

글로벌 게임산업 트렌드

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2011년 9월 제1호



GLOBAL Game Industry Trend

한국콘텐츠진흥원



KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

목 차

2011년 9월 제1호
2011. 9. 19

1 글로벌 게임시장 동향..... 4

- IDC, 2012년 비디오 게임시장 반등 예상
- 기능성 게임 축제 '2011 International Serious Play Awards'
- 비디오게임기, Netflix를 통해 홈 엔터테인먼트로 진화
- Facebook, 게임 플랫폼으로서의 약점 개선
- iOS 앱 개발업체, Lodsys와의 특허 소송에 Apple 지원 요청

2 북미 게임시장 동향..... 14

- 미국 2011년 모바일 게임시장, 부분 유료화 활성화로 15억 달러 돌파
- '게임 내 광고', 폭력게임 보다는 비폭력게임에서 더 효과적
- 게임 유통업체 GameStop, 클라우드 게임 서비스 준비
- MS, 'Mango폰'에 Xbox Live 기능 첨가
- Rovio Entertainment, 12억 달러 가치 평가로 투자 유치 진행
- **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 게임시장 동향..... 23

▶ 중국 게임시장 동향 24

- 중국 온라인 게임시장 성장세 둔화... 마케팅 비용 증가가 원인
- Shanda Games, 2011년 2분기 매출 13억 위안 돌파
- 중국 게임업체 Cloud Union, 독자적인 클라우드 게임 서비스 추진
- 모바일 소셜게임 플랫폼 'PapayaMobile', 가입자 2,500만 명 돌파
- 중국 모바일 게임업체 CocoaChina, 투자금 1,400만 달러 유치
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ **일본 게임시장 동향** 33

- 게임개발 축제 <후쿠시마 GameJam>, 일본 대지진 복구 지원 이벤트 개최
- Nintendo의 적극적 3DS 강화 전략에 투자자 기대감 증가
- Square Enix, 차세대 게임 엔진 'Luminous Studio' 공개
- Sega의 고전게임 <Sonic CD>, 콘솔·PC·스마트폰으로 재발매
- Bandai Namco, 소셜 게임업체 DeNA와 조인트 벤처 결성
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ **기타 게임시장 동향** 39

- 호주 게임업계, 시장 상황 예측 논란 가중
- 인도 초고속 인터넷업체 You Broadband, 온라인 게임포털과 제휴
- 필리핀 게임업체 E-Game Ventures, PC방을 활용한 마케팅 추진
- 인도네시아 게임업체, 전통문화 기반 캐주얼 요리 게임 출시

4 **유럽 게임시장 동향**..... 44

- 유럽 게임 아이템 시장, 2014년 3조 3,000억원 규모로 성장
- 독일 게임산업, 경기 침체에도 불구하고 성장세 보여
- Zynga, epay와 함께 유럽 지역 선불 게임 카드 판매
- 터키 은행 Akbank, 게임과 앱을 이용해 신규고객 확보
- 러시아 게임업체 I-Jet Media, 신규 소셜게임 플랫폼 출시
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

5 **중남미 게임시장 동향**..... 51

- MTV Latin America, 게임을 종합 엔터테인먼트로 인정
- 중남미 소셜게임 <Wonderful City-Rio>, 글로벌 소셜게임으로 성장
- Disney, 콜롬비아 게이머 대상 방송 콘텐츠 이용 게임 발표
- 멕시코 캐주얼 요리 게임 <Taco Master>, iPad에서 인기 몰이

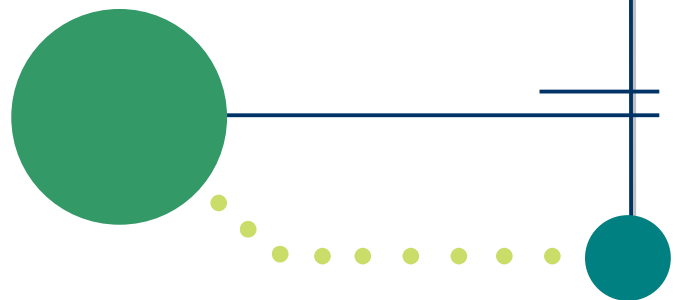
6 **국내 게임시장 동향**..... 56

- 국내 온라인게임의 한류 열풍, 아시아를 넘어 미국 시장으로 확대 노력
- 국내 온라인게임, 스마트폰 게임으로 제2의 전성기
- 넥슨과 PC방간의 갈등, 공정위 제소로 확대
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 온라인게임 포털 순위



글로벌 게임시장 동향

- IDC, 2012년 비디오 게임시장 반등 예상
- 기능성 게임 축제 '2011 International Serious Play Awards'
- 비디오게임기, Netflix를 통해 홈 엔터테인먼트로 진화
- Facebook, 게임 플랫폼으로서의 약점 개선
- iOS 앱 개발업체, Lodsys와의 특허 소송에 Apple 지원 요청



IDC, 2012년 비디오 게임시장 반등 예상

● 비디오 게임시장에 대한 부정적 전망은 과대평가 된 것

◆ 시장조사기관 IDC(International Data Corporation)가 2011년 8월에 출시한 보고서 "Worldwide Game and Interactive Entertainment Console Hardware and Software 2011~2015 Forecast*"에 따르면, 비디오 게임시장이 장기적인 하락세로 접어 들었다는 일부 부정적 전망은 과대평가로 나타남

- 최근 비디오게임 사업이 계속 침체일로를 걷고 있는데다, 최근 몇 달간 비디오게임기 판매가 눈에 띄게 감소하면서 이것이 단지 경제침체 효과 때문이 아니라 캐주얼게임과 모바일게임으로의 시장 전환 때문이라는 주장이 제기되고 있음
- 현재 비디오 게임시장의 하드웨어 부문들을 이끌고 있는 주력 비디오게임기에 대한 게이머들의 단말 구입이 저조해 지고 있는 현실도 비디오 게임시장의 위축을 야기하는 또 하나의 이유
- 실제로 Microsoft의 Xbox360 경우 출시된 지 6년, Sony의 PlayStation3와 Nintendo의 Wii는 5년이 지났거나 거의 5년이 되어가고 있는 것이 현실
- 그러나 IDC의 게임 부문 소비자 시장의 연구팀장인 Lewis Ward는 "2011년의 비디오게임 하드웨어 및 실물 디스크(DVD 및 Blue-Ray 등) 기반 소프트웨어의 매출은 2010년에 비해 약 몇 % 정도 감소할 것"이라면서도 "비디오 게임시장의 성장이 이미 정점을 지나 하락세로 돌아섰다는 전망은 성급한 것이다"라고 언급

* 주 : 전 세계 게임 및 인터랙티브 비디오게임 하드웨어 및 소프트웨어 시장의 2011~2015년 전망을 다룬 이 보고서는 비디오게임 및 하드웨어와 관련된 시장 수요와 소비 그리고 관련 수익을 주 내용으로 하고 있음. 설문조사와 인터뷰 및 기타 연구자료를 통해 현재 출시된 비디오 게임들에 대한 분석 평가는 물론 향후 출시될 차세대 비디오게임 플랫폼들에 대해 과거 기록들을 바탕으로 예상 분석을 또 함께 담고 있음

● 2012년 게임시장, 비디오 게임시장에 있어 반등의 해로 기록

- ◆ IDC는 보고서를 통해 비디오 게임시장이 2012년에는 다시 반등하게 될 것이라고 주장
- ◆ 비디오 게임시장의 반등을 이끌 주역으로 '새로운 비디오게임 플랫폼들의 개발과 출시', '개발 도상 경제권에서의 비디오게임 확산 및 매출 확대' 등이 제기되고 있음
- Ward는 "Nintendo의 차기 비디오게임 시스템 Wii U의 출시와 엔터테인먼트 요소를 강화해 2014년 쯤 출시될 Microsoft의 차세대 비디오게임 그리고 2015년 경으로 예상되는 Sony의 PlayStation4 출시 등은 다시 비디오게임 중심의 게임 붐을 다음 몇 년 간 이끌게 될 것"이라고 주장

- 실제로 IDC는 보고서를 통해 2011년에서 2015년 사이 글로벌 비디오게임 하드웨어와 실물 디스크(DVD 및 Blue-Ray 등) 소프트웨어의 연평균 매출 성장률(CAGR)이 약 3.6%에 달할 것으로 전망하였으며, 이를 통해 이들 부문의 매출이 397억 달러 규모로 성장할 것으로 전망
- 또한 개발 도상 경제권의 성장률은 선진국들의 비디오 게임시장에 비해 약 2배 가량 높을 것으로 전망

🌐 모바일·캐주얼·소셜게임, 비디오 게임시장 잠식

◆ 전체 매출 반등이 예상됨에도 불구하고 비디오게임의 가정용 설치 대수는 감소할 것으로 보이며, 이는 모바일·캐주얼·소셜게임의 시장 잠식에 따른 것으로 볼 수 있다는 분석도 제기됨

- IDC의 예상에 따르면 2015년에는 약 2억 5,700만 대의 액티브(Active) 비디오게임*이 있을 것으로 전망되며, 이는 전체 가정의 12.7%에 달하는 수치
- 그러나 이는 2011년의 액티브(Active) 비디오게임 비중에 비해 약 1% 감소한 것이기도 함
- 이는 곧 비디오 게임시장이 태블릿 PC게임, 모바일게임, 소셜게임, 온라인게임 등의 시장 확대에 영향을 받고 있다는 것을 의미

* 주 : 액티브(Active) 비디오게임은 단순히 고장 나지 않은 비디오게임을 의미할 뿐만 아니라, 보유자의 게임 활동을 위한 지속적인 소프트웨어 구매 등으로 매출 발생을 계속 유지시킬 수 있는 비디오게임을 의미

 www.gamepolitics.com  www.bgr.com

기능성 게임 축제 '2011 International Serious Play Awards'

● '2011 International Serious Play Awards'의 주요 경쟁 분야

- ◆ '2011 International Serious Play Awards'는 기업/사업 분야 훈련(business/Corporate Training), 일반 학습 훈련(Games for Learning), 보건 및 건강(Health/Medical), 정부/군사(Government/Military) 및 소비자/공익(consumer/Games for Good) 분야에 특화된 기능성을 가진 스튜디오 게임들을 대상으로 함
 - 수상작 발표는 8월 23일부터 25일까지 미국 워싱턴 주 Redmond에 있는 DigiPen Institute of Technology에서 개최된 'Serious Play Conference'*에서 이루어졌음
 - 학생 개발자들을 대상으로 한 'The Serious Play Student Awards' 또한 함께 진행되며 이는 Microsoft가 후원하고 있음
- ◆ 경진대회 출품작들은 별도의 Serious Play Certification(기능성 게임 인증) 심사위원회로 부터의 심사를 통해 3년간 유효한 인증 확인을 받게 됨

* 주 : 'Serious Play Conference'는 기능성 게임들과 관련한 게임 개발자들과 디자이너 그리고 애널리스트들이 함께 모여 5개 기능성 분야 게임들의 개발에 대한 정보를 교류하는 컨퍼런스로서 기능성 게임관련 책들의 저자인 Clark Aldrich와 DigiPen Institute of Technology 대학이 주관하고 있음

● <Air Medic Sky 1>, 'Best of Show' 수상

- ◆ 총 20 편의 후보 심사작들 중 네덜란드 Utrecht 의대(University of Medical Center Utrecht)의 <Air Medic Sky 1>이 'Best of Show'를 수상
 - <Air Medic Sky 1>은 젊은 의사들이 게임을 통해 환자들의 안전에 관한 훈련을 할 수 있도록 고안된 게임으로서 Dr. Ian Leistikow와 Dr. Cor Kalkman의 주도로 개발
 - <Air Medic Sky 1>은 생체피드백(BiofeedBack)* 센서를 게임에 적용한 인터랙티브 게임으로서 의사와 의료 종사자 등의 게이머들은 생체피드백 센서를 통해 게임 내 조작이 가능
 - <Air Medic Sky 1>은 환자 안전에 관한 기본적인 의사소통과 팀워크를 글로벌 수준의 환자 안전 전문가들로부터 다양한 미니 게임과 강의를 통해 전수받게 됨
 - 게이머들은 다양한 상황에서 환자들의 안전을 다뤄볼 수 있게 되며, 이는 심리학적인 측면이 실제 의사들의 위기 대처 능력에 큰 영향을 미친다는 관점을 채택한 것
- ◆ <Air Medic Sky 1>은 현재 의사 수련 과정에서 포함되기 어려운 비의학적인 요소나 심리적인 요소를 실제 상황과 연결시켜 의료 환경에서 환자가 해를 입을 수 있는 상황을 미연에 방지하는데 목적이 있는 게임

- 극도의 심리적 부담 상황을 미리 겪어 보고 실제 해당 상황에서 자신의 스트레스를 직접 점검/확인하고 관리할 수 있도록 <Air Medic Sky 1>는 생체피드백(Biofeedback) 센서를 활용하고 있음
- 게임을 하는 의사들은 이를 통해 자신들의 스트레스 수준을 의식적으로 관리할 수 있게 됨은 물론 외부 스트레스 요인들로부터 자신을 보호할 수 있을 것으로 기대되고 있음

