장

## 2 북미 게임 시장 동향..... 11

- 미국 콘솔 게임시장 매출, 전년 대비 하락세
- 신·구 대표 게임개발사 비교 : EA vs. Zynga
- EA, PC와 모바일을 연결하는 게임 소셜네트워크 출시
- 모바일·소셜 게임개발사 Gamzee, HTML5 게임 개발 중
- EA의 게임업체 PopCap 인수를 둘러싼 게임업체의 이해득실
- **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..... 21

### ▶ 중국 게임 시장 동향 ..... 22

- Lenovo 콘솔 게임기 출시, 중국 콘솔게임 규제 완화여부 촉각
- Tencent, Kingsoft 지분 인수와 인터넷 보안 분야 투자 단행
- 광고업체 GroupM, InGameAd와 게임 마케팅 제휴
- 해외 모바일 게임개발사의 중국 진출 위한 서비스 등장
- 중국 게임 테마파크 'World Joyland', 저작권 침해 논란
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ 일본 게임 시장 동향 ..... 29

- 2011년 상반기 일본 게임 사업자별 매출액 순위 비교
- Wii U, 소셜네트워크와 연동 기능 탑재
- 게임개발사 Capcom, Gaikai의 클라우드 게임 서비스에 참여
- 전직 Sony 엔지니어, Nintendo 3DS에 대해 특허 침해 소송
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ 기타 게임 시장 동향 ..... 34

- 베트남, 온라인게임 허가 금지 이후 무허가 온라인게임 성행
- 필리핀 정부, 온라인게임 중독과 소셜네트워크 폐해 차단에 나서
- 인도 게임개발사 Nukotoys, 방송 콘텐츠 게임화 발표
- 인도 게임 <MineCraft>, 사용자 수 1,000만 돌파

**4** 유럽 게임 시장 동향..... 41

- 영국 교육부 장관, 교육용 게임에 대한 강력한 지지의사 표명
- 스웨덴 연구단체, 게임으로 술과 약물 극복 유의미한 상관관계 암시
- 영국 연구진, 인터랙티브 게임을 통한 학습장애 치료 연구 진행
- 독일 온라인 게임업체 SpilGames, Facebook 견제
- Newzoo, 2011년 영국 게임 시장 규모, 58억 달러 기록
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

**5** 중남미 게임 시장 동향..... 49

- 칠레 정부, 연령별 게임등급 심의 강화
- 중남미 광고 에이전시, 모바일게임에 큰 기대
- 게임업체 Mentez가 밝히는 중남미 소셜 게임시장 현황
- 아르헨티나 게임업체가 바라보는 아르헨티나 게임시장

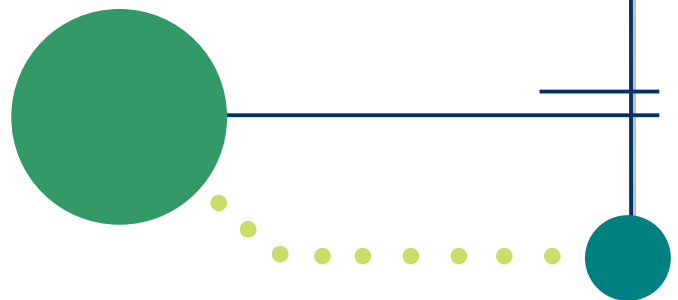
**6** 국내 게임 시장 동향..... 56

- 사회 이슈를 다룬 기능성게임 개발 활성화
- 국내 게임업체, 다양한 퍼블리싱 방식으로 해외시장 진출
- 국내 메이저 게임업체, 글로벌 게임업체로 발돋움
- 온라인게임의 멀티플랫폼 전략, 게임보다는 부가서비스로 접근
- **통계** 국내 온라인게임 순위



## 글로벌 게임 시장 동향

- Gartner, 2015년 전세계 게임시장 규모 '1,120억' 달러로 성장
- 두뇌 활용 게임, 아동 학업 성취도 향상
- 소셜게임, 아직은 소셜 요소가 결합된 '솔로게임'
- 모바일 게임시장, 부분유료화 사업모델이 주요 수익원
- 클라우드 게임, 콘솔게임 대체제로 성장



## Gartner, 2015년 전세계 게임시장 규모 '1,120억' 달러로 성장

### ● 전세계 게임시장의 성장 동력은 '온라인게임'... 연평균 성장률 27% 예상

- ◆ 시장조사기관 Gartner가 7월에 발표한 "Gaming Ecosystem, 2011" 보고서에 따르면, 2011년 글로벌 게임시장 규모가 전년대비 670억 달러에서 10.4% 증가한 740억 달러로 성장할 것이며, 2015년에는 1,120억 달러 수준으로 성장할 것으로 전망
  - 2011년 게임 SW 매출액은 447억 달러, HW 매출액은 178억 달러, 온라인게임 매출액 119억 달러로 성장할 것으로 추정
  - 2011년 119억 달러 수준이었던 온라인 게임시장 규모는 2015년까지 27%의 연평균 성장률(CAGR)을 기록하며 293억 달러선에 이를 것으로 전망되며, 게임 SW와 HW는 각각 565억 달러, 274억 달러를 기록할 것으로 전망
  - 일부 메이저 게임업체의 경우 블록버스터급 게임 출시로 올해 상반기에 이미 작년 매출액을 초과한 것으로 조사되고 있는데, 대표적으로 Activision Blizzard은 자사의 <Call of Duty : Black Ops> 출시 5일 만에 6억 5,000만 달러 이상의 매출 달성

### ● 모바일게임과 온라인게임의 부분유료화 수익모델 확산

- ◆ 태블릿과 스마트폰의 대중화를 통해 모바일게임이 빠르게 성장하고 있으며, 이는 휴대용 게임시장에 부정적인 요인으로 작용
  - Gartner의 Tuong Nguyen 수석 애널리스트는 "젊은 게이머들이 게임 전용 단말기보다는 스마트폰과 태블릿을 선호하여, Sony와 Nintendo를 주축으로 발전하고 있는 휴대용 게임시장의 성장률은 낮아질 것"이라고 밝힘
- ◆ PC게임 및 콘솔게임 등과 같은 물리적 게임타이틀 판매에는 존재하지 않던 온라인게임의 소액결제, 프리미엄(Freemium)\* 등의 부분유료화 비즈니스 모델이 부상하기 시작
  - Gartner의 Brian Blau 연구소장은 "온라인게임의 비즈니스 모델이 정액제에서 광고를 통해 수익을 얻는 프리미엄으로 바뀌고 있다"라고 언급
  - Balu는 부분유료화에 대해 "게이머들은 Zynga의 <Farmville> 처럼 부가서비스 또는 게임 아이템을 구매하는 게임 내 결제를 선호하고 있다"라고 밝힘

\*주: 프리미엄(freemium)은 무료 서비스를 통해 이용자를 끌어들이고 후 부가기능을 유료화하거나 광고를 통해 수익을 창출하는 서비스를 말함

 [www.nytimes.com](http://www.nytimes.com)

## 두뇌 활용 게임, 아동 학업 성취도 향상

### ● 두뇌 활용 게임, 아동의 추상화 추론 향상에 기여

- ◆ 미국 미시간대학교 연구진이 지난 6월 NAS(National Academy of Sciences)에 제출한 "Short- and long-term benefits of cognitive training"\* 보고서에 따르면 퍼즐게임 등 아동의 단기 기억을 자극하는 게임이 아동의 추상화 추론과 문제 해결 능력을 향상키는 것으로 나타남
  - 이번 연구는 초등학교 및 중학생으로 구성된 62명의 아동을 두 집단으로 나누어 한 집단에는 1개월 동안 매주 5번의 게임을 통한 훈련을 진행했으며, 나머지 한 집단에는 1개월 동안 매주 5번의 단어 암기 훈련을 진행
  - 연구 결과 게임을 통해 훈련을 받은 집단 내 아동들의 추상화 추론과 문제 해결 능력이 눈에 띄게 향상된 것으로 나타났으며 이러한 향상 효과는 훈련 종료 후 약 3개월간 지속된 것으로 조사
- ◆ 단기 기억 능력이 향상된 아동의 경우 학교에서 받은 교육 내용을 좀 더 쉽게 기억하는 등 전반적인 학업 성취도가 높아 향후 게임을 통해 아동들의 학업 성취도 향상에도 활용할 수 있을 전망

\*주: 유전자 연구에 세계적으로 권위를 가지고 있는 미국의 학술원 학술지 "Proceedings of the National Academy of Sciences" 6월 13일 온라인판 게재된 논문으로 Susanne M. Jaeggi, Martin Buschkuhl, John Jonides, Priti Shah 연구원이 참여

### ● 아동 능력 개발을 위한 게임 활용 연구 필요성 대두

- ◆ 미시간 대학교 연구진은 향후 연구에 대해서 두뇌 활용 게임의 효과에 대한 연구를 벗어나 두뇌 활용 게임을 통해서 가장 효과적인 결과를 낼 수 있는 방법과 조건을 찾는 연구 진행의 필요성에 대해서 강조
  - 이에 더해 연구진은 두뇌 활동 기저에 있는 신경과 인지 작용에 대한 연구와 두뇌 활용 게임이 누구에게 가장 유용한지에 대한 연구 진행을 제안

 [www.umich.edu](http://www.umich.edu)

## 소셜게임, 아직은 소셜 요소가 결여된 '솔로게임'

### MMO게임의 아버지 Richard Bartle이 전망한 미래 게임의 모습

◆ MMO게임의 아버지라 불리는 Richard Bartle이 'Gamelab 2011'\* 에서 미래 게임 산업을 주도할 게임은 어떤 모습일지에 대해 전망하며 소셜게임이 미래에도 계속 소비자들의 관심을 받을 수 있을지에 대해 자신의 주장을 피력

- Bartle은 "오늘 하루에만 2,000만명이 <CityVille>을 즐길 것이고 이번 달에만 1억명이 <CityVille>을 즐길 수 있다"라며, "그렇다면 지금으로부터 5년 후에는 이들이 과연 어떤 게임을 하고 있을 것인가?"라고 의문을 제기

\*주: Gamelab은 올해로 7회를 맞이한 국제 게임 마켓&컨퍼런스로서 바르셀로나에서 6월 29일부터 7월 1일까지 개최되었으며, 스페인 게임업체들은 물론 남미를 포함한 세계 게임업체들이 참여

### 지금의 소셜게임들은 진정한 의미의 '소셜' 요소가 결여

◆ 소셜네트워크 사이트들에서 제공되고 있는 소셜게임들은 실제 '소셜' 요소로 정의되기 보다는 오히려 플랫폼에 의해 정의됨

- Bartle은 "소셜네트워크들을 사용하는 게임을 소셜게임으로 정의해선 안된다"며, "지금의 소셜게임들은 단지 소셜네트워크라는 플랫폼에 의해 분류되고 있을 뿐"이라고 지적

◆ Facebook에서 제공되는 소셜게임들은 본질적으로 혼자 즐기는 솔로 게임임

- Bartle은 "Facebook을 통해 제공되고 있는 대부분의 게임들이 소셜게임으로 불리고 있지만 기본적으로 이 게임들은 혼자 즐기는 솔로 게임"이라며, "사용자들은 소셜게임을 통해 새로운 친구를 만들지도 않을 것이며 동맹을 맺지도 않을 것"이라고 주장
- Bartle은 "이들 소셜게임에서 확인할 수 있는 소셜 요소는 '다른 사람들도 이 게임을 하고 있으니 당신은 완전히 정신이 나간 사람은 아니다'라고 확인해주는 것일 뿐"이라고 풍자

### 게임 외적인 보상을 통해 게이머를 끌어들이고 있는 소셜게임

◆ 현재의 소셜게임은 게임 자체에 내재된 흥미 요소를 통해 게이머들을 끌어들이는 대신 외적인 보상 시스템을 통해 게이머들을 유혹

- Bartle은 "격려와 보상으로 일컬어지는 소셜게임의 시스템은 기본적으로 뇌물"이라고 주장

◆ 소셜게임이 경쟁력을 확보하기 위해서는 외적인 보상에서 탈피해야 함

- Bartle은 "소셜게임은 경쟁력을 확보하기 위해 외적인 보상에 의존하고 있다"고 밝힘
- 사람들이 계속 소셜게임을 하는 이유 단지 그 게임이 계속 어떤 것을 상으로 주기 때문

### ● 소셜게임은 게임이 아닌 Gamification의 한 유형일 뿐임

- ◆ 소셜게임은 게임이 진행되는 과정인 게임플레이, 즉 스토리가 결여되어 있으므로 게임이 아니며 소셜 요소 또한 가지고 있지 않음
  - Bartle은 "게임이 진행되는 과정을 제외한 현재의 소셜게임은 설사 게임과 같은 인상을 남길 수는 있더라도 게임은 아니다"라고 단언하며, "이들은 소셜게임 이라고도 불리지만 사실 소셜게임 또한 아니다"라고 주장
  - 현재의 소셜게임은 단지 보상을 통해 계속 사람들이 소셜게임이라는 것을 계속하게 만드는 Gamification\*의 한 유형일 뿐이라는 지적
- ◆ 하지만 결국 보상 방식의 Gamification은 사람들의 흥미를 영원히 얻을 수는 없으며, 이러한 Gamification의 메커니즘을 게이머들이 깨닫는 순간 그들은 더 이상 해당 소셜게임에 흥미를 가지지 않게 됨
  - Bartle은 "지금의 소셜게임은 어린아이들에게 어떤 일을 참 잘했다는 별 스티커를 주는 것과 다르지 않다"면서, "아이들은 별 스티커를 받는 것이 결국 상이 아닌 일이라는 것을 알게 되고 곧 별 스티커를 원하지 않게 된다"고 주장

\*주: Gamification은 게임 메커니즘을 통해 어떤 행위나 교육과정 등을 사람들이 반복적으로 수행하면서 Gamification의 기획이 목표하는 것을 달성할 수 있도록 하는 것을 의미하는 말로 Gamification 과정에 참여한 사람들의 행위에 따른 보상과 그에 따른 중독은 필연적인 것으로 여겨짐

### ● 미래 게이머들은 또 다른 소셜게임이 아닌 진정한 게임을 원하게 될 것

- ◆ 게이머들은 더 나은 것을 원할 것이고 이는 달라진 게이머들에게 (지금까지와는) 다른 것을 주어야 한다는 것을 의미
  - Bartle은 "5년 후 사람들은 <CityVille>이 아닌 다른 게임을 하고 있을 것"이라고 전망 하면서, "사람들은 단지 <CityVille>을 하게 되지 않을 뿐만 아니라 <CityVille>과 비슷한 게임들 또한 더 이상 즐기지 않을 것"이라고 언급
  - 지금 소셜게임을 즐기고 있는 게이머들은 또 다른 소셜게임을 원하지 않음
- ◆ 개발자들은 또 다른 소셜게임 대신 스토리를 통한 게임플레이가 가능한 게임을 개발해야 함
  - Bartle은 "(게임플레이) 외적인 보상 대신 보다 게임을 재미있게 즐길 수 있도록 하는 내재적인 보상 시스템을 갖추는 방향으로 게임이 바뀌게 될 것"이라고 주장

 [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)



## 모바일 게임시장, 부분 유료화 사업모델이 주요 수익원

### ● 부분유료화 게임 앱, 유료 게임 앱보다 더 높은 매출액 달성

- ◆ 시장조사기관 Flurry의 7월 언론보도에 따르면 지난, 2011년 1월 유료 게임 앱의 매출액 비중이 부분유료화 게임 앱보다 컸으나, 6월에는 매출액 비중이 역전
  - Flurry의 연구는 Apple의 App Store 내의 총 9만여 개 게임 앱 중 매출액 상위 100개를 선정하여 매출액 규모를 비교한 결과이며, 이번 조사에 부분유료화 게임 앱은 게임 내 결제 시스템으로 가상아이템 구매가 가능한 게임에 한정
  - App Store에서 게임 앱 분야가 차지하는 비중은 75% 이상으로, 게임 내 광고 모델까지 감안하면 부분유료화의 규모는 더 클 것으로 전망

### ● 부분유료화 게임 앱의 성장 요인

- ◆ 소셜게임 기반 부분유료화 모델이 모바일 영역으로 확산
  - 가상상품 판매를 전제한 부분유료화 게임 모델은 이미 게임시장의 대세로 꼽힐 만큼 빠른 속도로 확산되고 있으며, 특히 소셜게임에 부분유료화 모델이 적극 도입됨
  - 스마트폰의 확산으로 모바일게임 이용자가 증가하면서, 모바일 소셜게임도 다수 등장
- ◆ '좋아하는 게임에 비용을 지불한다'는 게이머 심리 이용
  - 부분유료화 게임은 초반 게이머의 부담없는 다운로드를 유도하여 일단 게이머를 확보하는 전략을 취함으로써, 다른 유료 앱보다 월등히 많은 다운로드 횟수를 기록
  - 부분유료화 게임 이용자 중 유료 콘텐츠 결제 비중은 0.5~6%에 불과하나, 이들의 유료 콘텐츠 구매 비용 규모는 유료 게임 앱 구매 비용 규모를 상회
  - 즉, "좋아하는 게임에 기꺼이 돈을 쓴다"는 게이머 심리를 적절히 이용
- ◆ 모바일게임, 게임 내 광고 등 기업 마케팅 수단으로 재조명
  - 최근에는 모바일게임 내 광고 전용 플랫폼이 등장하는 등 기업 마케팅 보조수단으로 모바일게임이 각광받고 있음
  - 무료 게임 다운로드를 제공하는 대신 광고를 노출하여 기업 마케팅에 활용하는 'Tap Me'와 'Kiip'\* 같은 앱 등장

