

# 글로벌 게임산업 트렌드

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2011년 8월 제1호



한국콘텐츠진흥원



# 목 차

2011년 8월 제1호  
2011. 8. 22

## 1 글로벌 게임 시장 동향..... 4

- 게임시장 판도 흔드는 태블릿 PC 게임
- 게임업계, 신규 수요 창출을 위해 스토리텔링 강화
- 세계 만화 박람회 'Comic-Con 2011', 게임 홍보장으로 각광
- 게임 유통업체 GameStop, 온라인 유통 플랫폼 강화
- 글로벌 게임업체 Square Enix의 게임산업 전망 및 전략

## 2 북미 게임 시장 동향..... 10

- 낭포성 섬유증 어린이를 위한 게임 치료법 등장
- 미국 스마트폰 사용자, 스마트폰을 게임기로 사용
- Zynga에 대한 Facebook 특허 의혹 대두
- MS, Xbox 360 흥행으로 게임 부문 흑자 전환
- DVD와 게임대여 업체 Redbox, 실적 호조로 대여 판매기 확대
- **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..... 20

### ▶ 중국 게임 시장 동향 ..... 21

- 중국 정부, 게임 과몰입 막기 위한 온라인게임 이용자 규제 강화
- Zynga, Tencent 플랫폼을 통해 중국시장 진출
- Shanda, 업체 인수에 2012년까지 2억 달러 투입 계획
- Rovio, <Angry Birds> 중국 진출 협력업체로 Madhouse 낙점
- 유명 중국산 모바일게임, 日·中 사업자 제휴로 일본 본격 진출
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ **일본 게임 시장 동향** ..... 27

- Konami, 소셜게임 타이틀 선전 속 2012 회계연도 1분기 실적 호조
- Nintendo 3DS, 가격 인하 단행... 기존 구매자에 인센티브 제공
- Wii U, 스크린 탑재된 컨트롤러를 통해 새로운 게임 경험 제공
- Sony, 차세대 휴대용 게임기 PS Vita의 온라인 모드 공개
- Sega, 게임 개발업체에서 퍼블리셔로 변신
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ **기타 게임 시장 동향** ..... 33

- 싱가포르 게임, 정부 기관 통해 중국 게임시장 공략
- 호주 정부, 성인용 게임 등급 R18+ 도입 확정
- 중동 결제 사업자 Gate2Play, Zynga와 손잡고 게임 카드 출시
- Nintendo, 대만 지역 배급사 Hakuyu와 일방적 계약 파기 논란

**4** **유럽 게임 시장 동향**..... 37

- 범유럽 게임정보 운영기관 PEGI, 연령별 게임 등급 앱 출시
- Ubisoft, 인터넷 연결 기반 DRM 방식에 대해 '성공' 평가
- 러시아 게임업체 1C Company, 러시아 시각 담은 게임 출시
- OnePlayS, 유럽 전 지역 대상으로 게임대여 서비스 개시
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

**5** **중남미 게임 시장 동향**..... 43

- 멕시코, 게임 소비국가에서 생산국가로 전향
- 우루과이, 민관 합동 게임 콘쿨 대회 준비 중
- 콜롬비아, 연령별 게임등급 관련 법조항 개선
- 브라질 소셜 게임업체 Vostu, Zynga의 소송 적극 대응

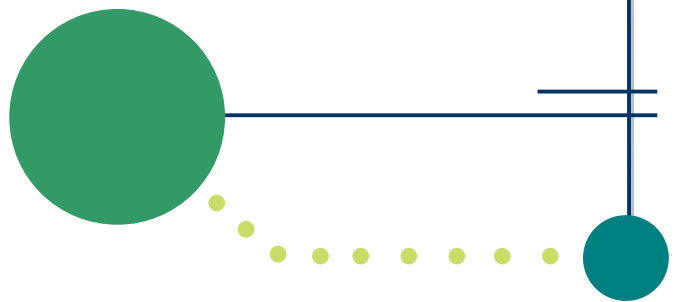
**6** **국내 게임 시장 동향**..... 49

- 문화체육관광부, 고평류 게임 규제 강화
- 국내 FPS 게임, 'China Joy'에서 인기 몰이
- 네이트·싸이월드 해킹 유탄 맞은 국내 소셜 게임업계
- 모바일게임, 캐주얼 장르에서 MMORPG 장르로 확장
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 온라인게임 포털 순위



## 글로벌 게임 시장 동향

- 전통 게임시장 판도 흔드는 태블릿 PC 게임
- 게임업계, 신규 수요 창출을 위해 스토리텔링 강화
- 세계 만화 박람회 'Comic-Con 2011', 게임 홍보장으로 각광
- 게임 유통업체 GameStop, 온라인 유통 플랫폼 강화
- 글로벌 게임업체 Square Enix의 게임산업 전망 및 전략



## 게임시장 판도 흐드는 태블릿 PC 게임

### ● iPad의 성공으로 태블릿 PC 게임시장 빠르게 성장

- ◆ Apple이 선보인 iPad와 iPad2의 성공으로 전세계 태블릿 PC 보급이 크게 증가하고 있으며, Android OS 기반 태블릿 PC, HP의 WebOS 기반 태블릿 PC 등 신규 태블릿 PC가 속속 시장에 선보이면서 태블릿 PC 게임시장도 함께 빠르게 성장
  - iPad와 iPad2의 경우 전세계에 2,500만 대\* 이상 판매되었으며, 이는 Sega에서 출시한 Dreamcast 콘솔 게임기의 단종 전까지 판매량보다 3배 이상인 것으로 집계
  - 또한 Apple의 iPad가 주도하고 있는 태블릿 PC 시장에 Android OS 기반의 태블릿 PC와 HP의 WebOS 기반의 태블릿 PC 등 새로운 태블릿 PC가 지속적으로 시장에 등장하며 태블릿 PC 보급률을 가속화 할 것으로 전망되며 이에 따라 태블릿 PC 게임 시장도 함께 성장할 것으로 기대

\* 주 : Apple이 지난 6월 6일 개최한 'Worldwide Developers Conference 2011'에서 공개한 iOS 단말 판매 실적

### ● 태블릿 PC 게임, 더 많은 수익 창출 가능

- ◆ 태블릿 PC의 큰 화면과 타 휴대기기 대비 높은 성능을 기반으로 휴대폰 등 기존 모바일기기에서 전달할 수 없었던 게임 요소들을 사용자들에게 제공할 수 있어 게임을 통한 수익 창출 효과가 타 휴대기기보다 뛰어난 것으로 알려짐
  - 1억 개 이상의 모바일게임 콘텐츠를 판매한 Backflip Studio의 CEO가 IP 전문사이트 Venturebeat와 가진 인터뷰에 따르면 여전히 총 판매량 면에서는 iPhone 게임이 iPad 게임에 비해 10배 이상 많이 판매되고 있으나, iPad 게임의 경우 사용자당 평균 수익(ARPU)과 광고 수익이 iPhone 게임보다 높으며 게임 이용 시간 역시 iPhone 게임 이용 시간보다 32~36% 가량 더 많은 것으로 나타남
- ◆ 태블릿 PC의 성능 향상과 태블릿 PC 게임 사용자 특성을 고려한 게임 콘텐츠 개발에 따라 하드코어 게임 등 높은 퀄리티의 게임 보급이 증가할 것으로 전망
  - 태블릿 PC의 성능이 향후 수년 내 콘솔 게임기나 노트북 PC 정도로 향상될 것으로 예측되고 있는 가운데, Chair Entertainment의 <Infinity Blade>와 같은 높은 사양의 그래픽 엔진을 사용한 태블릿 PC용 하드코어 게임 개발이 증가할 것으로 전망

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

# 게임업계, 신규 수요 창출을 위해 스토리텔링 강화

## 🌐 게임시장 위축에 맞서 스토리텔링 강화에 나선 게임업체

- ◆ 최근 게임업체들이 게임의 몰입도를 높이고 게이머들의 관심을 얻기 위해 스토리텔링 강화에 나서면서 다수의 게임들에서 게이머의 자유도가 높아지고 있음
  - 글로벌 게임업체 Rockstar Games의 블록버스터 게임 <Grand Theft Auto>의 경우 게이머가 직접 스토리 진행 여부를 판단하여 결정할 수 있으며, 그 외의 다양한 게임 요소들도 자유롭게 선택할 수 있음
  - 콘솔게임 <Star Wars>의 책임 작가 Daniel Erickson이 "스토리텔링 콘텐츠의 양이 셀 수 없을 정도로 방대하다"고 표현할 정도로, 최신 <Star Wars> 경우 20개의 서로 다른 결말과 엄청나게 다양한 방법의 게임 진행이 가능

## 🌐 게임업계, 영화시장의 스토리텔링 노하우 벤치마킹

- ◆ 게임업계의 스토리텔링 강화는 할리우드가 보다 많은 관객들을 확보하기 위해 다양한 스토리 요소(사랑, 액션, 배반 등)들을 하나의 이야기에 버무리는 것과 동일함
  - 마이애미 대학 인터랙티브 미디어학과의 Lindsay Grace 연구원은 "지난 4~5년간 게임 업계는 할리우드 전략을 뒤늦게 이해하기 시작했다"면서, "지금까지 게임은 단지 총을 쏘는 것이었을 뿐"이라고 언급
  - 게임 컨설턴트 Scott Steinber는 "소비자들은 영화를 고르는 것처럼 게임을 고르게 될 것"이라고 주장
- ◆ 게임업계가 영화업계를 벤치마킹하면서 많은 영화 배우와 각본가 그리고 감독들이 게임개발에 참여
  - 영화 'Hellboy'로 유명한 Guillermo Del Toro 감독은 현재 THQ와 함께 <Insane>이라는 게임 프로젝트를 진행하고 있으며, 향후 7~8년을 게임개발에 투신할 계획
  - Guillermo Del Toro는 "이제 게임도 하나의 예술 장르로 인식되기 시작했다"라며, "언젠가 게임들도 블록버스터 영화처럼 주요 문화로 자리잡게 될 것이며 이를 위해서는 게임업계가 스토리텔링 방법을 배워야만 한다"라고 밝힘

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

## 세계 만화 박람회 'Comic-Con 2011', 게임 홍보장으로 각광

### ● 'Comic-Con 2011', 만화를 넘어 엔터테인먼트 박람회로 발전

- ◆ 만화업계 최대 규모 박람회 'Comic-Con 2011'이 할리우드 자본에 힘입어 영화, 게임, 애니메이션 등 연관 산업의 복합적인 행사로 자리매김
  - 미국 출판 만화시장의 핵심 사업자인 Walt Disney 산하 Marvel Comics와 Warner Bros. 산하 DC Comics가 주도하는 'Comic Con'은 1970년 첫 행사를 시작으로 매년 7월 미국 San Diego에서 개최되며 올해로 42주년을 맞음

### ● 게임 전시회로 변신한 'Comic-Con 2011'... 신작게임 데뷔 무대로 각광

- ◆ 게임업체들은 세계 최대 게임쇼 'E3'나 자체 행사 등을 통해 신작게임을 공개해 왔지만, 최근 들어 규모가 커진 'Comic-Con'을 언론 및 대중을 상대로 한 게임 홍보의 장으로 삼고 있음
  - 일본 게임업체 Capcom은 지난 3월 출시한 액션게임 <Marvel vs. Capcom3>의 확장판 <Ultimate Marvel vs. Capcom3>를 선보였으며, Sega는 <Aliens> 시리즈의 최신작을 선보이는 한편 박람회장 부근에 'Sega Pop Arcade'를 설치해 자사 게임을 적극 홍보
  - 게임 뉴스 사이트 GameSpot.com에서는 'Comic-Con 2011'에서 가장 주목 받은 게임 Top5를 선정했는데, 특히 Capcom과 Bandai Namco Games가 공동 개발한 <Street Fighter X-Tekken>의 신규 캐릭터 및 트레일러 영상을 공개하면서 화제를 모음

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

표 1 GameSpot.com이 선정한 'Comic-Con 2011'에서 가장 주목 받은 게임 Top5

순위	게임명	퍼블리셔	특징
1	Street Fighter X-Tekken	Capcom	· 4명의 신규 캐릭터 및 시연 버전 공개
2	Lord of the Rings : War in the North	Warner Bros.	· 'E3 2011' 공개 당시 게임성 부족 논란 · 세계관을 잘 살린 그래픽 및 개선된 게임성
3	Mass Effect 3	EA	· 'E3 2011' 공개 내용과 차별점 없음 · 시연버전 공개
4	Saints Row 3	THQ	· 신규 미션 등장, 최대 4인이 동시에 협력할 수 있는 멀티플레이 기능 강화
5	Silent Hill : Downpour	Konami	· 인기 호러 어드벤처 시리즈 'Silent Hill'의 신작 · 새로운 스크린샷 공개

[출처] GameSpot.com, 2011

## 게임 유통업체 GameStop, 온라인 유통 플랫폼 강화

### ● GameStop, 오프라인 매장보다 온라인 매출 성장률이 더 높아

- ◆ 시장조사기관 Baird Equity Research의 지난 7월 보고서 "Digital Strategy To Grow GameStop To \$1.5B In Revenues By 2014"에 따르면, 게임 유통업체 GameStop의 온라인 부문 연간 매출이 2014년까지 15억 달러로 성장할 전망
  - Baird Equity Research의 애널리스트 Colin Sebastian은 "GameStop의 임원진들은 현재 5,000만 달러 규모를 기록하고 있는 온라인 유통 부문이 앞으로 3년간의 성장을 통해 15억 달러로 증가할 것으로 예상한다"라고 언급
  - 현재 GameStop의 온라인 콘텐츠 매출 대부분은 디지털 다운로드 콘텐츠 방식에 의존하고 있지만, 앞으로는 게임타이틀 판매가 주를 이룰 것으로 전망
  - 한편 GameStop의 소비자들 중 50%는 오프라인 매장 마케팅이 아니었다면 해당 콘텐츠를 구매하지 않을 것이라고 응답해 GameStop의 온라인 유통에 대한 부정적인 전망도 존재

### ● 온라인 유통을 강화한 GameStop, Valve의 'Steam'과 경쟁 본격화

- ◆ 현재 온라인 유통 시장 점유율 1위를 달리고 있는 Valve의 'Steam'에 대한 공략 성공 여부가 GameStop 온라인 성장 전략의 중심을 차지
  - GameStop은 "시장 선두를 유지하고 있는 'Steam'으로부터 온라인 유통 시장의 상당 부분을 빼앗을 수 있을 것으로 기대한다"고 밝힘
  - GameStop은 올해 초 Stardock으로부터 온라인 유통 플랫폼 'Impulse digital distribution'을 인수하는 등 관련 온라인 전략을 구체화 하고 있음
- ◆ 게임 유통 시 'Steam'을 배제하는 것 또한 온라인 전략의 하나가 될 수 있음
  - 실제로, EA가 자사 온라인 유통 플랫폼 'Origin'을 강화하기 위해 블록버스터 게임 <Battlefield3>를 경쟁업체 'Steam'에 공급하지 않을 것이라는 루머가 확산되고 있음
  - Baird Equity Research 측도 관련 보고서에서 이러한 루머를 확인하며 "<Battlefield3>를 GameStop에서 다운로드 받을 수 있지만, 'Steam'에서는 불가능 할 것"으로 전망하며, "게임 배급사들이 온라인 유통 시장을 거의 독점하고 있는 'Steam' 대신 대안으로 다른 배급사들을 찾을 수 있다"고 분석