* 주 : 생체의 자기제어(自己制御), 즉 생체의 신경·생리상태 등을 어떤 형태의 자극정보(刺戟情報)로 바꾸어서 그 생체에 전달하는 조작을 말함

기타 수상작

- ◆ <Air Medic Sky 1>을 포함 총 6편이 금메달 수상
 - Heartwood Inc의 동작인식 시스템을 활용한 캐나다 공군의 항공기 운행통제 수신호 가상체험 훈련 게임 <Aircraft Marshalling Virtual Trainer>
 - E-Line Media의 게임 디자인 및 시스템 교육을 위한 게임 <Gamestar Mechanic>
 - <RoboMath>는 Project Whitecard Inc이 캐나다 우주국(Canadian Space Agency)을 위해 만든 수학교육 게임이며 이미 4만 명 이상의 캐나다 교사들과 100만 명 이상의 캐나다 학생들이 사용할 것으로 추산되는 게임
 - <Motion Math HD>는 Motion Math가 iOS 기반으로 아이들의 수 감각 및 분수(Fraction) 학습에 도움이 되도록 개발한 게임
 - Texas A&M University의 과학교육 게임 <RiggleFish>
- ◆ 은메달은 총 6편, 동메달은 7편의 게임이 수상

 www.hypergridbusiness.com

그림 1

<Air Medic Sky 1>에 사용되는 생체피드백 센서의 실제 모습



[출처] <Air Medic Sky 1> 홈페이지, 2011

비디오게임기, Netflix를 통해 홈 엔터테인먼트로 진화

Netflix의 최대 이용 플랫폼은 '비디오게임기'

- ◆ 최근 시장조사기관 ABI Research의 2011년 8월 보고서 "Game Consoles Most Used Connected CE Device for Online Video in the US"에 따르면, Netflix 스트리밍 서비스 이용이 다른 어떤 플랫폼(PC, IPTV, 모바일 등)보다 비디오게임기를 통해 활발한 것으로 나타남
 - ABI Research의 보고서에 따르면, 비디오게임기를 가지고 있는 미국 게이머들은 일주일에 평균 7 ~ 8시간 정도 Netflix를 이용하고 있음
 - 이는 가정용 비디오게임의 시대가 이미 저물고 있다는 기존의 업계 전망과는 달리, 비디오 게임이 여전히 충분한 생명력을 가지고 있다는 것을 의미함
 - 시장조사기관 ABI Research의 Jason Blackwell은 "분명 많은 관계자들이 비디오 게임시장의 위축을 예상하고 그 대신 모바일 단말기와 디지털 스트리밍 서비스가 홈 엔터테인먼트의 중심으로 성장하는 것에 관심을 갖고 있다"면서도, "Netflix 서비스 최대 이용 플랫폼의 자리를 차지한 비디오 게임시장 또한 홈 엔터테인먼트 경험과 관련 여전히 충분한 생명력을 가지고 있다"고 주장

비디오게임기, 디지털 홈 엔터테인먼트 단말기로 변신

- ◆ 비디오게임에서 Netflix의 콘텐츠 스트리밍 서비스 이용이 활발하게 이루어지고 있는 상황은 비디오게임기가 디지털 홈 엔터테인먼트 단말기로 변신을 시도하고 있는 상황과도 연결될 수 있음
 - ABI Research의 홈 디지털 부문의 수석 애널리스트 Michael Inouye는 "특히 Microsoft나 Sony와 같은 비디오게임 생산업체들은 현재 비디오 게임시장 성격을 보다 디지털 홈 엔터테인먼트에 위치시키려 노력하고 있다"면서, "현재 Nintendo는 이러한 시도들에 한 발 뒤져 있는 것으로 보이지만 결국 차세대 비디오게임 Wii U와 디지털 비디오 콘텐츠의 결합을 보다 강하게 시도하게 될 것"이라고도 언급

비디오게임기로 Netflix를 이용하는 소비형태, 나라마다 다르게 측정

- ◆ 스트리밍 콘텐츠 등 홈 엔터테인먼트 단말기 이용에 중요한 비디오게임기의 네트워크 연결은 지역별로 그 양상이 상이한 것으로도 나타남
- ◆ 아시아-태평양 지역의 경우 비디오게임기의 (네트워크) 연결도가 특히 낮은 것으로

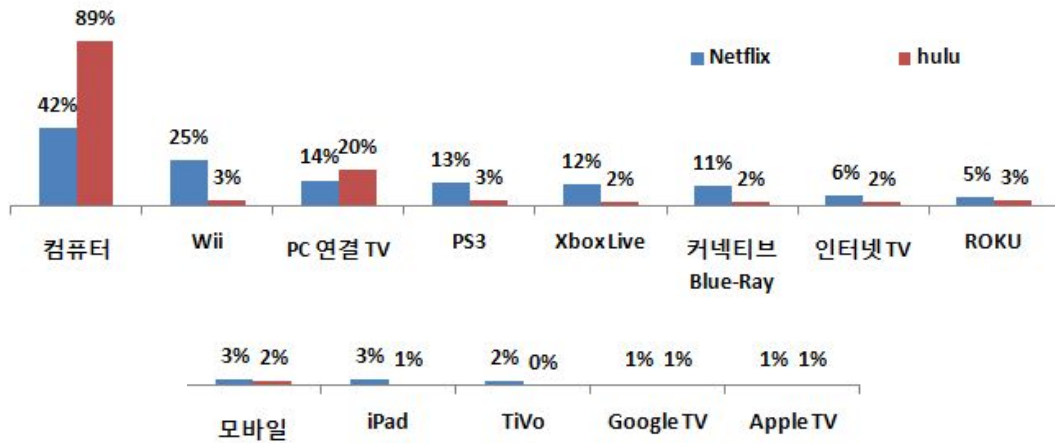
글로벌 게임산업 트렌드

나타났으며 이는 중국의 비디오게임 금지 정책과 큰 관련이 있는 것으로 보임

- 실제로 중국의 경우 비디오게임기의 13.1%가 네트워크에 연결된 것으로 나타남
- 온라인게임이 절대적인 우위를 보이고 있는 한국 또한 비디오게임기의 6.3%만이 온라인 상태인 것으로 조사
- ◆ 반면 미국과 영국 등 서구권 국가들 비디오게임기의 네트워크 연결도는 상대적으로 높음
 - 미국은 38.7%의 콘솔게임기가 온라인 상태인 것으로 조사되었으며, 영국과 프랑스 그리고 독일은 각각 37.3%, 31.8%, 20.6%로 조사

 www.abiresearch.com

그림 2 미국 소비자의 Netflix와 Hulu 동영상 시청시 이용하는 단말기 유형



[출처] Nielsen, 2011

Facebook, 게임 플랫폼으로서의 약점 개선

● 보다 빠르고 풍부한 게임환경 구축에 나선 Facebook

- ◆ Facebook이 최근 기자회견을 통해, 보다 빠르고 풍부한 게임환경을 위해 게임 플랫폼으로서의 모습을 개선하겠다고 밝힘
 - Facebook 제품 담당자인 Carl Sojgreen은 "Facebook은 비디오게임에 비해 취약한 게임환경 개선에 나서고 있다"며, "우리는 항상 보다 나은 게임 플랫폼이 되도록 노력하고 있다"고 언급

● Facebook 게임 플랫폼의 약점, '느린 게임 구동'

- ◆ Facebook은 현재 가장 각광받고 있는 게임 플랫폼이지만 동시에 게임 플랫폼으로서의 게임 구동이 상당히 느리다는 약점을 가지고 있음
 - 특히 이는 비디오게임과 PC게임의 빠르고 풍부한 게임환경에 익숙해져 있는 게이머들에게는 더욱 눈에 띄는 약점일 수 있음
- ◆ Facebook에서의 게임 구동은 PC나 콘솔과는 달리 복잡한 네트워크 연결에 영향을 받는다는 것이 가장 큰 문제
 - 실제로 Facebook 게임들의 구동속도는 Facebook 자체 서버를 통한 게임 데이터 처리와 인터넷 연결 속도와 게임을 운영하는 개발자들의 서버를 통한 데이터 처리에도 영향을 받음
 - 또한 개발자들은 게임 연산과 해당 연산에 대한 처리 결과를 게이머의 컴퓨터에 전송하는데 Amazon의 클라우드 서비스와 같은 제3자 서버를 이용하기도 함
- ◆ 실제로 Facebook을 대표하는 소셜 게임업체 Zynga의 <Empires & Allies>의 경우, 알 수 없는 이유로 서버와의 연결이 끊어지는 경우가 많아서, 훌륭한 그래픽을 기대하는 대신 게임이 멈추지 않고 제대로 실행되기만을 바라는 것이 최선이라는 지적도 있음

● 'Canvas Page'부터 수정에 나선 Facebook

- ◆ Facebook 기반 앱들은 'Canvas Page'라 불리는 기본 골격을 통해 실행되는데 이는 Facebook과 그 서버를 통해 처리되는 일종의 경계선을 가지고 있음
 - 'Canvas Page'에는 Facebook의 광고와 상단 메뉴 및 대형 배너 등으로 구성되고 나머지 대부분의 화면 공간은 해당 앱 게임들이 차지

- ◆ Facebook은 빠른 게임 구동을 위해 바로 이 'Canvas Page'부터 수정에 나섰다
 - Sojgreen에 따르면, "우리는 빠른 앱 전환을 위해 'Canvas Page'의 기본 골격부터 새로 짜고 있다"고 언급

● 게임 구동 속도 문제, Facebook이 아닌 게임 개발에도 존재

- ◆ Facebook은 게임 메커니즘 구현 자체에는 관여하고 있지 않기 때문에, 게임 구동 속도를 높이기 위해서는 게임 개발업체들의 노력 또한 필요함
 - Sojgreen은 "Facebook은 해당 페이지의 골격만을 구현하고 있으며 실제 게임 구동에는 관여하고 있지 않다"면서, "만약 게임 구동에 어떤 문제가 있다면 이는 일반적으로 (해당 게임의) 서버 문제거나 혹은 Flash (프로그램) 한계 때문"이라고 언급
 - Sojgreen이 언급한 이들 문제는 게임 개발업체의 책임에 속한다고 볼 수 있음
- ◆ 현재 많은 Facebook 게임 개발업체들이 Adobe의 Flash 프로그램을 사용하고 있지만, Flash는 게임 개발에 있어 기술적 한계를 가지고 있음
 - Flash를 사용하면 게임개발이 용이해 진다는 장점이 있지만 동시에 3D 그래픽 구현에는 기술적인 한계를 가지고 있음
 - Flash를 통해 레이싱 게임이나 FPS과 같은 빠른 속도의 게임 개발은 애초에 생각하기 어려움

● Flash 대신 새로운 대안을 찾아 나선 Facebook 게임 개발자들

- ◆ Flash가 가진 기술적인 한계를 극복하기 위해, 새로운 게임엔진을 게임 개발에 적용하려는 개발자들도 등장
 - Facebook 게임 퍼블리싱 업체 6waves Lolapps는 게임엔진 'Fliso'를 손에 넣기 위해 Sean Cooper Games를 인수하였으며, 이를 기반으로 하는 <Ravenshire Castle>을 출시할 예정
 - Fliso 게임엔진을 기반으로 하는 게임의 구동 속도는 기존의 Flash 기반 게임에 비해 약 100배 정도 빠름
- ◆ HTML5 웹표준 기반의 3D 그래픽을 구현하는 WebGL 기술 또한 개발 중
- ◆ Adobe 또한 그래픽 부분이 강화된 새로운 Flash 버전 'Stage3D'를 준비 중
 - 'Stage3D'는 컴퓨터의 그래픽 칩을 이용하여 보다 진화된 2D 및 3D 그래픽 구현이 가능
 - Adobe는 최근의 시연에서, 'Stage3D'를 통해 500개 이상의 캐릭터가 한번에 3D 환경에서 움직이는 구현 현장을 공개

 www.venturebeat.com

iOS 앱 개발업체, Lodsys와의 특허 소송에 Apple 지원 요청

Apple, iOS 앱 개발업체와 Lodsys간 특허 소송 참여 검토

◆ EA와 <Angry Birds> 개발업체 Rovio Entertainment는 자사에서 개발한 iPhone용 앱에 대한 Lodsys의 특허 침해 소송에 대해, App Store의 운영 주체인 Apple이 본 소송에 참여해야 한다는 주장을 제기

- 미국 텍사스에 소재한 Lodsys*는 지난 5월 <Angry Birds>, <The Sims3> 등 iPhone용 앱이 사용자 인터랙션 측면에서 자사에서 보유하고 있는 특허들을 침해했다고 소송을 제기
- 이에 대해 Apple은 자사가 Lodsys와 체결한 라이선스 계약이 iOS 기반 앱을 개발하는 개발업체도 포함된다고 주장했으며, 이번 특허 침해 소송에 참여하는 것도 긍정적으로 검토
- iOS 기반 앱 개발업체 측은 Apple의 참여가 이번 특허 침해 소송을 완벽히 방어하는데 큰 도움이 될 것이라고 밝혔으며, Lodsys 측은 이번 특허 침해 소송이 Apple과 앱 개발업체 간의 관계를 해치지 않으며 EA와 Rovio Entertainment는 특허 침해 소송을 직접 처리할 수 있을 정도로 큰 기업이라는 주장을 펼치며 Apple의 소송 참여에 반대하는 입장을 나타냄

* 주 : 특허사냥꾼으로 유명한 Lodsys는 모바일게임 뿐만 아니라 다른 iOS 앱에서도 무료/시험버전 앱 사용 후 유료버전 혹은 확장버전 앱으로 전환할 때 사용하는 버튼이 자사의 특허라며 다수의 모바일 앱 개발자를 상대로 라이선스 비용을 지급하거나 법정에서 승부를 낼 것을 통보한 바 있음

앱 개발업체의 공동 대응도 잇따라

◆ 이번 특허 침해 소송에 포함되지 않은 Atari, Square Enix, Take-Two 등 유명 게임 개발업체와 Iconfactory 등 유명 iOS 기반 앱 개발업체는 Lodsys의 이번 특허 침해 소송에 대해 공동으로 불만을 제기