\*주: Tap Me와 Kiip은 모바일게임 내 광고 플랫폼 업체로, 양사 모두 이용자에게 실질적인 보상을 제공하여 게임 내 광고에 대한 관심을 이끌어낸다는 사업 모델을 내세우고 있음

 [www.flurry.com](http://www.flurry.com)

### 클라우드 게임, 콘솔게임 대체제로 성장

#### ● 콘솔게임의 몰락, 클라우드 게임에 의해 가속화

- ◆ 게임전문 뉴스 사이트 Gamesindustry는 미래 클라우드 게임이 현 콘솔게임의 자리를 차지할 것이라고 단언
  - 게임 개발사 Id software의 책임 프로그래머 John Carmack이 "콘솔 게임은 이제 급격하게 몰락할 것"이라고 주장하는 등 콘솔게임의 미래에 대한 부정적 전망이 우세해짐

#### ● 클라우드 게임의 장점, 하드웨어 업그레이드 불필요

- ◆ 클라우드 게임은 무엇보다 게이머가 새로운 게임이 출시될 때마다 해당 게임을 설치할 필요는 물론 하드웨어를 업그레이드 할 필요가 없다는 점이 장점
  - 게이머들은 게임 입력과 클라우드 게임 데이터 센터의 영상 출력에 필요한 입출력 장치만 갖추면 클라우드 게임을 통해 최신 게임을 즐길 수 있으며, 게임업체들도 게이머들에게 개별 게임코드를 부여하는 대신 데이터 센터에서 통합 관리하게 되므로 불법복제 등을 방지할 수 있게 됨
  - 클라우드 게임은 이제 PC에만 한정되지 않고, 하나의 단말기가 다양한 출력장치와 결합되어 이동 중에도 즐길 수 있게 될 것이며, 현재 인터넷을 통한 중앙 서버데이터 전송으로 한정되어 있는 연결 방식 또한 지역화 방식으로 발전할 수 있을 것으로 예상

#### ● 클라우드 게임의 단점, 네트워크와 그래픽 칩셋 발달로 해결

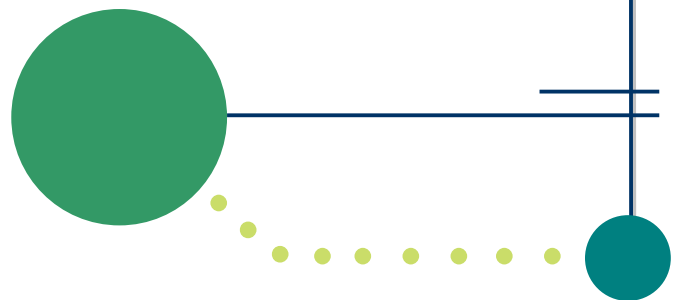
- ◆ 입출력간 지연 가능성이 클라우드 게임의 단점으로 지적되곤 했으나, 최근의 초고속 인터넷 망 확충, GPU(Graphics Processing Unit) 등의 연산능력 향상 및 효율적인 게임 프로그래밍 등을 통해 이러한 우려가 해소
  - 클라우드 게임업체 Onlive의 CEO인 Steve Perlman "현재의 콘솔게임들도 일정시간의 로딩 시간이 필요하고 이러한 로딩 시간은 오히려 클라우드 게임 데이터 센터 서버의 높은 GPU 성능을 통해 극복될 수 있다" 라면서, "이를 통해 번 '시간'을 네트워크 상의 지연을 상쇄하는데 사용할 수 있어 클라우드 게임이 오히려 콘솔게임을 능가할 수 있다"고 주장
  - 게임 개발자들 또한 보다 효율적인 프로그래밍을 통해 게임 동작 대기시간(latency)를 단축하고 있어, 클라우드 게임의 입출력 지연 문제 해결에 큰 도움이 될 것이라고 지적

 [www.pcgame.com](http://www.pcgame.com)



## 북미 게임 시장 동향

- 미국 콘솔 게임시장 매출, 전년 대비 하락세
- 신·구 대표 게임개발사 비교 : EA vs. Zynga
- EA, PC와 모바일을 연결하는 게임 소셜네트워크 출시
- 모바일·소셜 게임개발사 Gamzee, HTML5 게임 개발 중
- EA의 게임업체 PopCap 인수를 둘러싼 게임업계의 이해득실
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위



## 미국 콘솔 게임시장 매출, 전년 대비 하락세

### 2011년 6월 기준 미국 콘솔 게임시장 매출, 전년 대비 10% 하락

- ◆ 시장조사기관인 NPD Group이 7월에 발표한 언론보도에 따르면 PC게임을 제외한 2011년 6월 기준 미국 내 게임 하드웨어, 소프트웨어, 게임관련 액세서리를 모두 포함한 매출 규모가 전년동월 대비 10% 하락한 총 9억 9,500만 달러를 기록
  - NPD Group의 조사 결과에 따르면 소프트웨어 매출 규모가 전년동월 대비 12% 하락한 4억 6,950만 달러를 기록해 가장 하락폭이 큰 것으로 나타났으며, 하드웨어 매출의 경우 전년동월 대비 9% 하락한 3억 6,650만 달러, 게임 관련 액세서리 매출은 전년동월 대비 11% 하락한 1억 5,890만 달러를 기록
  - 2011년 6월 미국 내 콘솔 게임시장 매출 하락의 원인으로는 전년동월과 비교해 신작게임 출시 비율이 낮았던 점이 주요 원인으로 분석
  - 2011년 5월 미국 내 콘솔 게임시장 매출 역시 소프트웨어 매출 저조로 전년동월 대비 14% 하락한 7억 4,31만 달러를 기록해 2006년 10월 이래 가장 낮은 매출 규모를 기록

### 하드웨어 판매에서는 Microsoft의 Xbox360이 수위 유지

- ◆ 콘솔 및 휴대용 게임기 판매에서는 Xbox360이 약 51만 대를 판매하며 하드웨어 판매에서 5월에 이어 수위를 지킨 것으로 나타났으며, Nintendo의 경우 DS시리즈와 3DS의 판매량이 전월 대비 10% 이상 증가
  - Microsoft에 따르면 최근 13개월 중 12개월 동안 미국 내 하드웨어 판매에서 Xbox360이 수위를 차지했으며, 전년동월 대비 전체 하드웨어 매출 감소에도 불구하고 Xbox360의 매출은 전년동월 대비 증가해 하드웨어 시장에서 46% 점유율을 기록
  - Nintendo는 Wii 약 27만대, DS 시리즈 약 39만대, 3DS 약 14만 대를 판매했으며, Sony의 PlayStation3의 경우 정확한 판매량이 발표되지는 않았으나 PlayStation3 독점 게임에 대한 수요가 늘면서 PlayStation3의 판매량 역시 지속적으로 증가

 [www.npd.com](http://www.npd.com)

## 신·구 대표 게임개발사 비교 : EA vs. Zynga

### ● 웹 기반 소셜게임 개발사 Zynga의 IPO 신청에 대한 거품 논란 대두

- ◆ 소셜네트워크 서비스인 Facebook을 기반으로 웹 기반 소셜게임을 제공하고 있는 Zynga가 최근 기업 가치를 200억 달러로 IPO를 신청해 이에 대한 거품 논란이 발생
  - Zynga가 매우 빠르게 성장하고 있으나 매출 및 수익과 비교했을 때 기업가치가 너무 높게 평가되었다는 주장이 제기
  - 현재 EA의 기업 가치는 80억 달러 수준이며, 세계 최대 게임 업체인 Activision Blizzard의 기업 가치도 135억 달러 수준으로 Zynga의 기업 가치에 비해 낮은 상황

### ● EA와 Zynga 비교

- ◆ 주요 비교 항목 : 매출액, 수익, 매출원가, 마케팅 비용, 판매 및 제작비, 인력 현황, 보유 현금, 소셜게임 사용자 현황
  - 매출액 : Zynga의 2011년 1분기 매출액은 2억 3,500만 달러로 전년 동기 대비 약 130% 증가했으며, EA의 매출액은 10억 9,000만 달러로 전년 동기 대비 11% 증가
  - 순수익(영업이익) : Zynga의 2011년 1분기 순수익은 1,180만 달러로 전년 동기 대비 약 84% 증가했으며, EA의 순이익은 1억 5,100만 달러로 전년 동기 대비 500% 증가
  - 매출원가 : Zynga의 매출원가는 6,760만 달러로 전년 대비 3,470만 달러가 증가했으며, EA의 매출원가는 3억 2,800만 달러로 전년 대비 3,000만 달러 증가
  - 마케팅 비용 : Zynga의 마케팅 비용은 EA에 비해 매우 적은 액수로 2011년 1분기 4,020만 달러를 사용해 전년 동기 대비 2,280만 달러가 증가했으며, EA는 마케팅 비용으로 1억 9,400만 달러를 사용해 전년 동기 대비 2,300만 달러 증가
  - 인력 현황 : 2011년 5월말 기준 Zynga의 직원 수는 2,268명으로 금년 3월 말 1,858명에서 400여 명이 증가했으며, EA의 직원 수는 2011년 3월 말 기준 7,645명으로 조사
  - 현금 보유량 : Zynga는 9억 9,560만 달러 현금을 보유하고 있으며, EA는 22억 달러 현금 보유
  - 소셜게임 사용자 : Zynga는 2011년 3월 말 기준 월 게임 사용자 수가 2억 3,600만 명으로 전년 대비 다소 저조한 것으로 알려졌으며, EA는 월 게임 사용자 수가 3,600만 명인 것으로 조사

 [www.zynga.com](http://www.zynga.com)  [www.ea.com](http://www.ea.com)

## EA, PC와 모바일 연결하는 게임 소셜네트워크 출시

### EA, 온라인 유통 서비스 Origin 통해 모바일 플랫폼 지원

- ◆ EA는 최근 자사에서 퍼블리싱하는 PC게임의 온라인 유통 서비스와 게임 기반 소셜네트워크 서비스를 제공하고 있는 Origin을 통해 Android OS와 iOS 기반 모바일 기기에서도 게임 기반 소셜네트워크 서비스 등을 지원
  - EA는 Origin을 통해서 Android OS와 iOS 기반 모바일 기기의 게임 사용자에게 기존 Origin에서 제공해온 게임 기반 소셜네트워크 기능들과 멀티 플랫폼에 특화된 서비스 등을 제공
  - EA가 운영하고 있는 Origin은 PC게임 콘텐츠를 인터넷으로 구매할 수 있는 온라인 유통 서비스를 제공해왔으며, 또한 게임 사용자들이 동일한 게임을 즐기는 친구들을 찾아보거나 함께 게임을 즐길 수 있도록 연결해주는 게임 기반 소셜네트워크 서비스 기능도 제공

### Origin, 모바일 게이머들에게 다양한 형태의 게임 환경 제공

- ◆ EA는 PC와 모바일 등 멀티플랫폼에서도 동일한 게임 경험을 제공하기 위해 클라우드 기반 게임 정보 저장 기능과 게임 기록 공유 등 다양한 서비스들을 Origin을 통해 제공할 예정
  - 클라우드 기반 게임 정보 저장 기능은 모바일, PC, 웹브라우저 등 멀티플랫폼을 지원하는 게임에 대해서 게이머가 플랫폼에 관계 없이 일관된 게임 경험을 이어갈 수 있도록 게임 기록 정보를 클라우드 기반으로 관리하는 기능
  - 또한 iPhone에서 이용 중인 게임 화면을 iPad와 무선 연결을 통해 공유할 수 있는 기능도 선보여 Origin을 이용하는 게이머들이 다양한 형태로 게임 기반 소셜네트워크 기능을 이용케 함

 [www.ea.com](http://www.ea.com)

## 모바일·소셜 게임개발사 Gamzee, HTML5 게임 개발 중

### ◆ 신생 게임개발사 Gamzee, 투자금 100만 달러 유치 성공

- ◆ 지난 5월 로스엔젤레스에 설립된 모바일·소셜게임 개발업체인 Gamzee가 투자금 100만 달러 유치에 성공
  - 이번 Gamzee의 투자 유치 성공은 최근 투자 유치에 어려움을 겪고 있는 게임업계의 분위기에도 불구하고 여전히 유망한 게임개발자에게는 긍정적인 시장의 반응을 이끌어 낼 수 있다는 것을 보여준 사례
  - Gamzee에 투자한 투자자들은 Bristol Investment Fund와 Liberty Digital의 전 CEO 였던 Jarl Mohn, 독일 온라인게임 퍼블리셔 Bigpoint의 CEO Heiko Hubertz 및 Greycroft Partners의 파트너인 Paul Bricault 들로 구성
- ◆ Gamzee의 창립자인 Howard Marks는 유명 게임업체인 Activision Blizzard 및 Acclaim Games의 공동 창립자이며 Disney Interactive Media Group의 전 수석 부사장 출신
  - 부도가 났던 Acclaim Games의 브랜드를 사들여 다양한 온라인게임을 개발한 후 다시 게임업체 Playdom에 매각하는 등 성공 가도를 걸어온 Marks는 "우리는 앞으로 게임업계에 탁월 변화의 중심에 있을 것"이라며, "이러한 변화 중 하나는 사람들이 어떤 단말기를 통해서든 웹 연결을 통해 Facebook 친구들과 소셜게임을 즐길 수 있게 되는 것"이라 밝힘

### ◆ HTML5 포맷을 기반으로 개발될 Gamzee의 모바일/소셜게임

- ◆ Gamzee, HTML5를 기반으로 하는 게임 개발 중
  - Gamzee의 최초 게임은 아직까지 베일에 싸여 있으나, 전통적인 소셜게임 장르에 새로운 변형을 가한 하이브리드 방식의 게임으로 추정
  - 보다 자세한 내용은 7월 중순 시애틀에서 열릴 예정인 캐주얼 게임산업 컨퍼런스인 'Casual Connect 2011'에서 공개될 예정
- ◆ Gamzee의 게임개발은 높은 그래픽 수준이나 3D 요소를 강화하는 데 중심을 두기 보다는 기존의 Facebook 플랫폼을 기반으로 하는 소셜게임들의 성공요인을 중시
  - Marks는 "Facebook의 게임들은 3D 요소나 무척 빠르고 높은 품질의 그래픽을 갖추지 않고서도 매우 성공적"이라고 지적
- ◆ 한편 무료게임 방식으로 서비스 될 예정인 Gamzee의 첫 게임은 게임 내 결제 및 위치기반 요소의 도입을 통해 수익을 창출

### Gamzee, 미래 소셜게임 개발을 주도할 기술로 HTML5 선택

- ◆ Gamzee 및 Marks의 HTML5 포맷에 대한 믿음은 앞으로 HTML5가 소셜 및 모바일 게임의 표준으로 자리잡을 것이라는 확신에서 비롯
  - Marks는 "하나의 게임을 다양한 플랫폼에 적용할 수 있도록 하는 HTML5는 개발자들에게는 큰 기회라고 생각한다"며, "Facebook 또한 Flash 기반의 게임 대신 결국 HTML5 표준을 따르게 될 것"이라고 전망
  - Facebook의 이런 변화가 현실화된다면 결국 Facebook 플랫폼을 기반으로 개발된 게임들은 모바일 단말기 및 웹 상에서도 자유롭게 실행됨
- ◆ HTML5는 게이머들로 하여금 보다 쉽게 게임을 추천·공유할 수 있게 할 뿐만 아니라 게임접속 자체를 아주 쉽게 만듦
  - Marks는, "만약 사용자가 HTML5을 기반으로 개발된 게임의 링크를 친구와 공유만 한다면, 그 친구는 어떤 단말기에서든 단지 그 링크를 클릭하는 것만으로도 게임을 시작할 수 있다"면서, "또한 PC 등의 특정 플랫폼에서 게임을 하다가도 태블릿이나 커넥티드 TV 등의 다른 플랫폼에서 이어 할 수 있다는 것이 장점"이라고 주장
- ◆ HTML5 표준이 아직 걸음마 단계인 상황에서, 설치형 게임에 비해 웹 상에서 실행되는 HTML5 표준의 게임들의 실행 속도가 느릴 것이라는 우려가 있음
  - Marks는 "시간이 흐르면 HTML5 표준의 범용성을 통해 결국 이러한 난제들을 해결할 수 있을 것으로 믿는다"고 밝힘
  - WebGL 등의 HTML5 관련 새로운 표준의 도입 또한 이러한 문제점 해결에 도움이 됨

 [www.venturebeat.com](http://www.venturebeat.com)



## EA의 게임업체 PopCap 인수를 둘러싼 게임업계의 이해득실

### EA의 PopCap 인수에 따라 희비가 교차하고 있는 미국 게임업계

- ◆ EA가 향후 경영 프리미엄을 포함 총액 13억 달러에 캐주얼게임 업체 PopCap을 인수하기로 결정
  - 이번 인수로 PopCap의 창립자들과 소셜게임 업체 Zynga가 큰 이득을 보게 된 반면 Microsoft는 캐주얼게임 분야로의 좋은 진입 기회를 잃게 되었다는 분석
  - 캐주얼게임인 <Plants vs. Zombies>와 <Bejeweled>로 유명한 PopCap는 당초 기업공개(IPO)를 통한 주식 상장을 노려왔다고 알려져 왔으나 최근 EA와 전격적인 인수 합의를 발표