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



## 글로벌 게임업체 Square Enix의 게임산업 전망 및 전략

### 🌐 게임업계에 불고 있는 소셜게임 열풍은 오래가지 않을 수도 있어

- ◆ 일본의 대표적인 게임 개발업체인 Square Enix의 미국 법인장 Mike Fischer는 게임 전문사이트 Gamasutra와의 인터뷰에서 "소셜게임 열풍이 분명 거세긴 하지만 이러한 붐이 언제까지 지속될 지는 확신할 수 없다"고 언급
  - Fischer는 "물론 이미 소셜게임 열풍이 불고 있고 벤처 투자자들 또한 큰 관심을 보이고 있지만 오랜 게임산업 경험에 비추어 볼 때, 이러한 소셜게임 붐이 미래에도 계속될 수 있을지는 분명치 않다"고 밝힘

### 🌐 게임에 대한 열정과 비즈니스 모델의 다양성을 유지하는 것이 관건

- ◆ Fischer는 "게임산업 특히 소셜게임 열풍이 강하게 불고 있지만 이러한 시류에 Square Enix가 무작정 편승하지는 않을 것"이라고 밝힘
  - Fischer는 "(소셜게임 열풍 등의) 시류에 영합하는 것보다 자신의 경험과 Square Enix의 게임에 대한 열정이 더 중요하다"고 언급
- ◆ 부분유료화 모델이 각광받고 있으나 이것에만 집중해서는 실패할 가능성이 높음
  - Fischer는 "특정 비즈니스 모델이 가까운 시일 내에 시장을 장악하게 되지는 않을 것이며 대신 한가지 알 수 있는 것은 바로 다양성이 중요하다는 점"이라며, "Square Enix는 어떤 한 가지 비즈니스 모델에 모든 것을 걸 만큼 작은 회사도 아니다"라고 언급
- ◆ 여러 플랫폼 중 성공적인 몇 개의 플랫폼만을 고르는 것이 아니라 모든 플랫폼에서 성공적일 수 있는 지적재산권을 갖는 것이 중요

### 🌐 Square Enix, 외부 제작사의 게임도 유통

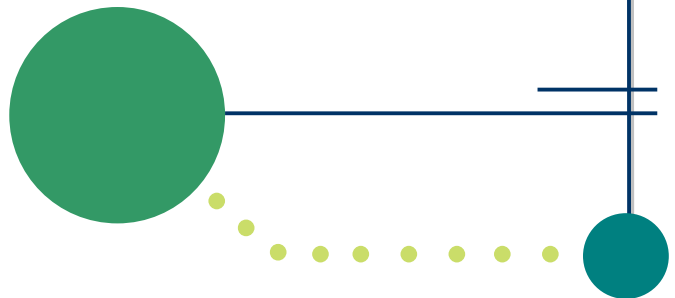
- ◆ Square Enix는 자체 개발한 게임뿐만 아니라 외부 게임 제작사들의 게임들도 미국 시장에서 유통할 예정
  - Fischer는 "어떤 게임유통사도 Square Enix와 같은 풍부하고 균형 잡힌 라인업을 가지고 있지는 못하다"며, "Square Enix의 미국 법인 목표는 이미 우리가 가지고 있는 것을 반복하는 것이 아닌, 새로운 것을 유통하기 위한 것"이라고 언급
- ◆ Square Enix는 보유하고 있는 기존 게임을 근간으로 새로운 지적재산권을 확보, 새로운 수익을 창출할 예정

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



## 북미 게임 시장 동향

- 낭포성 섬유증 어린이를 위한 게임 치료법 등장
- 미국 스마트폰 사용자, 스마트폰을 게임기로 사용
- Zynga에 대한 Facebook 특허 의혹 대두
- MS, Xbox 360 흥행으로 게임 부문 흑자 전환
- DVD와 게임대여 업체 Redbox, 실적 호조로 대여 판매기 확대
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위



## 낭포성 섬유증 어린이를 위한 게임 치료법 등장

### ● 게임, 낭포성 섬유증 어린이의 기도 폐색 완화에 효과

◆ 미국 챔프레인 대학교 연구진과 버몬트 대학 Peter Bingham 교수가 발표한 "Trial of Spirometer Games for Airway Clearance Practice in Cystic Fibrosis" 보고서에 따르면, 게임이 낭포성 섬유증(Cystic Fibrosis)\*을 앓고 있는 어린이들의 점액 과분비에 따른 기도 폐색과 호흡 곤란 완화에 도움이 되는 것으로 밝혀짐

- 낭포성 섬유증을 앓고 있는 어린이들은 기도가 막히는 것을 방지하기 위해 과다 분비된 끈적한 점액과 가래를 정기적으로 뱉어내야 함
- 이를 위해 일반적으로는 흉부 물리 치료법이 사용되는데 'clapping'이나 'percussion' 이라는 이름으로도 불리는 이 방법은 굳어진 점액을 풀어내고 이를 뱉어낼 수 있도록 환자의 가슴이나 등을 컵 모양으로 오므린 손으로 두드리거나 다른 기계의 도움을 받는 방식으로 이루어짐
- 또 다른 방법으로는 'huffing'이라고 알려진 방법이 있는데 영어로 'huff'라고 강하게 발음함으로써 고여있던 점액이나 가래를 기도 상단으로 올리는 것임

◆ 연구진들은 아이들이 호흡법을 배우는 것보다 게임을 하고 싶어하는 것에 착안, 특정 호흡법으로 숨을 쉬어야지만 게임을 할 수 있는 게임 소프트웨어를 고안

- 'Huffing' 호흡법을 아이들이 게임을 통해 터득하도록 한 것임
- 연구진들은 숨을 얼마나 많이 그리고 빨리 쉴 수 있는지를 측정하는데 쓰이는 디지털 폐활량계를 통해 게임을 할 수 있도록 디자인함
- 연구진들이 고안한 레이싱게임에서 아이들은 특별한 호흡법을 통해서만 자동차에 가스를 채우고 빼낼 수 있으며 이 과정을 통해 호흡법을 터득하게 됨
- 연구진들이 고안한 또 다른 게임에서는 특별한 호흡법을 통해서만 게임 내 동물을 뒤덮은 점액을 불어서 걷어내고 상을 탈 수 있도록 함

\* 주 : 낭포성 섬유증은 백인에게서 흔하게 나타나는 치명적인 유전성 질환으로 체내에서 점액의 과생산으로 인한 폐의 이상(infection)과 체장의 이상을 유발하여 소화효소가 소장에도달할 수 없게 만들 유럽의 경우 2,000~2,500명당 1명은 낭포성 섬유증을 가지고 있음

### ● 폐활량계 게임, 호흡기 치료과정에 큰 도움

- ◆ 실험은 8세에서 18세 사이의 어린이 13명을 대상으로 2주간 실시되었으며 이후 2주간 게임 없이 폐활량계 사용 실험을 실시
  - 연구팀은 연구 참가자들의 깊은 숨을 들이 쉴 수 있는 호흡 능력이 게임 이용 이후에 비약적으로 상승하였다고 결론지었음
  - 이는 참가자들이 게임을 통해 폐활량계를 사용할 때가 단순히 폐활량계만을 사용할 때보다 호흡 기술 연습을 더 자주했기 때문
- ◆ 게임을 통해 어린 환자들과 보호자들이 호흡법을 쉽게 배울 수 있게 됨
  - Fletcher Allen Health Care의 소아 신경학자이자 Vermont 대학의 신경학 및 소아학과 부교수인 Peter M. Bingham은 "이러한 방법이 아이들로 하여금 'huffing' 호흡법을 학습하게 하는데 큰 도움이 될 것이며 보호자들에게도 큰 도움이 될 것으로 생각한다"고 언급
  - Bingham은 "이 게임의 의료적 목표는 호흡기 치료 전문가들이 낭포성 섬유증 환자의 기도가 계속 깨끗하게 확보되는 데 도움이 될 수 있다고 믿고 있는 호흡 기술을 증진시키는 것에 있다"고 밝힘
- ◆ 폐활량계 게임은 호흡기 치료과정에 있는 아이들에게 큰 도움을 줄 것으로 전망
  - Bingham은 이어 "우리는 이번 결과가 폐활량계 사용과 연결된 게임이 호흡기 치료과정에 있는 아이들에게 큰 도움이 될 수 있다는 것을 의미한다"며, "이러한 방법이 게임을 하면서 아이들 스스로가 자신의 건강에 대해 책임을 질 수 있도록 한다는 점에서도 보다 윤리적이고 적절한 방법이라고 생각한다"고 언급

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

그림 1 폐활량계 게임을 하고 있는 낭포성 섬유증 환자와 게임 화면



[출처] Fast Company; 2011

## 미국 스마트폰 사용자, 스마트폰을 게임기로 사용

### 가장 인기 있는 스마트폰 앱, 모바일게임

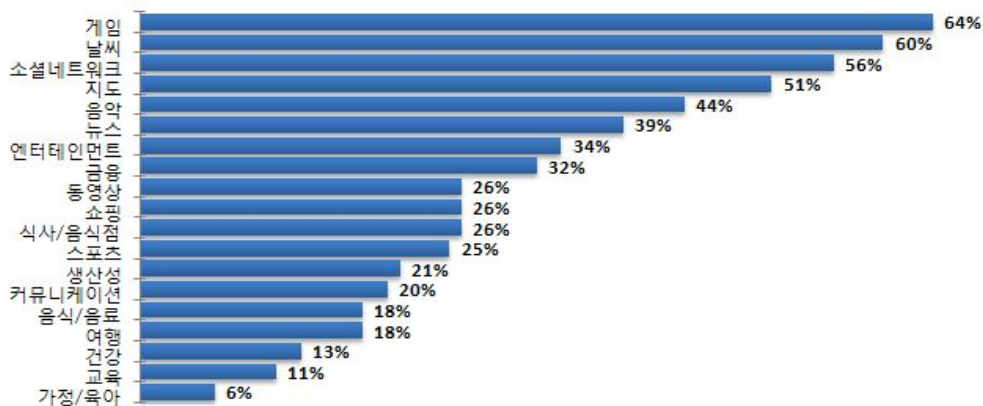
- ◆ 시장조사업체 Nielsen의 7월 보고서 "Play Before Work : Games Most Popular Mobile App Category in US"에 따르면, 미국 스마트폰 사용자 중 64%가 스마트폰으로 게임을 즐기는 것으로 조사
  - Nielsen이 지난 6월 한달 간 미국 4,000여 스마트폰 사용자를 대상으로 온라인과 방문조사 기반으로 서베이를 실시한 결과 응답자 64%가 모바일게임을 다운로드 받아 즐기고 있는 것으로 나타남
  - 그 외에는 60%가 날씨, 56%가 소셜네트워크, 44%가 지도를 다운로드 한 것으로 조사 되었으며, 업무와 관련된 생산성 앱을 다운로드한 응답자는 21%에 지나지 않음

### 스마트폰 사용자, 한 달에 8시간 이상 모바일게임 사용

- ◆ Nielsen의 보고서에 따르면, 미국 스마트폰 사용자는 한달 평균 8시간 이상 모바일 게임을 즐기고 있음
  - iPhone 사용자는 모바일게임에 대부분의 시간을 보내는데, 한달 평균 14.7시간을 게임 앱을 사용하는데 소비했으며, Android 사용자는 게임을 즐기는데 두 번째로 많은 7.7시간, Black berry 사용자는 4.5시간을 소비

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

그림 2 미국 스마트폰 유저들의 앱 소비 선호도 비교 (복수 응답 허용)



[출처] Nielsen, 2011

## Zynga에 대한 Facebook 특혜 의혹 대두

### Facebook의 가상화폐 시스템 수용 대가에 따른 Zynga 특혜설 대두

- ◆ IT 전문사이트 Venturebeat에 따르면, Zynga가 Facebook의 가상화폐 시스템 'Facebook Credits'\*을 받아들이는 대가로 Facebook으로부터 특혜를 제공받았다는 의혹이 제기되고 있음
  - 기업공개를 추진하고 있는 Zynga가 관련 규정에 따라 美 증권거래위원회(Securities and Exchange Commission)에 제출한 자료에서 Zynga가 다른 게임업체들과 달리 Facebook 으로부터 특혜를 받고 있다는 정황이 드러남
- ◆ Zynga는 Facebook에서 엄청난 이득을 취하고 있음에도 이번 'Facebook Credits' 도입 과정에서 다른 게임 개발자들과는 다른 계약 조건을 제안 받음
  - 월간 순 게임 이용자 규모가 10만 명을 넘는 Facebook 기반 게임은 376개, 100만 명을 넘는 Facebook은 단 80개에 불과한 상황에서 Zynga는 2억 6,400만 명에 달하는 월간 순 게임 이용자 규모를 유지하고 있으며 이는 다른 15개 게임 업체들의 규모를 합친 것과 같음
  - 특히 SEC에 제출한 자료에서 'Facebook Credits'을 통해 발생하는 결제액의 30%를 Facebook에 수수료로 지불하는 계약을 체결하는 과정에서 Zynga가 다른 기업들이 받지 못한 혜택을 받고 있음
  - 최초 알려졌던 것처럼 Zynga가 Facebook의 가상화폐 시스템인 'Facebook Credits'을 도입하는 대가로 수익보전을 보장하는 조건이 계약에 포함된 것은 아니지만 Facebook이 Zynga에 5년 계약을 통한 성장 목표치를 약속한 것으로 나타남
- ◆ 다른 특혜 의혹도 여전히 제기되고 있음
  - SEC에 제출된 Zynga의 기업공개 자료에서는 정확한 'Facebook Credits' 수수료가 기재되어 있는 대신에 수수료 총액만이 적혀 있기 때문에 여전히 Zynga가 실제로 다른 게임개발사들과 같은 30% 수수료를 지불하고 있는 지에 대해서도 의혹이 제기되고 있음
  - 또한 Zynga가 Facebook 이용자들에게 보낼 수 있는 게임 권유 한도 또한 다른 게임들에 비해 더 많다는 의혹 또한 제기되고 있음

\* 주 : Facebook에서 사용되는 가상화폐로 게임뿐만 아니라 영화, 음악, 앱 등 다양한 콘텐츠에서 사용할 수 있으며, Facebook은 2010년에 'Facebook Credits'를 통해 5억 달러 이상의 매출을 올림