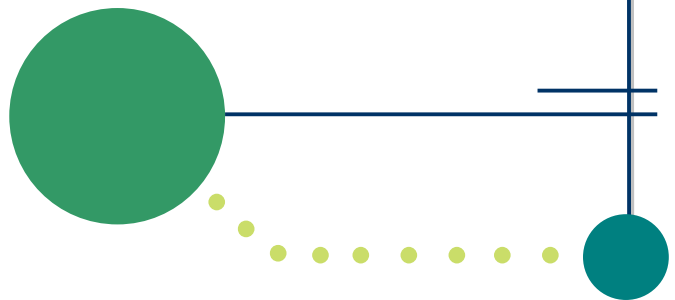
- Atari, Square Enix, Take-Two 등 Lodsys의 이번 특허 침해 소송에 대해 불만을 표출한 업체들은 Apple이 직간접적으로 앱 개발 업체를 지원하기 위해 이번 특허 소송에 참여해야 한다는 데에도 의견을 함께 하며 공동 성명에 서명

 www.ea.com  www.lodsys.com



북미 게임시장 동향

- 미국 2011년 모바일 게임시장, 부분유료화 활성화로 15억 달러 돌파
- '게임 내 광고', 폭력게임 보다는 비폭력게임에서 더 효과적
- 게임 유통업체 GameStop, 클라우드 게임 서비스 준비
- MS, 'Mango폰'에 Xbox Live 기능 첨가
- Rovio Entertainment, 12억 달러 가치 평가로 투자 유치 진행
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위



미국 2011년 모바일 게임시장, 부분유료화 활성화로 15억 달러 돌파

미국 2011년 모바일 게임시장 규모, 전체 게임시장의 7.7% 차지

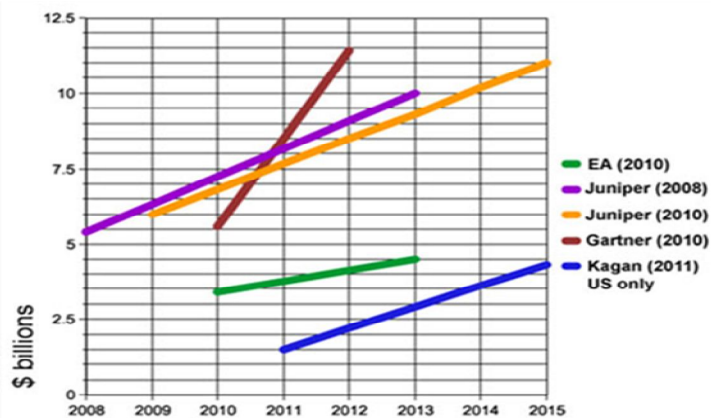
- ◆ 시장조사기관 SNL Kagan이 8월 22일 발표한 보고서 "Economics of Mobile Games"에 따르면, 2011년 미국 모바일 게임시장이 전년대비 두 배 이상 증가한 15억 달러로 성장할 것으로 전망
 - 2011년 미국 게임시장 규모는 200억 달러로 성장할 것으로 추정되는 가운데, 모바일 게임시장 비율은 전체 시장의 7.7%를 차지
 - SNL Kagan의 John Fletcher 수석 애널리스트는 "추수감사절로부터 시작해 크리스마스와 연말연시로 이어지는 홀리데이 시즌 동안 스마트폰이 선물로 많이 팔릴 것"이라며, "이런 영향으로 모바일게임 다운로드가 증가해 올 4사분기는 미국 모바일 게임시장의 주요 전환점이 될 것"이라고 확신

부분유료화(free-to-play) 게임, 모바일게임 성장 동인으로 작용

- ◆ SNL Kagan에 따르면, 부분유료화 방식의 게임 내 결제(in-app purchases)를 통한 아이템 판매 매출이 99센트로 판매하는 다운로드 방식의 모바일게임 매출을 추월
 - Fletcher 수석 애널리스트는 "게임 내 결제를 선택한 적은 수의 게이머들이 99센트로 게임을 구매하는 다수의 게이머보다 더욱 많은 지출을 할 것"이라고 밝힘

 www.snl.com

그림 3 각 업체별 모바일 게임시장 규모 성장 전망



[출처] PocketGamer, 2011

'게임 내 광고', 폭력게임 보다는 비폭력게임에서 더 효과적

🌐 폭력게임에서의 '게임 내 광고', 광고 브랜드에 부정적 인식 제공

- ◆ Texas 대학교의 유승철 박사와 Jorge Pena 교수의 "Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking" 보고서에 따르면, '게임 내 광고'가 폭력 게임에서는 오히려 광고 브랜드에 역효과를 주는 것으로 밝혀짐
 - 유승철 박사와 Jorge Pena 교수는 "게임 안에서의 폭력성이 커질수록 '게임 내 광고' 효과는 순기능을 발휘하지 못하고 역효과를 발생한다"라고 언급

🌐 폭력적 장면 vs. 비폭력적 장면, 상반된 '게임 내 광고' 효과 창출

- ◆ 유승철 박사는 폭력성과 '게임 내 광고'의 상관성을 알아보기 위해, 두 그룹을 실험에 참여시켜 각각 핏자국이 선명하게 그려진 공간과 분수, 아름다운 풍경이 있는 명소에서 특정 문제를 해결하도록 시킨 후 광고 효과에 대해 분석
 - 핏자국과 선혈이 낭자한 곳을 탐험하는 그룹은 무기를 이용한 공격이 가능
 - 아름다운 명소를 탐험하는 그룹은 간단한 동작만 할 수 있음
- ◆ 폭력성이 강한 게임을 체험한 그룹의 대부분 인원들은 광고를 기억하지 못하거나, 광고가 좋지 않았다는 입장을 나타냄
 - 이에 비해 비폭력 게임을 체험한 두 번째 그룹은 광고에 대한 확실한 인식은 물론 광고 자체에도 호감을 보인 것으로 나타남

🌐 '게임 내 광고', 남성보다는 여성이 더 높은 인식률을 나타냄

- ◆ 유승철 박사의 연구 결과에 따르면, 폭력 게임과 비폭력 게임 모두에서 '게임 내 광고'는 남성보다는 여성들의 인식률이 높은 것으로 나타남
 - 게임의 성향을 떠나 남성들은 광고 자체보다는 상황 자체에 몰입하는 경향이 더 큰 것으로 연구 결과 밝혀짐
 - 유승철 박사는 "'게임 내 광고' 계획은 폭력 게임보다는 비폭력 게임에 더 효과적이다"라며, "특히 '게임 내 광고'는 남성보다는 여성에게 좀 더 어필하기 좋은 것으로 드러났다"고 밝힘

 www.gamespot.com

게임 유통업체 GameStop, 클라우드 게임 서비스 준비

🌐 GameStop, 2012년 상반기에 클라우드 게임 서비스 출시

◆ 게임전문 유통업체 GameStop이 지난 8월 19일 언론보도를 통해 2011년 하반기에 클라우드 게임 베타 서비스를 실시할 예정이며, 2012년 상반기에 정식서비스를 출시할 것이라고 공개

- GameStop의 클라우드 게임 서비스는 지난 4월 P2P 게임 스트리밍 전문업체 Spawn Labs를 인수하면서 윤곽이 드러나기 시작
- Spawn Labs는 비디오게임을 장소에 상관없이 어느 곳에서나 즐길 수 있는 비디오게임 전용 Sling Box인 'Spawn Box*'를 개발한 업체였지만, GameStop에 인수된 이후 클라우드 게임 개발로 사업방향을 전환하기 위한 준비를 진행
- GameStop은 1,200만 명의 PowerUp 고객에게 무료로 클라우드 게임 베타 서비스를 제공할 예정

* 주 : Spawn Labs는 2009년 9월 Spawn Box를 200달러에 출시했지만, SD게임과 HD게임을 즐기기 위해서는 각각 1Mbps와 5Mbps의 초고속 인터넷 속도가 필요해 큰 판매량을 기록하지 못함

🌐 GameStop의 클라우드 게임, PC뿐만 아니라 TV와 스마트폰에서도 이용가능

◆ GameStop의 클라우드 게임은 PC뿐만 아니라 스마트TV와 스마트폰 앱(App) 방식으로 탑재될 예정

- GameStop의 Tony Bartel CEO는 "GameStop의 클라우드 게임은 PC로 제공되지만, 향후 스마트TV와 스마트폰을 포함한 모든 커넥티드 단말(Connected-Device)에서 제공될 것"이라고 밝힘
- 그는 "클라우드 게임은 현실로 다가왔다"라며, "GameStop은 Spawn의 기술을 사용하여 클라우드 게임을 제공할 것이며, 이제부터 게이머들은 Xbox360과 PlayStation3와 같은 비디오게임기를 구입하지 않아도 된다"라고 언급
- 현재 GameStop은 클라우드 게임 콘텐츠 확보를 위해 주요 게임 개발사 및 퍼블리셔들과 접촉하고 있으며, 일부 퍼블리셔들은 긍정적인 반응을 보이며 클라우드 게임관련 계약에 적극적으로 동참하고 있음

 www.gamestop.com

표 1 OnLive, Gaikai, GameStop의 클라우드 게임 서비스 비교

	OnLive	Gaikai	GameStop	
설립일	2007년	2009년	1984년	
사원수	150명(추정)	30명(추정)	45,000명	
매출액	-	-	94억 7,400만 달러(2010년 기준)	
업종	· Game on Demand	· Streaming Games	· Offline game distribution · Online game distribution · Streaming Games(예정)	
클라우드 게임	출시일	· 2009년 발표 · 2010년 6월 상용화	· 2009년 발표 · 2010년 클로즈 베타 실시	· 2011년 발표 · 2012년 상반기 상용화(미정)
	사업범위	· B2C	· B2B	· B2C
	비즈니스 모델	· 월정액 요금제(9.99\$) · 게임 구매(4.99-49.99\$)	· 클라우드 게임 플랫폼 · 사용비용 · 온라인 광고	· 비공개
	클라이언트 플랫폼	· PC전용 클라이언트 · TV용 'Microconsole' 단말	· 별도의 클라이언트 없음	· 별도의 클라이언트 없음(미정)
	접속환경	· 480p 해상도의 경우 1.5Mbps · 720p 해상도의 경우 5Mbps	· 5Mbps 권장	· 비공개
	제휴업체	· EA, Epic Game, Take-Two, THQ, Ubisoft, 2D Boy, Sidhe, Gameloft, Hidden Path, ATI, SEGA, Warner Bros Games, Atari, Capcom, Konami, BT, Codemasters, Square Enix, Frozenbyte, Legacy, Amanita Design, Playbrain, Disney, Dell, TwistedPixel, Eidos, AT&T, Belgacom, nVidia, AMD, Metacritic	· Adobe, Bigfoot, Capcom, EA, The Escapist, Eurogamer, Intel, Limelight, nVidia, Origin, Playnix	· 미정

[출처] 각 홈페이지, 2011 ; 스트라베이스 재구성

MS, 'Mango폰'에 Xbox Live 기능 추가

MS, Windows Phone7 차기 버전 Mango에 게임 기능 강화

- ◆ MS가 Mango폰(Window Phone7.5)에 적용될 예정인 새로운 Xbox Live 기능들을 공개
 - MS가 Mango폰에 Xbox Live 기능을 추가하는 것은 Mango폰을 Xbox Live 게임 플랫폼으로 육성하여 Google의 Android나 Apple의 iOS OS 시스템과 차별화하겠다는 Microsoft의 일련의 움직임 중 하나임
 - 특히 3,500만 명의 이용자 규모를 자랑하는 Xbox Live의 게임 커뮤니티 시스템과 직접적인 연계를 시도할 예정으로, 이는 Mango폰이 '게임콘솔'이라는 기능으로 핵심적인 차별화 포인트를 보유하게 되었음을 의미
 - MS에 따르면, 이미 Windows Phone7 스마트폰을 사용하고 있는 사용자들의 70%가 Xbox Live 게임을 다운로드 받은 것으로 나타남

'Mango폰', 아바타와 게임 내 구매 기능 구현

- ◆ Xbox Live 최신 버전은 게임 등을 통해 이룩한 업적 현황을 자신의 Windows Phone7 아바타에 표현할 수 있도록 하는 기능인 'Avatar Awardables'가 구현될 예정
 - 'Mango폰' 사용자는 Avatar Awardables의 기능을 이용하여 스마트폰에서 자신의 아바타를 꾸밀 수 있으며 게임 점수에 따라 특별한 배지를 보상으로 받을 수 있음
- ◆ 추가 아이템과 기능 및 다른 다운로드 콘텐츠를 스마트폰에서 직접 구매할 수 있는 게임 내 구매(in-game purchase) 기능도 추가될 예정
 - 이 기능은 콘솔에서의 Xbox Live에 구현된 기능과 유사한 것으로 Windows Phone7 기반 게임을 개발하는 서드파티 개발자들에게도 새로운 수익원을 약속해줄 수 있을 것으로 전망