### 이번 인수 발표의 수혜자 : PopCap의 창립자들

- ◆ PopCap의 창립자들은 이번 인수를 통해 실리와 안정성을 모두 챙김
  - PopCap의 창립자들은 기업공개를 통해 한 몫을 노리는 대신 안정적이면서도 충분한 금액을 보장받을 수 있는 EA로의 인수를 택함
  - 특히 복잡한 IPO의 진행과정과 IPO 과정에서 발생할 수 있는 잡음 및 이에 따른 기업(정보 유출 등의) 손실을 막을 수 있었다는 것은 큰 이득으로 평가 받음

### 이번 인수 발표의 수혜자 : 벤처 금융회사 Meritech Capital

- ◆ PopCap의 창립 초기 외부 투자자들 중 하나였던 벤처 금융업체 Meritech Capital 또한 이번 인수를 통해 이득을 볼 수 있을 것으로 보임
  - Apple의 창업자 중 한 명인 Steve Wozniak이 수석 과학자로 일하고 있는 것으로도 유명한 스토리지 관련 벤처 Fusion-io의 최근 IPO를 통해서 큰 성공을 거둔 Meritech Capital은 2009년 당시 PopCap에 약 2,250만 달러를 투자
  - 현 PopCap의 지분 보유량은 알려지지 않은 상태이지만, 만약 PopCap에 대한 지분 보유량이 3%만 되더라도 초기 투자금은 완벽하게 회수할 수 있을 전망

### 이번 인수 발표의 수혜자 : 소셜게임 업체 Zynga

- ◆ 이번 EA의 PopCap에 대한 거액의 인수 결정은 향후 IPO를 앞두고 있는 소셜게임 업체 Zynga에도 호재로 작용할 전망
  - 13억 달러에 달하는 인수가치를 증명해 낸 PopCap의 사례는 향후 Zynga의 IPO 과정에서 평가 기준으로 활용될 것임

- 2010년 PopCap의 매출액이 1,000만 달러에 달하는 것을 고려해 볼 때 Zynga에 동일한 가치가 적용된다면 산정된 기업가치는 80억 달러에 달할 것으로 전망
- 또한, 높은 성장률과 업계 수위의 수익 창출 능력을 고려해 볼 때, PopCap에 적용된 기준보다 더 높은 가치 산정도 가능할 것으로 전망

### 이번 인수 발표가 모두에게 환영받은 것은 아님

- ◆ 과거 여러 차례 있었던 PopCap에 대한 인수 기회를 살리지 못했던 Microsoft는 캐주얼 온라인게임 분야로 진출할 수 있었던 좋은 기회를 놓치게 되었음
- PopCap의 운영진은 1999년 <Bejeweled>를 3만 5천 달러에 팔겠다는 제의를 Microsoft에 한 적이 있으며, 이 외에도 Microsoft는 최소 한 차례 이상 PopCap을 낮은 가격에 인수할 기회가 있었음

 [www.wsj.com](http://www.wsj.com)

통계 미국 콘솔 HW&SW 판매량

표 1 미국 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 7. 9 ~ 7. 16) (단위 : 대)

구분	항목	제작사 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	57,912	-8%	42,221,213
	Xbox 360	MS	72,468	+1%	32,321,941
	PlayStation 3	Sony	55,379	-5%	20,207,272
	DS	Nintendo	59,062	-4%	55,912,668
	3DS	Nintendo	24,388	-11%	1,097,629
	PSP	Sony	21,621	-2%	22,221,805
	PlayStation2	Sony	16,188	-2%	55,992,439
SW	NCAA Football 12 (XBOX360)	EA	241,720	신규	241,720
	NCAA Football 12 (PlayStation3)	EA	197,593	신규	197,593
	Just Dance 2 (Wii)	Ubisoft	37,784	-5%	5,120,713
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	35,674	-13%	12,215,430
	Zumba Fitness (Wii)	Majesco	32,833	-26%	1,538,334
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	32,756	-13%	13,751,811
	Kinect Adventures! (XBOX360)	Microsoft	30,911	-17%	7,089,305
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	29,206	-15%	41,806,049
	Wii Fit Plus (Wii)	Nintendo	26,486	-21%	8,966,626
	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)	Nintendo	25,332	-35%	338,622

[출처] VG Chartz

통계 미국 MMO게임 이용 순위

표 2 미국 MMO게임 일일 총 이용시간 (2011. 7. 25 기준) (단위 : 시간)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Activision Blizzard Entertainment	155,010
2	Aion	NCsoft	10,982
3	RIFT	Trion Worlds	9,579
4	Eve Online	CCP	7,862
5	MapleStory	Nexon	6,951
6	The Lord of the Rings Online	Turbine Inc	6,899
7	APB Reloaded (Beta)	GamersFirst	6,636
8	Guild Wars	NCsoft	5,167
9	Silkroad Online	Joymax Co.,Ltd	4,302
10	RuneScape	Jagex	3,623

[출처] Xfire.com

통계 미국 App Store 인기게임 순위

표 3 App Store 인기게임 순위\* (2011. 7. 25 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Angry Birds	Clickgamer	Arcade	0.99
	2	Zombie Gunship	Traction Games	Action	0.99
	3	Stickman 비즈니스 모델X	Limbic Software	Adventure	0.99
	4	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Action	0.99
	5	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
	6	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd	Arcade	0.99
	7	Tiny Wings	Andreas Illiger	Arcade	0.99
	8	Cut the Rope	Chillingo Ltd.	Puzzle	0.99
	9	Words With Friends	Newtoy Inc.	Board	1.99
	10	Tower Defense: Lost Earth	Com2us Inc	Strategy	0.99
무료	1	Stickman 비즈니스 모델X Free	Limbic Software	Adventure	-
	2	ZombieSmash	Gamedoctors	Action	-
	3	Nuts!	Limbic Software	Action	-
	4	Prize Claw	Came Circus LLC	Arcase	-
	5	Angry Birds Free	Rovio Mobile Ltd.	Arcade	-
	6	Rollercoaster Builder Travel	Dimension Technics	Strategy	-
	7	Racing Penguin, Fly Free	Top Free Games – Best Apps	Arcade	-
	8	Puppy World by OMGPOP	OMGPOP	Family	-
	9	Hanging With Friends Free	Newtoy Inc.	Board	-
	10	9 Innings: Pro Baseball 2011	Com2us Inc	Sports	-

\*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 4 Android Market 인기게임 순위 (2011. 7. 25 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 SoftwareLabs, Inc	Arcade&Action	3.99
	5	The Moron Test	DistinctDev, Inc.	Brain&Puzzle	0.99
	6	Game Dev Story	Kairosoft Co.,Ltd	Casual	1.49
	7	HOMERUN BATTLE 3D	Com2uS	Arcade&Action	4.99
	8	X Construction	CrossConstruct	Brain&Puzzle	1.44
	9	Jewellust	Smartpix Games	Brain&Puzzle	2.95
	10	Fishin' 2 Go (FULL)	CyxB	Arcade&Action	2.25
무료	1	Angry Birds	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	2	Bubble Blast 2	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	3	Paradise Island	Cooper Media Corp.	Arcade&Action	-
	4	Tap Fish	Gameview Studios	Casual	-
	5	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	6	Live Holdem Poker Pro	Dragonplay	Card&Casino	-
	7	Mouse Trap	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	8	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	9	Slice It!	Com2uS	Brain&Puzzle	-
	10	Alchemy	Andrey 'Zed' Zaikin	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

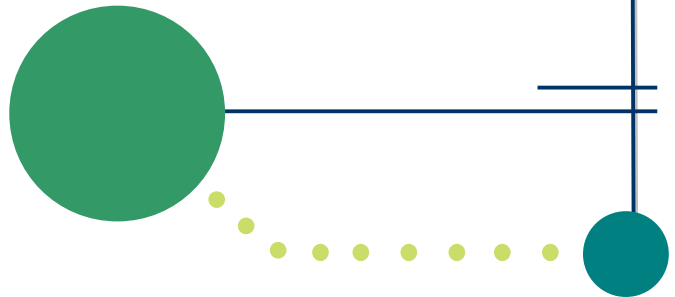
- Lenovo 콘솔 게임기 출시, 중국 콘솔 규제 완화여부 촉각
- Tencent, Kingsoft 지분 인수와 인터넷 보안 분야 투자 단행
- 광고업체 GroupM, InGameAd와 게임 마케팅 제휴
- 해외 모바일 게임개발사의 중국 진출 위한 서비스 등장
- 중국 게임 테마파크 'World Joyland', 저작권 침해 논란
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

### ▶ 일본 게임 시장 동향

- 2011년 상반기 일본 게임 사업자별 매출액 순위 비교
- Wii U, 소셜네트워크와 연동 기능 탑재
- 게임개발사 Capcom, Gaikai의 클라우드 게임 서비스에 참여
- 전직 Sony 엔지니어, Nintendo 3DS에 대해 특허 침해 소송
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

### ▶ 기타 게임 시장 동향

- 베트남, 온라인게임 허가 금지 이후 무허가 온라인게임 성행
- 필리핀 정부, 온라인게임 중독과 소셜네트워크 폐해 차단에 나서
- 인도 게임개발사 Nukotoys, 방송 콘텐츠 게임화 발표
- 인도 게임 <MineCraft>, 사용자 수 1,000만 돌파





## 중국 게임 시장 동향

### Lenovo 콘솔 게임기 출시, 중국 콘솔게임 규제 완화여부 촉각

#### ● Lenovo의 콘솔 출시에 따라 형평성 문제가 불거진 중국의 콘솔 규제

- ◆ PC업체인 Lenovo의 게임 부문 자회사 Eedoo Technology가 'iSec'으로 알려진 가정용 콘솔기기의 중국 출시 계획을 밝힌 가운데 10여년 간 지속되어 온 중국의 콘솔게임 규제 정책의 변화 여부가 주목 받음
  - 2011년 1분기로 알려져 있던 초기 출시 계획이 미뤄진 가운데 Eedoo Technology의 홍보 담당자인 Zhang Zhitong는 "Microsoft의 Kinect와 유사한 동작인식 게임기로 알려진 'iSec'의 출시 일정을 9월에서 10월 사이"라고 밝힘
- ◆ 이번 Lenovo의 중국에서의 'iSec' 출시 계획은 중국의 콘솔게임 규제 정책에 대한 형평성 문제를 부각시킴
  - 게임시장 컨설팅 업체 Niko Partners의 Lisa Cosmas Hanson은 "Lenovo의 콘솔 출시 발표는 2000년 이후 중국 내 게임 콘솔 판매를 규제해온 중국 정부 당국의 콘솔 규제 정책에 대한 의문을 자아내고 있다"면서, "분명한 (콘솔)규제 위반에 해당하는 이번 Lenovo의 콘솔 출시 계획은 형평성 논란을 야기하게 될 수 있다"고 언급
  - Hanson은 "(iSec이) Kinect와 경쟁하는 제품이라 선전한다면 어쩌서 Kinect는 (중국 내 판매가) 불가능한 것인가?"라고 반문함
  - 형평성 논란과 직결되는 정부의 공식 승인 여부는 아직 확인되지 않았으며 중국 내 게임 산업을 관장하고 있는 중국 산업정보부(Ministry of Industry and Information Technology)와 논란의 당사자인 Eedoo Technology 모두 'iSec'의 공식 승인 여부에 대한 답변을 거부
- ◆ Eedoo Technology는 출시예정인 iSec을 콘솔 게임기 보다는 가정용 엔터테인먼트 단말기로서 소개하고 있지만 이 또한 형평성 논란을 잠재우기에는 역부족으로 보임
  - Zhang은 "(iSec은) 사진을 볼 수도 있고 음악을 들을 수도 있으며 온라인 검색 등 외에도 다양한 기능을 갖추고 있다"며, "iSec은 가정용 엔터테인먼트 단말기이며 게임 기능은 iSec의 다양한 기능에 비하면 아주 작은 일부분에 불과하다"고 말함
  - 하지만 이는 Blue-Ray 플레이어를 갖추고 음악 서비스(Qriocity)를 실시하고 있는 Sony의 PlayStation3나 Xbox Live를 통해 온라인 요소를 강화하고 있는 Microsoft의 Xbox 360들에도 똑같이 적용될 수 있는 내용임

### 중국의 콘솔게임 규제가 완화될 것이라는 기대감 확대

- ◆ Sony와 Microsoft의 중국 콘솔 게임시장 진출의 가장 큰 장애 요인은 만연한 해적 행위 외에도 중국 정부 당국의 불확실한 시장 개방 의지가 꼽히고 있음
  - Sony는 2000년 중국 정부의 공식적인 콘솔게임 규제로 중국에서 철수 했으며, 2004년 PlayStation2의 중국 시장 진출 실패를 경험한 이후 오랜 기간 동안 중국 시장 재진출을 위해 로비를 벌여왔음
  - Sony는 2004년의 PlayStation2의 실패가 중국 시장에 만연한 해적 행위 외에도 중국 정부의 변심 때문이라고 평가
  - 다만 Nintendo는 중국 내 합작 파트너를 통해 iQue라는 기본적 형태의 게임 콘솔을 판매
- ◆ Sony와 Microsoft는 중국 정부 당국의 규제 정책에 직접적인 맞대응을 피하고 있음
  - Sony의 부사장인 Kazuo Hirai는 최근 LA에서 개최된 E3에서 가진 인터뷰를 통해 "(콘솔 게임 규제 여부에 대한) 결정 권한은 전적으로 중국 정부에 달려있으며 우리는 그것을 강요할 수 없다"고 언급
  - Hirai는 이어 "Sony는 콘솔시장의 양성화를 통해 궁극적으로 중국 소프트웨어 개발자들에게 도움이 된다는 점을 중국 정부에 설득하고 있다"고 언급
  - Microsoft의 대변인 또한 "중국 정부 당국의 규제정책 때문에 중국 시장에 Xbox가 아직까지 진출하고 있지는 못하다"면서도, "(Xbox가) 빠른 시일 내에 중국 시장에 진출할 수 있을 것이라고 전망하고 있다"고 밝힘
- ◆ 콘솔게임에 대한 중국 당국의 시장 개방이 결정된다 하더라도 온라인게임이 장악하고 있는 현재의 중국 게임시장에서 콘솔게임이 얼마나 큰 성공을 거둘 수 있을지는 미지수
  - Hanson은 "중국에서 온라인게임 모델은 이미 뿌리를 단단히 내리고 있다"고 말하며, "온라인게임이 중국 게이머들에게 인기를 끌게 된 것에는 특정 장비를 따로 마련할 필요 없이 즐길 수 있는 점이 크다"고 지적
  - Hanson은 이어 "하지만 콘솔게임을 즐기기 위해서는 상당히 큰 돈을 지출해야 함에도 불구하고 실제 게임콘솔의 사용 범위는 제한될 수 밖에 없다"고 설명
  - 때문에 이미 PC에서 온라인게임을 즐기는데 익숙해진 중국인들 중 얼마나 많은 수가 게임 콘솔을 위해 추가로 지갑을 열 것인지는 불투명한 상황

 [www.news.yahoo.com](http://www.news.yahoo.com)

## Tencent, Kingsoft 지분 인수와 인터넷 보안 분야 투자 단행

### 중국 최대 인터넷 사업자인 Tencent, Kingsoft의 지분 15.7% 인수

- ◆ 중국 최대 인터넷 사업자인 Tencent는 최근 인터넷 보안 및 온라인게임 개발에 주력하고 있는 Kingsoft의 지분 15.7%를 인수
  - Tencent는 Kingsoft의 CEO 등을 통해 15.7%의 지분을 현재 Tencent가 보유하고 있는 순 현금 자산의 5%에 달하는 1억 1,500만 달러에 인수
- ◆ 이번 Kingsoft의 지분 인수를 통해 Tencent는 Kingsoft가 보유한 온라인게임 개발력과 인터넷 보안 기술 등을 전략적으로 활용할 수 있을 것으로 전망
  - Tencent는 그간 약점으로 지적되어온 부족한 기술 개발력을 Kingsoft의 인터넷 보안 기술과 온라인게임 개발 기술의 전략적 활용을 통해 일부 만회할 수 있을 것으로 기대

### Tencent, Kingsoft의 인터넷 보안 분야에 2,000만 달러 투자

- ◆ Tencent는 Kingsoft 지분 인수와 함께 Kingsoft의 인터넷 보안 소프트웨어 개발 및 운영을 담당하고 있는 자회사 Jinshan Network에 추가로 2,000만 달러를 투자
  - 시장조사기관인 iResearch에 따르면 Jinshan Network는 중국 내 인터넷 보안 시장의 9%를 점유하고 있는 것으로 알려졌으며, Tencent 역시 자사의 인터넷 보안 솔루션인 QQ housekeeper를 기반으로 중국 내 인터넷 보안 시장의 12%를 확보하고 있어 양사 간 협력을 통해 시장 점유율 확대가 용이해질 것으로 분석
  - 또한 중국 내 모바일 네트워크 사용자의 경우 향후 2년 동안 2배로 성장할 것으로 전망되고 있으며, Tencent와 Kingsoft는 두 업체가 보유하고 있는 사용자를 기반으로 중국 전체 모바일 네트워크 보안 시장에서도 약 14%를 확보할 것으로 예상
- ◆ 투자전문 업체인 Morgan Stanley는 Tencent의 향후 실적 등을 높게 평가하며 Tencent의 주식 비중 확대 평가를 유지
  - Morgan Stanley는 2012년 Tencent의 주식수익률이 20배 달할 것으로 예측했으며, 매출 규모는 향후 2년간 매년 30~40% 증가할 것으로 전망