### 🌐 게임 개발자, Facebook에 대한 불만 증가

- ◆ Zynga에 대한 Facebook 특혜가 Facebook을 기반으로 게임을 개발하는 다른 개발사들의 경쟁력과 수익을 크게 악화시키고 있다는 불만이 커지고 있음
  - 개발사 CEO들 중 유일하게 이번 특혜 의혹에 대해 공식적으로 의견을 내놓은 모바일 및 Facebook 기반 게임 제작업체 Digital Chocolate의 CEO Trip Hawkins는 "우리는 모두 Zynga가 계약상의 이점을 가지고 있는 것을 알고 있다"고 말하며, "Facebook의 정책 변화로 인해 개발사들이 수익을 내기가 더욱 어려워진 지금 오히려 Facebook 게임시장은 공정하지 않으며 자유경쟁 시장도 아닌 것으로 드러나고 있다"고 언급
  - 이름을 밝히기를 거부한 또 다른 개발업체의 CEO 또한 "'Facebook Credits' 시스템이 시작되었을 때부터 Zynga가 특혜를 받아 왔다는 것은 충분히 알 수 있는 일"이라고 주장
- ◆ Zynga와 Facebook의 긴밀한 협력관계가 분명한 사실로 받아들여지고 있는 가운데, 협력관계가 다른 Facebook 기반 게임 개발자들에게 악영향을 줄 수 있음
  - 투자은행 Wedbush Securities의 Lou Kerner는 "Facebook과 Zynga의 긴밀한 협력관계는 긍정적이라 본다"고 말하면서도, "하지만 이는 다른 게임개발자들을 불리한 위치에 놓고 있다"고 언급
  - Kerner는 이어 "(Facebook과 Zynga의) 합의는 지금까지 Facebook이 모두에게 공평한 플랫폼이라 말해온 것과 상반되는 것"이라고 지적
  - 한편 많은 게임 개발자들이 이러한 불만을 공식화하고 있지 못하고 있으며 이는 Facebook은 물론 Zynga의 위상이 얼마나 큰지를 말해주고 있다는 분석도 있음

### 🌐 Facebook, Zynga 특혜 의혹 부인

- ◆ Facebook은 개발자들에게 불공평한 일이 될 수 있는 특혜가 Zynga에 제공 되었다는 의혹은 사실이 아니라고 해명
  - Facebook의 파트너십 및 플랫폼 마케팅 담당 부사장인 Dan Rose는 "일부 개발자들이 불만을 가지고 있는 것을 알고 있지만 Facebook은 Zynga에 대해 어떤 특혜도 제공하고 있지 않다"고 언급
  - Rose는 이어 "Facebook에서 게임을 개발하고 있는 모든 개발자들은 똑같은 규칙을 적용 받고 있으며 이는 경제적인 관점이나 유통 관점 모두에 해당하는 것이다"라고 밝힘

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

## MS, Xbox 360 흥행으로 게임 부문 흑자 전환

### MS, 게임 부문 분기 매출 30% 성장

◆ MS의 2011 회계연도 4분기(4월 1일 ~ 6월 30일)\* 실적 발표 결과, 게임사업 부문 매출이 전년동기 대비 30% 성장했으며, 영업이익 흑자전환에도 성공

- Xbox 콘솔게임 및 Windows Mobile 부문 등이 포함되어 있는 Entertainment & Devices 사업 부문의 4분기 매출은 전년 동기 대비 3억 4,000만 달러가 증가한 14억 8,000만 달러를 기록
- 2010년 4분기 1억 7,200만 달러의 손실을 기록했던 Entertainment & Devices 사업 부문 영업이익은 2011년 4분기 3,200만 달러를 기록하며 흑자 전환에 성공
- Entertainment & Devices 사업 부문의 2011 회계연도 전체 매출은 89억 1,000만 달러로 전년도의 66억 7,000만 달러에서 45% 증가
- 2011 회계연도 전체 영업이익은 전년 대비 두 배 가량 증가한 13억 2,000만 달러를 기록

\* 주: MS의 회계연도는 7월에 시작하여 6월에 종료되어, 국내 업체의 회계연도(1월에 시작하여 12월에 종료)와 다름. MS의 '2012 회계연도'는 2011년 7월에 시작하여 2012년 6월에 종료

### Kinect와 Xbox Live 성공으로 Xbox 360 판매량 급증

◆ Xbox360 판매량 급증은 동작인식 시스템 Kinect와 온라인게임 서비스인 Xbox Live에 의한 효과가 컸던 덕분으로 분석

- 시장조사기관 NPD에 따르면 MS는 미국 콘솔시장에서 최근 13개월 동안 12개월이나 시장 우위를 달성하고 있음

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

그림 3 MS의 2011 회계연도 4분기와 연간 사업부문별 실적표(단위 : 백만 달러)

	Three Months Ended June 30, 2011		Twelve Months Ended June 30, 2010	
	2011	2010	2011	2010
<b>Revenue</b>				
Windows & Windows Live Division	\$ 4,740	\$ 4,781	\$ 19,024	\$19,494
Server and Tools	4,643	4,149	17,096	15,378
Online Services Division	662	568	2,528	2,201
Microsoft Business Division	5,777	5,375	22,186	19,076
Entertainment and Devices Division	1,485	1,144	8,913	6,168
Unallocated and other	60	22	196	167
Consolidated	\$ 17,367	\$16,039	\$ 69,943	\$62,484
<b>Operating income (loss)</b>				
Windows & Windows Live Division	\$ 2,943	\$ 3,066	\$ 12,281	\$13,034
Server and Tools	1,774	1,560	6,608	5,539
Online Services Division	(728)	(688)	(2,557)	(2,337)
Microsoft Business Division	3,618	3,219	14,124	11,504
Entertainment and Devices Division	32	(72)	1,324	618
Corporate-level activity	(1,468)	(1,055)	(4,619)	(4,260)
Consolidated	\$ 6,171	\$ 5,930	\$ 27,161	\$24,098

[출처] MS, 2011



## DVD와 게임대여 업체 Redbox, 실적 호조로 대여 판매기 확대

### DVD와 게임대여 업체 Redbox, 전년 대비 33.8%의 매출 신장

- ◆ 동전교환기 업체 Coinstar의 자회사인 DVD 및 게임대여 판매기 사업자 Redbox의 2분기 매출(4월 1일 ~ 6월 30일)이 전년 대비 33.8% 상승한 3억 6,390만 달러를 기록
  - Coinstar는 다음 분기 주당 이익을 0.83달러에서 0.93달러로 예상했으며 매출은 4억 5,000만 달러에서 4억 7,000만 달러 사이로 예상
  - 이러한 이익 규모는 전년에 비해 거의 2배 늘어난 것으로 Redbox의 실적에 크게 의존

### Redbox, 대여 판매기 5,000대 확충

- ◆ Redbox는 현재 2만 7,000여 대에 달하는 DVD와 게임대여 판매기를 보유
  - Redbox는 특히 8월 1일부터 DVD와 게임대여 판매기 수를 5,000대 늘리기 시작하여 총 3만 3,000여대의 DVD와 게임대여 판매기를 확보할 계획
- ◆ Redbox는 2009년 게임대여 사업을 시작한 이래 총 400만 장에 달하는 게임을 대여했으며, 영화대여 사업을 통해 15억 편에 달하는 영화대여 기록을 가지고 있음
  - Redbox의 사장 Mitch Lowe는 "약 15억 회에 달하는 영화대여 실적과 게임에 대한 소비자들의 긍정적 반응은 앞으로도 실물 매체에 대한 소비자들의 지속적인 수요가 있을 것이라는 점을 말해준다"며 앞으로의 사업 전망을 긍정적으로 평가
  - Redbox의 게임 부문 부사장인 Joel Resnik은 최근 발표문을 통해 "새로운 게임이나 게임 장르를 시도해보고 싶은 게이머와 사기 전에 한번 테스트해보고 싶은 게이머, 혹은 단지 친구와 가족들과 함께 즐기고 싶은 게이머 모두가 Redbox의 게임들이 제공하는 가능성에 만족하고 있다"고 언급
  - Redbox는 1일 게임 대여비로 2달러를 책정하고 있으며 게임을 제공하는 자동 대여기의 수를 2만 7,000대로 확장할 계획
- ◆ Redbox는 앞으로 디지털 부문으로도 사업을 확장할 계획
  - Lowe는 "디지털 (미디어) 제공으로의 사업 확장이 우선순위"라고 말하면서도, "이와 관련된 사업 진척은 2011년 말에 가거나 이루어질 수 있을 것"이라고 전망

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

통계 미국 콘솔 HW&SW 판매량

표 2 미국 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 7. 23 ~ 7. 30) (단위 : 대)

구분	항목	제작사 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	48,156	-5%	41,525,812
	Xbox 360	MS	75,655	+3%	32,522,679
	PlayStation 3	Sony	55,341	+4%	20,315,783
	DS	Nintendo	59,794	-2%	55,583,173
	3DS	Nintendo	18,694	-21%	1,140,077
	PSP	Sony	24,204	+7%	22,268,713
	PlayStation2	Sony	16,629	+7%	56,024,650
SW	Catherine (PS3)	Atlus	98,317	신규	98,317
	NCAA Football 12 (X360)	EA	77,449	-34%	436,820
	NCAA Football 12 (PS3)	EA	56,714	-35%	341,784
	Catherine (X360)	Atlus	53,242	신규	53,242
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	43,499	25%	12,293,724
	Just Dance 2 (Wii)	Ubisoft	42,680	+3%	5,204,764
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	30,187	+4%	13,810,904
	Pokémon Black / White Version (DS)	Nintendo	26,778	+4%	3,989,471
	Kinect Adventures! (X360)	MS	26,446	-2%	7,142,866
Zumba Fitness (Wii)	Majesco	26,351	-14%	1,595,554	

[출처] VG Chartz, 2011

통계 미국 MMO게임 이용 순위

표 3 미국 MMO게임 일일 총 이용시간 (2011. 8. 8 기준) (단위 : 시간)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	152,334
2	RIFT	Trion Worlds	9,897
3	Aion	NC Soft	9,504
4	The Lord of the Rings Online	Turbine Inc	6,788
5	Eve Online	CCP	6,785
6	MapleStory	Nexson	6,186
7	APB Reloaded (Beta)	GamersFirst	5,806
8	Guild Wars	NCsoft	5,328
9	Silkroad Online	Joymax Co.,Ltd	4,518
10	RuneScape	Jagex	4,110

[출처] Xfire.com, 2011

통계 미국 App Store 인기게임 순위

표 4 App Store 인기게임 순위\* (2011. 8. 8 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Cut the Rope : Experiments	Chillingo Ltd.	Puzzle	0.99
	2	Angry Birds	Clickgamer	Arcade	0.99
	3	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Action	0.99
	4	Angry Birds Rio	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
	5	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
	6	TETRIS	EA	Puzzle	0.99
	7	Zombie Gunship	Traction Games	Action	0.99
	8	Cut the Rope	Chillingo Ltd.	Puzzle	0.99
	9	Tiny Wings	Andreas Illiger	Arcade	0.99
	10	Stickman BMX	Limbic Software	Adventure	0.99
무료	1	Tap Tap Glee	Tapulous	Music	-
	2	iSlash	Duello Iletisim Hizmetleri A. S.	Arcade	-
	3	Minesweeper Q	Spica	Board	-
	4	Epical Gladiators	Funverse	Action	-
	5	Escape : Lost my home	Bored.com	Adventure	-
	6	Guns on Wheels	Triniti Interactive Limited	Action	-
	7	Cover Orange	FDG Entertainment	Family	-
	8	Texas Hold'em Poker	A3 APT LLC	Card	-
	9	Neon Mania	Vivid Games	Kids	-
	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, 2011

통계 미국 Android Market 인기게임 순위

표 5 Android Market 인기게임 순위 (2011. 8. 8 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Robo Defense	Lupis Labs Software	Arcade&Action	2.99
	2	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Arcade&Action	1.19
	3	Doodle Jump	GameHouse	Arcade&Action	0.99
	4	Armored Strike Online	Requiem Software Labs, Inc	Arcade&Action	3.99
	5	Game Dev Story	Kairosoft Co.,Ltd	Casual	1.49
	6	The Moron Test	DistinctDev, Inc.	Brain&Puzzle	0.99
	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	Wordfeud	hbwares	Brain&Puzzle	1.19
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	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	8	Mouse Trap	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	9	Slice It!	Com2uS	Brain&Puzzle	-
	10	Blast Monkeys	Yobonja	Arcade&Action	-

\*주 : Google의 게임장르는 'Arcade & Action, Brain & Puzzle, Cards & Casino, Casual, Racing, Sports'로 구성  
 [출처] Androidzoom, 2011



## 아시아 게임 시장 동향

### ▶ 중국 게임 시장 동향

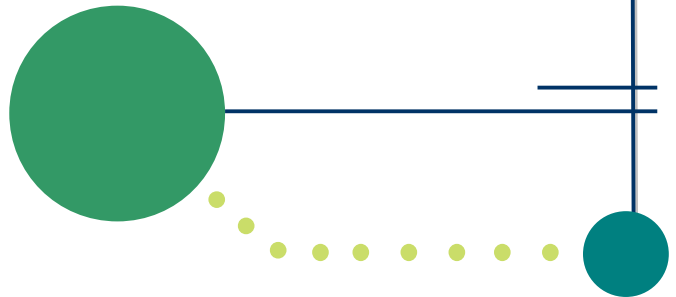
- 중국 정부, 게임 과몰입 막기 위한 온라인게임 이용자 규제 강화
- Zynga, Tencent 플랫폼을 통해 중국시장 진출
- Shanda, 업체 인수에 2012년까지 2억 달러 투입 계획
- Rovio, <Angry Birds> 중국 진출 협력업체로 Madhouse 낙점
- 유명 중국산 모바일게임, 日·中 사업자 제휴로 일본 본격 진출
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

### ▶ 일본 게임 시장 동향

- Konami, 소셜게임 타이틀 선전 속 2012 회계연도 1분기 실적 호조
- Nintendo 3DS, 가격 인하 단행... 기존 구매자에 인센티브 제공
- Wii U, 스크린 탑재된 컨트롤러를 통해 새로운 게임 경험 제공
- Sony, 차세대 휴대용 게임기 PS Vita의 온라인 모드 공개
- Sega, 게임 개발업체에서 퍼블리셔로 변신
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

### ▶ 기타 게임 시장 동향

- 싱가포르産 게임, 정부 기관 통해 중국 게임시장 공략
- 호주 정부, 성인용 게임 등급 R18+ 도입 확정
- 중동 결제 사업자 Gate2Play, Zynga와 손잡고 게임 카드 출시
- Nintendo, 대만 지역 배급사 Hakuyu와 일방적 계약 파기 논란





## 중국 게임 시장 동향

### 중국 정부, 게임 과몰입 막기 위한 온라인게임 이용자 규제 강화

#### ● 중국 정부, 게임쇼 'China Joy 2011'에서 온라인게임 과몰입 방지책 발표

- ◆ 중국 미디어·콘텐츠 규제기관 신문출판총서(General Administration of Press and Publication)가 최근 상하이에서 개최된 게임 박람회 'China Joy 2011'에서 온라인게임 과몰입을 막기 위한 규제 안을 발표해 논란이 확산되고 있음
  - 신문출판총서는 온라인 게임업체들에게 게이머의 실명 인증을 강제하고 수집된 이용자 신상 정보를 정부 측에 제공해야 하는 규제 안을 공개했으며, 경찰의 지원을 받아 가짜 신상 정보를 기입하는 게이머들을 적발하기 위한 시스템도 마련함
  - 3억 명으로 추산되는 중국 게이머 중 일부가 이미 게임 이용을 위해 실명 확인에 동의한 것으로 확인됐으며, 이번 규제 안이 시행될 경우 더 많은 신상 정보가 수집될 것으로 예상
- ◆ 신문출판총서는 수집된 신상 정보를 토대로, 학생 등 저연령층 게이머가 오랜 시간 온라인게임을 이용할 경우 불이익을 주는 시스템을 도입할 계획
  - 해당 시스템 도입이 확정될 경우, 10대 이하의 게이머들은 3시간 이상 게임 이용시 게임 내에서 획득 가능한 경험치나 아이템이 50% 감소하는 불이익을 받게 됨