멀티 플레이 지원 및 어린이 보호기능도 탑재

- ◆ 정확한 내용은 아직 알려지지 않았지만, 'Fast Async' 기능을 통해 턴 방식의 게임을 게이머들이 즐길 때 보다 빠른 멀티 플레이 경험이 가능할 것으로 보임
 - Windows Phone7을 위한 게임으로는 최초의 성인 등급 게임 'Splinter Cell : Conviction'이 이번 가을 공개될 예정인 가운데, 어린이들이 Xbox Live를 통해 해당 게임에 접근하는 것을 부모들이 차단할 수 있는 어린이 보호 시스템(Parental Controls)도 도입될 예정

 www.xboxavatagear.com

Rovio Entertainment, 12억 달러 가치 평가로 투자 유치 진행

🌐 <Angry Birds> 개발업체 Rovio Entertainment, 신규 투자 유치 진행

- ◆ 모바일게임 개발업체 Rovio Entertainment는 <Angry Birds>를 기반으로 약 12억 달러에 달하는 회사 가치로 투자 유치를 진행 중
 - 현재 Rovio Entertainment에 투자 유치를 협의 중인 업체로는 EA, Zynga, News Corp., Walt Disney 정도가 손꼽히고 있으며 이들 업체의 경우 Rovio Entertainment의 신규 고객 확보 및 콘텐츠 활용에서 시너지 효과를 가져올 수 있을 것으로 예상
 - Rovio Entertainment는 지난 3월 Accel Partners 등으로부터 4,200만 달러에 달하는 투자를 유치한 상태
- ◆ Rovio Entertainment는 이번 투자 유치를 게임 콘텐츠를 활용한 영화제작 등 엔터테인먼트 분야 사업확장 등에 사용
 - 현재 Rovio Entertainment는 TV 플랫폼 서비스 업체 Roku와 제휴를 통해 <Angry Birds>를 활용한 TV용 애니메이션 제작을 진행 중이며, 이외에도 <Angry Birds> 콘텐츠를 활용한 인형, 보드 게임, 요리책 등 다양한 영역에서 상품화를 진행
 - 외부에서 <Angry Birds> 영화제작 및 테마파크 건설 제의도 받고 있음
 - Rovio Entertainment는 모바일게임 분야를 넘어 엔터테인먼트 분야의 사업확장을 위한 기업 인수, <Angry Birds>의 중국 시장 진출, <Angry Birds> 신규 콘텐츠 개발 등에 자금을 이용할 것으로 전망

🌐 <Angry Birds>, 2억 5,000만 건 이상의 다운로드 기록

- ◆ Rovio Entertainment가 개발해 지난 2009년 12월에 출시한 <Angry Birds>는 출시 이후 최근까지 전세계적으로 약 2억 5,000만 건 이상이 다운로드 되는 등 높은 인기를 얻고 있음
 - <Angry Birds>는 iOS와 Android를 포함해 10여개의 플랫폼용으로 게임이 출시되었으며 최근에는 하루 약 100만 건의 게임 다운로드가 발생
 - Rovio Entertainment가 <Angry Birds>로 벌어들인 수익은 2011년 7월 기준으로 1억8700만 달러 이상

 www.rovio.com

통계 미국 콘솔 HW&SW 판매량

표 2 미국 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 8. 21 ~ 8. 27) (단위 : 대)

구분	항목	제작사 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	3DS	Nintendo	104,078	-14%	1,459,454
	Xbox360	MS	78,256	+4%	32,826,629
	PlayStation3	Sony	69,037	+8%	20,524,951
	Wii	Nintendo	53,216	+3%	41,733,413
	DS	Nintendo	46,517	-9%	55,821,152
	PSP	Sony	25,238	+5%	22,368,541
	PlayStation2	Sony	15,712	+3%	56,088,736
SW	Deus Ex : Human Revolution(Xbox360)	Square Enix	245,948	신규	245,948
	Deus Ex : Human Revolution(PlayStation3)	Square Enix	132,359	신규	132,359
	Mario Kart Wii(Wii)	Nintendo	44,410	-5%	12,476,547
	Just Dance 2(Wii)	Ubisoft	38,576	-10%	5,366,241
	Deus Ex : Human Revolution(PC)	Square Enix	37,418	신규	37,418
	Call of Duty : Black Ops(Xbox360)	Activision	29,103	+20%	9,144,579
	Wii Sports Resort(Wii)	Nintendo	28,973	0%	13,927,700
	Zumba Fitness(Wii)	Majesco	25,359	-16%	1,708,483
	TheLegendofZelda:OcarinaofTime3D(3DS)	Nintendo	24,375	-31%	468,759
	Wii Sports(Wii)	Nintendo	22,622	-5%	41,331,828

[출처] VG Chartz

통계 미국 MMO게임 이용 순위

표 3 미국 MMO게임 일일 총 이용시간 (2011. 9. 5 기준) (단위 : 시간)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	118,490
2	Aion	NCsoft	7,555
3	RIFT	Trion Worlds	6,991
4	The Lord of the Rings Online	Turbine Inc.	5,859
5	Eve Online	CCP	5,580
6	APB Reloaded (Beta)	GamersFirst	5,262
7	Guild Wars	NCsoft	4,728
8	Silkroad Online	Joymax Co.,Ltd	3,773
9	MapleStory	Nexon	3,761
10	RuneScape	Jagex	3,291

[출처] Xfire.com

통계 미국 App Store 인기게임 순위

표 4 App Store 인기게임 순위* (2011. 9. 5 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Spy Mouse	EA	Action	0.99
	2	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
	3	Angry Birds	Clickgamer	Arcade	0.99
	4	Jetpack Joyride	Halfbrick Studios	Action	0.99
	5	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Action	0.99
	6	Words With Friends	Newtoy Inc.	Board	1.99
	7	TETRIS	EA	Arcade	0.99
	8	Hanging With Friends	Zynga	Board	0.99
	9	The Sims 3	EA	Adventure	0.99
	10	Tom Clancy's Rainbow Six: Shadow Vanguard	Gameloft	Action	0.99
무료	1	Zombie Highway	Renderpaz	Action	-
	2	Anodia	Rafal Kozik	Arcade	-
	3	Smurf's Grabber	Beeline Interactive, Inc.	Arcade	-
	4	Line Birds	Robert Szeleney	Action	-
	5	Doodle Moto Race	easygame	Sport	-
	6	777 Poker	Drnity	Card	-
	7	Naught	Blue Shadow Games S.L.	Adventure	-
	8	Doodle Jump Free	Lima Sky	Action	-
	9	FreeAppWin : Win Prizes Daily	TapGen Corp.	Family	-
	10	SUDOKU	moonrabbit	Board	-

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

[출처] Apple.com

통계 미국 Android Market 인기게임 순위

표 5 Android Market 인기게임 순위* (2011. 9. 5 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	X Construction	CrossConstruct	Brain&Puzzle	1.44
	8	HOMERUN BATTLE 3D	Com2uS	Arcade&Action	4.99
	9	Cup the Rope	ZeptoLab	Brain&Puzzle	1.02
	10	Jewellust	Smartpix Games	Brain&Puzzle	2.95
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	Mouse Trap	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	6	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	7	Live Holdem Poker Pro	Dragonplay	Card&Casino	-
	8	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	9	Blast Monkeys	Yoborja	Arcade&Action	-
	10	Slice It!	Com2uS	Brain&Puzzle	-

*주 : Google의 게임장르는 'Arcade & Action, Brain & Puzzle, Cards & Casino, Casual, Racing, Sports'로 구성

[출처] Androidzoom.com



아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

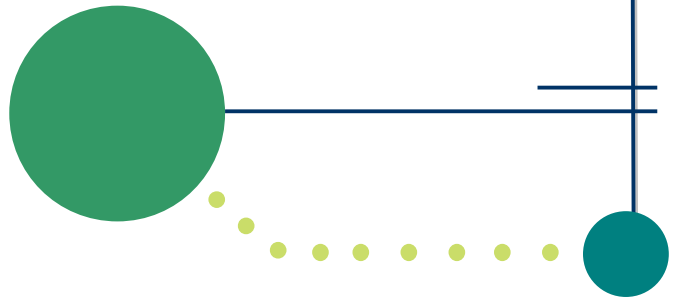
- 중국 온라인 게임시장 성장세 둔화... 마케팅 비용 증가가 원인
- Shanda Games, 2011년 2분기 매출 13억 위안 돌파
- 중국 게임업체 Cloud Union, 독자적인 클라우드 게임 서비스 추진
- 모바일 소셜게임 플랫폼 'PapayaMobile', 가입자 2,500만 명 돌파
- 중국 모바일 게임업체 CocoaChina, 투자금 1,400만 달러 유치
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- 게임개발 축제 <후쿠시마 GameJam>, 일본 대지진 복구 지원 이벤트 개최
- Nintendo의 적극적 3DS 강화 전략에 투자자 기대감 증가
- Square Enix, 차세대 게임 엔진 'Luminous Studio' 공개
- Sega의 고전게임 <Sonic CD>, 콘솔·PC·스마트폰으로 재발매
- Bandai Namco, 소셜 게임업체 DeNA와 조인트 벤처 결성
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ 기타 게임시장 동향

- 호주 게임업계, 시장 상황 예측 논란 가중
- 인도 초고속 인터넷업체 You Broadband, 온라인 게임포털과 제휴
- 필리핀 게임업체 E-Game Ventures, PC방을 활용한 마케팅 추진
- 인도네시아 게임업체, 전통문화 기반 캐주얼 요리 게임 출시





중국 게임시장 동향

중국 온라인 게임시장 성장세 둔화... 마케팅 비용 증가가 원인

● 중국 온라인 게임시장 성장률 5% 미만으로 격감

- ◆ 중국 시장조사기관 EnfoDesk가 2011년 8월에 발표한 보고서 "Seasonal Survey of China Online Game Market in Q2, 2011"에 따르면, 2011년 2분기 중국 온라인 게임시장의 분기성장률은 3.1%, 연간성장률은 12.6%에 그쳤음
 - 중국 온라인 게임시장 규모는 87억 6,000만 위안을 기록
- ◆ 중국 온라인 게임시장은 최근 업체간 경쟁이 심화되면서 마케팅 비용 지출이 증가한 반면, 시장 포화상태로 인해 매출 증가세는 크지 않아 성장 둔화가 가속화되고 있음
 - 다만 성수기 시즌으로 꼽히는 2분기 여름 기간에 각 업체들의 특별 이벤트 마케팅이 효과를 거두면서 다소간 성과를 거두는 데는 성공한 것으로 보임
 - 여전히 RPG 장르의 온라인게임이 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 마케팅 비용 역시 RPG 장르에 집중되는 경향을 보임

● 중국 메이저 온라인 게임업체, 2011년 3분기에 다양한 신작게임 출시

- ◆ 메이저 온라인 게임업체의 약진이 이어지는 가운데, 2011년 3분기 중국 온라인 게임시장은 기존 게임의 대규모 업데이트와 신규 기대작의 발표로 보다 활기를 띠 것으로 전망
 - NetEase, Perfect World, Shanda Games 등 메이저 업체의 게임들이 비교적 무난한 2분기를 보낸 것으로 보이며, 특히 Shanda Games는 <Dragon Valley> 대규모 업데이트를 통해 좋은 성과를 거둠
 - 향후 3분기에는 <Vindictus(마비노기 영웅전)>, <League of Legends>, <Bubble Fighter> 등 참신함을 앞세운 신작 온라인게임들이 출시될 예정이며, 시장 내 경쟁은 더욱 치열해질 전망

 www.enfodesk.com

그림 4 중국 온라인 게임시장 매출액과 성장률 추이 (2009 Q1 ~ 2011 Q2)



[출처] EnfoDesk, 2011

Shanda Games, 2011년 2분기 매출 13억 위안 돌파

Shanda Games, MMORPG와 웹게임으로 높은 실적 달성

- ◆ Shanda Games는 총 49개 게임(2011년 8월 31일 기준)을 운영하면서 2011년 2분기 매출액이 전년동기 대비 18.7% 성장한 13억 2,100만 위안 달성
 - Shanda Games의 2분기 전체 매출액에서 매출원가를 제외한 매출 총 이익은 8억 100만 위안을 달성해 전분기 대비 5.2%, 전년동기 대비 24.0% 증가
 - 영업이익은 3억 6,200만 위안으로 전분기 대비 3.4%, 전년동기 대비 11.7% 늘었다. 또한 당기 순이익은 3억 500만 위안을 기록해 전분기 대비 2.5% 하락한 반면 전년동기 대비 0.3% 소폭 성장
 - Shanda Games는 38개의 MMORPG와 11개의 캐주얼 웹게임을 제공하고 있으며, 이중에 Shanda Games가 직접 운영하는 게임은 MMORPG 28개, 캐주얼 웹게임 6개로 밝혀짐

Shanda Games의 '3A 전략', 매출 상승의 주요 요인으로 작용

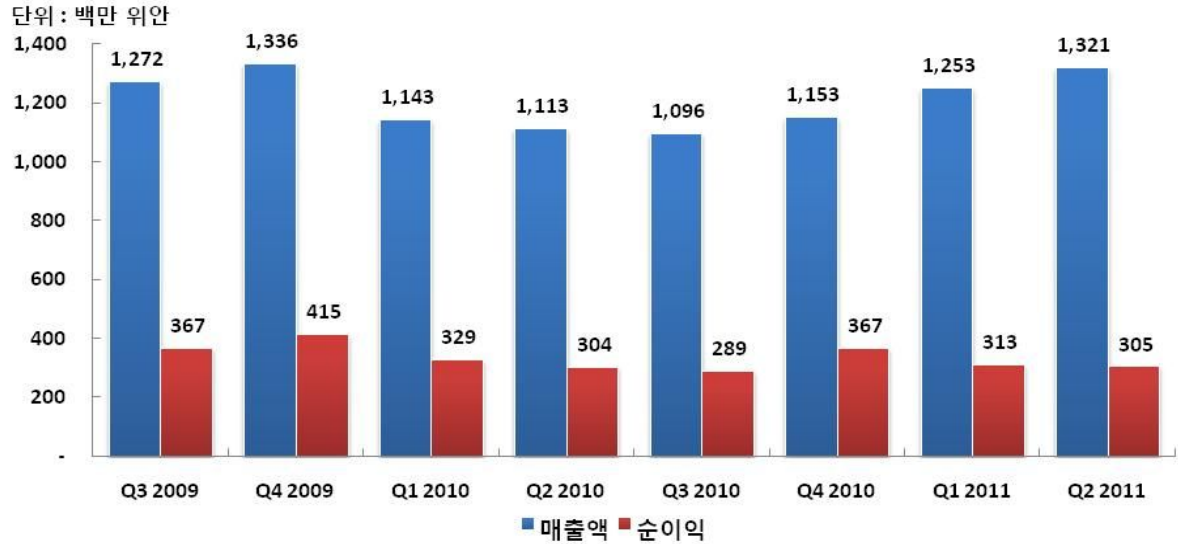
- ◆ Shanda Games의 매출이 개선될 수 있었던 요인으로는 1분기부터 시작한 '3A 전략'이 성공했기 때문으로 분석
 - '3A전략'이란 'All-Star', 'All-Platform', 'All-Region'의 합성어로, 세계 시장 점유율 확대를 위해 Shanda Games가 제시한 장기 전략
 - Shanda Games는 이 중 'All-Region'을 통한 세계 시장 안착에 역점을 뒀으며 현재 49개 국가에 진출한 상태