 [www.tencent.com](http://www.tencent.com)  [www.kingsoft.com/](http://www.kingsoft.com/)



### 광고업체 GroupM, InGameAd와 게임 마케팅 제휴

#### ● 중국 내 게임 기반 마케팅 솔루션 제공 위해서 양사 간 전략적 제휴

- ◆ 세계 최대 광고 미디어업체인 GroupM이 '게임 내 광고' 기술 및 플랫폼 업체인 InGameAd Interactive와 공동으로 게임 마케팅 솔루션을 제공하기 위해 전략적 제휴를 맺음
  - GroupM은 중국을 포함한 전세계 주요 도시에 1,500여 명이 넘는 직원을 보유한 세계 최대 광고 미디어 업체로 미디어 관련 연간 거래 규모가 40억 달러가 넘는 광고 미디어 업계의 거대 기업
  - InGameAd Interactive는 중국 내 1위의 게임 내 광고 기술 및 플랫폼 업체로 중국 내 소셜 게임과 소셜네트워크 서비스 기반의 광고 네트워크를 보유하고 있으며 해당 광고 네트워크를 통해 광고 서비스를 제공
  - GroupM과 InGameAd Interactive 간의 제휴로 양사는 'GroupM Gaming Powered by InGameAd'를 통해 중국 게이머와 소셜네트워크 서비스 사용자를 대상으로 한 마케팅 솔루션을 GroupM의 주요 고객사인 Maxus, MEC, MediaCom, Mindshare 등에 제공

#### ● 중국에서 신규 광고 매체로 주목 받고 있는 소셜게임

- ◆ 온라인게임을 이용하지 않았던 사무직종 인터넷 사용자들이 최근 들어 웹브라우저 기반 소셜게임 인구로 유입되면서 소셜게임 이용자가 크게 증가했으며 이에 따라 주요 광고 매체의 하나로 소셜게임이 주목 받음
  - 중국 내 소셜게임은 소비 등에서 가장 중요한 마케팅 대상인 주요 도시 사무직종 종사자와 도심지에 거주하는 청년층을 중심으로 사용자층을 더욱 확대해나갈 것으로 전망되며, 이에 따라 소셜게임이 주요 광고 매체로 부상할 것으로 기대
  - GroupM의 조사 결과에 따르면 중국 인터넷 사용자 중 약 3분의 1이 온라인게임을 이용하고 있으며 주당 평균 4.6시간을 게임 이용에 소비하고 있는 것으로 나타났으며, 사용자의 몰입을 이끌어내는 게임 매체의 특성상 광고 효과가 더욱 높을 것으로 분석

 [www.groupm.com](http://www.groupm.com)  [www.ingamead.cn/](http://www.ingamead.cn/)

## 해외 모바일 게임개발사의 중국 진출 위한 서비스 등장

### ● 중국 모바일 게임시장 진출의 관문, 'Gateway to China'

- ◆ 모바일 소셜 게임사업자 PapayaMobile이 해외의 Android게임 개발사의 중국시장 진출을 지원하는 신규 프로그램 'Gateway to China'를 출시
  - 'Gateway to China'는 해외 Android 개발사들이 중국시장에 적합한 게임을 출시할 수 있도록 중국 현지화 작업, 중국 앱(App.) 장터로의 배급 지원 등 다방면으로 도움을 주는 프로그램
  - BulkyPix, Connect2Media, Kiloo, Mindstorm Studios, Digital Prunes 등 다수의 개발사가 이미 해당 프로그램에 참여
- ◆ 'Gateway to China'는 이외에도 출시된 게임의 리뷰 작성 및 마케팅 채널을 통한 홍보 서비스를 제공하며, 중국 단말 제조업체(OEM)과 게임 기본탑재 계약을 체결하거나 Papaya의 소셜 소프트웨어 개발 키트를 통한 결제 시스템 도입도 지원

### ● PapayaMobile, 모바일 소셜게임 네트워크 추진

- ◆ PapayaMobile의 Si Shen CEO는 "우리는 3년 간 중국 시장에서 사업을 벌여 왔으며, 중국 내 핵심 단말 제조업체, 오픈마켓 사업자, 이동통신사, 언론과도 긴밀한 관계를 맺고 있다"며, "이 같은 경험을 토대로 Papaya는 중국에서 가장 광범위한 모바일 소셜게임 네트워크를 구축할 수 있었다"고 밝힘
  - Shen CEO는 "우리의 목표는 우리가 구축한 관계를 해외 개발사들과 공유함으로써 세계 최대 모바일 마켓인 중국에서 이들이 수익을 올리도록 돕는 것"이라고 밝힘
- ◆ PapayaMobile은 2011년 초 시리즈B투자펀드\*를 통해 1,800만 달러의 자본을 확보한 상태이며, 이를 Android 및 iOS 플랫폼 진출에 활용할 계획
  - PapayaMobile은 현재 약 1,500만명의 활동 게이머를 확보한 상태이며 2개월 후에는 1,900만명까지 증가할 것으로 전망

\*주: PapayaMobile의 시리즈B투자펀드는 중국의 벤처투자 업체 Keystone Ventures와 글로벌 소셜게임 투자 업체 DCM에서 추진한 것으로, 이 두 업체는 중국 모바일 소셜게임 이용자가 2010년 6월부터 2010년 4월까지 375% 성장했으며 앞으로 더욱 높은 성장률을 기록할 것으로 추정되어 PapayaMobile에 투자했다고 밝힘

 [www.papayamobile.com](http://www.papayamobile.com)

## 중국 게임 테마파크 'World Joyland', 저작권 침해 논란

### 🌐 중국版 'Disney Land' 표방한 대형 테마파크 프로젝트

- ◆ 중국이 미국의 'Disney Land', 'Universal Studio'를 벤치마킹하여 추진한 대형 테마파크 프로젝트 'World Joyland(环球动漫嬉戏谷)'가 지난 5월 1일 개장했으며, 방문자들의 개장 체험기가 공개되면서 화제를 모으고 있음
  - 창저우의 장쑤성 부지 600에이커 규모에 조성된 'World Joyland'는 투입된 비용만 2억 위안(약 3,000만 달러)로 추산되며, 총 7개 테마 지역으로 구성되어 있음
- ◆ 'World Joyland'는 세계 최초의 비디오게임 콘셉트의 테마파크를 표방하고 있으며, 각종 유명 게임 디자인을 모방한 건축물과 놀이기구, 볼거리 및 즐길 거리를 선사
  - 특히, Activision Blizzard의 유명 PC게임 <World of Warcraft>와 <Starcraft>를 모방한 듯한 건축 디자인이 완공 전부터 큰 관심을 끌었음
  - 'World Joyland'는 향후 테마파크 내 대극장에서 e스포츠 대회, 게임쇼 등 게임 관련 각종 행사도 개최할 계획

### 🌐 Activision Blizzard의 유명 게임 디자인 도용 논란... 저작권 분쟁 우려

- ◆ 'World Joyland' 측이 건축 디자인과 관련해 Activision Blizzard와 아무런 저작권 계약을 맺지 않은 것으로 알려지면서 저작권 도용 논란이 확산
  - 최근 'World Joyland' 리뷰 기사를 보도한 Shanghaiist는 아직까지도 'World Joyland'와 Activision Blizzard간에 저작권 협상에 대한 어떠한 정보도 없다고 전해 양사간 라이선스 계약이 이뤄지지 않은 것으로 보임
  - 'Warcraft World', 'Starcraft World' 등의 가칭으로 불렸던 지역은 각각 'Terrain of Magic', 'Universe of Starship' 등으로 수정되었으나, 여전히 <World of Warcraft>, <Starcraft>의 건물 디자인과 캐릭터를 모방한 흔적이 곳곳에서 발견
- ◆ 아직 Activision Blizzard 측이 'World Joyland'에 대해 가시적인 대응을 보이지는 않고 있으나, 중국에 <Starcraft2> 출시를 앞둔 Activision Blizzard가 이를 좌시하지는 않을 것으로 보임
  - Activision Blizzard가 저작권 침해를 이유로 'World Joyland'를 제소할 가능성이 높다는 평가

 [www.joyland.ccjoy.com](http://www.joyland.ccjoy.com)

통계 중국 MMO게임 순위

표 5 중국 MMO게임 순위 (2011. 7. 25 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	12.93%
2	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	9.50%
3	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia	-	6.94%
4	대화서유(大話西遊)	NetEase	+1	5.51%
5	마역(魔域)	91.com	+1	5.23%
6	World of Warcraft(魔獸世界)	NetEase	-2	4.55%
7	드레곤네스트(龍之谷)	Shengda	-	4.32%
8	Legend of Immortal TD(星辰變)	Shanda	-	2.89%
9	천녀유혼(倩女幽魂)	NetEase	-	2.77%
10	마비노기영웅전(洛奇英雄傳)	Tiancity	-	2.73%

[출처] Barchina.net

통계 중국 온라인게임 순위

표 6 중국 온라인게임 순위 (2011. 7. 25 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火線)	Tencent	-	37.59%
2	던전앤파이터(地下城與勇士)	Tencent	-	23.43%
3	QQ 스피드(QQ飛車)	Tencent	-	8.55%
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	4.76%
5	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-	1.95%
6	오디션(勁舞團)	Nineyou	+1	1.73%
7	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-1	1.62%
8	World of Warcraft(魔獸世界-大地的裂變)	NetEase	-	1.42%
9	몽삼국(夢三國)	Dianhun	+2	1.23%
10	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia	-1	1.19%

[출처] Barchina.net



## 일본 게임 시장 동향

### 2011년 상반기 일본 게임 사업자별 매출액 순위 비교

#### 2011년 상반기 일본 게임 매출액 1위 'Bandai Namco'

- ◆ 일본 게임전문 매거진 Famitsu가 발표한 2011년 상반기 게임 사업자별 매출액 통계에 따르면, Bandai Namco가 전체 게임 소프트 매출액 중 16.7%를 달성해 1위에 오른 것으로 집계
  - Bandai Namco는 전년동기 3위에서 1위로 순위가 급상승했으며, 전년동기 1위였던 Nintendo는 2위로 내려갔음
  - 게임 타이틀 판매량은 Nintendo가 Bandai Namco보다 많았으나, <제2차 슈퍼로봇대전Z 파계편(第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇)> 한정판 및 일반판, <내 여동생이 이렇게 귀여울리가 없어 포터블(俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル)> 한정판 등 고가 타이틀의 실적이 좋아 매출액에선 Bandai Namco가 Nintendo를 앞선 것으로 보임
- ◆ 한편, Nintendo는 전년동기 대비 41.5%의 매출액 감소를 보이는 등 실적 부진에 시달리고 있음
  - 2010년 상반기에는 100만 카피 이상의 판매고를 기록한 타이틀이 두 편이나 있었으나, 2011년에는 <동키콩 리턴즈(ドンキーコング リターンズ)>가 36만 9,000카피로 최고 판매량을 기록하는 데 머물렀음
  - 신규 휴대용 게임기 3DS의 출시로 인해 DS와 Wii용 소프트 출시가 크게 위축된 것도 실적 악화를 유발
- ◆ 가장 매출이 급성장한 업체는 Level5로, 2010년 상반기 대비 매출액이 3배 이상 뛰어올라 8위에 안착
  - Level5는 2011년 초 출시된 3DS용 타이틀 <레이튼 교수와 기적의 가면(レイ튼教授と奇跡の仮面)>의 매출 호조와 더불어, 2011년 상반기 중반에 출시된 <골판지 전기(ダンボール戦機)>의 인기가 매출을 견인

 [www.famitsu.com](http://www.famitsu.com)

## Wii U, 소셜네트워크와 연동 기능 탑재

### ● Nintendo의 차세대 게임기 Wii U, 소셜네트워크와 연동 기능 주목

- ◆ 최근 차세대 콘솔 게임기 Wii U를 발표한 Nintendo가 자사 게임기 플랫폼에 소셜네트워크 기능이 탑재될 가능성을 시사해 업계의 주목을 받음
  - Nintendo의 Satoru Iwata 사장은 "Facebook 등 소셜네트워크의 확산세를 감안할 때, (게임업계에서도) 소셜네트워크를 무시하는 것이 불가능해진 시대가 왔다고 본다"며, 게임업계가 소셜네트워크를 적극 포용해야 한다는 의견을 피력
- ◆ Iwata 사장은 기존 Nintendo의 게임기에서 구현되었던 온라인 기능은 폐쇄적이고 제한적인 수준에 머물러 있었으나, 앞으로 유동적이고 개방적인 온라인 기능을 통해 게임개발사와 게이머의 다양한 요구를 충족해 나갈 것이라고 밝힘
  - Nintendo는 아직 Wii U의 소셜네트워크 연동 기능과 관련해 구체적인 계획을 공개하지 않음
- ◆ 특히, Wii U는 전작 콘솔인 Wii와 마찬가지로 대중적인 캐주얼 게이머를 대상으로 한 다양한 게임을 선보일 것으로 예상되면서, 일반인이 많이 사용하는 소셜네트워크를 탑재할 경우 Wii U의 활용폭이 크게 확대될 것으로 기대
  - 한편, Wii U는 플레이어간 화상 채팅 기능을 탑재하여 게이머간 커뮤니케이션을 지원

### ● 소셜네트워크가 게임업계에 미치는 영향

- ◆ 소셜네트워크는 현재 Facebook이 전 세계적으로 7억명 이상의 이용자를 확보하는 등 급속하게 확산되고 있으며, 다양한 업계에서 소셜네트워크를 활용한 홍보 마케팅이나 새로운 사업 모델을 제시
  - 게임업계 역시 소셜게임이라는 장르에 대한 관심이 높아지는 추세이며, 소셜네트워크와 게임을 연동하거나 아예 게임 특화 소셜네트워크 서비스를 출시하는 사례도 등장
  - 일례로, Activision Blizzard는 최근 대표 게임타이틀 <Call of Duty>를 기반으로 게이머간 콘텐츠 공유 및 게임 친구 커뮤니케이션을 표방한 소셜네트워크 서비스를 출시



[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

## 게임개발사 **Capcom, Gaikai** 클라우드 게임 서비스에 참여

### 🌐 **Capcom, Gaikai 클라우드 게임 서비스 참여 발표**

- ◆ 일본의 유명 게임업체 Capcom이 Gaikai의 주문형 클라우드 게임 서비스에 참여
  - Gaikai의 인터랙티브 엔터테인먼트 부문의 수석 부사장 Robert Stevenson은 성명서를 통해 "Capcom은 게임 업계 최고의 특별한 프랜차이즈 게임들을 개발해왔으며, 이들 게임이 속한 장르의 선두 주자로서 최고의 수준을 유지해 왔다"고 극찬
- ◆ Capcom은 Gaikai와 미국 게이머들이 Capcom의 최신 게임을 별도의 설치 과정 없이 인터넷 웹 브라우저에서 맛볼 수 있도록 하는 클라우드 게임 서비스에 참여하기로 협약을 맺음
  - Capcom은 이번 협약을 통해 Gaikai 클라우드 게임 서비스를 활용 Capcom의 신작 게임의 데모 버전을 Gaikai의 클라우드 게임 서비스 제휴 사이트와 Capcom의 산하 웹 사이트들에서 소비자들에게 공개할 예정
  - 서비스될 게임이 정확히 논의되고 있지는 않지만 Capcom의 프랜차이즈 게임 <Resident Evil>과 <Street Fighter>등의 데모버전을 별도의 설치 과정없이 즐길 수 있게 될 전망

### 🌐 **GaiKai, 다양한 게임업체와 협력관계 유지**

- ◆ Gaikai와 Capcom의 이번 협력 발표는 EA에 이은 두 번째에 해당하는 것으로 Gaikai는 EA의 4개 게임 타이틀을 현재 서비스
  - Stevenson은 "디지털 공간에서 큰 성공을 거뒀은 다른 업체들과의 협력도 기대하고 있다"고 언급
  - 현재 Gaikai의 클라우드 게임 서비스에 참여하고 있는 제휴 업체로는 EA와 Capcom 등의 게임 개발/배급업체 외에도 미국 거대 유통업체 Walmart의 온라인게임 판매 사이트와 유럽 게임 사이트 Eurogamer 등이 포함
- ◆ 이번 협력 발표를 통해 Gaikai는 제휴 사이트 프로그램을 이용하는 월간 활동 게이머의 수를 1,000만명으로 늘릴 수 있을 것으로 기대
- ◆ Gaikai는 2012년에는 디지털 TV를 통한 클라우드 게임 서비스 제공도 계획
  - Gaikai의 공동 창립자인 David Perry는 최근 인터뷰에서, "2012년 내에는 TV를 통해 Gaikai의 클라우드 게임 서비스를 제공하고 싶다"고 밝힘