#### ● 게임 과몰입 부작용 확산 우려 vs. 게임 산업 발전 저해 불만

- ◆ 이번 규제 안은 최근 중국의 심각한 사회문제로 부상하고 있는 온라인게임 과몰입 사태를 방지하고자 마련
  - 특히, 중국에서는 나이 어린 학생을 중심으로 게임 과몰입에 따른 건강 악화 및 학업 성취도 저하가 가시화되면서 교사들과 학부모들의 우려가 증가하는 추세
- ◆ 중국 게임업계는 정부의 과도한 규제로 게임산업 발전에 악영향을 미칠 수 있다며 반발
  - 중국 신문출판총서가 발표한 "2010년 중국 게임산업 조사 보고"에 따르면 중국 게임시장의 매출액 규모는 약 300억 위안(460억 달러) 규모이며 연간성장률 30%를 기록하며 급성장 중
  - 중국 온라인 게임업계 측은 어린 아이들이 부모의 신상 정보를 기입하는 것을 막을 방법이 없다며 규제 안의 실효성에 의문을 제기함

 [www.gapp.gov.cn](http://www.gapp.gov.cn)

## Zynga, Tencent 플랫폼을 통해 중국시장 진출

### Zynga, 중국 최대 온라인 게임업체 Tencent와 파트너십 구축

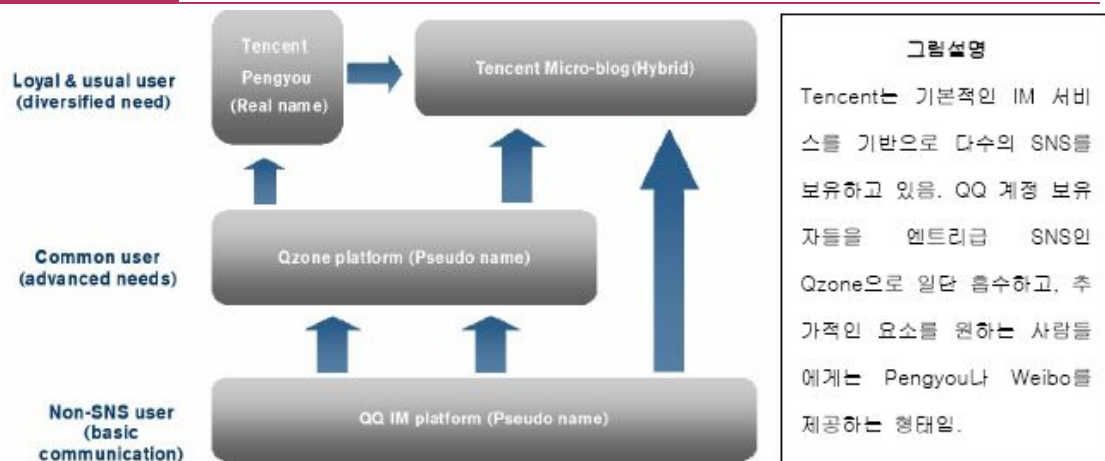
- ◆ Zynga와 Tencent는 지난 7월 말, 소셜게임 <CityVill>의 중국 서비스를 Tencent 산하 SNS 플랫폼 'Pengyou'를 통해 서비스하는 내용 합의
  - Tencent의 SNS 플랫폼 'Pengyou'을 통해 서비스되는 <CityVill>은 <성가도시(星佳城市)>라는 중국 서비스 명으로 출시된 후, 향후 Tencent의 또 다른 SNS 플랫폼 'Qzone'으로 서비스를 확대할 예정
  - Tencent와 Zynga의 수익분배 조건 등에 관해서는 아직 알려진 바 없음

### Zynga, 성공적인 중국시장 진출을 위해 대규모 현지화 작업 진행

- ◆ Zynga는 <CityVill> 내에서 진행되는 각종 행사와 이벤트를 중국 명절과 휴일에 맞춰 따로 기획하며, 중국풍 건물이나 손수레 노점상 같은 현지 오브젝트도 도입할 예정
  - 중국어권 시장을 겨냥한 Zynga의 콘텐츠 현지화는 이미 오래 전에 시작됐고, 그 첫 결과물인 <Zynga Texas Poker>는 Facebook을 통해 2010년 대만과 홍콩에 출시
  - 중국 본토의 경우 Facebook 서비스 자체가 막혀 있어 현지 플랫폼 파트너를 구할 때까지 시간이 걸렸을 뿐 현지화에 대한 준비는 지속적으로 하고 있었음

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

그림 4 Tencent의 SNS 플랫폼 구조



[출처] Credit Suisse, 2011 ; 스트라베이스 재구성

## Shanda, 게임업체 인수에 2012년까지 2억 달러 투입 계획

### 중국 메이저 게임업체 Shanda, 국내외 공격적 인수합병 나서

- ◆ 중국 메이저 온라인 게임업체 Shanda가 중국 국내외 게임업체 인수에 나설 것이며, 이를 위해 2012년까지 약 2억 달러 규모의 자금을 투입할 계획
  - Shanda의 자회사 Shanda Interactive Entertainment는 게임개발 역량이 뛰어난 업체나 Shanda의 퍼블리싱 영역 확장에 이득이 될 만한 업체를 물색하고 있는 것으로 알려졌으며, 아직 뚜렷한 인수 대상을 밝히지는 않았음
  - 현재 Shanda는 총 유동 자금 5억 달러를 보유하고 있음
- ◆ Shanda는 중국 내 개발사뿐 아니라 해외 개발업체도 예의 주시하고 있음
  - Shanda는 2010년에 미국 온라인 게임업체 Mochi Media를 8,000만 달러에, 한국 게임업체 Eyedentity Games를 9,500만 달러에 인수한 바 있음

### Shanda, 성장세 지속 위해 SNS·모바일·웹에 집중 투자

- ◆ Shanda의 Alan Tan CEO는 기존 핵심 사업 영역인 MMORPG에 Renren과 같은 소셜 네트워크 요소를 접목하는 것에 주력할 것이라고 밝힘
  - 일례로, Shanda는 최근 공개한 <League of Immortals>에서 게임 중 달성한 업적 (Achievements)들을 서드파티 SNS와 연동시켜 친구들과 공유하는 기능을 도입
  - Tan CEO는 MMORPG 장르의 시장 점유율이 감소하지는 않겠지만, 미래를 도모하기 위해서는 SNS 및 모바일 플랫폼과의 접목이 필요하다고 설명
- ◆ Tan CEO는 또 게이머들이 프로그램을 다운받고 설치하는 불편함을 해소하고자 웹 브라우저 상에서 곧바로 게임을 구동할 수 있는 기술도 개발할 예정이라고 밝힘
  - 웹 브라우저에서 바로 게임 구동이 가능해지면 기존 프로그램 방식의 게임 구동에 비해 게임 실행 속도가 최대 20분 이상 단축되는 효과를 거둘 수 있음

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

## Rovio, <Angry Birds> 중국 진출 협력업체로 Madhouse 낙점

### ● Rovio, 중국 광고 사업자 Madhouse와 손잡고 본격적인 중국 사업 전개

- ◆ 인기 모바일게임 <Angry Birds>의 개발사 Rovio가 중국 최대 게임쇼 'China Joy 2011'에서 중국 진출을 위한 사업 파트너로 Madhouse와 협력 계약을 체결
  - Madhouse는 2006년 설립된 중국 광고 네트워크 사업자로 중국 전체 모바일 인터넷 이용자 중 75%에 달하는 9억 명을 대상으로 모바일 광고를 제공할 수 있음
  - Madhouse는 <Angry Birds>를 비롯한 Rovio의 모바일게임에 앱 내 배너 광고 및 리치 미디어 광고를 탑재하고 중국 시장에 적합한 마케팅 솔루션을 도입하는 등, 광고를 통한 <Angry Birds>의 수익성 강화에 주력할 예정
- ◆ Rovio는 2011년 말까지 중국 내에서 약 1억 건 이상의 다운로드 기록을 목표로 하고 있으며, 현재 상하이 지사를 설립하고 직원을 영입 중
  - Rovio의 Ville Heijari 프랜차이즈 개발부장은 Rovio가 중국 중추절을 기념하여 신규 <Angry Birds Seasons>을 출시할 계획이며, <Angry Birds> 형상의 월병떡을 동원한 마케팅을 준비 중이라고 밝힘
  - 최근 소량 출시되어 1주도 안 되어 순식간에 매진되는 등 호평을 받은 <Angry Birds> 스니커 운동화를 비롯해 다양한 <Angry Birds> 브랜드 상품을 개발해 중국 시장에 내놓을 계획

### ● Rovio, 중국 진출 통해 <Angry Birds> 불법복제 감소 효과 기대

- ◆ 한편, Rovio의 <Angry Birds>는 중국 내에서 Disney와 Hello Kitty에 이어 세 번째로 불법복제가 많이 이뤄지는 브랜드라는 오명을 쓰고 있음
  - Rovio가 중국에 직접 진출해 모바일게임 제공과 함께 브랜드 사업을 전개할 경우 불법복제를 억제하는 효과를 거둘 수 있을 것으로 전망
  - 특히, 중국 모바일 인터넷 시장에서 인지도가 높은 Madhouse와 협력 관계를 구축하여 마케팅 면에서 긍정적인 성과가 예상됨

 [www.rovio.com](http://www.rovio.com)  [www.madhouse.cn](http://www.madhouse.cn)



## 유명 중국산 모바일게임, 日·中 사업자 제휴로 일본 본격 진출

### ● 중국 인기 모바일게임 <Ming Zhu San Guo>, 일본서 출시 임박

- ◆ 일본 모바일 및 클라우드 관련 서비스업체 KLab이 중국 최대의 모바일 MMORPG 개발업체 Pearl-in-Palm Information Technology(PIP)와 사업 제휴를 체결하고, PIP의 모바일게임을 일본에서 제공하는 데 합의
  - KLab은 일본 내에서 모바일 및 클라우드 솔루션 서비스를 제공하는 업체로, 모바일게임 개발 및 서비스를 담당하는 자회사 KLab Games를 운영
  - PIP는 중국 최대의 모바일게임 개발 및 서비스 사업자로, 현재까지 100여 개의 모바일 게임을 개발해 서비스 제공
- ◆ KLab은 향후 PIP의 대표작 <MingZhu Sang Guo>를 비롯한 인기 모바일게임을 오는 가을부터 일본 내에서 서비스할 계획
  - PIP의 대표작인 모바일게임 <Ming Zhu San Guo>은 이용자 1,000만 명을 확보해 중국 최대 모바일게임으로 꼽힘

### ● 중국 내 스마트폰 보급으로 모바일게임 급성장

- ◆ 전 세계 스마트폰 보급이 빠른 속도로 확산되는 가운데, 중국 역시 스마트폰 보급의 영향으로 모바일게임 시장이 빠른 속도로 성장
  - 중국 모바일게임 이용자 수는 2011년 3월 기준 12억 명을 돌파했으며, 현재도 빠른 속도로 증가
  - 모바일 기반 온라인게임의 성장세가 특히 기대되며, 역사를 소재로 한 RPG장르가 큰 인기를 얻고 있음
- ◆ KLab은 발빠르게 중국 모바일 게임업체와 협력함으로써 급성장 중인 중국 모바일 게임의 역량을 원동력으로 일본 내 모바일 게임시장에서의 입지 강화를 노리고 있음
  - 이번 PIP와의 제휴를 계기로 중국을 거쳐 해외 모바일 게임시장까지 사업을 전개할 계획
  - 또, 해외 모바일 게임시장에서 양질의 게임 콘텐츠를 도입하여, 일본 내 모바일 및 소셜 게임 사업을 더욱 확대할 것으로 전망됨

 [www.klab.jp](http://www.klab.jp)  [www.pearlinpalm.com](http://www.pearlinpalm.com)

통계 중국 MMO게임 순위

표 6 중국 MMO게임 순위 (2011. 8. 8 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	13.68%
2	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia		10.07%
3	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	6.84%
4	대화서유(大話西遊)	NetEase	-	6.10%
5	녹정기(鹿鼎記)	Changyou	-	5.54%
6	마역(魔域)	91.com	-	4.71%
7	드레곤네스트(龍之谷)	Shengda	-	4.20%
8	QQ선협전(QQ仙俠傳)	Tencent	-	3.41%
9	Legend of Immortal TD(星辰變)	Shanda	+2	2.56%
10	천녀유혼(倩女幽魂)	NetEase	-	2.45%

[출처] Barchina.2011

통계 중국 온라인게임 순위

표 7 중국 온라인게임 순위 (2011. 8. 8 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火線)	Tencent	-	35.28%
2	던전앤파이터(地下城與勇士)	Tencent	-	23.18%
3	QQ 스피드(QQ飛車)	Tencent	-	8.60%
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	5.47%
5	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	+1	2.23%
6	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-1	1.76%
7	오디션(勁舞團)	Nineyou	-	1.76%
8	World of Warcraft(穿越火線體驗版)	NetEase	+1	1.57%
9	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-1	1.30%
10	몽삼국(夢三國)	Dianhun	+1	1.19%

[출처] Barchina.2011



## 일본 게임 시장 동향

### Konami, 소셜게임 타이틀 선전 속 2012 회계연도 1분기 실적 호조

#### Konami의 1분기 실적 호조... 일등공신은 소셜·모바일게임

- ◆ Konami가 2012 회계연도 1분기 실적발표(4월 1일 ~ 6월 30일)에서 매출 549억 엔(7억 590만 달러), 영업이익 40억 4,000만 엔(5,200만 달러)을 기록
- ◆ 이와 관련, 투자기관 JP Morgan은 8월 8일 공개한 Konami의 2012 회계연도 1분기 실적 분석 보고서를 통해 Konami의 실적 호조에 가장 큰 공헌을 한 것은 모바일 기반 소셜게임 타이틀의 대성공 덕분이라고 평가
  - JP Morgan은 Konami가 2011년에 소셜게임 부문에서만 179억 엔의 영업이익을 거둬 것으로 예상했으며, Konami의 영업이익 전망치 역시 기존 298억 엔에서 412억 엔으로 상향 수정

\* 주: Konami의 회계연도는 4월에 시작하여 3월에 종료되며, 다음 연도를 기준으로 작성(ex, Konami 2012 회계연도는 2011년 4월 1일에 시작하여 2012년 3월 31일에 종료)