Shanda Games, <미르의 전설2>에서 벗어난 글로벌 기업으로 성장

- ◆ 중국 게임업계 한 관계자는 Shanda Games가 해외 시장 매출 확대에 주력하는 요인에 대해 "<미르의 전설2>등 단일 매출에 의존하는 회사 이미지를 벗기 위한 돌파구로 해외 시장을 선택한 것으로 보인다"고 분석
 - Shanda Games의 Alan Tan CEO는 "2분기 Shanda Games의 해외매출은 전체 매출의 5.3% 규모에 불과하다"면서도 "향후 3년 내로 Shanda Games 해외 매출 수익을 전체 매출의 20%로 끌어올릴 것"이라고 강조

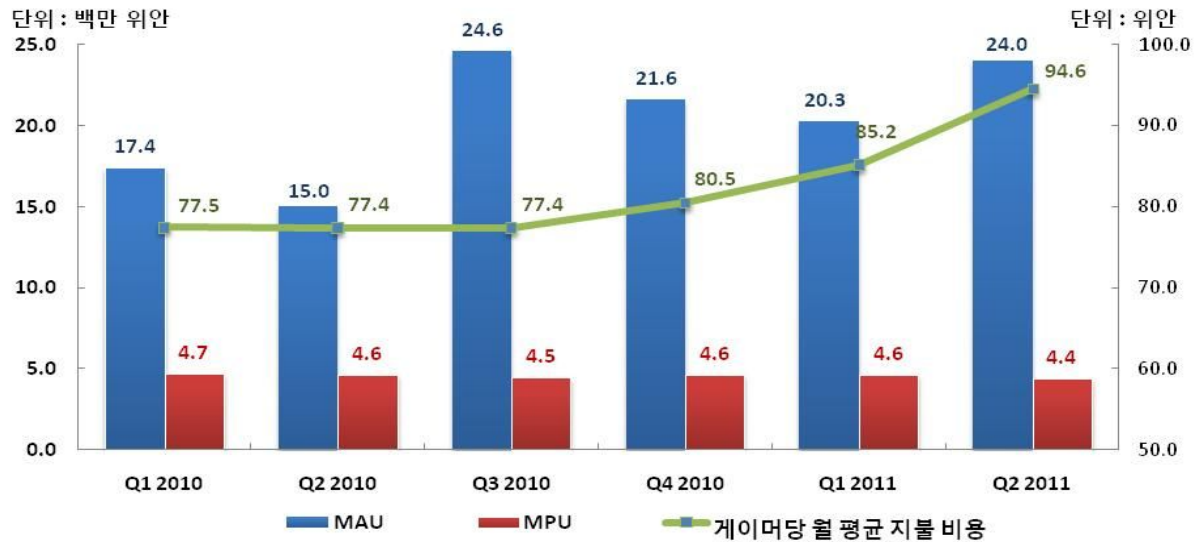
 www.shandagames.net

그림 5 Shanda Games의 분기별 매출액 및 순이익 (단위 : 백만 위안)



[출처] Shanda Games, 2011

그림 6 Shanda Games의 분기별 MAU*, MPU**, 게이머당 월평균 지불 비용 (단위 : 백만 위안, 위안)



* 주 : Shanda Games의 전체 게임 월 활동 이용자 수(Average Monthly Active Users)

**주 : Shanda Games의 월 비용을 지불하는 이용자 수(Average Monthly Paying Users)

[출처] Shanda Games, 2011

중국 게임업체 Cloud Union, 독자적인 클라우드 게임 서비스 추진

● Cloud Union, "열악한 중국 PC 사양, 클라우드 게임 서비스로 극복"

- ◆ 중국은 세계 최대의 PC 게임시장임에도 불구하고 여전히 PC 하드웨어의 보급이 미진해 대다수의 게이머가 인터넷 카페에서 게임을 즐기고 있으며, 인터넷 카페 역시 최신 고사양 게임은 구동하지 못할 정도로 환경이 열악한 실정
 - 서구 시장에서는 이미 PC 사양에 대한 고민을 거의 하지 않게 되었지만, 중국에서는 여전히 게이머의 게임 선택 기준에 PC 사양이 큰 비중을 차지하고 있음
- ◆ 이와 관련해, 최근 중국 토종 클라우드 기반 게임업체 Cloud Union이 중국의 열악한 PC 사양을 대체할 새로운 게임 유통 서비스를 제시하며 호응을 얻고 있음
 - 2008년 설립된 Cloud Union은 당초 새로운 게임 배급 채널 구축이 목표였으나, 중국 게이머들이 몇 년밖에 쓰지 못하는 PC 하드웨어 구매에 지나치게 많은 비용을 소비하고 있는 점에 착안해 클라우드 기반 게임 서비스로 관심을 돌리게 되었음
- ◆ Cloud Union의 게임 구현 기술은 대표적인 클라우드 게임업체로 알려진 OnLive, Gaikai와 유사함
 - 별도의 게임 다운로드 없이 중앙 서버에서 모든 게임 콘텐츠 구동이 이뤄지고, 게이머는 자신의 PC에 설치된 클라이언트를 통해 인터넷으로 연결된 서버 상에서 게임을 플레이할 수 있음
 - 게임플레이 데이터가 아닌 게임 화면만을 전송하는 방식으로 동영상 스트리밍과 유사하며, 게임의 용량이나 게이머의 PC 사양과 무관하게 원활한 인터넷 연결만 보장되면 고사양 게임을 얼마든지 즐길 수 있음
 - Cloud Union은 현재 약 65개의 최신 고사양 게임을 서비스 중이며, 현재 설치가 클라이언트 프로그램 외에 Mac 사용자를 위한 Flash 플러그인 기반 플랫폼도 개발 중임

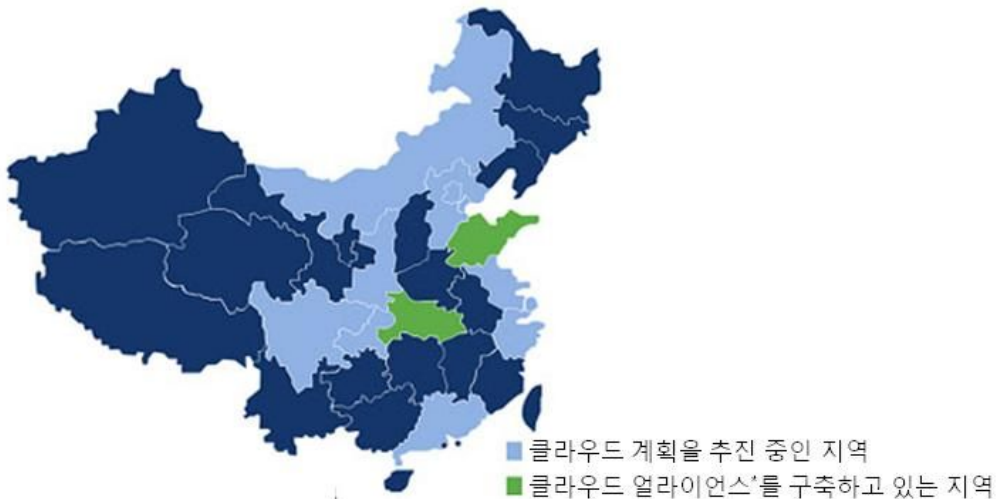
● 클라우드 게임, 여성과 어린이 중심의 캐주얼 게임에도 유리

- ◆ Cloud Union은 최근 IT 업계의 클라우드 컴퓨팅이 화두로 떠오르면서 자사의 게임 서비스에도 이목이 집중될 것이라고 자신함
 - Cloud Union의 Deng Di CEO는 8월 26일 Penn Olson과의 인터뷰에서 "클라우드 컴퓨팅이 메이저 트렌드로 부상하면서, 이제 소비자가 얼마나 좋은 컴퓨터를 소유하고 있는지는 중요하지 않은 시대가 도래했다"며, 자사의 게임 서비스를 비롯한 클라우드 기반 서비스가 더욱 확산될 것으로 전망

- 이미 미국에서는 클라우드 게임업체 OnLive가 성공적으로 서비스를 제공 중이며, Gaikai 역시 클라우드 기반 게임 서비스를 게임 홍보 플랫폼으로 활용하는 솔루션 구축으로 호평 받음
- ◆ Cloud Union은 대다수 게이머의 취향에 맞춰 사실적인 그래픽의 서양 하드코어 게임을 주로 제공하고 있으나, 클라우드 게임 서비스가 여성과 어린이에게 쉽게 이용할 수 있는 편리한 기능으로 어필하면서 캐주얼 게이머의 유입도 증가하고 있다고 설명
- Cloud Union은 향후 이들을 위한 가볍고 아기자기한 캐주얼 게임도 마련해 게임 라인업을 다양화할 계획
- ◆ Cloud Union은 중국 본토의 25%에 불과한 서비스 가능 지역을 확보하고 있으나, 향후 중국 전체에서 Cloud Union을 이용할 수 있도록 하는 게 목표라고 포부를 밝힘

 www.yxyun.com

그림 7 중국 지역별 클라우드 사업 추진 현황



* 주 : 클라우드 얼라이언스(Cloud Alliance)는 고성장 클라우드 파트너 환경시스템을 의미함
 [출처] Forrester Research, 2011

모바일 소셜게임 플랫폼 'PapayaMobile', 가입자 2,500만 명 돌파

● 'PapayaMobile' 가입자, 월 500% 초고속 성장

- ◆ 중국 모바일 게임업체 Papaya Mobile이 운영하는 모바일 소셜게임 플랫폼 'Papaya Mobile'의 가입자 수가 2,500만 명을 돌파
 - 모바일 소셜게임 플랫폼 'PapayaMobile'은 2011년 1월부터 월 500% 초고속 성장을 하면서, 2010년 초에 집계된 총 이용자수에 비해 940% 증가한 2,500만 명을 달성
 - 게임업체 Papaya Mobile의 모바일 소셜게임의 가상화폐 거래횟수도 1,100만회를 돌파하면서, 가입자당 월 평균 매출액은 22.6달러로 집계
 - Papaya Mobile이 개발한 'Papaya Game Engine'을 사용하는 게임의 가입자당 월 평균 매출액은 10달러로 집계

● Papaya Mobile의 급성장, Android OS 스마트폰이 주요 요인으로 작용

- ◆ Papaya Mobile은 가파른 이용자수 증가 요인에 대해 "Android OS 기반 스마트폰 보유자가 급속도로 늘고 있고 모바일 소셜게임을 즐기려는 유저들이 증가하고 있기 때문"이라 밝힘
 - 2008년 Si Shen과 Qian Wenjie*가 설립된 Papaya Mobile은 게임 제작 및 Android 기반 모바일 소셜네트워킹을 위한 오픈 플랫폼을 제공하는 모바일 게임업체임
 - 자체 개발한 게임 엔진 'Papaya Mobile Engine'을 보유하고 있으며, <Papaya Farm>, <Papaya Fish> 등 자사가 자체 제작한 10여 종의 모바일게임을 서비스하고 있음
 - 외부 모바일 게임업체 게임까지 포함하여 약 70개의 게임을 퍼블리싱하고 있음
 - 한편 Papaya Mobile Engine을 사용한 모바일 응용 프로그램인 <Treasure Fever>과 <X-City>의 가입자당 월 평균 매출액은 각각 10.33달러, 9.17달러를 넘어섬

* 주 : Si Shen과 Qian Wenjie는 칭화대학교 컴퓨터공학과 동창으로 Si Shen이 Google 모바일팀에서 5년 간 근무한 경험이 있음

 www.papayamobile.com

중국 모바일 게임업체 CocoaChina, 투자금 1,400만 달러 유치

● 중국 내 최대 iOS 개발 커뮤니티 운영 중인 CocoaChina의 사업 확장

- ◆ 중국 모바일 게임업체 CocoaChina가 Sequoia Capital China, Disney Steamboat Ventures, Northern Light Venture Capital 등으로부터 총 1,400만 달러의 투자금을 유치
- ◆ CocoaChina는 공동창업자인 Gary Liu가 RenRen 재직 중에 설립한 소규모 게임 개발업체로, 애초에는 취미 삼아 시작된 업체
 - 이후 Northern Light의 120만 달러 벤처 자금을 지원받으면서 본격적인 사업을 개시한 CocoaChina는 모바일게임 <Fishing Joy>가 출시 4개월 만에 이용자 1,000만 명을 돌파하는 등 성과를 거둠
- ◆ CocoaChina가 주목 받는 이유는 CocoaChina가 운영 중인 중국 최대 규모의 iOS 개발자 커뮤니티가 강력한 영향력을 행사하고 있기 때문
 - CocoaChina는 모바일게임 개발 사업만큼이나 iPhone 기반의 게임 개발자간 기술 교류를 지원하는 데 주력하고 있음
 - 특히, Gary Liu 공동창업자가 중국 대표 소셜네트워크로 꼽히는 RenRen 출신이라 개발자 커뮤니티의 중요성에 대해 인지하고 있었던 것으로 보임