 [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)  [www.mcvuk.com](http://www.mcvuk.com)

## 전직 Sony 엔지니어, Nintendo 3DS에 대해 특허 침해 소송

### ● Nintendo 3DS의 무안경 3D 구현 기술에 대해 특허 침해 소송 제기

- ◆ Sony 출신 엔지니어인 Seijiro Tomita가 설립한 Tomita Technologies는 지난 6월 Nintendo의 휴대용 게임기인 Nintendo 3DS가 자사가 보유하고 있는 3D 구현 기술 특허를 침해했다고 뉴욕 법원에 소송을 제기
  - Nintendo 3DS는 무안경 방식으로 3D 입체영상을 이용할 수 있는 특징을 가진 휴대용 게임기로 2011년 2월 일본을 시작으로 전세계에 출시되었으며 2011년 3월 말 기준 전세계 약 360만 대가 판매
  - Tomita Technologies는 자사가 보유하고 있는 무안경 기반 3D 입체 영상 이미지를 보여주는 기술 특허를 Nintendo가 개발한 일부 게임을 통해 침해했다고 주장하고 있으며, 해당 특허는 미국과 일본에 등록되어 있음
  - Nintendo는 이번 특허 침해 소송에 대해 향후 대응 등에 대해서 공식적인 언급을 하지 않음

### ● 특허 침해 소송 주요 내용

- ◆ Tomita Technologies는 법원에 Nintendo 본사와 Nintendo의 미국 법인이 자사의 특허를 침해한 것에 대해 판결을 요청한 것으로 알려졌다. 이와 더불어 특허 침해에 대한 보상도 요구
  - Tomita Technologies가 침해되었다고 주장하고 있는 특허는 특허번호 7417664로 미국 특허청에 2003년 3월 제출되어 2008년 8월에 등록되었으며, 복수의 영상 정보를 활용해 입체 영상을 화면에 표시하는 방안에 대한 기술 특허
  - Tomita Technologies 측은 법원에서 Nintendo가 고의로 자사의 특허를 침해한 것에 대해 판결을 내려주길 기대하고 있으며, 이번 특허 침해에 대한 법적 비용 및 실제 피해에 대한 보상 등을 요청

 [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)



통계 **일본 콘솔 HW&SW 판매량**

표 7 일본 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 7. 10 ~ 7. 17) (단위 : 대)

구분	항목	제작사및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	3DS	Nintendo	46,959	+103%	1,259,505
	PSP	Sony	26,519	+1%	17,715,109
	PlayStation 3	Sony	22,383	+1%	6,789,798
	Wii	Nintendo	14,206	+9%	11,692,964
	DS	Nintendo	8,169	-3%	32,909,205
	Xbox 360	MS	1,684	-15%	1,512,500
	PlayStation2	Sony	1,227	+1%	23,155,059
SW	Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2011 (PlayStation3)	Konami	116,375	신규	116,375
	Taiko no Tatsujin Portable DX (PSP)	Namco Bandai	81,720	신규	81,720
	Inazuma Eleven Strikers (Wii)	Level 5	72,704	신규	72,704
	Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2011 (PSP)	Konami	71,833	신규	71,833
	Puyo Puyo!! 20th Anniversary (DS)	Sega	35,745	신규	35,745
	Star Fox 64 3D (3DS)	Nintendo	32,711	신규	32,711
	UnchainBlades ReXX (PSP)	FuRyu	18,785	신규	18,785
	Zelda no Densetsu: Toki no Ocarina 3D (3DS)	Nintendo	15,389	0%	258,282
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	14,052	+9%	2,403,836
Danball Senki (PSP)	Level 5	11,835	-25%	254,054	

[출처] VG Chartz



## 기타 게임 시장 동향

### 베트남, 온라인게임 허가 금지 이후 무허가 온라인게임 성행

#### 베트남에서 불법 무허가 온라인게임 성행

- ◆ 베트남 정보통신부가 온라인게임에 대한 허가 업무를 중지함\*에 따라 베트남에서 불법 무허가 온라인게임을 서비스하는 사례가 크게 증가
  - 베트남에서 온라인게임을 제공하고 있는 xGo의 경우 불법임에도 불구하고 무허가 온라인게임들을 베트남 내에 서비스
  - xGo 외 다른 온라인게임 제공 업체의 경우 베트남 내 법망을 피하기 위해 온라인게임 운영 서버를 해외에 두거나, 정부 내 관리 부서의 감시를 피하기 위해 게이머의 결제 수단을 휴대폰 카드나 Vcoin\*\* 등으로 제한
  - 일부 온라인게임 제공 업체의 경우 게임포털 서비스나 소셜네트워크 서비스를 통해서 온라인게임을 제공하는 방식을 이용해 법망을 피하고 있음

\* 주: 지난 2010년 베트남에서는 15세 소녀가 온라인게임 요금 10달러를 위해 이웃집 4살 어린이를 살해하는 사건이 발생하는 등 온라인게임에 의한 청소년 범죄가 다수 발생함. 그 결과 베트남 정부는 온라인게임 비용 마련을 위한 청소년의 절도와 살인 사건을 막기 위해 온라인게임에 대한 법률 제정 작업에 착수했으며, 그 결과 2010년 7월부터 신규 온라인게임 대한 허가 업무를 일시 중지

\*\*주: Vcoin은 베트남 온라인업체 VTC Online이 유통하는 온라인게임 사이버머니. VTC Online은 베트남 정보통신부 산하 국영방송사 VTC의 자회사로 온라인게임 퍼블리싱, 모바일 콘텐츠, 블로그 커뮤니티 등 총 2,400만의 유저를 보유하고 있는 베트남 1위 온라인업체로 유명

#### 무허가 온라인게임 제공 업체에 대한 실질적인 규제 어려워

- ◆ 베트남 온라인게임 관리 주무 부서는 게임업체들이 온라인게임 운영 서버를 해외에 두거나, 서비스를 해외에서 제공하는 경우에 이를 규제 할 수 있는 법적 근거가 부재함
  - 법적 근거 부족과 더불어 법적으로 규제를 할 수 있는 해외 온라인게임을 서비스하는 베트남 기업의 경우에도 기업 정보와 게임 정보를 쉽게 구할 수 없어 불법 무허가 게임을 운영하는 업체도 실질적인 규제가 어려운 상황
  - 또한 휴대폰 문자 메시지를 통한 결제 등 온라인게임 이용자의 결제 수단 다양화로 인해 베트남 내에서 어떠한 온라인게임들이 운영되고 있는지에 대한 정보를 얻기 어려워진 점도 무허가 온라인게임이 성행의 주요 원인으로 꼽히고 있음

[mic.gov.vn](http://mic.gov.vn)

## 필리핀 정부, 온라인게임 중독과 소셜네트워크 폐해 차단에 나서

### ● 온라인게임에 중독된 필리핀 어린이

- ◆ 최근 10년 사이 인터넷 인구가 1,000% 이상 늘어난 것으로 알려져 있는 필리핀의 정부 당국은 어린이들의 온라인게임 중독 문제를 심각하게 바라보고 있음
  - 필리핀의 Police Criminal and Detection Group(CIDG)의 사이버 범죄반의 선임 감독관인 Gilbert Sosa는 "필리핀의 인터넷 사용 인구가 최근 10년 새 1,000% 증가했다"고 언급
  - CIDG의 감독관 대표인 Samuel Pagdilao는 "수많은 어린이들이 (매일) 온라인게임을 오랫동안 하고 있다"며, "이제 인터넷 중독을 문제로 봐야 한다"고 주장

### ● 소셜네트워크 사이트를 통한 범죄도 늘고 있어

- ◆ 필리핀에서는 어린이들이 무방비로 노출될 수 있는 소셜네트워크 사이트를 통한 범죄도 확산
  - Pagdilao는 "더욱 많은 범죄자들이 Facebook과 그 외 소셜네트워크 사이트를 통해 범죄의 희생양을 물색하고 있다"고 언급
  - Pagdilao에 따르면, 2011년 1월부터 6월 15일까지 Facebook을 사용해 발생한 범죄가 56건에 달했으며 2010년 한 해에만 총 72건에 달하는 범죄가 소셜네트워크 사이트를 통해 발생
- ◆ 필리핀 정부 당국은 치솟고 있는 범죄율이 소셜네트워크 사이트의 인기와 관계가 있는 것인지에 대한 실태 조사에 착수
  - 최근 콜센터에 근무하고 있는 Maria Luisa Domiguez-Laquindanum은 Facebook에서 만난 사이로 추정되는 남성을 포함한 4명의 강도들에 의해 살해됨
  - Pagdilao는 "범죄자들이 피해자의 신뢰를 얻기 위해 Facebook을 사용했는지의 여부는 아직 조사 중"이라면서, "Facebook과 Twitter 등과 같은 소셜네트워크 사이트로 인해 범죄율이 증가하고 있는 지에 대해서도 자료를 조사하고 있다"고 밝힘
- ◆ 소셜네트워크를 통해 발생하고 있는 범죄의 종류는 개인 정보 유출과 도용은 물론 포르노 확산과 사기 및 명예훼손 등 무척 다양함

### ● 온라인게임 중독과 사이버 범죄 방지에 고심하고 있는 필리핀 당국

- ◆ 필리핀 당국은 어린이들의 온라인게임 중독과 소셜네트워크 사이트를 통한 범죄 피해를 방지하기 위한 규제안 마련을 준비

- Pagdilao는 "어린이들의 온라인게임 시간을 제한하기 위한 규제안 마련을 준비하고 있다"고 말하면서도, "하지만 인터넷 (및 온라인게임) 중독은 마약 중독과 같은 범죄가 아니기 때문에 교육을 통해 이를 고쳐나가야 한다"고 말함
- ◆ 정부 당국의 규제 이상으로 정부·지역 기관들 및 시민 단체들 간의 협력을 통한 올바른 교육 또한 중요
  - Pagdilao는 "경찰 외의 다른 정부 기관들 및 비정부 기구들과의 협력을 통해 어린이들과 부모들에게 적절한 교육을 하는 것이 무척 중요하다"고 말함
- ◆ 진화하고 있는 사이버 범죄에 대처할 수 있는 제도 도입과 국제 공조 필요성이 증대
  - CIDG의 Sosa는 "증가하고 있는 사이버 범죄에 경찰이 적절한 대응을 할 수 있도록 돕는 법과 제도의 도입이 필요하다"고 언급
  - Sosa는 또한 "각 국의 사법기관들 간의 국제 공조 강화가 필요하다면서 사이버 범죄는 더 이상 국경을 따지지 않는다"고 주장

 [www.philstar.com](http://www.philstar.com)

## 인도 게임개발사 Nukotoys, 방송 콘텐츠 게임화 발표

### 🌐 Nukotoys, 미국 방송사 Discovery 채널 Animal Planet의 게임화

- ◆ 세계적인 위성 및 케이블 방송사인 미국 Discovery가 자사의 유명 다큐멘터리 채널인 Animal Planet의 게임화를 발표
  - Discovery 방송사의 저작권 및 상품화를 맡고 있는 Discovery Enterprises International(DEI)는 인도 디지털 게임/완구 업체인 Nukotoys와 Animal Planet 게임을 제작하기로 계약
- ◆ Nukotoys가 개발을 맡게 될 다양한 Animal Planet 게임은 세상과 동물들에 대한 관심이 가장 큰 3세에서 8세 사이의 어린이들을 대상으로 하고 있음
  - 인터랙티브 게임이 될 Animal Planet 게임 시리즈들은 iPad, iPhone 및 iPod Touch 사용에 익숙해져 있는 오늘날 어린이들을 대상으로 할 예정
  - DEI의 수석 부사장인 Nicolas Bonard는 "Nukotoys의 뛰어난 기술과 창의력은 아이들이 자연을 깨우쳐가고 Animal Planet 브랜드를 경험하는 데 있어 새로운 방식을 제시하게 될 것"이라 언급

### 🌐 실물 트레이딩 카드와 연동되는 iOS 기반 게임으로 제작될 예정

- ◆ Nukotoys가 올해 가을 내놓을 첫 Animal Planet 게임은 <Animal Planet Living Flash Cards>로서 가상 카드와 실물 트레이딩 카드로 구성될 예정
  - Nukos라는 이름의 실물 트레이딩 카드를 통해 Animal Planet 게임을 즐기는 어린이들은 디지털 인터랙티브 환경을 경험할 수 있게 됨
  - Nukotoys의 공동 대표인 Doug Penman은 "이번 가을 Nukotoys는 iPad와 iPod Touch용 게임을 출시할 것"이라며, "이들 게임은 차세대 트레이딩 카드인 Nukos와 연동되어 실제 세계와의 상호교류 요소를 더욱 강화하게 될 것"이라고 밝힘

### 🌐 방송 콘텐츠를 활용한 게임제작, OSMU로 확장

- ◆ Animal Planet 채널 브랜드의 라이선스 프로그램을 통해 Discovery 방송은 3세에서 8세 사이의 어린이들이 생명을 가지고 있는 모든 생물체에 대한 관심과 흥미를 가질 수 있도록 돕고 있으며 실제 동물 세계에 기초한 (라이선스 프로그램) 제품들을 제공
  - DEI는 약 50여 개의 라이선스 프로그램을 진행해왔으며 여기에는 올해 말 출간될 예정인 Weldon Owen의 가족들을 위한 참고서적들도 포함

## 글로벌 게임산업 트렌드

- 어린이들을 위한 Animal Planet 잡지 또한 2월에 영국에서 출판되었으며 2012년에는 더 많은 국가에서 출판될 예정
- ◆ Animal Planet 브랜드의 라이선스를 통한 사업 확대는 계속될 전망
  - Bonard는 "Animal Planet은 어린이들을 위한 동물 브랜드로서의 입지를 굳히고 있으며 세계 각국의 관련 산업 파트너들에게도 좋은 선택이 될 것"이라며, "Nukotoys와의 이번 파트너십 또한 DEI의 라이선스 확장 노력에 좋은 사례"라고 언급

 [www.indiantelevision.com](http://www.indiantelevision.com)

그림 1 Nukotoys의 iOS 용 Animal Planet 게임 화면과 실물 트레이딩 카드



[출처] Nukotoys 홈페이지

## 인도 게임 <MineCraft>, 사용자 수 1,000만 돌파

### 🌐 등록 사용자 수 1,000만을 돌파한 인도 어드벤처 게임 <MineCraft>

- ◆ 한국에서도 많은 게이머들이 즐기고 있는 인도 어드벤처 게임 <MineCraft>의 등록 사용자 수가 1,000만 명을 돌파
  - 2009년 <Cave Man>이라는 이름으로 개발이 시작된 이래 현재 베타버전의 서비스가 이루어지고 있는 일명 샌드박스\* 어드벤처 게임 <MineCraft>는 인도 게임개발사 Mojang Specifications의 Karkus Persson이 개발
  - 게이머 자원을 채취하여 도구를 만들고 다시 이 도구를 사용, 건물과 각종 기계를 만들어 내는 등 스스로 자신만의 세계를 창조할 수 있는 <MineCraft>는 싱글 플레이와 온라인을 통한 멀티플레이를 동시에 지원하며 이를 통해 게이머들은 다양한 사물을 협력하여 만들어낼 수 도 있음

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

### 🌐 게이머들의 상상력을 실체화시킬 수 있는 <MineCraft>

- ◆ <MineCraft>는 게이머들이 원하는 것을 실제로 쉽게 형상화시킬 수 기능을 탑재해 높은 인기를 끌고 있음
  - 게이머들은 게임 내에서 완벽히 동작하는 컴퓨터를 만들 수도 있으며 실제 지구 규모의 형태를 실체화시킬 수도 있음
- ◆ 게이머들은 미국 드라마 'Star Trek'에 등장하는 'U.S.S. Enterprise'호를 만들어 내기도 하며 달까지 양을 쏘아 보낼 수 있는 거대한 대포를 만들기도 하는 등 상상할 수 있는 어떤 것도 <MineCraft> 내에서 자유롭게 만들어내고 있음

### 🌐 <MineCraft>의 독특한 홍보·판매 전략

- ◆ 다른 유명 게임들과 달리 <MineCraft>는 독특한 홍보·판매 전략을 고수
  - 게임 유통업체와 손을 잡는 대신 Persson이라는 독자 게임 커뮤니티를 형성, 입소문에 의존하는 방식을 통해 <MineCraft>를 홍보
  - <MineCraft>는 다양한 온라인 커뮤니티를 보유하고 있으며 고유 위키(Wiki) 시스템도 보유

- ◆ 특히 게임의 완성 전부터 소비자들이 직접 테스트 해보도록 한 것 또한 독특한 개발 방식으로 꼽히고 있음
  - Persson은 <MineCraft>의 성공에 대해 "약간의 운과 상식에 반하는 전략 때문이었다"며, "절반 가량만 개발이 진행된 게임을 공개해서 게임 커뮤니티를 통해 실제 게임 플레이와 테스트를 동시에 진행한 것"이라고 밝힘
  - Zynga 또한 유사한 전략을 여러 게임 개발 과정에서 사용했음



[www.venturebeat.com](http://www.venturebeat.com)