#### Konami의 게임 사업 동향

- ◆ Konami는 현재 모바일 게임업체 Gree와 콘텐츠 제공 계약을 맺고 다양한 모바일 기반 소셜게임 타이틀을 서비스하고 있음
  - 현재 약 550만 명 이상의 게이머가 <드래곤컬렉션(ドラゴンコレクション)>, <프로야구드림나인(プロ野球ドリームナイン)> 등 Konami의 소셜게임 서비스에 가입해 있으며, <프로야구드림나인>의 경우 출시 3개월 만에 가입자 100만 명을 돌파하는 등 큰 성공을 거둬
  - Konami 역시 향후 소셜게임 라인업을 확충하여 현재의 성장세를 지속해 나갈 계획임
- ◆ Konami의 주력 사업인 콘솔과 휴대용게임 SW 사업은 부진에서 벗어나지 못하고 있음
  - Konami의 2012 회계연도 1분기 콘솔과 휴대용게임 SW 판매량은 전년 466만 개보다 적은 276만 개에 그쳤으며, 이는 2010년 히트작 <Metal Gear Solid : Peace Walker for PSP>를 대신할 킬러 타이틀을 내놓지 못했기 때문인 것으로 분석
  - Konami는 남은 2012 회계연도에 <Silent Hill Downpour>, <Never Dead>, <Metal Gear Solid Snake Eater 3D>, <New Love Plus>, <Metal Gear Solid HD Collection> <Pro Evolution Soccer 2012> 등 콘솔과 모바일 타이틀을 확충할 계획

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

## Nintendo 3DS, 가격 인하 단행... 기존 구매자에 인센티브 제공

### ● Nintendo의 차세대 휴대용 게임기 3DS, 해외 각지서 잇따라 판매가 인하

- ◆ Nintendo가 일본에 이어 미국시장에서도 8월 12일 휴대용 게임기 3DS의 가격을 인하할 계획이라고 밝혔으며, 향후 다른 지역에서도 가격 인하가 이뤄질 예정
  - 미국 내 3DS의 가격은 기존 249.99달러에서 169.99달러로 인하될 예정
  - 3DS는 이미 일본에서 2만 5,000엔(317.70달러)에서 1만 5,000엔(190.62달러)로 가격 인하를 단행한 바 있으며, Nintendo 유럽 지사에서도 현재 3DS 가격의 2/3 수준으로 소매 가격을 낮출 것이라고 결정한 상태

### ● 기존 구매자에 무료 게임 제공 'Nintendo Ambassadors' 프로그램 예고

- ◆ 한편, Nintendo는 기존 3DS 구매자 또는 가격 인하 예정일 이전에 3DS를 구매한 소비자에게는 'Nintendo Ambassadors'라는 호칭과 함께, 연말까지 총 20종의 'Virtual Console' 게임을 무료 제공하는 등 인센티브 프로그램을 준비 중
  - 우선 9월 1일에 10개의 NES 게임을 Nintendo eShop에서 무료 다운로드할 수 있게 되며, 향후 2011년 말까지 10종의 Game Boy Advance용 고전 게임이 추가로 제공됨
  - 'Nintendo Ambassadors'를 통해 무료 제공되는 게임들이 일반 대중에게도 출시될 지 여부는 알려지지 않음

### ● 경쟁사 Sony의 신규 게임기 PS Vita 인식한 행보

- ◆ 게임업계 측은 Nintendo의 3DS 가격 인하 결정이 최근 공개된 Sony의 새 휴대용 게임기 PS Vita를 의식한 것으로 추정하고 있음
  - PS Vita는 Sony의 차세대 휴대용 게임기로, 터치스크린과 후면 터치패드, 중력 센서 등 다양한 컨트롤러 시스템을 도입해 입체적인 조작감을 강점으로 내세우고 있음
  - 특히, 연내 출시 예정인 PS Vita의 출고가는 3DS의 출시가보다 낮은 수준에서 결정될 것으로 보여 가격 경쟁력도 갖춘 상태
  - Nintendo는 3DS의 판매량 부진에 시달리고 있는 현 상황을 개선하고, 동시에 경쟁 업체의 제품을 견제하기 위해 가격 인하 전략을 취한 것으로 보임

 [www.nintendo.com/3ds](http://www.nintendo.com/3ds)

## Wii U, 스크린 탑재된 컨트롤러를 통해 새로운 게임 경험 제공

### ● Wii U의 최대 강점, 스크린이 장착된 컨트롤러

- ◆ Nintendo의 최고운영책임자 Reggie Fils-Aime가 지난 7월 글로벌 경제잡지 Forbes와의 인터뷰에서 "Wii U의 최대 강점은 스크린이 별도로 부착되어 있는 컨트롤러"라고 언급
  - Fils-Aime는 "TV 모니터를 사용하지 않고도 콘솔 컨트롤러의 스크린을 통해 Netflix 등의 서비스를 이용할 수 있을 것"이라며, "듀얼 스크린을 통한 새로운 게임 경험을 제공하는 Wii U는 미래 게임의 정답이 될 것"이라고 밝힘

### ● Nintendo, "Wii와 Wii U는 경쟁관계가 아닌 공생관계"

- ◆ 2012년 4월 이후로 예정된 Wii U의 출시 이후에도 Wii는 상당기간 유지될 전망
  - Fils-Aime는 "Wii와 GameCube 혹은 DS와 Gameboy Advance의 경우처럼 Nintendo의 콘솔들은 차기 콘솔들의 출시 후에도 상당기간 시장에서 공존하는 경우가 많았다"며, "Wii는 Wii U의 출시와는 별개로 독자적인 시장 위치를 상당기간 고수할 수 있을 것"이라고 전망
  - Fils-Aime는 Wii와 Wii U의 브랜드 성격과 시장 타깃이 완벽히 겹치지 않는다고 지적하면서, "Nintendo는 Wii에서 Wii U로의 과도기 동안 두 콘솔의 차별화를 유지하는데 충분한 경험을 가지고 있다"라고 밝힘
  - 그러나 "특정 시점 이후에는 결국 Wii U 단일체제로 가게 될 것"이라고 언급

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

그림 5 Nintendo 차세대 게임기 Wii U 본체와 컨트롤러



[출처] Nintendo, 2011

## Sony, 차세대 휴대용 게임기 PS Vita의 온라인 모드 공개

### ● PS Vita의 세가지 온라인 모드 'Near', 'Party', 'LiveArea' 주요 내용

- ◆ 'Near'는 Nintendo 3DS의 'SpotPass'와 유사한 위치기반 콘텐츠 공유 기능으로, 근거리 통신으로 근처의 다른 PS Vita 소유자와 게임 콘텐츠를 주고받는 기능
  - 'Near' 기능으로 접촉한 두 게이머가 서로 현재 이용 중인 게임 타이틀과 관련된 작은 '선물(gift)' 콘텐츠를 교환하는 방식
  - '선물'은 해당 게임 타이틀을 소개하는 이미지나 동영상, 게임플레이의 재미를 더해주는 도전과제, 또는 게임 내에서 실제 활용 가능한 아이템 등 다양하며, 획득한 '선물' 콘텐츠는 컴퓨터와 연결하여 Sony의 Near server에 보관이 가능
  - 'Near' 기능을 통해 우연한 기회로 다른 게이머가 즐기는 게임에 관심을 갖게 되는 등 게임 타이틀의 확산에 크게 기여할 것으로 보임
- ◆ 'Party'는 Xbox Live와 같은 게이머 커뮤니티 기능으로, 채팅, 메시지 기능을 통해 PS Vita 이용자들 간의 교류 활동을 지원
  - 음성 채팅 기능으로 게임 친구들과 대화가 가능하고, 'Party'에서 친구를 바로 온라인 게임플레이에 초대하여 함께 게임을 즐길 수 있음
  - 각 게임 장르별로 다양한 'Party' 그룹을 설정하여 취향이 같은 친구들을 구분해 관리가 가능하며, 게임을 플레이하면서 'Party'로 채팅도 하는 크로스-게임 채팅 기능도 지원
  - 일부 PS Vita 게임은 'Party' 기능을 의도적으로 지원하지 않을 수도 있음
- ◆ 'LiveArea'는 Facebook 페이지와 유사한 형태의 게임 특화 정보 모음 기능으로, 특정 게임을 즐기는 게이머들이 모여 정보를 공유하고 게임을 함께 즐길 수 있음
  - 특히, 'LiveArea'는 게임 개발자나 퍼블리셔가 직접 신작게임 타이틀을 소개하거나 기존 게임의 추가 콘텐츠를 공개하는 등 마케팅 수단으로의 활용성도 기대
  - GPS와 3G 무선 네트워크 등을 통해 특정 게임 장르에 관심이 있는 이용자의 참여를 유도할 수 있음

 [www.playstation.com/psvita](http://www.playstation.com/psvita)

## Sega, 게임 개발업체에서 퍼블리셔로 변신

### ● Sega, EA와 일본 내 게임 콘텐츠 배급과 관련해 사업제휴 체결

- ◆ Sega는 EA와 사업제휴를 체결하고 일본 내에서 EA가 퍼블리싱하는 게임 콘텐츠의 배급을 맡기로 결정
  - Sega와 EA의 이번 사업 제휴는 7월 말부터 실행되었으며, Sega는 오는 9월 22일 일본 내 출시 예정인 EA의 액션게임 <Shadows of the Damned>를 직접 배급할 계획
  - 또한 Sega는 8월까지 EA의 신작게임을 비롯한 모든 게임 콘텐츠를 일본 시장에 배급할 수 있도록 준비를 진행
  - EA는 이번 Sega와의 사업제휴를 통해 일본 게임시장 내 자사 퍼블리싱 게임의 보급률을 높일 수 있을 것으로 기대

### ● 기존 Sega 브랜드 탈피한 새로운 시도 진행하는 Sega

- ◆ 이번 EA와의 게임 콘텐츠 배급 관련 사업제휴를 포함해 Sega는 전사적으로 기존 Sega 브랜드 기반의 사업을 탈피해 새로운 시도를 진행해 나감
  - Sega는 <Sonic the Hedgehog>을 이용해 제작한 다양한 캐주얼게임들의 비중을 늘리며 재정적으로 안정적인 성과를 얻고 있으며, 2010 회계연도 기준 수익의 경우 2009 회계 연도 대비 100% 이상 증가하는 성과를 나타냄
  - Sega West의 회장인 Mike Hayes는 'E3'에서 이루어진 인터뷰를 통해 Sega가 향후 Sega 브랜드가 아닌 개별 게임 브랜드에 더욱 집중할 것이라고 밝혔으며, 또한 Sega의 브랜드로 제작되거나 유통되는 게임 자체의 퀄리티를 높여 해당 게임 브랜드의 영향력을 높일 수 있도록 노력하고 있다고 언급

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

그림 6

Sega의 액션게임 <Shadows of the Damned>의 실행 화면



[출처] Sega, 2011

통계 일본 콘솔 HW&SW 판매량

표 8 일본 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 7. 24 ~ 7. 31) (단위 : 대)

구분	항목	제작사및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	3DS	Nintendo	16,256	-50%	1,307,434
	PSP	Sony	37,064	+36%	17,778,880
	PlayStation 3	Sony	20,657	-12%	6,834,737
	Wii	Nintendo	18,170	+6%	11,728,342
	DS	Nintendo	10,095	-7%	32,874,080
	Xbox 360	MS	1,624	+5%	1,515,666
	PlayStation2	Sony	1,453	+8%	23,157,877
SW	Minna no Rhythm Tengoku (Wii)	Nintendo	83,870	-31%	204,913
	Queen's Gate: Spiral Chaos (PSP)	Namco Bandai	66,998	신규	66,998
	Megami Ibunroku: Devil Survivor 2 (DS)	Atlus	63,026	신규	63,026
	Sengoku Basara: Chronicle Heroes (PSP)	Capcom	25,012	-69%	104,978
	Taiko no Tatsujin Portable DX (PSP)	Namco Bandai	22,110	-29%	134,916
	Inazuma Eleven Strikers (Wii)	Level 5	21,107	-42%	129,968
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	20,883	+9%	2,443,920
	Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2011 (PS3)	Konami	19,760	-47%	173,506
	Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2011 (PSP)	Konami	19,391	-37%	122,088
	Hakuouki: Reimeiroku Portable (PSP)	Idea Factory	17,710	신규	17,710

[출처] VG Chartz, 2011





## 기타 게임 시장 동향

### 싱가포르産 게임, 정부 기관 통해 중국 게임시장 공략

#### ● 온라인게임 포털 통해 싱가포르産 게임 콘텐츠 중국 게임 시장에 선보여

- ◆ 싱가포르 정부 기관인 MDA(Media Development Authority of Singapore)와 싱가포르 e-Sports 협회인 SCOGA(Singapore's Cybersports and Online Gaming Association)이 CIBN(China Information Broadcast Network)와 제휴를 통해 중국 시장에 싱가포르에서 제작된 게임 콘텐츠를 선보이기 위한 준비 작업을 진행
  - 게임 콘텐츠들은 온라인게임 포털인 'Singapore Game Box Chinese Portal'을 통해 서비스될 것으로 알려졌으며, 정식 서비스 개시는 'China Joy 2011' 일정에 맞추어 이루어짐
  - 현재 Singapore Game Box Chinese Portal을 통해서 CIBN이 선정한 <Rocketbirds : Revolution!>, <Straw Hat Samurai : Duels>, <Fish-a-Fish>, <Tactics Anthem Online II>가 소개되고 있으며 위 4개의 게임들은 언어, 게임 내용 등을 중국 시장에 적합하도록 변경 작업을 진행
  - MDA는 이번 사업 제휴를 통해 CIBN이 보유하고 있는 6억 명의 가입자들에게 싱가포르에서 제작된 게임들을 소개하고 'China Joy 2011' 기간 동안 10만 명의 가입자 확보를 목표로 함

#### ● 자국 게임 산업 활성화를 위해 정부 기관 주도로 프로젝트 진행

- ◆ Singapore Game Box 프로젝트를 주관하고 있는 MDA는 미디어 산업 관련 정부 기관으로 Singapore Game Box를 통해 싱가포르에서 제작된 게임들이 좀 더 큰 시장에 선보일 수 있도록 노력
  - Singapore Game Box는 싱가포르에서 제작된 게임이 좀 더 많은 게임 사용자에게 제공될 수 있게 지원하고 이를 통한 싱가포르 내 게임산업 활성을 목적으로 지난 2009년부터 서비스를 진행해오고 있으며 이번 CIBN과 제휴를 통해 최초로 해외시장 진출 성과를 달성

 [www.mda.gov.sg](http://www.mda.gov.sg)

## 호주 정부, 성인용 게임 등급 R18+ 도입 확정

### ● 호주 정부, 성인용 게임 등급 R18+ 도입 공식 발표

- ◆ 호주에서 3년 간 이어져 온 성인용 게임 등급에 해당하는 R18+ 도입이 지난 7월 연방 정부 차원에서 공식 확정
  - 호주 연방 정부 관계자 및 각 지역 장관들이 모인 SCAG(Standing Committee of Attorneys-General meeting)에서 지난 3년 간 이어져온 성인용 게임 등급인 R18+ 도입 여부에 대해서 기 제안된 R18+ 등급 가이드라인을 도입하기로 합의
  - 이번 합의에 따라 기 제안된 R18+ 등급의 임시 가이드라인에 대한 수정이 이루어질 것으로 알려졌으며 수정이 완료되는 대로 연방 정부에서 R18+ 등급의 게임 분류를 위한 입법 준비 절차를 진행할 예정
  - 성인용 게임 등급인 R18+ 등급 도입이 확정됨에 따라 올해 안에 호주 게임 시장에 R18+ 등급을 받은 게임 콘텐츠들이 선보일 것으로 전망
  - 이번 합의에서 New South Wales를 제외한 나머지 지역 정부는 R18+ 등급 도입에 찬성