● CocoaChina, 중국 모바일게임 개발업계의 생태계 강화에 주력

- ◆ CocoaChina는 개발자 커뮤니티를 통해 중국 내 iOS 개발자들간 교류의 장을 제공하는 것은 물론, 개발자들에게 필요한 재정적 지원 및 마케팅, 배급 서비스 제공, 글로벌 시장 진출 지원도 병행
 - CocoaChina는 이번 투자금 확보로 신 장르의 게임 개발에 나서는 한편, 게임 내 광고 모델이나 가상상품 결제 시스템 등 게임 개발자들을 지원하기 위한 기반 기술 개발에도 주력할 방침
- ◆ 한편, 현재 중국 내 iOS와 Android 단말 제품 소지자가 약 20~30만 명으로 추산되면서 최근 모바일게임에 대한 관심이 증가하고 있으며, Rovio, EA 등 글로벌 게임업체의 시장 진출도 가시화되는 추세
 - 그러나 중국의 이용자 당 매출(ARPU) 수치는 시장 성숙기에 이른 북미 및 유럽 지역에 비해 한참 미진한 상태로, 가시적인 성과를 내기까지는 상당한 시일이 필요할 것으로 전망

 www.cocoachina.com

통계 중국 MMO게임 순위

표 6 중국 MMO게임 순위 (2011. 9. 5 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	14.90%
2	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia	-	10.46%
3	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	7.63%
4	대화서유(大話西遊)	NetEase	-	6.27%
5	마역(魔域)	91.com	-	5.31%
6	드레곤네스트(龍之谷)	Shengda	-	4.44%
7	녹정기(鹿鼎記)	Changyou	-	2.77%
8	전녀유혼(倩女幽魂)	NetEase	-	2.65%
9	QQ선협전(QQ仙俠傳)	Tencent	-	2.19%
10	QQ삼국(QQ三國)	Tencent	-	2.07%

[출처] Barchina.net

통계 중국 온라인게임 순위

표 7 중국 온라인게임 순위 (2011. 9. 5 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火線)	Tencent	-	36.62%
2	던전앤파이터(地下城與勇士)	Tencent	-	21.35%
3	QQ 스피드(QQ飛車)	Tencent	-	11.01%
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	5.16%
5	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	+1	1.72%
6	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-1	1.63%
7	오디션(勁舞團)	Nineyou	-	1.54%
8	World of Warcraft(穿越火線體驗版)	NetEase	-2	1.31%
9	몽삼국(夢三國)	Dianhun	+1	1.27%
10	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia	-1	1.21%

[출처] Barchina.net



일본 게임시장 동향

게임개발 축제 <후쿠시마 GameJam>, 일본 대지진 복구 지원 이벤트 개최

● <후쿠시마 GameJam>, 대지진 피해 복구 위한 게임 업계의 자선 이벤트

- ◆ 일본 게임업체 유비쿼터스 엔터테인먼트가 8월 27~28일 양일 간 후쿠시마현 미나미소마(南相馬) 시에서 게임개발 대회 <동북 IT콘셉 후쿠시마 GameJam in 미나미소마>를 개최
 - <후쿠시마 GameJam>는 게임 개발자들이 동일본 대지진의 복구를 지원하기 위해 힘을 모은 자선 이벤트 성격으로, 현장에서 소규모의 게임 개발팀을 편성하여 30분 이내에 "Connection(つながり)"라는 콘셉의 게임을 제작해 경합을 벌이는 행사
 - 이벤트 행사에는 후쿠시마현에 거주하는 어린이들을 대거 초청하여 게임에 활용될 그림을 그리는 등 직접 게임 개발을 경험하는 자리를 마련했으며, 개발된 게임을 즐기며 감상문을 주고받는 교류의 장도 펼쳐짐
- ◆ 유비쿼터스는 국제게임 개발자협회 일본지부(IGDA 일본)와 학생대항 미니게임 개발 콘테스트 '9leap'를 운영 중인 업체로, 게임 개발업계에서의 강력한 영향력을 토대로 이번 이벤트를 추진

● 동일본 대지진으로 상처 입은 아이들, 게임으로 다독이다

- ◆ <후쿠시마 GameJam>에 참가한 모든 팀은 일본 동북부와 후쿠시마현을 소재로 게임을 개발했으며, 30분 내에 시작과 엔딩을 갖춘 완전한 게임 작품을 완성해 심사위원단 및 초청받은 후쿠시마 거주 아동들의 평가를 거침
 - 대체로 재난 상황에서 게임 내 주인공이 협력하여 게임을 진행하는 콘셉의 게임이 좋은 평가를 받았으며, 이벤트의 모토인 "Connection"을 잘 표현한 게임일수록 좋은 평가를 받음
 - 일례로 미나미소마팀2가 개발한 <FOLK CRAFTS>는 동일본 대지진으로 혼란에 빠진 지역을 두 캐릭터가 헤쳐나가는 설정의 게임으로, 두 캐릭터가 항상 손을 붙잡은 채 움직여야 하는 시스템으로 협력을 통한 위기 극복을 잘 표현했다는 평가를 받음
- ◆ 일부 개발자들은 <후쿠시마 GameJam>가 1회성 이벤트에 그치지 않고 중장기적인 IT인재 양성의 장으로 발전시켜야 한다고 목소리를 높임

 fj11.ecloud.nii.ac.jp

Nintendo의 적극적 3DS 강화 전략에 투자자 기대감 증가

🌐 Nintendo, 3DS 사업 개선에 주력 :가격 인하에 이은 특별 전시회 발표

- ◆ Nintendo가 오는 9월 13일에 휴대용 게임기 3DS에 특화된 전시회 이벤트를 개최할 것이라고 발표하면서, 투자자 등 업계 전문가들이 3DS 사업 강화에 따른 Nintendo의 실적 개선에 기대감을 나타냄
 - 'Nintendo Conference'로 알려진 이번 전시회에 대해 일반 소비자가 참가할 수 없다는 것 외에는 공개된 정보가 없는 실정이나, 대다수는 Nintendo가 3DS 기반 메이저급 게임 타이틀 공개와 같은 대형 발표가 있을 것으로 전망
 - 전시회 개최 발표 직후 Nintendo의 주가가 10% 상승하는 등 이미 증권가에서는 이를 긍정적 지표로 보는 분위기
- ◆ Nintendo는 전시회 개최 발표에 앞서 지난 8월에는 3DS의 가격을 크게 인하하는 등, 부진한 3DS 사업을 개선하기 위해 적극적인 행동에 나서고 있음
 - 3DS는 무안경 3D 입체영상 기술이라는 참신한 기술력을 내세우며 출시 전부터 화제가 되었으나, 비싼 단말 가격과 부족한 게임 타이틀 수가 걸림돌로 작용하며 소비자의 외면을 받아 왔음
 - Nintendo는 최근 30~50%에 이르는 3DS의 단말 가격 인하를 단행했으며, 가격 인하 직후인 8월 8~14일 주간에만 21만여 대가 판매되어 출시 첫 주 이래 가장 많은 판매량을 기록하는 등 일시적인 판매 효과를 거둠

🌐 3DS 성패 여부는 부족한 게임 라인업 확충

- ◆ 업계 전문가들은 Nintendo가 3DS의 가격 인하로 일시적인 성과를 거두는 데는 성공했으나, 현재의 부족한 게임 타이틀 수를 확충하지 않으면 3DS의 성공 여부를 확신할 수 없다고 우려하고 있음
 - 2011년말 성수기 시즌을 앞두고 Nintendo는 <Super Mario Bros>, <Mario Kart> 등 킬러 타이틀 출시를 계획하고 있지만, 게임업계 전문가들은 이들 만으로는 충분한 성과를 내기 어려울 것으로 전망
 - 시장조사기관 Tokai Tokyo Research Center의 Yusuke Tsunoda 애널리스트는 "(이번 전시회에서) 3DS는 신규 게임 타이틀을 선보이든, 새로운 HW 기능을 선보이든, 시장을 놀라게 할 대형 발표가 절실한 상황"이라고 지적

 www.nintendo.com

Square Enix, 차세대 게임 엔진 'Luminous Studio' 공개

● 게임 물리 엔진 'Luminous Studio', Square Enix의 차기 타이틀에 적용

- ◆ Square Enix가 현재 개발 중인 차세대 게임 엔진 'Luminous Studio'에 대한 추가 정보가 공개되어 게임 개발자들의 관심이 집중
 - Square Enix의 향후 게임 타이틀 개발에 본격 적용될 예정인 'Luminous Studio' 는 고사양 개발 환경에서 개발 과정의 유연성을 강화하는 데 주안점을 둠
 - 물리 엔진의 구성은 'Unreal', 'Unity' 엔진과 유사
- ◆ Square Enix는 'Luminous Studio' 엔진의 개발이 완료되면 자매 관계인 개발 스튜디오 IO(<Hitman> 개발사)와 Crystal Dynamics(<Tomb Raider> 개발사) 등에 소스코드를 제공할 계획
 - IO와 Crystal Dynamics 역시 게임 엔진 'Glacier 2'와 'CDC' 엔진을 Square Enix와 공유

● 'Luminous Studio' 엔진 관련 정보

- ◆ 'Luminous Studio' 엔진은 DirectX 11을 지원하는 게임 개발용 물리 엔진으로, PlayStation3 및 Xbox360, Windows PC 등 고사양 게임 플랫폼을 지원
 - Square Enix는 'Luminous Studio' 엔진이 Nintendo Wii와 3DS도 지원할 수 있도록 하는 작업을 수행 중
- ◆ 'Luminous Studio' 의 출시 시기는 2012년 말에서 2013년 초 사이로 전망
 - 'Luminous Studio' 엔진을 활용한 첫 게임 타이틀 관련 소식은 아직 없으며, 현재 짧은 테스트 시연 영상만이 YouTube 등에 공개

 www.square-enix.com

그림 8

Square Enix의 'Luminous Studio' 엔진으로 제작한 데모게임 화면



[출처] Square Enix, 2011

Sega의 고전게임 <Sonic CD>, 콘솔 · PC · 스마트폰으로 재발매

1993년작 고전게임 <Sonic CD>, 다양한 게임 플랫폼으로 복귀

- ◆ 일본 게임업체 Sega가 1993년 대히트작 'Sonic' 시리즈의 고전게임 <Sonic CD>를 비디오게임, PC게임, 모바일게임 등 다양한 게임 플랫폼에 2011년 내 잇따라 출시할 계획이라고 밝힘
 - <Sonic CD>의 재발매 소식에 앞서 최근 미국 시애틀에서 개최된 'Pax 2011(Penny Arcade Expo 2011)'에서는 Xbox Live의 Larry Hryb 프로그램 디렉터가 <Sonic> 시리즈의 Xbox Live Arcade 데뷔를 언급한 바 있음
 - <Sonic CD>는 고전게임을 다운로드 방식으로 구매 가능한 콘솔게임 네트워크 Xbox Live Arcade와 PlayStation Network는 물론, iOS, Android, Windows Phone 등 스마트폰 플랫폼용으로도 출시될 예정이며, Microsoft의 PC 소프트웨어 다운로드 서비스인 Windows PC Digital Download에서도 <Sonic CD>를 구매할 수 있음
- ◆ 재발매되는 <Sonic CD>는 과거 수많은 게이머들을 열광시킨 추억의 오리지널 게임 사운드트랙이 동봉되며, 콘솔게임의 '도전 과제(Achievement, Trophy)'와 같은 새로운 콘텐츠도 추가
 - 스마트폰 플랫폼에서는 독특한 모바일 인터페이스를 활용한 특별 콘텐츠도 예정

Mario와 쌍벽을 이룬 90년대 인기 게임 캐릭터, Sonic

- ◆ <Sonic CD>는 'Sonic' 시리즈 중 가장 많은 게이머들이 좋아하는 1990년대의 고전 명작으로, 게임 주인공 'Sonic'은 당시 Nintendo의 간판 게임 캐릭터 'Mario Bros'와 쌍벽을 이루었다는 평가를 받음
 - Sega of America의 Haruki Satomi 디지털 사업부장은 "'Sonic'의 팬에게 최고의 게임을 물었을 때 <Sonic CD>는 항상 최상위권에 랭크될 정도로 여전히 인기작"이라며, 이번 고전의 부활이 게이머들에게 좋은 선물이 될 것이라고 전함

 www.sega.com

Bandai Namco, 소셜 게임업체 DeNA와 조인트 벤처 결성

메이저 게임업체 Bandai Namco의 소셜게임 진출 가시화

- ◆ 일본 메이저 게임업체 Bandai Namco가 일본의 대표적인 소셜 게임업체 DeNA와 조인트 벤처 결성을 발표하고, 향후 스마트폰용 소셜게임 타이틀 개발을 공동 추진할 것이라고 밝힘
 - 신규 조인트 벤처의 명칭은 BDNA Inc이며, 전체 자본금 1억 엔 중 Bandai Namco가 75%, DeNA가 25%의 투자금을 출자해 설립
 - Bandai Namco의 Shin Unozawa 부사장이 BDNA의 총 책임자로 임명되었으며, Bandai Namco의 Hirotaka Reizei 상품부 매니저, DeNA의 Isao Moriyasu 사장이 이사진으로 결정
 - 2011년 10월 1일부터 본격적인 업무를 개시할 예정