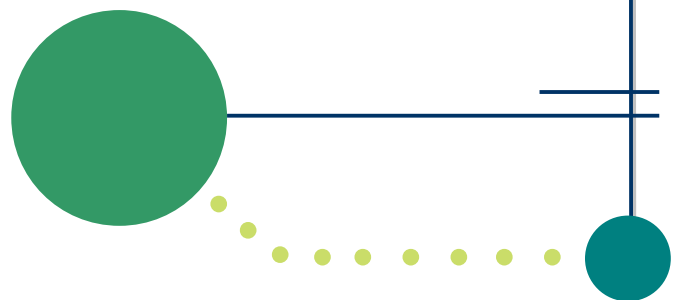




## 유럽 게임 시장 동향

- 영국 교육부 장관, 교육용 게임에 대한 강력한 지지의사 표명
- 스웨덴 연구단체, 게임으로 술과 약물 극복 유의미한 상관관계 암시
- 영국 연구진, 인터랙티브 게임을 통한 학습장애 치료 연구 진행
- 독일 온라인 게임업체 SpilGames, Facebook 견제
- Newzoo, 2011년 영국 게임 시장 규모, 58억 달러 기록

**통계** 유럽 게임 SW 판매 순위



## 영국 교육부 장관, 교육용 게임에 대한 강력한 지지의사 표명

### ● 영국 왕립협회 연설에서 기존과 달리 교육용 게임에 대한 지지의사 표명

- ◆ 영국의 교육부 장관인 Michael Gove가 최근 영국 왕립협회(Royal Society)에서 행한 교육의 미래에 관한 연설에서 수학과 과학 교육에 사용될 수 있는 게임에 대한 강력한 지지의사를 표명
  - Gove는 수학자 Marcus Du Sautoy가 개발한 게임을 예로 들며, "어린이들이 외계인을 쫓기 위한 총알을 얻기 위해 수식을 풀어야 할 때, 그들이 얼마나 빨리 배우는지 알게 되면 놀랄 것"이라고 언급
  - Gove는 이어 "나는 교육용 게임이 수학과 과학 교육 분야에서 가진 무한한 가능성에 대해 확신하고 있다"면서, "비 유클리드 기하학(Non-Euclidean geometry)과 같은 보다 복잡하고 발전된 개념을 아이들에게 선행적으로 소개하는 데에도 게임이 사용될 수 있다고 생각한다"고 주장
- ◆ Gove의 입장은 지금까지 영국 교육부가 보여온 게임에 대한 입장과는 사뭇 다른 것으로 관련 업계의 비상한 관심을 불러 일으킴
  - Gove는 실제로 지금까지 이와 같은 게임에 대한 지지 표명을 사실상 거의 한적이 없으며 최근 교육 관련 기술 글로벌 컨퍼런스인 'Learning Without Frontiers'에 참석하지 않는 등 교육용 게임 관련 신기술에 별다른 관심을 두고 있지 않은 것으로 보여왔음
  - 교육용 게임 개발 산업에 대한 정부의 몰이해를 비판한 적이 있던 Eidos Life의 대표 Ian Livingstone은 "교육현장에 사용되는 기술과 게임에 대해 Michael Gove가 이렇게나 관심이 있을 줄은 몰랐다"고 언급

### ● 영국 국회, 게임산업에 대한 세제 지원 주장

- ◆ Gove의 교육용 게임에 대한 지지의사 표명은 영국 게임산업을 향한 정부 지원의 의회 논쟁이 이루어지고 있는 가운데 나온 것임
  - 해당 논쟁을 이끌고 있는 스코틀랜드 서부 Dundee 지역의 하원 의원 Jim MCGovern은 영국 게임산업에 대한 위협을 강조하면서 게임산업에 대한 세제 지원을 주장
  - MCGovern은 "의회에서 게임산업에 대한 논쟁을 계속 끌고 나갈 자신이 있다"면서, "정부는 게임산업에 대한 지원 대책 강구를 심각하게 고려해야 할 것"이라고 주장

 [www.gamesindustry.biz](http://www.gamesindustry.biz)

## 스웨덴 연구단체, 게임으로 술과 약물 극복 유의미한 상관관계 암시

### ● 스웨덴 청소년들의 음주와 약물 경험 비율 하락

- ◆ 스웨덴의 술과 약물 관련 연구단체인 Swedish Council for Information on Alcohol and Other Drugs(CAN)의 7월 조사에 따르면 스웨덴 청소년들의 음주 비율이 최근 줄어 들은 것으로 판명
  - 4만 6,000명에 달하는 스웨덴 청소년들을 대상으로 술과 약물 복용 실태를 물은 CAN의 조사에 따르면 15세 스웨덴 청소년들 중 술을 마시는 청소년들의 비율이 지난 10년 이래 최저치를 기록
  - 15세와 16세 남자 청소년들 중 지난 1년간 술을 한 번 이상 마신 아이들의 비율 또한 전체의 절반을 약간 넘는 55%로 감소하였으며 이는 CAN이 1971년 조사를 시작한 이래 가장 최저치에 해당하는 수치
- ◆ 흡연자 비율과 약물 사용 비율 또한 하락한 것으로 조사

### ● 게임은 즐길수록 술과 약물을 멀리 함

- ◆ 음주와 흡연 그리고 약물 사용 감소 경향은 유럽 및 미국에서 공통적으로 나타남
  - CAN의 임원인 Bjorn Hibell은 스웨덴 신문 Dagens Nyheter와의 인터뷰에서, "스웨덴 청소년들의 흡연·음주 비율 감소는 다른 북구 유럽 국가들과 미국에서도 공통적으로 나타나는 현상"이라고 언급
- ◆ 게임을 즐기는 소년들의 음주 비율이 여성 청소년들에 비해 낮게 나타난 것(55% 대 59%)은 게임을 즐기는 것과 음주 등의 중독에서 청소년들이 벗어나는 것 간의 유의미한 상관관계를 암시
  - Hibell은 "여성 청소년들에 비해 소년들의 음주 비율이 낮게 나타났다"면서, "게임을 즐기는 것은 여성 청소년들보다는 남성 청소년들 사이에서 흔한 일이고 이것이 실제 남성 청소년들과 여성 청소년들 사이의 음주 비율 차이에 영향을 주었을 수 있다"고 주장
  - 금주 관련 그룹 IOGT-NTO의 대표 Anna Carlstedt 또한 "게임이나 락 밴드 활동과 같은 여가 활동이 실제 금주에 도움이 된다"며, "이는 무척 긍정적인 일"이라고 평가
  - IOGT-NTO는 이번 보고서와 관련하여 게임을 하는 것을 (금주를 위한) 권장할 만한 대안 활동으로 추천

 [www.computerandvideogames.com](http://www.computerandvideogames.com)  [www.gamepolitics.com](http://www.gamepolitics.com)

## 영국 연구진, 인터랙티브 게임을 통한 학습장애 치료 연구 진행

### ● 영국 연구진, 인터랙티브 비디오 게임 활용한 학습 장애 치료 효과 확인

- ◆ 영국 Nottingham Trent 대학 교육학과의 연구원인 Rachael Folds 박사는 동작인식 게임기인 Wii와 Xbox Kinect 등이 학습 동기유발과 기술 향상에 어떻게 도움이 되는지에 대한 연구를 진행
  - Folds 박사의 이번 연구는 소규모 그룹 지도나 1:1 지도를 통해 학습 장애를 치료받던 학생들 중 16세 이후 고등 교육 과정을 받기 위해 영국 Loughborough 대학 훈련 프로그램에 참여한 학생들을 대상으로 수행
  - 다운증후군 및 자폐증 등을 앓고 있는 16세에서 24세 사이의 학생 24명으로 구성된 연구 참여자들은 Wii 테니스 게임을 통해 테니스를 연습한 이후 실제 테니스 훈련 결과에서도 53%의 기술 향상을 보임
  - 18명의 연구 참여자들은 Xbox360을 통한 볼링 연습 실험에도 참여했는데, 5주 간의 Xbox360 게임을 통해 참여자들 중 94%는 자신들의 Xbox 게임 점수를 처음보다 높일 수 있었으며 실제 볼링 기술 또한 143% 향상된 것으로 관찰

### ● 학습 장애자, 인터랙티브 게임을 통한 교육 방식 선호

- ◆ 학습장애를 겪고 있는 연구 참여 학생들 중 92%는 게임이 향후 대학에서의 학습 활동에 도움이 될 것이라고 답했으며, 게임을 통한 교육 방식이 기존의 교육 방식보다도 도움이 된다고 응답
  - 93%에 달하는 참여자들은 게임을 통해 교육 과정에 흥미를 가질 수 있었다고 응답
  - 연구 참여자들 중 87%는 기대하지 못했던 것을 배울 수 있었다고 응답
- ◆ 인터랙티브 게임은 실제 시험이나 테스트 환경과 유사한 환경을 바탕으로 운동은 물론 다양한 기술 교육에도 활용될 수 있을 것으로 기대
  - 연구를 주도한 Folds 박사는 "이번 실험 결과는 인터랙티브 게임이 학습장애를 겪는 학생들이 일상생활에서 필요로 하는 행동을 향상시키거나 따라서 할 수 있도록 도울 수 있다는 것을 보여준다"고 말하면서, "지금은 테니스와 볼링이었지만 앞으로 게임은 학생들로 하여금 케이크를 굽거나 타이어를 갈아 끼우는 등 유용한 기술들을 가르칠 수도 있을 것"이라고 전망

 [www.pcworld.com](http://www.pcworld.com)

## 독일 온라인 게임업체 SpilGames, Facebook 견제

### ● 온라인게임 2위 업체 SpilGames, Bigpoint와의 협력 발표

- ◆ 독일의 온라인 게임업체이자 Facebook에 이어 세계 제2위의 온라인게임 플랫폼을 운영하고 있는 SpilGames가 온라인 게임개발 업체 Bigpoint의 게임을 자사 웹사이트에서 서비스하겠다고 발표
  - 자세한 계약 내용은 발표되지 않았지만 SpilGames의 과거 협력 사례에 비추어 볼 때 광고와 '게임 내 결제'를 통해 발생하는 수익의 50~60%를 SpilGames가 갖고 나머지를 개발자가 갖는 조건일 것으로 예상
- ◆ 이번 Bigpoint와의 협력 발표는 SpilGames가 소셜게임 플랫폼을 지배하고 있는 Facebook과 힘겨운 경쟁을 벌이고 있는 상황에서 나온 것으로 양사의 이해관계에도 부합하는 것임
  - Bigpoint의 최고 경영자인 Heiko Hubertz는 "이번 (SpilGames와의) 협력은 Bigpoint의 이해 관계를 최대한 반영한 것"이라며, "Facebook에서 개발자들은 사용자들에게 게임을 홍보하기 위해 돈을 Facebook에 지불해야 하지만 SpilGames는 사용자들에게 그들이 좋아할 게임들을 연결해 주는 것을 목적으로 하고 있다"고 주장
  - Hubertz는 "Facebook은 게임 웹사이트"가 아니며 "그들의 첫 번째 목적 또한 사용자들이 게임을 쉽게 접하게 하는 것이 아닌 사람들 간의 커뮤니케이션에 있다"라고 언급

### ● SpilGames, 광고와 게임 내 판매로 수익구조 형성

- ◆ SpilGames는 Facebook이 소셜게임 플랫폼을 지배하고 있는 상황에서도 계속 성장하고 있는 독립 온라인게임 플랫폼 업체
  - 실제로 SpilGames의 월간 활동 사용자 수는 2009년 9,900만명에서 2011년 5월 1억 3,000만명으로 증가
  - 광고 수입을 중심으로 '게임 내 판매' 아이템 매출 또한 큰 폭으로 상승
- ◆ 온라인과 모바일 게임시장 또한 앞으로 더욱 가파른 성장세를 보일 것으로 예상
  - 투자업체 Digi-Capital은 2014년에는 온라인과 모바일 게임시장이 전체 게임시장의 절반에 해당하는 440억 달러 규모로 성장할 것으로 예상
- ◆ 하지만 Facebook의 시장 지배력은 더욱 강화되고 있으며 무엇보다 소비자들의 인터넷 사용 시간 상당량이 Facebook에 묶여 있음

- 투자기관 Wedbush Securities의 소셜 미디어 애널리스트 Lou Kerner는 "현재 인터넷 사용 시간의 25%는 Facebook이 차지하고 있다"면서, "이는 모든 독립 사업자들에게 큰 시련"이라고 언급

### Facebook에 맞서는 SpilGames의 강점 및 대응 방안

- ◆ SpilGames는 게임이 중심이 된 소셜네트워크 플랫폼으로의 발전을 꾀하고 있음
  - SpilGames의 CEO Peter Driessen은 "LinkedIn이 비즈니스에 특화된 소셜네트워크 플랫폼 구축에 성공했듯이 SpilGames 또한 게임이 중심이 된 소셜네트워크 플랫폼으로 발전할 수 있다고 믿는다"며, "처음엔 Facebook과 경쟁할 수 있을까 걱정도 했지만 이제는 매일매일 우리의 고객들이 늘어나는 것을 볼 수 있다"고 언급
- ◆ SpilGames는 소녀들과 청소년들 및 가족들을 목표로 하고 있으며 특히 게임 관련 특정 도메인을 다수 보유
  - SpilGames가 보유하고 있는 게임 관련 도메인으로는 'games.co.uk', 'jeu.fr', 'girlsgogames.com' 및 'juegosdechicas.com' 등이 있음
- ◆ SpilGames는 또한 웹 표준인 HTML5를 채택하여 폐쇄형 플랫폼을 유지하고 있는 Facebook이나 iPhone의 애플리케이션들과 경쟁할 예정

 [www.ft.com](http://www.ft.com)

그림 2 온라인게임 업체들의 월간 액티브 사용자 현황 (2011년 5월 기준, 단위 : 백만명)



[출처] [www.ft.com](http://www.ft.com)

## Newzoo, 2011년 영국 게임 시장 규모, 58억 달러 기록

### 2011년 영국 게임 시장 규모, 전년 대비 1억 5,000만 달러 감소

- ◆ 게임시장 조사업체인 Newzoo가 6월에 발표한 "2011 Games Market Revenue Report"에 따르면 2011년 영국 게임시장 규모는 2010년 59억 5,000만 달러 대비 소폭 감소한 58억 달러를 기록할 것으로 전망
  - 온라인게임, 온라인 유통, 모바일게임 분야에서는 시장 규모가 증가했으나, 콘솔을 포함한 PC(Mac 포함) 게임시장 규모가 감소해 2010년 대비 시장 규모가 감소
  - 2010년 대비 주요 게임시장 규모 예상 증감폭 : 콘솔 게임시장 -10% / 온라인 게임시장 +40% / 온라인 유통 시장 +11% / 모바일 게임시장 +6% / 캐주얼 게임시장 +4%
- ◆ Newzoo의 조사 결과에 따르면 전체 영국 국민 중 52%에 달하는 3,100만 명이 실제 게임 사용자로 나타남
  - 캐주얼게임 및 모바일게임 보급으로 전체 게임 사용자층이 증가한 것으로 분석되며, 전체 게임 사용자 중 캐주얼게임 사이트 이용자가 69%로 가장 많고 콘솔 및 PC, 모바일게임, 온라인게임은 각각 전체 게임 사용자 중 66%, 65%, 35%의 게임 사용자가 이용하는 것으로 조사

### 부분유료화 게임 증가로 향후 영국 게임시장 규모 성장 가능성 높아

- ◆ Newzoo는 온라인게임과 모바일게임을 중심으로 증가하고 있는 부분유료화 게임이 콘솔게임 분야에도 적용되면서 영국 게임시장이 크게 성장할 것으로 전망
  - Newzoo에 따르면 부분유료화 게임이 많은 온라인게임, 모바일게임, 소셜게임, 캐주얼 게임에 이용되는 게임 이용 시간은 전체 게임 이용 시간 중 60%가 소비되고 있으나, 해당 분야의 게임 매출 규모는 35%로 게임 이용 시간 규모에 비해 낮은 편
  - 그러나 부분유료화 수익 모델을 적용한 게임들이 콘솔을 포함한 모든 게임 플랫폼으로 확장됨에 따라 게임 이용 시간 규모와 게임 매출 규모간 차이가 줄어들 것으로 전망

 [www.newzoo.com](http://www.newzoo.com)