### ● 게임등급 R19+와 MA15+의 수정 내용

- ◆ 성인용 게임 등급인 R18+ 도입이 확정됨에 따라 MA15+ 등 기존 등급 체계에 대한 일부 내용을 수정
  - 호주 연방 정부의 가족부에서 제안한 게임에 대한 R18+ 등급은 영화 콘텐츠 분류에 이용되어온 R18+ 등급 내용과 유사한 것으로 알려졌으며, R18+ 등급 제안에 따라 기존 게임 등급 분류에 이용되어 온 MA15+ 등급에 대한 일부 내용 수정도 제안
  - R18+ 등급 주요 내용: 게임 주제 제한 없음, 도덕적 기준과 일반 성인이 받아들일 수 있는 적절성을 침범하지 않는 수준의 폭력성 허용, 내용상 필요 시 성적 폭력 허용, 현실적인 성적 행위 허용, 언어 사용 제한 없음, 약품 사용 표현 허용
  - MA15+ 등급 주요 내용: 현실적인 폭력 행위 표현 빈도 규제, 게임 내 보상으로 성적 행위 및 나신 표현 금지, 현실적이며 상세 표현된 약품 사용 금지

 [www.australia.gov.au/](http://www.australia.gov.au/)

## 중동 결제 사업자 Gate2Play, Zynga와 손잡고 게임 카드 출시

### 🌐 Zynga 게임 카드 출시, 중동 지역 내 소셜게임 시장 본격 확대 기대

- ◆ 중동 지역의 결제 서비스 사업자 Gate2Play가 소셜 게임업체 Zynga와 파트너십을 체결하고 Zynga 게임에 특화된 게임 카드 상품을 중동 지역에서 출시할 계획
  - 게이머들은 Zynga 게임 카드를 통해 <Empires & Allies>, <CityVill>, <FarmVille>, <Mafia Wars> 등 Zynga의 인기 소셜게임에서 제공하는 가상 상품을 구매할 수 있음
  - Gate2Play는 Zynga 게임 카드를 우선 알제리, 바레인, 이집트, 이라크, 요르단, 쿠웨이트, 레바논, 모리타이, 모로코, 오만, 팔레스타인, 카타르, 사우디 아라비아, 튀니지, 아랍 에미리트, 예멘 등 16개국에서 출시할 것이라고 밝힘
- ◆ Gate2Play의 Muhannad Ebwini CEO는 중동 지역에서 게이머들은 게임 콘텐츠 구매에 선불제 게임 카드, 은행 송금, SMS/휴대전화 결제 등 대체 결제 수단을 많이 이용하고 있다며, Zynga 게임 카드의 파급력이 클 것으로 전망
  - 중동 아프리카 등 신흥 시장은 열악한 은행 인프라와 신용카드 보급률 탓에 게임 카드에 대한 의존도가 특히 큼

### 🌐 중동 지역 내 소셜게임 시장 성장세 전망

- ◆ Zynga와 Gate2Play는 이번 게임 카드 출시를 통해 최근 증가하고 있는 중동 내 소셜 게임에 대한 관심을 끌어올려 본격적인 소셜 게임사업 전개에 나설 전망
  - Zynga 게임 카드 출시로 중동 내 Zynga 게임 이용자 수가 크게 증가할 것으로 예상되며, 특히 중동 내에서 게임 등 부가가치 콘텐츠 관련 결제 사업자로 인지도가 높은 Gate2Play의 영향력이 크게 작용할 것으로 예상
  - Zynga 역시 최근 출시한 소셜게임 <Empires & Allies>의 경우 총 12개 언어를 지원하는 등 중동 시장을 비롯해 다양한 지역으로 게임 사업 진출을 도모하고 있음

 [www.zynga.com](http://www.zynga.com)  [www.gate2play.com](http://www.gate2play.com)

## Nintendo, 대만 지역 배급사 Hakuyu와 일방적 계약 파기 논란

### 🌐 Nintendo 대만 배급사 Hakuyu, 일방적 계약 파기로 심각한 피해 주장

- ◆ Nintendo의 대만 지역 배급사로 선정된 Hakuyu가 최근 Nintendo로부터 일방적인 배급 계약 파기를 당했다며 타이베이 법원에 Nintendo를 제소함
  - Hakuyu는 또 자사의 CEO 역시 Nintendo의 대만지사인 Nintendo Phuten의 사장직에서 일방적으로 물러나게 되었다고 주장
  - Hakuyu의 CEO는 Nintendo가 사업자 간 지켜야 할 도덕을 어겼으며, 대만 지역에서 Hakuyu가 Nintendo 배급에 공헌했던 것을 모두 무시한 것이라고 강하게 비판
  - Hakuyu는 Nintendo의 일방적인 계약 파기로 인한 피해보상액을 7억 대만달러(약 2,428만 달러)로 책정
- ◆ 한편, Nintendo Phuten 측에서는 이번 소송과 관련해 아직 공식적인 입장 표명을 하지 않은 상태이며, 다만 일본 본사에서 직접 의견을 전달할 것이라고 전했다
  - Nintendo의 또 다른 대만 지역 배급사인 Weblink 역시 이번 사안에 대해 아는 바가 없다며 관련 언급을 회피

### 🌐 Hakuyu와 Nintendo의 배급 계약 파기 배경

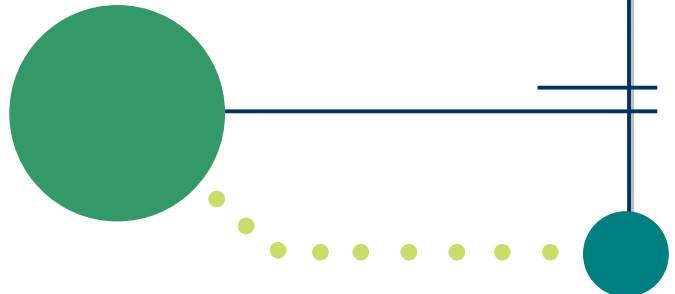
- ◆ Hakuyu는 1980년부터 2008년까지 약 28년 간 대만 지역에 Nintendo 제품을 단독으로 배급해왔음
  - 그러나 2008년 7월 Nintendo는 Acer의 자회사인 Weblink International을 새 대만 지역 배급사로 선정하며 Hakuyu의 독점 배급 혜택을 없앤 바 있으며, 2011년 3월에는 Hakuyu와의 배급 계약을 완전히 파기함
  - Nintendo의 배급 계약 파기로 Hakuyu는 심각한 사업 차질이 불가피할 전망이며, Hakuyu와 관계를 맺고 있던 유통체인 등 파트너 업체들도 적지 않은 피해를 입을 것으로 예상

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



## 유럽 게임 시장 동향

- 범유럽 게임정보 운영기관 PEGI, 연령별 게임 등급 앱 출시
- Ubisoft, 인터넷 연결 기반 DRM 방식에 대해 '성공' 평가
- 러시아 게임업체 1C Company, 러시아 시각 담은 게임 출시
- OnePlayS, 유럽 전 지역 대상으로 게임대여 서비스 개시
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위



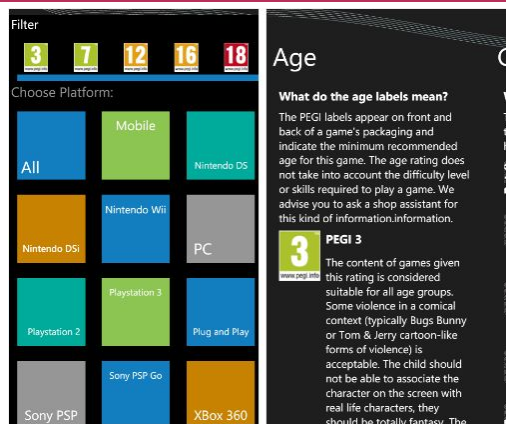
## 범유럽 게임정보 운영기관 PEGI, 연령별 게임 등급 앱 출시

### ● PEGI, 게임 연령 정보 담은 Windows Phone7용 앱 공개

- ◆ 범유럽 게임정보 운영기관 PEGI(Pan European Game Information)에서 지난 7월 PEGI의 게임 이용 연령 평가를 받은 모든 게임 콘텐츠에 정보를 이용할 수 있는 Windows Phone7용 앱(App.) 공개
  - 청소년 및 아동 보호를 위해 게임 콘텐츠에 대한 게임 이용 연령 평가 시스템을 운영 중인 PEGI에서는 게임 이용 연령 평가를 진행한 16,000여 개 이상의 게임에 대한 정보를 확인할 수 있는 앱을 iPhone에 이어 Windows Phone7용으로도 선보임
  - Windows Phone7용 PEGI 앱은 유럽 내 사용자들의 편의를 위해 영어, 독일어, 프랑스어, 스페인어 등 총 11개 언어를 지원하고 있으며, 앱 사용자가 게임 이용 연령 정보를 비롯해 게임의 평가 결과에 대한 이유와 게임 구매에 도움이 될 수 있는 조언 등을 얻을 수 있음
  - PEGI 측은 이번 Windows Phone7용 PEGI 앱 출시에 대해 iPhone을 비롯해 유럽 내 모든 스마트폰 사용자들에게 접근할 수 있게 된 점을 높게 평가
- ◆ Microsoft측은 이번 Windows Phone7용 PEGI 앱 출시에 대해 자사 스마트폰 플랫폼을 활용한 우수한 사례로 평가
  - Microsoft의 Interactive Entertainment Business 부회장은 Windows Phone7용 PEGI 앱이 자사 스마트폰 플랫폼을 잘 활용한 사례라고 평가

 [www.pegi.info](http://www.pegi.info)

그림 7 Windows Phone7 용 PEGI 앱 실행화면



[출처] PEGI 홈페이지, 2011

## Ubisoft, 인터넷 연결 기반 DRM 방식에 대해 '성공' 평가

### ● 인터넷 연결 기반 DRM 적용된 게임 콘텐츠, 불법사용 감소

◆ Ubisoft는 2010년 초부터 자사 일부 PC게임 콘텐츠에 적용해온 인터넷 연결 기반 DRM\*에 의해 게임 콘텐츠의 불법사용이 눈에 띄게 감소했다고 밝힘

- Ubisoft는 2010년부터 자사PC 게임 콘텐츠의 불법복제 및 불법사용을 막고 온라인 서비스를 강화하기 위해 인터넷 연결을 요구하는 방식의 DRM을 적용해왔으며 <Settlers 7 : Path to a Kingdom>, <Silent Hunter V>, <Splinter Cell : Conviction>, <Assassin's Creed : Brotherhood> 등의 게임 콘텐츠에 해당 DRM 적용

\* 주 : DRM은 'Digital Rights Management'의 약자로 디지털 저작권 관리를 의미하며, 콘텐츠 제공자의 권리와 이익을 안전하게 보호하며 불법복제를 막고 사용자 부과와 결제대행 등 콘텐츠의 생성에서 유통·관리까지를 일괄적으로 지원하는 기술

### ● 모든 게임 콘텐츠에 대한 인터넷 연결 기반 DRM 적용 가능성은 낮아

◆ 인터넷 연결 기반 DRM이 게임 콘텐츠 불법복제 및 불법사용 방지에 효과적임에도 불구하고 해당 DRM에 대한 게임 사용자들의 불만이 다수 제기되고 있어 향후 Ubisoft가 향후 전체 게임 콘텐츠에 대해 인터넷 연결 기반 DRM을 적용할 지는 미지수

- Ubisoft의 인터넷 연결 기반 DRM에 대해서 많은 게임 사용자들은 불만을 표출하고 있으며 특히 인터넷 연결이 불가능한 상황에 있는 게임 사용자들의 게임 이용 권한을 침해한다는 점에서 불만이 높음
- Ubisoft는 지난 2011년 1월 인터넷 연결 기반 DRM을 적용한 게임인 <RUSE> PC 버전 등 일부 게임 콘텐츠에서 DRM을 제거

◆ Ubisoft는 자사 게임 콘텐츠에 인터넷 연결 기반 DRM을 지속적으로 적용할 것으로 예상되나 게임 콘텐츠의 성격에 따라 DRM 적용 여부 및 적용 정도에 차등을 둘 예정

- Ubisoft는 신규 출시 예정 게임인 <Driver : San Francisco>의 PC 버전에 인터넷 연결 기반 DRM을 적용한다고 밝혔으며, Xbox 360과 Playstation3 버전에서는 인터넷 연결 없이도 게임 이용 가능
- 또한 디지털 게임 유통 채널인 'Steam'을 통해 판매하고 있는 <From Dust>의 경우 Single-Player 모드에서는 인터넷 연결 기반 DRM이 적용되지 않음

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

## 러시아 게임업체 1C Company, 러시아 시각 담은 게임 출시

### 1C Company, 러시아인을 주인공으로 내세운 다양한 게임 출시

- ◆ 게임 개발사 1C Company는 기존 미국 중심으로 해석되어 온 다양한 역사적 사건들에 대해서 러시아 스파이, 베트남 군사 고문 등 미국의 반대측 인물들을 주인공으로 내세워 새로운 시각에서 역사적 사건을 접할 수 있는 액션 게임들을 출시할 예정
  - 1C Company는 러시아 모스크바에 소재한 러시아 최대 규모의 게임개발사로 PC게임을 포함해 Xbox360 등 콘솔게임 개발을 진행해오고 있으며 러시아를 포함해 중부 및 동부 유럽 지역 게임시장에서 많은 인기를 얻고 있음
  - 1C Company는 역사적 사건에 대해 새로운 시각을 제공할 수 있는 게임개발을 위해 러시아 정부 기관 및 군사 전문가들의 도움을 받은 것으로 알려져 출시될 게임들의 역사적 사실감이 한층 더 강화될 것으로 전망

### 1C Company, 러시아 국방부의 전폭적인 지원을 받으며 게임 제작

- ◆ 1C Company는 베트남 전쟁을 다룬 실시간 전략 시뮬레이션 게임인 <Men of War : Vietnam>과 2차 세계 대전 당시 러시아 스파이들의 활약상을 그린 <Ghost of Moscow>, 스탈린의 명령을 수행하는 소련의 군대를 다룬 <Men of War : Condemned Heroes> 등을 올해 하반기와 2012년 상반기 중에 출시할 계획
  - <Men of War>의 확장 패키지인 <Men of War : Vietnam>은 베트남 전쟁 당시 북 베트남의 군사 활동을 지원하는 러시아인 군사 고문을 통해 북 베트남 군대와 미군과의 전쟁을 묘사
  - <Ghost of Moscow>는 2차 세계대전 당시 유럽, 쿠바, 미국 등의 지역에서 러시아 스파이들의 활약상을 다룬 액션게임으로 1C Company는 게임의 사실성을 유지하기 위해서 총기류 및 폭탄 사용을 최소화하고 잠입 액션으로의 재미를 최대화 함
  - <Men of War : Condemned Heroes>는 스탈린의 명령을 수행하는 소련 군대를 묘사한 게임으로 좀 더 사실적인 게임 개발 진행을 위해 러시아 국방부에서 2차 세계 대전 자료를 1C Company에 제공한 것으로 알려졌으며 실제 역사 기록들을 게임 내용에 반영