BDNA Inc, 모바일 소셜게임에 주력

- ◆ BDNA는 Bandai Namco의 게임 개발 노하우와 DeNA의 소셜 게임시장에서의 경험을 결합하여 수준 높은 모바일 소셜게임을 개발하는데 주력할 것으로 전망
 - Bandai Namco는 2010년 7월부터 DeNA의 모바일게임 플랫폼 Mobage에서 모바일게임을 서비스하고 있으며, 12월에는 양사가 공동 개발한 모바일 소셜게임 <Gundam Royale> 서비스를 개시해 현재 300만 명 이상의 유저를 확보하는 등 좋은 실적을 거둠
 - Bandai Namco는 공식 발표문에서 "이번 조인트 벤처 결성은 양사 간 관계를 보다 확대하는 계기가 될 것"이라고 자평

www.bandainamco.com dena.jp

그림 9 Bandai Namco의 <Gundam Royale> 실행화면



[출처] Bandai Namco, 2011

통계 일본 콘솔 HW&SW 판매량

표 8 일본 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 8. 22 ~ 8. 28) (단위 : 대)

구분	항목	제작사및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	3DS	Nintendo	61,575	-42%	1,685,781
	PlayStation3	Sony	32,386	+7%	6,936,102
	PSP	Sony	30,941	-25%	17,925,086
	Wii	Nintendo	11,706	-35%	11,792,956
	DS	Nintendo	4,903	-25%	32,897,382
	PlayStation2	Sony	1,316	-13%	23,163,141
	Xbox360	MS	1,208	-5%	1,521,525
SW	Monster Hunter Portable 3rd HD Ver.(PlayStation3)	Capcom	304,073	신규	304,073
	Black * Rock Shooter : The Game(PSP)	Image Epoch	103,285	신규	103,285
	Kidou Senshi Gundam : Shin Gihren no Yabou(PSP)	Namco Bandai	76,727	신규	76,727
	Sengoku Musou 3 Empires(PlayStation3)	Tecmo Koei	68,990	신규	68,990
	Minna no Rhythm Tengoku(Wii)	Nintendo	27,062	-46%	410,694
	Shin Sangoku Musou 6 Special(PSP)	Tecmo Koei	26,025	신규	26,025
	MonHun Nikki : Poka Poka Ailu Mura G(PSP)	Capcom	21,943	-44%	161,246
	Atsumete! Kirby(DS)	Nintendo	20,368	-44%	183,477
	Super Pokémon Scramble(3DS)	Nintendo	15,886	-26%	135,437
	Wii Sports Resort(Wii)	Nintendo	13,362	-36%	2,517,817

[출처] VG Chartz



기타 게임시장 동향

호주 게임업계, 시장 상황 예측 논란 가중

● 호주 게임업계에 불고 있는 비관론에 대한 반박

- ◆ 현재 호주 게임업계에 비관론이 팽배해 있는 가운데, 호주 게임업계는 죽지 않았을 뿐더러 사실상 엄청난 위기에 봉착한 것도 아닐 수 있다는 주장이 호주의 게임업계 종사자로부터 제기됨
 - 게임을 포함한 다양한 미디어에 음향 효과 라이브러리를 제공하며 녹음 제작 또한 진행하는 업체를 운영 중인 Stephan Schutze는 호주의 일간지 'The Age (www.theage.com.au)'의 지면을 통해 현재 호주 게임업계에 불고 있는 비관론에 대해 반박하고 나섬
 - Stephan Schutze는 최근 열렸던 게임 컨퍼런스 'Freeplay 2011'에서 게임업계에서의 미래를 걱정하는 학생을 만난 일화를 예로 들며, "호주 게임산업은 죽지 않았음은 물론 사실상 심각한 부상을 입지도 않았고 다시 한번 부활을 위해 산업 전체가 큰 격변을 겪고 있는 상태도 아니다"라고 언급
 - Schutze는 이어 "분명 현재 호주 게임산업계에는 변화가 일어나고 있으며 이러한 변화들이 고통스럽고 힘든 것은 사실"이라면서도, "멀쩡히 잘 돌아가고 있는 호주 게임산업계가 죽어가고 있다고 목소리를 높여서도 안된다"고 언급

● 과거 할리우드 영화사들의 위기 극복을 지침으로 삼아야

- ◆ 미국 할리우드 영화사들 또한 과거 큰 침체기에 빠졌음에도 불구하고 고용 유연화와 프로젝트 위주의 제작 환경 발전을 통해 위기를 극복
 - Schutze는 미국 영화 산업을 예를 들며, "50~60년 대 미국 영화의 황금시대에 공통처럼 존재하던 대형 영화업체들은 침체기를 겪으면서 큰 위기를 맞았으나 결국 지금도 존재하고 있다"고 반문
 - Schutze는 "이들 영화업체들에서 종신 고용 형태로 일하고 있던 직원들은 계약직 형태의 프로젝트 단위 직원들로 점차 교체되어가기 시작하였으며, 매 프로젝트가 끝날 때마다 이들 직원들은 다른 프로젝트로 다시 옮겨가야만 하게 되었다"고 언급
 - Schutze는 이러한 고용 유연화가 오히려 영화 종사자들의 업무 효율은 물론 종사자 개인들의

기술 단련에도 큰 도움이 되었다고 지적하면서, "현재의 미국 영화산업 또한 문제를 지니고 있는 것은 사실이지만 효율성을 증대시킬 수 있는 사업 모델을 계속적으로 발전시켜옴으로써 살아남고 성장을 지속할 수 있었던 것도 사실"이라고 언급

- ◆ 현재 호주 메이저 게임업체들은 과거 50~60년대 거대 할리우드 영화사들과 비슷한 어려움에 처해 있다고 볼 수 있음
 - 현재 전 세계 게임업계는 급변하고 있으며 메이저 게임업체들은 수백 명의 종신 고용 직원들로 인한 고정 비용이라는 큰 부담을 안고 캐주얼게임과 모바일게임이라는 복병과도 맞서 싸우고 있음
- ◆ 소규모 독립 게임업체들은 과거 할리우드 거대 영화업체들을 위기에서 건져냈던 소형 프로젝트 영화 업체들과 비슷한 역할을 할 수 있음
 - Schutze는 "소규모 독립 게임 개발업체들은 아주 다양하고 놀랄만한 방법으로 성공을 구가하고 있다"며, "소규모 독립 게임 개발업체들이 전체 산업의 생존과 관계가 없는 듯한 소규모 게임들을 개발하는 것 또한 결국 전체 산업 생존에 필요한 일"이라고 언급
 - Schutze는 "현재 호주 게임업계에는 점점 더 많은 사람들이 유입되고 있으며 이들은 성공을 열망하고 있으며 자신들의 제품을 시장에 선보이기 위해 노력하고 있다"고 밝힘
 - 분명 게임업체의 폐업 등으로 일자리를 잃는 사람들이 존재하고 이들 중 게임산업을 아예 떠나는 사람들도 존재하지만 이는 어떤 산업에서나 일어나는 일임

대형 게임업체 개발 환경에서 소규모 게임 프로젝트 단위로 변환

- ◆ Schutze는 "현재 호주가 세계 모바일과 캐주얼 게임시장을 지배하고 있다"면서, "더 큰 성장을 위해서는 현재의 대형 게임업체 제작 환경에서 소규모의 창의적인 개인들이 모여 특정 프로젝트나 계약을 따서 게임을 개발해나가는 방향으로 호주 게임산업이 진화할 필요가 있다"고 언급

 www.theage.com.au

인도 초고속 인터넷업체 You Broadband, 온라인 게임포털과 제휴

● You Broadband, Zapak Digital Entertainment 협력 발표

- ◆ 인도의 초고속 인터넷 서비스 업체 You Broadband가 인도의 온라인 게임포털 Zapak Digital Entertainment와 함께 인터넷 서비스 가입자들에게 풀버전 PC게임을 제공하기로 하는 파트너십을 체결
 - 이 협력을 통해 You Broadband의 소비자들은 최근 Zapak Digital Entertainment가 새롭게 출시한 게임 전용 요금제 상품인 Zapak Plus를 보다 저렴하게 이용할 수 있음
 - Zapak Plus는 3개월 단위 요금제와 1개월 단위 요금제로 구성되어 있으며 각 요금제는 Gold Pack이라는 이름을 가지고 있음
 - You Broadband의 소비자들은 원래 297루피(약 7,000원)인 3개월 요금제를 249루피(약 5,800원)에 이용할 수 있게 됨
 - 현재 이번 제휴를 통해 서비스가 가능한 게임으로는 <Dirt>, <Ashes Cricket>, <Cricket Power>, <Flatout>, <Grid> 등이 있음

● 초고속 인터넷업체와 게임업체의 제휴, 인도 게임업계의 새로운 변화

- ◆ 이번 파트너십은 소비자들의 인터넷 경험을 통해 새로운 게임을 제공함으로써 앞으로 인도 게임업계와 인터넷업계에 새로운 변화를 일으킬 것으로 전망
 - You Broadband의 CEO인 EVS Chakravathy는 "앞으로 인도 인터넷 업계는 큰 변화를 맞이하게 될 것"이라며, "인터넷 서비스의 확산과 함께 서비스 제공자들은 소비자들의 이용 경험을 충족시켜야 하는 과제를 안게 될 것"이라고 언급
 - Chakravathy는 "가치 있는 다른 추가 서비스들과 함께 게임은 소비자들로 하여금 인터넷 서비스를 통해 만족할만한 경험을 누릴 수 있도록 한다"며, "Zapak Digital Entertainment와의 협력관계를 통해 다양한 장르의 셀 수 없는 최신 게임들을 소비자들에게 제공하여 인터넷 서비스를 통한 경험 만족을 제공할 수 있게 되었다"고 확신
 - Chakravathy는 이어 "우리는 항상 최고를 소비자들에게 제공하는 것을 통해 소비자들이 계속 우리의 서비스를 선택하도록 노력해왔다"며, "Zapak Digital Entertainment와 You Broadband의 협력관계는 공동의 고객들에게 서로가 가진 최고의 서비스를 제공할 수 있음으로써 상호보완적이 될 수 있다"고 평가

 www.indiantelevision.com

필리핀 게임업체 E-Game Ventures, PC방을 활용한 마케팅 추진

● E-Game Ventures, 지속적인 성장을 위해 PC방 고객 확보에 주력

- ◆ 필리핀 소재 온라인 게임업체 E-Game Ventures는 지속적인 성장을 위해서 향후 2~3년 동안 자국 내 PC방 약 1,000개를 확보하고, 이를 온라인게임 및 서비스들의 홍보와 마케팅에 이용할 계획
 - E-Game Ventures는 2011년 하반기 중으로 수 개의 기업에 대한 인수합병을 진행할 예정이며, 필리핀 내 가장 큰 PC방 브랜드를 보유하고 있는 CyBr과 I.T.Log도 포함
 - 또한 E-Game Ventures는 PC방 고객 확보를 통한 온라인게임 확대 전략을 올해 초 PC방 체인 Netopia를 인수해 본격적으로 진행
- ◆ E-Game Ventures는 추가적인 온라인게임 콘텐츠 확보와 약 1,000개의 PC방 확보를 통해서 시장을 선도할 수 있는 인터넷 플랫폼 업체로 발돋움하는 것을 기업 목표로 하고 있으며 이를 통해 지속적으로 높은 성장률을 유지할 전망
 - E-Game Ventures는 큰 인기를 얻고 있는 온라인 RPG 게임 <RAN Online>, <CABAL Online>, <Granado Espada>의 자국 내 운영권을 확보해 서비스를 진행하고 있으며, 최근 필리핀과 동남아 지역 시장 확대를 위해 주요 온라인게임 콘텐츠에 대한 인수 협상을 마무리
 - E-Game Ventures는 이번 협상으로 확보한 게임 콘텐츠를 통해서 필리핀 게임시장 내에서 큰 영향력을 확대할 수 있을 것으로 기대하고 있으며, 신규로 확보한 게임 콘텐츠와 향후 2~3년 내 약 1,000개 PC방 확보를 통해서 월 1,300억 원 가량 매출을 얻을 수 있을 것으로 전망