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 8 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (7. 11 ~ 7. 18)	독일 (7. 11 ~ 7. 18)	프랑스 (6. 27 ~ 7. 4)
1	Zumba Fitness (Wii)	Pokemon White (NDS)	TheLegendofZeldaOcarinaofTime3D (3DS)
2	Transformers: Dark Of The Moon (Xbox360)	Pokemon Black (NDS)	Wii Fit Plus + Balance Board (Wii)
3	Dirt 3 (Xbox360)	TheLegendOfZeldaOcarinaOfTime3d (3DS)	Tour de France 2011 (PlayStation3)
4	Call Of Duty: Black Ops (Xbox360)	Mario Kart Wii (Wii)	Pokemon White (NDS)
5	Transformers: Dark Of The Moon (PlayStation3)	New Super Mario Bros. (NDS)	Call of Duty: Black Ops (PlayStation3)
6	Wii Sports Resort (Wii)	L.A. Noire (PlayStation3)	
7	Infamous 2 (PlayStation3)	Wii Party (Wii)	
8	Ufc Personal Trainer (Xbox360)	New Super Mario Bros Wii (Wii)	
9	Dirt 3 (PlayStation3)	Assassin's Creed: Brotherhood-Platinum (PlayStation3)	
10	Call Of Duty: Black Ops (PlayStation3)	Zumba Fitness (Wii)	
순위	스웨덴 (7. 11 ~ 7. 18)	노르웨이 (7. 11 ~ 7. 4)	네덜란드 (7. 11 ~ 7. 18)
1	Madagascar Kartz (Wii)	Pro Cycling Manager 2011 (PC)	Wii Fit Plus (Wii)
2	The Sims 3: Generations (PC)	New Super Mario Bros (NDS)	ProCyclingManagerTourDeFrance2011 (PC)
3	The Sims 3 (PC)	The Sims 3 (PC)	Wii Party (Wii)
4	FIFA 11 (Xbox360)	Lego Pirates of Caribbean: The Video game (NDS)	New Super Mario Bros Wii (Wii)
5	FIFA 11 (PlayStation3)	Kapten Sabeltann Og Ilprovene (NDS)	Call of Duty: Black Ops (PlayStation3)
6	L.A. Noire (PlayStation3)	The Sims 3: The Late Night (PC)	Pokemon White (NDS)
7	Harry Potter & The Deathly Hallows part 1 (PlayStation3)	WoW 60 Days Game Card (PC)	TheLegendofZeldaOcarinaofTime3D (3DS)
8	Kinect Adventures (Xbox360)	COD: Black Ops (PlayStation3)	Pokemon Black (NDS)
9	World of Warcraft: Cataclysm (PC)	Lil's Pet Shop 3 Biggest Sas Pink (NDS)	The Sims 3: Generations (PC)
10	Battlefield Bad Company 2 (PlayStation3)	The Sims 3: The Generation (PC)	L.A. Noire (PlayStation3)

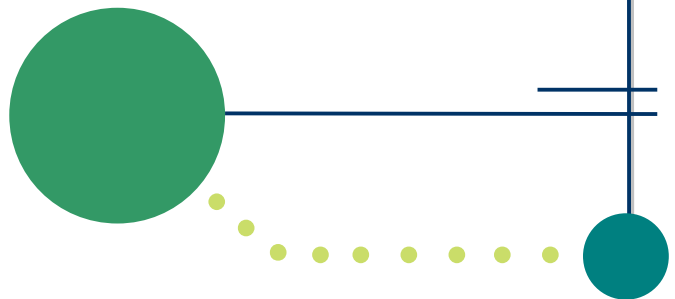
\*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표하기 때문에 이를 반영함  
 [출처] Media Control Gfk International, NEOGAF PAL Charts, Chart-Track, Dataspeilsbranschen





## 중남미 게임 시장 동향

- 칠레 정부, 연령별 게임등급 심의 강화
- 중남미 광고 에이전시, 모바일게임에 큰 기대
- 게임업체 Mentez가 밝히는 중남미 소셜 게임시장 현황
- 아르헨티나 게임업체가 바라보는 아르헨티나 게임시장



## 칠레 정부, 연령별 게임등급 심의 강화

### ● 칠레 정부, 폭력게임 미성년 판매 규제

- ◆ 칠레 하원은 게임의 폭력성이 심각할 경우 18세 미만의 미성년자를 보호하기 위해 게임의 판매 및 대여를 제한하는 내용의 게임 규제 관련 법안을 찬성 91표, 반대 2표 및 기관 13표로 통과
  - 이 법안은 소비자 보호법인 법률 19.496(Ley 19.496)에 추가 조항으로 귀속되며, 게임 제작자 및 수입업자들에게 게임이 폭력적인 내용을 담고 있을 경우 폭력의 수위를 게임 겔포장 용기에 반드시 경고문구와 함께 표시할 것을 강제
  - 또한 이 법안은 게임제작자, 수입업자, 배급자 등 모든 게임산업에서 "성인용" 등급으로 명시된 게임에 대해 18세 미만 미성년자를 대상으로 한 판매와 대여를 엄격히 금지

### ● 칠레 연령별 게임등급, 칠레 영화 심의위원회와 동일

- ◆ 칠레에서 제작된 것이든 수입된 것이든 칠레 영토 내에서 유통되는 모든 게임의 겔포장과 게임 플랫폼의 종류를 불문한 모든 형태의 게임 광고에 대해, 눈에 잘 띄는 선명한 문구로 해당 게임의 허용 연령 등급을 표시할 것을 명시
  - 게임의 연령 등급은 "3세 이상", "7세 이상", "12세 이상", "16세 이상", "18세 이상"으로 칠레 영화 심의위원회가 현재 시행하고 있는 연령 등급제와 동일한 기준
  - 게임의 폭력성에 대한 경고 문구는 겔포장 양면 면적의 최소 25%를 차지해야 함
  - 본 법안을 준수하지 않을 시에는, 해당 지역 법원이 위반 내용에 따라 다양한 등급으로 규정된 벌금 및 과징금을 부과하게 되며, 같은 해에 두 번 적발될 경우는 벌금 및 과징금의 액수가 두 배로 증액

 [www.camara.cl](http://www.camara.cl)

## 중남미 광고 에이전시, 모바일게임에 큰 기대

### ● 중남미 모바일 미디어시장, 모바일게임으로 가능성 무궁무진

- ◆ 시장조사업체 Nielsen이 2011년 6월에 발표한 "Survey Says : Ad Agencies in Brazil, Argentina and Mexico Plan to Expand Mobile Marketing"\*에 따르면, 브라질, 아르헨티나, 멕시코 등에서 모바일게임을 포함한 모바일 미디어시장 성장 잠재력이 큰 것으로 나타남
  - Nielsen의 Thiago Moreira 브라질 지사장에 따르면, 설문조사는 중남미 지역의 주요 국가인 브라질, 아르헨티나, 멕시코에서 광고 에이전시들이 모바일 마케팅에 관해 얼마나 알고 있는지 그리고 어떤 종류의 캠페인이 진행되고 있는지를 파악하기 위한 사전 단계
  - Thiago Moreira 지사장은 "조사 결과 세 국가에서 모두 모바일 마케팅이 태동 단계에 들어섰지만 각 국가별로 전개 과정에서 뚜렷한 차이를 보였으며, 브라질의 에이전시들이 모바일 마케팅에 가장 적극적이었다"라고 언급

\*주 : Nielsen은 2011년 5월 중남미 디지털 광고 에이전시, 오프라인 광고 에이전시, 프로모션 에이전시 등 총 300개의 광고 에이전시를 대상으로 중남미 모바일 마케팅에 대한 설문조사를 실시

### ● 중남미 광고 에이전시, 모바일 마케팅으로 모바일게임 선호

- ◆ 브라질, 아르헨티나, 멕시코 에이전시들은 모바일 마케팅을 가장 효과적인 홍보채널로 응답하였으며, 특히 대부분의 모바일 마케팅을 모바일게임과 함께 제공하고 있다고 밝힘

 [blog.nelsen.com](http://blog.nelsen.com)

표 10 중남미 3개국 모바일 마케팅 설문 조사 결과

국 가	주요 내용
브라질	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 에이전시 중 83%가 모바일 마케팅이 가장 효과적인 홍보채널이라고 응답</li> <li>· 에이전시의 62%가 2010년 모바일 마케팅을 시작했으며, 2011년에는 87%로 증가할 전망</li> <li>· 브라질에서 시행되는 대부분의 모바일 마케팅은 모바일게임, 음악, 비디오 다운로드 등의 서비스와 함께 제공되며, 2011년 한 해 동안 모바일 광고의 50%는 iPhone 이용자들이 이용함</li> </ul>
아르헨티나	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 에이전시의 65%가 모바일 마케팅을 가장 효과적인 홍보 채널이라고 응답</li> <li>· 에이전시의 43%가 2011년 iPhone 이용자들을 대상으로 한 모바일 마케팅을 개발할 것이라고 응답</li> <li>· 모바일 마케팅이 가장 많이 이용된 콘텐츠 순위: 제품 정보 및 주의사항, 판매(30%), 게임(26%), 음악 및 비디오 다운로드(21%)</li> </ul>
멕시코	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 에이전시의 59%가 모바일 마케팅이 가장 효과적인 홍보매체라고 응답</li> <li>· 에이전시의 41%가 iPhone 이용자들을 대상으로 한 모바일 마케팅 기획을 고려 중이라고 응답</li> <li>· 모바일 마케팅이 가장 많이 이용된 콘텐츠 순위: 제품정보, 주의사항, 판매(32%), 음악 및 비디오 다운로드(27%), 게임(20%)</li> </ul>

[출처] Nielsen, 2011

## 게임업체 Mentez가 밝히는 중남미 소셜 게임시장 현황

### ● 중남미 1위 소셜게임 업체 Mentez 현황

- ◆ 퍼블리셔이자 게임제작사인 Mentez는 기존에 있던 소셜게임을 중남미 특색에 맞게 현지화시켜 중남미에서 1위 소셜 게임업체로 성장
  - 대부분의 소셜게임이 Facebook에 있지만, Mentez는 소셜게임을 중남미 1위 소셜네트 워크 Orkut에서 서비스 하고 있음
  - Mentez는 중남미 게이머들의 기대를 충족시키기 위해 맞춤 콘텐츠로 개발된 많은 수의 소셜게임들을 현지화 했고, 게이머들의 문화적인 속성에 맞는 특화된 아이템을 판매
  - Mentez는 현재 2,200만명의 활동 게이머를 보유하고 있으며, 중국 게임개발사 및 Playdom과 같은 미국 게임개발사와 계약을 맺고 있음
  - 현재 Orkut의 상위 5개 소셜게임 중에서 4개를 Mentez가 퍼블리싱 하고 있으며, 여기에는 Zynga의 <Farmvill>을 표절한 게임으로 의혹을 받고 있는 <Happy Harvest (Colheita Feliz)>가 포함되어 있음

### ● Mentez가 Facebook이 아닌 Orkut을 선택한 이유...현지화 전략

- ◆ Mentez에 따르면, 현지화는 언어나 텍스트를 번역하는 문제에 국한된 것이 아니며, 디자인, 느낌, 아이템, 지역의 이벤트, 인기 소셜네트워크 등을 고려할 때도 현지화는 필요
  - Mentez의 경우 중남미 게이머들의 속성을 연구하여 Facebook 보다는 Orkut이 중남미 소셜게임 플랫폼에 더 최적화 되었다는 사실을 파악하여, Orkut에 소셜게임을 제공하면서 중남미 시장에 맞춘 현지화 작업을 진행
  - 게임 번역에 있어서도 텍스트 번역이 아닌, 타겟 게이머들이 말하는 방식으로 번역을 시도함. 예를 들어 10대 소녀들을 위한 소셜게임일 경우 10대 소녀들의 은어를 사용함
  - 아이템 판매에 있어서도 중남미 각 나라의 특성에 맞춘 아이템을 개발 판매. 특히 브라질의 카니발 축제를 이용한 카니발 아이템을 제작해 큰 성공을 거둠
  - Mentez와 반대로 Zynga와 Plyadom 같은 글로벌 소셜 게임업체들은 중남미 시장에 진출하면서 게임 내용만 번역했을 뿐 게이머들의 속성에 대한 연구와 현지화 작업을 진행하지 않아 큰 성공을 거두지 못하고 있음

● 중남미 게임 시장, 신용카드 보다는 로컬 결제 업체가 유리

- ◆ 브라질을 비롯한 중남미 일부 지역에서는 국제 신용 카드업체를 통한 부분 유료화 방식을 적용하기 어려움
  - Mentez의 경우 중남미 지역에 있는 로컬 결제업체들과 제휴를 맺어 부분 유료화 방식의 소셜 게임을 서비스
  - 현재 Mentenz는 중남미의 수많은 로컬 결제업체들과 네트워크를 만들어, 게이머들이 신용카드, 은행계좌, 직불카드 등을 사용해서 온라인으로 결제할 수 있는 시스템을 제작
  - 또한 오프라인에서 게이머들이 게임 포인트 카드를 통해 게임 아이템을 구입할 수 있도록 오프라인 유통점과 제휴관계를 구축하고 있으며, PC방에서도 아이템을 구매할 수 있도록 PC방과의 네트워크 구축에도 노력

 [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)

그림 3 중남미 1위 소셜 게임업체 Mentez 홈페이지 화면



[출처] Mentez 홈페이지(www.mentez.com)

## 아르헨티나 게임업체가 바라보는 아르헨티나 게임시장

### ● 아르헨티나 게임시장, 온라인과 모바일게임 등장으로 새롭게 변신

- ◆ 아르헨티나 게임업체 종사자들은 아르헨티나 게임시장이 콘솔게임에서 캐주얼 및 소셜게임으로 인해 게임 플랫폼이 온라인으로 변해가고 있으며, 스마트폰 보급으로 인해 모바일게임 시장 또한 급성장하고 있다고 평가
  - 아르헨티나 게임업체 중 하나인 Tecnología de Globant 의 Diego Tartara 대표는 "캐주얼 및 소셜게임의 발빠른 도입, 과거에는 게임과는 멀다고 생각했던 연령층의 대거 유입, 스마트폰과 같은 새로운 게임 플랫폼의 출현 등으로 인해 아르헨티나 게임업체들이 향후 전략을 돌아보고 수정 보완해야 한다"라고 밝힘
  - 부에노스 아이레스 기술 연구원인 Sebastián Uribe는 "아르헨티나의 온라인 게임산업이 최근 10년간 지속적이고 견고한 성장세를 유지해 왔다"며, "게임 종사자의 수, 게임 판매액, 게임 개발 수준 등 모든 면에서 세계적 수준에 도달했다"고 아르헨티나 게임시장을 평가
  - 이에 대해 아르헨티나 게임 디자인 업체인 QB9의 Hernán Rozenwasser CEO는 "아르헨티나는 중남미 지역 대부분의 온라인 게임시장의 수준을 고려할 때 어느 국가보다도 선도적인 위치를 점하고 있다"라며, "우리 회사는 처음부터 해외시장으로 눈을 돌리고 있었고, 이러한 해외진출 전략 덕분에 경쟁력을 강화하고 질적인 성장을 이룰 수 있었다"고 평가

### ● 4가지 분야로 살펴본 아르헨티나 게임산업

- ◆ 아르헨티나 게임업체 Three Melons의 Marcos Amadeo 부장은 아르헨티나 게임산업을 4가지로 분류하면서 온라인게임과 모바일게임의 방향성을 제시
  - 콘솔게임 개발 분야는 아직 질적 수준의 문제와 복잡한 게임 배급 구조로 인해 아르헨티나 자체 개발이 힘든 실정
  - 온라인게임의 경우 해외 글로벌기업과 제휴하여 글로벌시장에서 성공한 IP를 이용해 아르헨티나 게임시장 뿐만 아니라 글로벌시장을 타깃으로 게임개발을 진행해야 함
  - 모바일게임의 경우 이미 배급 플랫폼이 있기 때문에 개발사가 배급과 판매를 모두 담당하여 사업을 진행
  - 소셜게임의 경우 Facebook과 Orkut을 모두 이용하여 중남미 시장뿐만 아니라 글로벌시장을 타깃으로 하는 전략이 필요

 [www.lanacion.com.ar](http://www.lanacion.com.ar)

표 9 아르헨티나 주요 게임업체

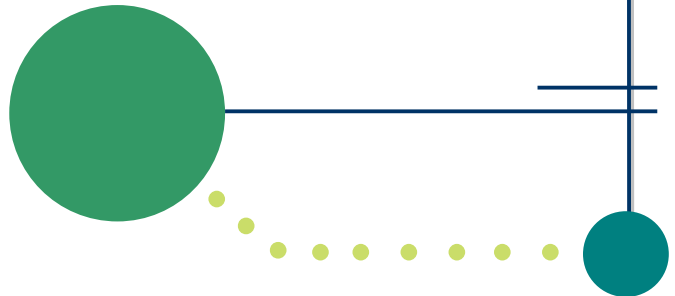
게임업체	주요 내용
Tecnología de Globant	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 9개의 자체 게임 개발 센터 보유</li> <li>· 가장 큰 센터는 부에노스 아이레스에 소재하고 있으며 나머지는 아르헨티나 전역 주요 도시에 분포</li> <li>· 직원 수는 2,000명 이상, 개발 센터 직원 수는 400명 이상.</li> </ul>
QB9	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다양한 비즈니스 모델로 해외시장에도 진출하고 있는 게임업체</li> <li>· 매출의 주요 부분이 게임제작 하청업무였으나, 퍼블리셔 및 배급자와의 다양한 형태의 제휴를 통해 자체 게임 개발을 통한 매출 비중도 증가</li> <li>· 주요 기업 고객으로는 Disney, Mattel, South Park Studios, Lego 등이 있음</li> <li>· 본사는 부에노스 아이레스에 소재하고 있으며, 직원 수는 46명</li> </ul>
SIA Interactive	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기업용 게임 개발, 온라인 게임용 소프트웨어 및 하드웨어 개발하는 회사</li> <li>· 본부는 부에노스 아이레스에 소재. 사무실 및 대리점은 미국, 멕시코, 포르투갈, 브라질, 페루 등지에 위치하고 있음</li> <li>· 멀티터치 갖춘 게임용 하드웨어 개발에 주력하고 있음.</li> </ul>
Three Melons	<ul style="list-style-type: none"> <li>· PlayDom에 인수된 후, 다시 Disney에 인수된 게임 개발 업체</li> <li>· 현재 페이스북을 비롯한 여러 SNS 사이트용 게임 개발에 주력하고 있음</li> <li>· 메인 개발 센터의 직원은 45명이며, 소프트웨어 개발, 예술, 및 제품 생산의 세 분야로 나뉘어져 있음</li> </ul>
Gameloft	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 모바일게임 개발 업체로 출발, 현재는 콘솔용, 스마트폰 및 태블릿게임 개발로까지 영역을 확대</li> <li>· 메인 개발 센터는 부에노스 아이레스에 소재</li> <li>· 직원 수는 350명. 대리점은 아르헨티나를 포함 칠레, 콜롬비아, 브라질, 베네수엘라, 멕시코 등 남미 여러 국가에 분포.</li> </ul>