 [www.1c.ru](http://www.1c.ru)



## OnePlayS, 유럽 전 지역 대상으로 게임대여 서비스 개시

### OnePlayS, 유럽 전체 지역 대상의 게임 대여 서비스 제공

- ◆ OnePlayS는 덴마크에서 베타 서비스를 성공적으로 완료하고, 최근 유럽 전 지역을 대상으로 게임대여 서비스를 제공
  - OnePlayS는 유럽 전 지역을 대상으로 Playstation2, Playstation3, Xbox360, Nintendo Wii, Nintendo DS에서 구동 가능한 게임 콘텐츠를 제공 중이며, 현재 약 1,500개 이상의 게임 콘텐츠를 확보
  - OnePlayS는 서비스 가입자의 게임대여 요청 시 해당 게임을 우편을 통해 서비스 가입자가 요청한 곳으로 발송해주며, 게임반환은 서비스 가입자가 게임과 함께 받은 무료 반환 봉투를 이용해 대여한 게임을 반환하는 것으로 알려짐
  - OnePlayS의 게임대여 서비스의 과금 방식은 월 과금 방식과 선불 과금 방식으로 구성되어 있으며 이용 금액에 따라 대여 가능한 게임 콘텐츠 수와 대여 횟수가 차등화되어 있음
- ◆ 미국 내에서 게임대여 서비스를 진행 중인 Redbox의 경우 성공적으로 서비스를 확장해 나가고 있어 OnePlayS 역시 지속적인 성장을 할 것으로 전망
  - Redbox의 경우 자체 대여 가판대를 약 3만 개를 확보해 미국 전 지역을 대상으로 게임과 영화 콘텐츠 대여 서비스를 성공적으로 제공하고 있음
  - OnePlayS는 우편을 통한 배달 방식을 채택하고 있어 향후 서비스 확장이 더욱 용이할 것으로 분석

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

그림 8

게임대여 업체 OnePlayS의 우편서비스 봉투 및 포장상태



[출처] OnePlayS, 2011

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 9 유럽 게임 SW 판매 순위

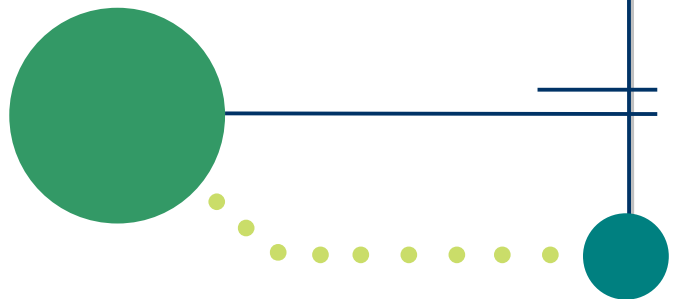
순위	영국 (7. 25 ~ 8. 1)	독일 (7. 25 ~ 8. 1)	노르웨이 (7. 25 ~ 8. 1)
1	Zumba Fitness (Wii)	Cars 2 (NDS)	The Sims 3 (PC)
2	Just Dance 2 : Extra Songs (Wii)	Pokemon White (NDS)	The Sims 3 : Town Life Stuff (PC)
3	Call Of Juarez: The Cartel (Xbox360)	Pokemon Black (NDS)	New Super Mario Bros (NDS)
4	The Sims 3: Town Life Stuff (PC)	Wii Party (Wii)	The Sims 3 : The Late Night (PC)
5	Call Of Juarez: The Cartel (PlayStation3)	Mario Kart Wii (Wii)	Skate 3 (PlayStation3)
6	Cars 2 (NDS)	New Super Mario Bros. (NDS)	Red Dead Redemption (PlayStation3)
7	Wii Sports Resort (Wii)	Mario Kart DS (NDS)	Call of Juarez: The Cartel (PlayStation3)
8	Just Dance 2 (Wii)	Cars 2 (Wii)	WoW 60 Days Game Card (PC)
9	Dirt 3 (Xbox360)	New Super Mario Bros Wii (Wii)	Tour De France 2011 (PlayStation3)
10	Cars 2 (Wii)	The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time 3D (3DS)	Lego Plates of Callahan: The Video Game (NDS)
순위	스웨덴 (7. 25 ~ 8. 1)	이탈리아 (7. 18 ~ 7. 25)	네덜란드 (7. 25 ~ 8. 1)
1	The Sims 3 : Town Life Stuff (PC)	Pokemon White (NDS)	Call of Duty : Black Ops (PlayStation3)
2	The Sims 3 (PC)	Pokemon Black (NDS)	New Super Mario Bros Wii (Wii)
3	The Sims 3 : Generations (PC)	Wii Fit Plus + Balance Board (Wii)	Wii Party (Wii)
4	World of Warcraft : Cataclysm (PC)	Zumba Fitness (Wii)	Pro Cycling Manager Tour De France 2011 (PC)
5	FIFA 11 (Xbox360)	Wii Party (Wii)	The Sims 3 : Generation (PC)
6	FIFA 11 (PlayStation3)	Cars 2 (NDS)	Gran Turismo 5 (PlayStation3)
7	Kinect Sports (Xbox360)	Inazuma Eleven (NDS)	Pokemon Black (NDS)
8	World of Warcraft : Battlechest (PC)	Wii Play Motion (Wii)	Pokemon White (NDS)
9	L.A. Noire (PlayStation3)	New Super Mario Bros (NDS)	L.A. Noire (PlayStation3)
10	The Sims 3 The Late Night (PC)	Mario Kart Wii (Wii)	Wii Play Motion (Wii)

[출처] Media Control Gfk International, NEOGAF PAL Charts, Chart-Track, Dataspeilsbranschen, 2011



## 중남미 게임 시장 동향

- 멕시코, 게임 소비국가에서 생산국가로 전향
- 우루과이, 민관 합동 게임 콘쿨 대회 준비 중
- 콜롬비아, 연령별 게임등급 관련 법조항 개선
- 브라질 소셜 게임업체 Vostu, Zynga의 소송 적극 대응



## 멕시코, 게임 소비국가에서 생산국가로 전향

### ● 멕시코, 중남미에서 새로운 핵심 게임시장으로 각광

- ◆ 멕시코의 게임시장 규모는 라틴아메리카 전체 게임시장에서 브라질, 콜롬비아, 칠레의 뒤를 이어 4위를 차지하고 있으며, 최근 몇 년간 기하 급수적으로 성장
  - 멕시코 게임전문 사이트 Juegodetalento에 따르면, 멕시코 게임시장에서 가장 비중이 있는 분야는 콘솔게임으로 소프트웨어와 하드웨어를 통틀어 시장규모가 2010년 약 12억 달러로 2009년과 비교해 약 14% 성장
  - 콘솔게임의 경우 전 연령대에서 인기를 끈 멕시코의 대표적인 게임시장으로 게임산업이 성장하는데 큰 견인차 역할을 하고 있음
  - 멕시코 온라인게임 시장은 게임을 사용하기 위한 기본적인 네트워크 환경이 열악해 게임을 즐길 수 있는 PC방 또한 많지 않은 상황이며, 그나마 있는 소수의 PC방 마저 영세한 곳이 많아 온라인게임을 위한 네트워크 시설이 크게 부족한 상황

### ● 2011년 멕시코 게임시장, 발전기에서 성숙기로 도입

- ◆ 멕시코 게임업계는 게임 판매에만 집중하는 것이 아니라, 배급 채널, 국가별 해외 출시 일정 조정, 블록버스터 타이틀 확보량 증대 등 게임산업 발전을 위해 근본적이고 핵심적인 요인에 집중하기로 결정
  - 멕시코 게임시장은 불법 콘텐츠 유통 및 게임 판매점간의 무분별한 경쟁으로 지속적인 성장을 하지 못하고 있었음
  - 이러한 문제를 해결하기 위해 게임업계는 불법 콘텐츠 차단과 게임 판매점간 배급 채널을 만들어 해외 유명 게임을 최대한 빨리 멕시코 게이머들에게 제공하기로 결정

### ● 멕시코 게임업계, 자체 제작 게임 활성화

- ◆ 멕시코 게임산업을 활성화 시키기 위해 멕시코 게임업체들은 이구동성으로 "자체 제작 게임을 활성화 시켜야 된다"고 주장
  - 멕시코 정부 관계자는 "게임업체가 자체적인 타이틀을 제작하여 해외시장으로 게임을 수출하는 것이 멕시코가 진정한 게임강국이 될 수 있는 가장 빠른 지름길이다"라고 언급

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

# 우루과이, 민관 합동 게임 콩쿨 대회 준비 중

## ● 우루과이 게임업계, 게임산업 활성화를 위해 매년 게임 콩쿨 대회 개최

- ◆ 올해로 6회를 맞는 우루과이 게임 콩쿨 대회는 2011년 11월에 수도 Montevideo에서 개최되며, 그 어느 때 게임 콩쿨 대회보다 성대하게 치러질 전망
  - 우루과이 게임관련 업체연합인 PROANIMA\*와 국립 게임관련 기관인 INGNIO\*\*가 주최하는 우루과인 게임 및 교육 시뮬레이션 콩쿨 대회 '2011 Concurso Nacional de Videojuegos'가 11월에 개최될 예정
  - 본 콩쿨 대회는 우루과이 디지털 엔터테인먼트 창작의 가장 큰 행사로서 우루과이 게임산업의 양적·질적 발전 도모를 위해 게임 교육, 창작, 제작, 노하우 공유, 관련 기기 생산 협력, 게임 보급 확대 등을 목표로 하고 있음
  - 우루과이의 대다수 게임업계와 관련 종사자 등이 참여하고, 게임관련 교육기관과 대학교에서도 참여할 예정
  - 콩쿨 대회 개최 이후 국내외 게임 전문가들을 초빙하여 콘솔게임, 모바일게임, 온라인게임에 관련된 컨퍼런스도 함께 개최할 예정

- \* 주 : 우루과이 애니메이션 제작, 게임개발자, 관련 학술연구 단체, 독립 예술가, 게임 서비스 사업자 등으로 구성된 비영리 연합체
- \*\*주 : 2001년 설립된 우루과이 국립 기술연구소(Laboratorio Tecnológico del Uruguay : LATU) 산하의 게임산업 지원 기관으로 게임산업 발전 및 촉진을 위한 재정적 정책적 지원과 게임관련 분야 창업 지원 담당

## ● 주요 시사 내역

- ◆ '2011 Concurso Nacional de Videojuegos'는 다른 게임 콩쿨 대회와 달리 상금이 아닌 게임관련 행사 지원금 및 게임교육 장학금을 주는 것으로 유명함
  - 엔터테인먼트 부문 1위 수상자에게는 2012년 3월 미국에서 개최되는 'GDC(Game Developers Conference)' 참가 비용 및 숙박권을 제공
  - 기타 부문 1위 수상자에게는 우루과이 국립 가톨릭 대학의 게임 전문가 교육과정 이수를 위한 전액 장학금을 지원
  - 방송통신 서비스 확대 국가 계획인 Plan Ciebal\* 틀 안에서 교육적 목적의 게임 개발자 들을 시상하는 별도의 섹션도 마련

- \* 주 : 우루과이 정부 주도하에 사회평등 및 교육격차 감소를 목적으로 무선 인터넷 연결이 가능한 저가의 노트북을 교육현장을 중심으로 보급 확대하는 계획

 [www.proanima.org.uy](http://www.proanima.org.uy)

## 콜롬비아, 연령별 게임등급 관련 법조항 개선

### ● 콜롬비아 국회, 게임관련 '콜롬비아 ESRB' 비준 준비 가속

- ◆ 콜롬비아 국회는 지난 6월부터 게임 구입, 대여, 판매, 로컬업체 관리 등에 관한 내용을 담고 있는 게임관련 규제 법안 비준을 준비하고 있음
  - 특히, 연령별 게임등급 규제에 대한 조항 '콜롬비아 ESRB(Colombia Entertainment Software Rating Board)에 대해 콜롬비아 정부와 국회가 강력한 의지를 보이고 있어, 게임업계와의 갈등이 야기되고 있음

### ● '콜롬비아 ESRB'의 연령별 게임등급 내용

- ◆ 콜롬비아 국회에서 제정한 '콜롬비아 ESRB'는 연령별 게임등급을 4가지로 분류해 청소년들의 폭력게임 접근을 조기에 차단
  - '전 연령 이용가능' 등급 : 전 연령대의 이용을 위해 사실상 매우 완곡한 폭력성에 대해서도 공개를 허용치 않음. 파란색 대문자 A로 표시
  - '12세 이상 이용가능' 등급 : 자극적이며 잔인한 영상, 혈흔의 노출 및 저속한 언어의 노출 최소화와 폭력적 영상 노출의 최소화. 짙은 초록색의 대문자 B로 표시
  - '15세 이상 이용가능' 등급 : 폭력성 노출 정도와 성(性) 노출 정도가 완만한(moderate) 게임. 주황색 대문자 C로 표시
  - '18세 이상 이용가능' 등급 : 폭력성, 성적 노출에 대한 제한이 거의 없음. 빨간색의 대문자 D로 표시

### ● 게임 판매점과 대여점에 관련된 규제

- ◆ 콜롬비아 게임 판매점과 대여점은 초등 교육기관이나, 교육적 성격을 띤 시설물에서는 최소한 200m 이상 떨어져 있어야 됨
  - 다만, 대규모 놀이공원 내부, 가족 여가 시설 및 대형 마트는 예외로 적용

 [www.gamerfocus.net](http://www.gamerfocus.net)

## 브라질 소셜 게임업체 Vostu, Zynga의 소송 적극 대응

### 🌐 Vostu, "Zynga는 모방으로 성공한 회사"

◆ 소셜 게임업체 Zynga가 브라질 소셜 게임업체 Vostu\*가 자사의 인기게임을 무단 복제했다고 지난 6월 기소하자, 지난 7월 Vostu는 장문의 언론 성명서를 통해 Zynga의 게임 대부분은 모방게임이라며 이번 소송이 잘못되었다고 대응에 나섬

- Zynga는 Vostu의 <MagaCity>와 <Café Mania>가 자사의 인기게임 <CityVill>과 <Café World>의 아이디어, 게임 메커니즘, 가상 아이템에 스토리라인까지 전부 무단 복제했다고 지난 6월 16일 기소
- 이에 대해 Vostu는 Zynga가 오랜 기간 동안 어떻게 타사의 게임을 표절해 왔는지를 보여주는 이미지를 공개하며, "Zynga의 역사는 모방의 연속"이라며 반박하기 시작

\* 주 : Vostu는 중남미 시장에서 1위 소셜 게임업체 Mentez와 경쟁하는 신규 소셜 게임업체로 현재 월 실질이용자 수는 2,000만 명 이상이며, 중남미 최대 소셜네트워크 Orkut 뿐만 아니라 Facebook에서도 게임 출시

### 🌐 Vostu, "Zynga의 소송은 중남미 게임시장에 대한 보복성 조치"

◆ Vostu는 Zynga가 고소한 이유는 Vostu의 파트너십 협상 결렬로 인해 Zynga의 중남미 게임시장 경쟁력이 약화되자 이에 대한 보복성 조치를 취한 것이라고 주장

- Vostu에 따르면, Zynga는 Vostu 설립 초기 때부터 Zynga의 잠재적이고도 강력한 경쟁자로 생각해왔고, 2010년 8월 전략적 제휴관계를 맺기 위한 협의를 시도함
- 그러나 협상이 결렬되자, Zynga는 Vostu 소셜게임의 경쟁력을 약화시키기 위해 의도적으로 게임 표절이라는 방식으로 소송을 진행
- Zynga가 Vostu를 소송해서 얻을 수 있는 결과는 1) Vostu가 장악하고 있는 중남미 시장, 특히 브라질 시장으로의 진입장벽을 낮출 수 있음, 2) Zynga는 Vostu가 중남미 소셜네트워크 Orkut 뿐만 아니라 Facebook에 침투한 것에 대한 보복을 취함으로써 타 중남미 소셜 게임업체들의 Facebook 진입을 조기 차단, 3) Zynga는 브라질 진입 초기에 잠재적인 경쟁자들을 소송으로 해결함으로써 장애물 제거 등이 있음

### 🌐 Zynga, IPO를 진행하고 있어 적극적인 대응은 불가능

◆ IPO를 진행하고 있는 Zynga는 사소한 PR 실수라도 있을 경우 IPO 연기를 초래할 수 있기 때문에 Vostu의 이와 같은 성명서에 적극적으로 대응하기는 어려울 것으로 전망

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

그림 9 Vostu가 공개한 Zynga의 모방 게임 이미지



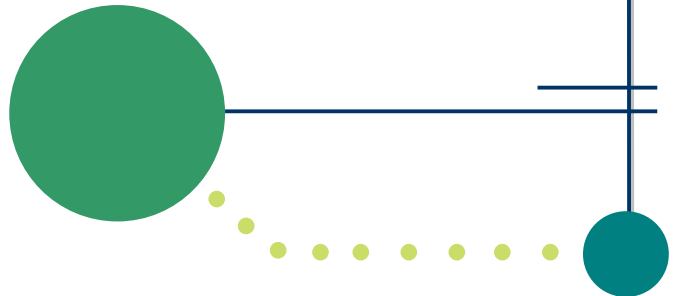
[출처] Techcrunch, 2011





## 국내 게임 시장 동향

- 문화체육관광부, 고평류 게임 규제 강화
- 국내 FPS 게임, 'China Joy'에서 인기 몰이
- 네이트·싸이월드 해킹 유탄 맞은 국내 소셜 게임업계
- 모바일게임, 캐주얼 장르에서 MMORPG 장르로 확장
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 온라인게임 포털 순위



## 문화체육관광부, 고포류 게임 규제 강화

### ● 문화체육관광부, 고포류 게임머니 불법 유통 금지

- ◆ 문화체육관광부는 지난 7월 행정지침을 통해 포커게임을 1대1 맞대결 형태로 플레이 할 때 각 이용자들이 보유한 게임머니의 차이가 현격할 경우 대전을 금지토록 함
  - 게임머니를 불법 유통하는 판매자들이 고액 포커방에서 상대에게 일부러 쳐주는 방식으로 게임머니를 판매하는 '수혈'을 막기 위함
  - 문화체육관광부 관계자는 "1대1 맞포커 형태로 플레이하는 것을 금지시키는 안도 검토했으나 게임머니 거래 목적이 아닌 일반 이용자들도 맞포커 방을 이용하는 경우가 많다는 업계의 의견을 수렴, 보유 게임머니의 격차 여하에 따라 플레이를 금지시키는 쪽으로 결정했다"고 밝힘
- ◆ 웹보드 게임 내 최대 베팅 가능한 게임머니 규모도 현행 1/4 이하로 축소
  - 웹보드 게임을 통해 얻은 게임머니를 환전상들이 불법 유통, 현금화하는 사례가 있는 상황에서 과도한 베팅을 통한 사행성 조장을 억제하기 위한 조치

### ● 편법을 통한 게임머니 구매한도 초과 보유도 금지

- ◆ 문화체육관광부는 행정지침을 통해 선물하기 기능 등을 폐지, 게임머니 구매한도와 실제 보유한도를 일치하도록 함
  - 현재 고포류 게임에서 한 개의 주민번호 당 월 30만원 이내의 게임머니만 구매, 보유할 수 있게 되어 있지만 각 업체들은 선물기능을 통해 이용자들이 자신의 보유한도액 외에 타인에게 전달받은 게임머니를 통해 한도액을 초과한 게임머니를 보유하는 것이 가능함
  - 문화체육관광부는 고포류 게이머들이 한도액을 초과한 게임머니를 보유하지 못하도록 함으로써 게임머니를 불법 판매하는 '수혈'을 차단함
- ◆ 아이템이나 아바타를 패키지 형태로 고가에 판매하는 것도 금지
  - 지난 2008년 문화체육관광부가 내린 행정지침을 통해 아이템을 1만원 이하의 가격에 판매하게 했으나, 실제로는 각 업체들이 다수의 아이템을 패키지 형태로 1만원을 초과하는 가격에 판매해 왔음

## 국내 FPS 게임, 'China Joy 2011'에서 인기 몰이







### ● 중국 온라인 게임시장, FPS 인기로 지각변동

- ◆ 올해로 9회를 맞는 'China Joy 2011'에서 빠른 성장세를 보이고 있는 FPS 장르를 반영하듯 신규 FPS가 대거 등장
  - 2000년 초 한국의 MMORPG를 시작으로 성장했던 중국 온라인 게임시장이 캐주얼 게임으로 이동하고 있으며, 그 장르를 한국의 FPS가 개척하고 있음
  - Red 5 Studio 및 Crytek 등 북미 업체의 FPS 출시도 있었지만, 여전히 중국 게임업체 관심은 한국 FPS에 집중
  - Red 5 Studio의 <Fire Fall> 경우 부스전시에는 상당한 비용을 투자했으나, 정작 게임은 애니메이션 스타일로 구성돼 실사 표현력이 떨어진다는 평가를 받음
  - 한국에서 개발된 FPS들은 온라인게임 특유의 긴박감과 대전 플레이의 장점을 살려 차 참관 이용자들의 높은 관심을 받음

### ● 중국 메이저 퍼블리셔, 국내 FPS 서비스

- ◆ Tencent, Shanda, Changyou 등 중국의 주요 퍼블리셔들이 'China Joy 2011'에서 국내 FPS를 선보임
  - Tencent는 네오위즈게임즈 <크로스 파이어>를 행사장 입구에 배치했으며, 행사장을 찾은 관람객들도 <크로스 파이어>에 많은 관심을 보이며 직접 시연을 하는 등 <크로스 파이어>의 위상을 다시 한번 확인할 수 있었음
  - 중국에서 <크로스파이어>는 270만 동시접속자를 기록하는 등 높은 인기를 끌고 있으며, 이런 인기로 힘입어 국내 FPS게임들이 시너지 효과를 받고 있음
  - 이번 'China Joy 2011'에는 네오위즈게임즈의 <배틀필드 온라인>, 웹젠의 <배터리 온라인>, 게임하이의 <서든어택>, 드레곤플라이의 <스페셜포스2> 등 다양한 국내 FPS게임들이 공개
  - 중국 FPS 시장은 국내와는 다르게 이제 성장 초입단계라는 점에서 향후 <크로스파이어> 이외 게임들의 추가적인 성공 또한 가능할 전망

표 10 'China Joy 2011'에 나타난 주요 FPS 게임 및 퍼블리셔 비교

이미지	상세설명	이미지	상세설명
	<p>게 임 명 : 배틀필드                      개 발 사 : 네오위즈 &amp; EA                      퍼블리셔 : Chang You</p>		<p>게 임 명 : 위페이스                      개 발 사 : Cryteck                      퍼블리셔 : Tencent</p>
	<p>게 임 명 : 배터리 온라인                      개 발 사 : 웹젠                      퍼블리셔 : Tencent</p>		<p>게 임 명 : 파이어폴                      개 발 사 : Red5                      퍼블리셔 : The 9</p>
	<p>게 임 명 : 스페셜포스2                      (Tornado Force)                      개 발 사 : 드래곤플라이                      퍼블리셔 : 세기천성</p>		<p>게 임 명 : 서든어택                      개 발 사 : 게임하이                      퍼블리셔 : Shanda</p>

[출처] China Joy, 2011 ; 신한금융투자

## 네이트·싸이월드 해킹 유탄 맞은 국내 소셜 게임업계

### ● 네이트와 싸이월드의 신뢰도 하락, 싸이월드 앱스토어 이용자 감소

- ◆ 사상 초유의 해킹 사고로 인해 네이트와 싸이월드 가입자의 서비스 신뢰도가 크게 떨어지자, 싸이월드 앱스토어 이용자 유입에도 적잖은 영향을 끼치고 있음
  - 업계 관계자는 "이번 유출 건으로 인한 영향은 적어도 일주일엔 지켜봐야 한다"면서도 "이전부터 트래픽이 하락세였으며, 주말 동안 방문자수나 페이지뷰 추이를 본 결과 어쩔 수 없이 어느 정도 이용자 이탈은 불가피한 것으로 보인다"고 언급
  - SK커뮤니케이션즈는 지난 5월 네이트 앱스토어의 브랜드를 싸이월드 앱스토어로 변경한 뒤 이를 주력 사업의 하나로 키워왔으며, 싸이월드 앱스토어의 인기가 싸이월드에 활력을 가져오는 요인이라는 자체 분석함

### ● 신뢰성을 바탕으로 즐기는 소셜게임, 신뢰성 하락은 치명타

- ◆ 해킹 사건으로 SK커뮤니케이션즈 플랫폼의 신뢰도가 추락, 싸이월드 앱스토어에 다양한 소셜게임을 내놓은 중소개발사들은 이용자 감소를 우려할 수 밖에 없는 상황
  - 싸이월드 앱스토어 게임을 서비스 중인 한 업체 대표는 "소셜게임은 친구(일촌)를 기본 자원으로 활용해서 서로간 협력을 바탕으로 즐기는 게임이라 무엇보다 신뢰가 관건"이라며 "해킹은 치명타"라고 언급
  - 업계 전문가는 "이미 국내 포털에서 게임을 서비스하고 있는 대다수의 업체가 모바일 버전이나 Facebook, Mobage 등 해외 플랫폼으로 영역을 확장할 준비를 하고 있다"며 "이번 해킹으로 개발자들이 국내 플랫폼을 떠날 채비를 서두를 가능성이 더욱 커졌다"고 밝힘

표 11 싸이월드 앱스토어 인기 순위 (2011. 8. 11 기준)

순위	게임명	장르	개발사	누적플레이회원(명)
1	아쿠아스트로	시뮬레이션	선데이토즈	1,805,390
2	패션시티	시뮬레이션	노크노크	1,049,495
3	애브리타운	시뮬레이션	피버스튜디오	518,275
4	햇빛목장	시뮬레이션	ReKoo	943,125
5	카페스토리	시뮬레이션	리니웍스	160,695
6	아이러브커피	시뮬레이션	파티스튜디오	73,591
7	와일드에이지	시뮬레이션	아보카도	181,645
8	마이킹덤	시뮬레이션	해피엘리먼트	151,082
9	정글스토리	시뮬레이션	선데이토즈	402,134
10	비바삼국지	시뮬레이션	크레이지피쉬	91,557

\*주 : 싸이월드 앱스토어의 인기순위는 오늘 플레이를 시작한 회원이 많은 순으로 제작

## 모바일게임, 케주얼 장르에서 MMORPG 장르로 확장

### ● 모바일 게임업체 컴투스, 모바일게임용 MMORPG 출시

- ◆ 모바일 게임업체 컴투스, 7월 13일 모바일 MMORPG <던전판타지 온라인> 출시
  - 컴투스 <던전판타지 온라인>은 WiFi, 3G 구분 없이 무선 네트워크를 모두 지원하며, PC 온라인게임처럼 수천 명의 게이머가 동시에 접속할 수 있음
  - 컴투스 관계자는 "게임이 돌아가는 데 있어 단말기 성능이 문제가 되거나 네트워크 상에서 차이가 나는 부분은 거의 없다"며 "클라이언트만 잘 구성되면 쾌적한 환경에서 게임을 즐길 수 있다"고 설명

### ● 모바일게임용 MMORPG, 작은 게임화면이 가장 큰 단점

- ◆ 모바일게임용 MMORPG와 PC용 MMORPG의 가장 두드러지는 차이점은 네트워크 보다는 작은 화면에서 발생
  - 컴투스 관계자는 "온라인 MMORPG와 마찬가지로 대부분 이용자들의 관심이 직업간 밸런스나 추가 콘텐츠 쪽에 쏠려 있다"며 "일부 이용자들은 그래픽이나 이용자환경(UI)의 불편함을 지적하기도 한다"고 밝힘
  - 실제로 모바일게임은 화면이 작기 때문에 한번에 많은 정보를 보여줄 수 없다는 단점이 있어, <아이온>, <테라> 등 단축키 시스템에 익숙한 이용자들이 터치 화면으로 캐릭터를 일일이 조작해야 한다는 점도 모바일 MMORPG가 극복해야 할 난관

### ● 기존 MMORPG를 이용한 모바일게임용 MMORPG는 아직 시기상조

- ◆ 모바일게임 업체들이 MMORPG 장르로 진출하는데 반해, 온라인게임 업체들은 기존 지적재산권을 모바일 플랫폼으로 활용하는데 있어 아직까지는 소극적인 모습
  - 엔씨소프트 <아이온>, 웹게임 <아르고>, Activision Blizzard <World of Warcraft>는 각각 온라인게임의 아이템을 모바일 상에서 거래할 수 있는 iPhone 애플리케이션을 출시
  - 그러나 이들 애플리케이션의 역할은 유·무선 연동보다는 이용자에게 다양한 플랫폼에서 기존 온라인게임의 일부 기능을 제공해 게임에 대한 충성도를 높이는데 제한되어 있음
  - 엔씨소프트 관계자는 "<리니지>의 유·무선 연동이 가능할 정도로 모바일 네트워크 환경이 발전되지 않는 한 기존 게임IP를 활용한 모바일게임이 나올 가능성은 희박하다"고 언급

**통계** 국내 온라인게임 순위

**표 12** 국내 온라인게임 순위

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

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

[출처] 각 사 홈페이지

**통계** 국내 온라인게임 포털 순위

**표 13** 국내 온라인게임 포털 순위 (2011. 7)

순위	도메인	순방문자 (*1000)	도달률 (%)
1	www.nexon.com	6,926	21.46
2	www.p Mang.com	4,435	13.74
3	www.netmarble.net	4,288	13.28
4	www.hangame.com	3,976	12.32
5	www.gameangel.com	2,167	6.71

[출처] KoreanClick

### 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일      2011년 8월 22일
- ▶ 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](http://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.