[출처] 중남미 언론사 Lanacion ([www.lanacion.com](http://www.lanacion.com)), 2011



## 국내 게임 시장 동향

- 사회 이슈를 다룬 기능성게임 개발 활성화
- 국내 게임업체, 다양한 퍼블리싱 방식으로 해외시장 진출
- 국내 메이저 게임업체, 글로벌 게임업체로 발돋움
- 온라인게임의 멀티플랫폼 전략, 게임보다는 부가서비스로 접근
- **통계** 국내 온라인게임 순위





## 사회 이슈를 다룬 기능성게임 개발 활성화

### 서울대학교·카이스트, 간호사 안전수칙 교육용 기능성게임 개발

- ◆ 서울대학교와 카이스트 문화기술대학원은 미국 하버드의대 부속 브리검여성병원과 공동으로 간호사 안전수칙 교육용 기능성게임 개발 추진
  - 서울대와 미국 브리검여성병원 등은 학교와 병원의 오랜 경험을 바탕으로 간호사 교육용 게임을 직접 설계하고 개발할 계획
  - 이를 위해 서울대 등은 미국의 의료분야 기능성게임 연구개발을 주도하는 게임스포 헬스콘퍼런스의 주요 지원기관인 로버트우드존슨재단(RWJF)에 기획안을 제출, 연구개발비 지원을 따내기 위한 노력을 진행
  - 서울대 연구팀을 이끌고 있는 김정은 교수는 "국내외 병원에서는 이미 병원내 2차 감염이나 환자안전 문제 등을 해소하기 위해 다양한 교육과 캠페인을 실시하는 등 이 같은 의료용 게임 수요는 많다"며 "간호사용 안전수칙 교육 게임은 개발 이후 3년간 효과 검증을 위한 연구도 병행할 계획"이라고 설명

### 법무부, 어린이를 대상으로 한 법률교육용 기능성게임 개발

- ◆ 법무부는 어린이를 대상으로 한 법률교육용 기능성게임 개발을 위해 올 초 검사 1명과 전문가 2명 등으로 개발전담팀을 구성하고, 게임내용과 시나리오 등을 기획
  - 기획한 내용은 지난해 공동개발 협약을 맺은 NHN 기능성게임연구소에서 개발 중이며, 이 게임은 연말까지 개발해 전국 유치원과 초등학교에 보급할 계획
  - 손영배 법무부 법질서선진화기획단 법교육팀 검사는 "어린이들이 게임 내 역할 수행을 통해 다양한 법률지식을 배울 수 있도록 RPG게임으로 개발하고 있다"며 "학교와 귀가길 및 놀이공원 등 어린이들이 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 환경을 배경으로 폭력이나 도로교통법·저작권법 위반 등 다양한 위법 상황을 적용해나갈 계획"이라고 밝힘

### 엔씨소프트, 기아퇴치용 기능성게임 한글화

- ◆ 엔씨소프트는 유엔세계식량계획(United Nations World Food Programme, 이하 WFP)와 기아 퇴치용 기능성게임 <프리라이스>의 한글화 서비스에 대한 협약 체결
  - <프리라이스>는 6가지 주제(영어, 수학, 화학, 세계지리, 인문, 제2외국어)의 퀴즈 게임으로 정답을 맞출 때마다 쌀알을 적립, 후원 기업을 통해 실제 쌀을 기부하는 기능성게임
  - 엔씨소프트는 "오늘날 전세계적으로 약 10억 명이 기아로 고통받고 있다는 사실이 잘 알려져

있지 않다"면서 "WFP의 기아퇴치 활동에 계속해서 함께 해나갈 생각"이라고 밝힘

- WFP는 "<프리라이스>는 누구나 기아해소에 동참할 수 있게 하는 쉽고 독창적인 방법"이라며 "게임회사의 역량을 공익을 위해 활용하는 엔씨소프트의 노력을 높이 평가한다"고 언급

### 🌍 경기도, DMZ를 소재로 한 기능성게임 개발

- ◆ 경기도는 지난해부터 분단의 아픔과 함께 자연 그대로의 생태계를 간직한 DMZ 실상을 세계에 알릴 목적으로 기능성게임 개발 추진
  - 경기도는 제이씨엔터테인먼트·보라존·이노디스 등과 함께 DMZ를 소재로 3개 장르의 기능성 게임 개발
  - 이들 게임은 지난 8일 최종점검을 마치고 보급을 추진 중

### 🌍 사회현실을 다룬 기능성게임, 새로운 기능성 제시

- ◆ 기존 기능성게임은 게임업체가 게임의 긍정적인 면을 부각시키기 위해 개발하는 경향이 짙었다면 이들 사회 이슈를 다룬 기능성게임은 기능적인 면에 초점을 맞춰 수요자가 직접 게임 내용 구성과 교육설계 등에 참여하기 때문에 높은 질적 수준을 담보하는 것이 특징
  - 카이스트 도영임 교수는 "최근 경기도 및 법무부와 서울대 등이 개발했거나 개발을 추진 중인 기능성게임은 각계에서 필요에 의해 직접 개발에 나선 분야별 첫 사례"라며 "이는 국내에서도 진정한 기능성게임 시대가 열리고 있음을 보여주는 신호탄"이라고 평가
  - 문화체육관광부는 이 같은 기능성게임 개발 열기를 확산시키기 위해 기능성게임 관련 예산을 확대, 다문화가정을 위한 한국어 교육용 기능성게임을 비롯해 분야별 기능성 게임 개발을 지원할 계획

## 국내 게임업체, 다양한 퍼블리싱 방식으로 해외시장 진출

### ● NHN 한게임, 온라인 유통 플랫폼으로 해외시장 진출

◆ NHN 한게임은 지난 6월 Valve의 온라인 유통 플랫폼 'Steam'과 한국형 게임 방식인 부분유료화 게임 유통을 위한 비즈니스 모델을 구축해 부분유료화 첫 게임으로 국내 개발사 레드덕에서 개발한 <아바>를 글로벌시장에 출시

- NHN 한게임은 "<아바>가 Steam\*을 통해 북미·유럽 지역에 서비스 된 지 불과 한 달만에 <Portal2>, <Rift>, <Duke Nukem Forever> 등 해외 블록버스터 게임들을 제치고 게임 순위 20위권에 진입했다"고 밝힘
- 한게임은 'Steam' 뿐 아니라 NHN USA가 운영하는 게임포털 '이지닷컴'을 통해 Facebook 과도 연계해 나갈 예정
- 또, NHN 한게임은 "Steam과의 파트너십을 적극 활용하는 한편, Facebook과 같은 잠재 고객이 밀집된 플랫폼과의 성공적인 비즈니스 모델을 구축해 다양한 유통 배급망을 확대해 나갈 예정"이라고 언급

\*주 : Steam은 게임업체 Valve가 2003년 인터넷을 통해 게임을 다운로드 받는 순수한 온라인 유통 채널로 시작한 플랫폼으로 현재는 게임 유통, 게임 저작권 관리 뿐 아니라, 멀티플레이, 커뮤니케이션 서비스 등을 제공하는 PC게임 온라인 유통 플랫폼으로 성장. 현재 가입자 약 3천만명, 일 동시접속자 300만명을 유지하고 있음

### ● GSP 방식, 글로벌 틈새시장을 공략하는 새로운 방법으로 각광

◆ 과거에는 망 유지비용에 대한 부담 때문에 꺼렸던 GSP\* 방식이 간접 진출 방식에 따른 퍼블리셔와의 수익분쟁, 기술 유출 등이 문제로 떠오르면서 새롭게 주목 받음

- 한 업계 관계자는 "최근의 GSP 방식은 단순히 판권을 사서 해외시장에 서비스하는 개념이 아니라 개발 단계부터 관여한다는 점에서 과거의 GSP와는 다르다. 때문에 이와 구분하기 위해 글로벌 다이렉트 서비스(GDS) 등의 용어를 쓰는 기업도 있다"고 언급
- 네오위즈게임즈, NHN, CJ E&M 등 대부분의 기업들이 GSP 서비스를 제공하거나 준비 중
- 드래곤플라이의 FPS게임인 <스페셜포스>와 <카르마>도 내년 조이맥스의 GSP시스템을 통해 해외 서비스를 시작할 예정이며, 이미 30여 개 국가에서 서비스 중인 <스페셜 포스>는 중동·아프리카·러시아·인도 지역을 우선으로 서비스가 진행될 예정
- 위메이드엔터테인먼트는 조이맥스의 글로벌 GSP를 통해 MMORPG <창천 온라인>을 연내 조이맥스 GSP 시스템 인프라가 구축된 세계 180개국에 론칭할 계획

- 업계 관계자는 "회사 규모가 커지면서 글로벌시장의 매출 다각화를 위해 업체들이 다양한 노력을 기울이는 것의 일환"이라고 분석

\*주 : GSP(Global Service Platform) 방식은 현지 퍼블리셔 없이 한국이나 해외에 서버를 두고 국내 게임업체가 직접 게임을 서비스하는 방식

**표 11** 국내 온라인게임 업체들의 해외 진출 형태

사업 형태		사업 방식	장 점	단 점
해외 게임 판매		게임 라이선스 판매	· 철수 Risk 최소화	· 노하우 축적이 어려움 · 퍼블리셔 수익이 높음
로컬 퍼블리싱		지사를 통한 현지 퍼블리싱	· 현지 인력 수급이 용이 · 지사의 노하우 축적이 가능	· 철수 Risk 최대 · 비효율적인 비용구조
GSP (Global Service Platform)	영어 중심의 International Service	초창기 한국형 GSP	· 비용대비 매출 효율이 높음 · 노하우 축적이 가능 · 노하우 내부 공유 용이	· 인력 수급이 어려움
	현지어 중심의 Remote Local Service	진화된 유럽형 GSP		

[출처] 스트라베이스, 2011

## 국내 메이저 게임업체, 글로벌 게임업체로 발돋움

### ● NHN 한게임 <테라>, 일본을 시작으로 글로벌 무대로 확장

- ◆ 블루홀스튜디오가 만들고 NHN 한게임이 서비스하는 <테라>의 일본 비공개시범 서비스(CBT)는 7월 1일 ~ 4일까지 4만명 규모로 진행
  - 6월 13일~22일까지 시범 이용자를 모집한 NHN 재팬은 첫날에만 사상 최대 규모의 응모자가 몰리는 바람에 5,000명을 추가로 선정
  - 시범 이용자로 선정되지 못한 응모자를 위해 일본 넷카페에서도 <테라> CBT를 함께 진행
  - NHN 한게임은 "일본 CBT 신청자가 1주일 만에 11만명 이상 몰렸고 일본 PC게임 판매 순위에서 <테라 프리미엄 패키지>가 1위를 차지하는 등 콘솔게임 천국인 일본에서 기록적인 성과를 내고 있다"며 "해외 첫 진출 국가인 만큼 최선을 다해 마케팅을 펼치겠다"고 언급

### ● 넥슨, 72개국에서 30여 개의 게임 서비스

- ◆ 넥슨은 현재 미국, 일본, 유럽법인을 거점으로 전 세계 72개국에 <메이플스토리> <카트라이더> 등 모두 30여 개의 게임을 서비스 중
  - 넥슨은 지난 1997년 <바람의 나라>를 미국에 수출한 것을 시작으로 2002년과 2005년에는 각각 일본 법인과 미국 법인을 설립했으며, 현재 글로벌 회원 수는 모두 3억 5,000만명에 달함
  - <마비노기 영웅전>는 중국 세기천성을 통해 올 여름부터 중국에서 서비스를 시작할 예정이며, 일본과 유럽 서비스는 넥슨 일본법인과 유럽법인을 통해 진행
  - 넥슨의 자회사인 게임하이가 개발한 FPS게임 <서든어택>은 Shanda Games를 통해 이달부터 OBT에 들어갈 예정

### ● 엔씨소프트, 중국 시장 재도전

- ◆ 엔씨소프트는 지난 5월 중국 최대 게임업체 Tencent와 <블레이드앤소울> 퍼블리싱 계약을 맺음
  - 계약과 관련한 구체적인 내용은 공개되지 않았지만 업계 최고 수준의 계약 조건을 받아낸 것으로 알려짐
  - 엔씨소프트는 최근 호조세를 보이는 <아이온>의 경우 중국 서비스 활성화를 위해 Shanda Games와 파트너십을 한층 강화할 예정

네오위즈, 해외 진출 수익화 단계

- ◆ 네오위즈게임즈의 해외 진출은 시장확보가 아닌 수익화 단계로 접어들
  - 2011년 1분기 네오위즈게임즈의 해외 매출은 전체 48%(703억원)를 차지
  - 특히 중국에서 서비스 중인 <크로스파이어>는 이 회사 최고의 수출 효자 종목으로 최고 동시접속자 270만명을 돌파

표 12 국내 메이저 게임업체 해외 진출 현황

게임업체	진출국가	특징
넥슨	미국, 유럽 등 전 세계 72개국	미국 등 선진 시장 조기 진출
엔씨소프트	미국, 중국 등 60여 개국	중국 Tencent와 <블레이드앤소울> 계약
한게임	미국, 일본	NHN재팬 설립, 라이브도어 인수
네오위즈	북미, 일본, 베트남 등 60 여 개국	중국, <크로스파이어> 동시접속자 270만명 돌파

[출처] 각 사, 파이낸셜뉴스에서 재인용

## 온라인게임의 멀티플랫폼 전략, 게임보다는 부가서비스로 접근

### ● 모바일 앱 서비스 제공으로 게임임에 대한 충성도 향상 기대

- ◆ 모바일 앱 형태로 제공 중인 <아이온>과 <리니지> 서비스를 활용하면 게임정보가 담긴 파워북과 카툰 등의 정보를 실시간으로 확인
  - 모바일 앱을 활용하면 자신의 아이템 거래도 실시간으로 확인할 수 있으며, 착용장비와 창고 내역 등 게임과 관련한 정보도 제공받을 수 있음
  - 하드웨어 사양 때문에 PC에서 즐기는 게임을 그대로 스마트폰에서 실행키는 어렵지만 게임의 일부 기능을 스마트폰에서 구동할 수 있게 해, 게임에 대한 충성도를 높일 수 있음
  - 또 엔씨소프트는 <길드워2>용 iPad 앱을 개발 중이며, 이 앱에서는 스마트폰보다 좀 더 다양한 종류의 모바일 서비스를 즐길 수 있음

### ● Activision Blizzard, <World of Warcraft> 용 모바일 앱 서비스 제공

- ◆ Activision Blizzard에서 제공하고 있는 <World of Warcraft, 이하 WOW>의 모바일 앱 서비스는 무료 서비스와 유료 서비스를 분리해 다양한 서비스 제공
  - <WOW> 모바일 앱은 홈페이지에서 검색할 수 있는 'WOW 전투정보실'을 모바일에서 무료로 사용할 수 있게 해, 게임에 대한 충성도를 높이고 있음
  - 유료 서비스를 이용할 경우 모바일상에서 직접 경매를 벌일 수 있고 길드원들과 대화도 가능

그림 3 엔씨소프트 <아이온> 모바일 애플리케이션 '아이온템' 화면



[출처] 엔씨소프트

통계 **국내 온라인게임 순위**

표 13 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (2011.7. 24 기준)	게임메카 (2011. 7. 20 ~ 2011. 7. 26)	인벤 (2011. 7. 18 ~ 2011. 7. 24)
1	아이온	아이온	서든어택
2	서든어택	피파온라인2	아이온
3	워크래프트3	메이플스토리	메이플스토리
4	메이플스토리	던전앤파이터	피파온라인2
5	스타크래프트	서든어택	던전앤파이터
6	피파온라인2	리니지	리니지
7	던전앤파이터	테라	월드오브워크래프트
8	월드오브워크래프트	프리스타일풋볼	테라
9	테라	슬러거	사이퍼즈
10	리니지	리니지2	카트라이더
순위	게임노트 (2011. 7. 24 기준)	게임차트 (2011. 7. 25 기준)	게임리포트 (2011. 7. 24 기준)
1	서든어택	서든어택	서든어택
2	아이온	아이온	아이온
3	메이플스토리	워크래프트3	워크래프트3
4	피파온라인2	메이플스토리	메이플스토리
5	던전앤파이터	피파온라인2	스타크래프트
6	리니지	스타크래프트	피파온라인2
7	테라	월드오브워크래프트	월드오브워크래프트
8	리니지2	한게임로우바둑이	던전앤파이터
9	프리스타일풋볼	프리스타일	테라
10	카트라이더	스페셜포스	리니지

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

[출처] 각 사 홈페이지



### 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일      2011년 8월 8일
- ▶ 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.