● 인터넷 사용자 중 PC방 이용자 비중이 커 PC방 확대 전략 유효 예상

- ◆ 필리핀 인터넷 사용 인구 중 약 70%가 PC방을 통해서 인터넷을 이용하고 있어 E-Game Ventures의 PC방 타겟팅 전략이 E-Game Ventures의 온라인게임 사용자 확보에 중요한 역할을 할 것으로 분석
 - 2013년 필리핀 전 국민 중 약 50%가량이 인터넷을 이용할 것으로 전망되는 가운데 인터넷 이용 인구 중 70%가 PC방을 이용하고 있어 이번 E-Game Ventures의 PC방 확보 전략은 추후 E-Game Ventures의 시장 영향력을 확대할 수 있는 성공적인 전략이 될 것으로 분석
 - 또한 E-Game Ventures에서 운영 중인 온라인게임 이용자가 월 350만 명인데 비해 현재 자체 운영 중인 PC방 이용자 규모가 월 200만 명에 달해 향후 추가적인 PC방 확보를 통해 온라인게임 이용자 규모를 크게 증가시킬 수 있을 것으로 전망

 portal.e-games.com.ph

인도네시아 게임업체, 전통문화 기반 캐주얼 요리 게임 출시

● 인도네시아 게임업체 Aksara Games Studio, 요리 게임 출시

- ◆ 인도네시아의 게임업체 Aksara Games Studio는 요리를 주제로 다룬 캐주얼게임 <Waroeng Ekspres>를 출시하고, 후속 내용을 다룬 <Waroeng Ekspres Jawa>도 함께 출시
 - <Waroeng Ekspres>와 <Waroeng Ekspres Jawa>의 게임 진행 방식은 거의 유사하며, 게이머는 가능한 빨리 고객들의 주문에 맞는 음식을 내놓는 것을 게임 목표로 함
 - 다만 <Waroeng Ekspres>와는 달리 후속편인 <Waroeng Ekspres Jawa>의 경우 게이머들은 자바 섬의 다른 어떤 지역에서도 식당을 확장할 수 있음
 - 게임에 등장하는 음식들은 전통 인도네시아 음식들이며 게임 내 등장하는 게임 캐릭터들의 의상 또한 인도네시아의 전통 복장들을 하고 있기 때문에 비-인도네시아 문화권의 사용자들에게는 또 다른 매력으로 다가올 수 있음
- ◆ <Waroeng Ekspres Jawa>는 7월 출시된 이후 이미 1만 건 이상의 다운로드 수를 기록하고 있으며 인도네시아, 베트남, 태국, 브라질 등에서 큰 인기를 얻고 있음
 - 이 게임은 인도네시아에서 출시된 후 3일간 Nokia의 애플리케이션 장터인 Ovi Store 아케이드 게임 판매 상위 10위권을 유지

● 온라인게임 성적 비교 서비스 제공을 통한 소셜 요소 또한 갖춰

- ◆ <Waroeng Ekspres>는 전 세계 어디서나 다른 게이머들과 자신의 최고 게임 점수를 비교할 수 있는 온라인 점수 시스템을 제공하고 있음

● Aksara Games Studio, 인도네시아 전통문화 기반 게임 다수 출시

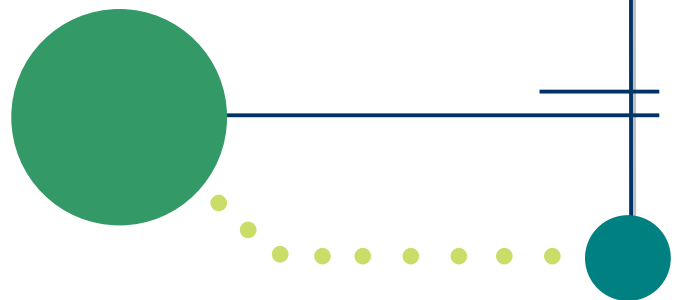
- ◆ Aksara Games Studio는 이 외에도 <Waroeng Ekspres Season : Lebara> 등 인도네시아의 고유 명절과 관련된 게임들을 출시
 - <Waroeng Ekspres Season : Lebara>의 경우 이슬람교의 주요 명절을 기리는 게임
 - 이 외에 인도네시아 독립기념일과 관련된 <Waroeng Ekspres Jawa Merdeka>도 출시

 www.penn-olson.com



유럽 게임시장 동향

- 유럽 게임 아이템 시장, 2014년 3조 3,000억원 규모로 성장
- 독일 게임산업, 경기 침체에도 불구하고 성장세 보여
- Zynga, epay와 함께 유럽 지역 선불 게임 카드 판매
- 터키 은행 Akbank, 게임과 앱을 이용해 신규고객 확보
- 러시아 게임업체 I-Jet Media, 신규 소셜게임 플랫폼 출시
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위



유럽 게임 아이템 시장, 2014년 3조 3,000억원 규모로 성장

● 유럽 게임 아이템 시장, 온라인게임과 모바일게임 확산으로 빠르게 성장

- ◆ 유럽 전 지역에서 온라인게임과 모바일게임이 일반화되면서 게임 내 아이템 시장(가상 화폐, 가상 아이템, 유료 게임 이용 포함)이 빠르게 성장할 것이라는 전망이 제기됨
 - 시장조사 전문기관 SuperData Research와 Money bookers이 지난 8월 18일에 발표한 보고서 "European market for virtual goods in games is growing rapidly"에 따르면, 2010년 유럽 게임 아이템 시장 규모는 1조 800억 원이며, 2014년에는 2010년 시장규모에서 약 3배가 증가한 약 3조 3,000억 원 규모에 이를 것으로 전망
 - 2010년 기준 유럽 내 가장 큰 게임 내 가상 상품 시장을 형성하고 있는 국가는 독일로 약 2,400억 원 규모의 시장을 형성하고 있으며, 영국, 프랑스, 이탈리아가 각각 1,600억 원, 1,570억 원, 910억 원 규모의 시장을 형성

● 1회 구매 금액과 시장 규모의 연계성 낮아 향후 빠른 성장 가능

- ◆ 유럽 게임시장에서는 가상 상품 1회 구매 금액과 전체 게임 아이템 시장 규모가 비례하지 않는 모습을 보여, 게임 아이템 시장은 더욱 성장할 것으로 전망
 - SuperData Research의 조사결과에 따르면, 유럽 지역 내 국가 중 게임 아이템 1회 구매 금액이 가장 높은 국가는 약 49,000원을 기록한 프랑스로 나타났으며, 터키와 스페인도 46,500원, 46,000원을 기록하며 2위와 3위를 기록
 - 게임 아이템 1회 구매 금액과 전체 게임 아이템 시장규모의 연관성이 낮아 게이머들이 증가하면, 전체 유럽 전체 게임 아이템 시장이 더욱 빠르게 성장할 것으로 전망

 www.moneybookers.com

표 9 유럽 국가 게임 아이템 시장 규모 (단위 : 원)

순위	국가	게임 내 가상 상품 시장 규모
1	독일	2,400억 원
2	영국	1,600억 원
3	프랑스	1,570억 원
4	이탈리아	910억 원
5	러시아	890억 원
6	스페인	830억 원
7	터키	520억 원
8	네덜란드	210억 원
9	노르웨이	170억 원
10	벨기에	160억 원

[출처] Moneybookers, 2011

독일 게임산업, 경기 침체에도 불구하고 성장세 보여

독일 2010년 상반기 게임산업 규모, 9억 9,3000만 유로 달성

- ◆ 최근 'Game Developer Conference Europe 2011'과 'Gamescom'이 열리며 유럽 게임 중심지로 부상하고 있는 독일 게임산업이 전세계 경기 악화 및 경기 침체 전망에도 불구하고 성장세를 보이고 있음
 - 독일의 2011년 상반기 PC게임과 비디오게임 소프트웨어 매출 그리고 온라인게임 기반 매출이 전년도 동기 대비 1% 성장한 7억 9,300만 유로를 기록
 - 2011년 독일 게임시장 전체 매출 규모는 전년도 대비 최대 3%까지 성장할 수 있을 것으로 전망
 - 특히 2011년 상반기 동안 독일 내에서 판매된 게임 앱(App) 판매액은 전년동기 대비 13% 증가해 경기 악화 등 외부 악재가 게임 소비에는 큰 영향을 미치지 않은 것으로 나타남

신규 게임 플랫폼 활성화와 무료 기반 수익 모델 증가

- ◆ 비디오게임기의 라이프사이클의 영향으로 독일 게임시장 역시 일부 감소세를 보일 것으로 예상되나 iPhone, iPad 등 신규 게임 플랫폼의 활성화로 큰 폭의 하락은 없을 것으로 전망
 - Xbox360, Playstation3, Wii 등 비디오게임기의 라이프사이클이 성숙기를 지남에 따라 독일 게임시장 역시 이들 콘솔게임기의 쇠퇴에 따라 소폭의 감소세를 보일 것으로 예상되나, iPhone, iPad 등 신규 게임 플랫폼의 활성화에 따라 감소폭이 상쇄될 것으로 전망
- ◆ 게임업계는 최근 수년 간 이어져 온 경기 침체에도 불구하고 게임산업은 큰 영향을 받지 않은 것으로 분석하고 있으며, 온라인게임을 대상으로 무료 기반 수익 모델 적용 사례의 증가에 따라 향후 게임시장은 경기 침체에 영향을 더욱 적게 받을 수 있을 것으로 예상
 - 업계 전문가들은 게임산업의 특징상 소비자들이 즐길만한 게임 콘텐츠나 신규 게임 플랫폼 출시 여부에 큰 영향을 받는 산업으로 경기침체에 의한 영향은 제한적일 것으로 분석
 - 또한 유럽 지역에서 온라인게임과 모바일게임의 인기가 높아지면서 무료 기반 수익 모델 적용 사례 역시 크게 증가하고 있으며, 이러한 수익 모델을 통해서 게임산업에 대한 경기 침체의 영향을 최소화할 수 있을 것으로 전망

 www.reuters.com

Zynga, epay와 함께 유럽 지역 선불 게임 카드 판매

● 소셜 게임업체 Zynga, 유럽 지역 내 선불 게임 카드 판매 예정

- ◆ 전자 결제 솔루션 전세계 유통 업체 epay가 최근 세계 최대 소셜 게임업체 Zynga와 제휴를 맺고 유럽 18개국을 대상으로 Zynga에서 운영 중인 소셜게임에서 사용할 수 있는 선불 게임 카드를 판매하기로 결정
 - 전 세계를 대상으로 전자 결제 서비스를 제공하고 있는 Euronet Worldwide, Inc.의 유통을 담당하고 있는 epay는 선불 현금 카드, 전자 지갑, 기프트 카드 등의 서비스를 제공하고 있으며 유럽 지역과 미국 내 약 24만 개 소매 점포와 약 50만 개의 가판대 네트워크인 'Cash load network'를 보유
 - Zynga는 epay와 이번 제휴를 통해서 epay의 'Cash load network'를 자사의 선불 게임 카드 판매처로 활용할 수 있게 되었으며, 선불 게임 카드 판매를 통해서 유럽 지역 내 신용카드를 이용하기 어려운 게이머들을 통한 추가적인 매출을 확보할 수 있을 것으로 전망
 - 이번 제휴로 Zynga의 선불 게임 카드가 판매될 유럽 국가는 영국, 프랑스, 스페인, 독일, 이탈리아, 룩셈부르크, 벨기에, 포르투갈, 오스트리아, 스위스, 스웨덴, 노르웨이, 덴마크, 그리스, 폴란드, 체코, 크로아티아, 헝가리로 총 18개 국가

● Zynga, 온라인과 오프라인이 결합된 결제 모델로 매출 극대화

- ◆ Zynga는 온라인 신용 결제 방식과 오프라인 선불 게임 카드 판매를 병행함으로써 유료 아이템 사용자 비율을 좀 더 확대시킬 수 있을 것으로 전망되며, 향후 선불 게임 카드 판매 지역을 빠르게 확대해 나갈 예정
 - BestBuy, GameStop 등을 통해서 북미 지역에 선불 게임 카드를 제공해온 Zynga는 이번 epay와 유럽 지역 내 선불 게임 카드 판매 제휴를 통해서 자사 소셜게임 서비스의 유료 사용자 규모를 확대할 수 있을 것으로 예상
 - 또, 선불 게임 카드의 홍보를 통해서 유럽 지역 내 게임 사용자 규모도 확대할 수 있을 것으로 전망
 - epay의 경우 유럽 지역 외에 남미, 호주 등 현재 Zynga가 선불 게임 카드를 제공하고 있지 못한 지역에 대한 선불 카드 유통 능력을 확보하고 있어 향후 Zynga의 선불 게임 카드 판매 지역의 추가 확대도 전망

 www.epayworldwide.com  www.zynga.com

터키 은행 Akbank, 게임과 앱을 이용해 신규고객 확보

● Akbank, 게임을 이용한 마케팅으로 50만 명 이상의 고객 확보

- ◆ 터키 은행 Akbank는 소셜네트워크를 이용한 마케팅과 홍보에 많은 노력을 기울여 왔으며, 이에 대한 성과로 최근 Facebook에서 50만 명 이상의 고객을 확보
 - Akbank는 2010년 8월부터 공식적으로 소셜네트워크를 마케팅에 활용해 왔으며, 1년 만에 Facebook을 통해 508,000명을 확보해 세계에서 가장 유명한 금융 업체로 성장
 - 터키 내에 913개 지점과 800만 명이 넘는 고객을 확보하고 있는 Akbank는 전체 고객 중 6.35%가 Facebook를 통해서 Akbank의 정보를 얻고 있는 것으로 알려졌으며, 이는 업계 평균치인 0.14%의 45배가 넘는 수치에 해당

● Akbank의 Facebook 게임 및 Application 이용 사례

- ◆ Akbank는 소셜네트워크 이용 개시 이후 현재까지 게임을 포함한 총 5개의 Facebook 앱을 선보였으며 신규 상품 홍보, 기업 브랜드 이미지 향상 등에 효과적으로 활용
 - Akbank에 따르면 Facebook 게임 <Build & Manage>를 통해서 자사의 중소기업 포털 사이트에 방문한 사용자가 전체 방문자 중 30% 이상을 기록할 정도로 상품 홍보 효과가 매우 높았던 것으로 나타남
 - Akbank는 <Build & Manage>, Pac-Man 스타일의 <Chasing the Red>, <Sonisphere Music Festival Facebook Trivia Game>, <My Needs>, <Once Upon a Time> 등의 게임을 운영해왔으며 이를 통해 신규 고객 창출 및 기업 브랜드 이미지 향상 등의 효과를 얻음

* 주 : 중소기업 고객들을 타겟으로 한 Facebook 게임으로 게이머는 가상 제조업체 운영을 통해 게임을 진행

 www.akbank.com/

그림 10

Akbank의 금융게임 <Build & Manage> 실행 화면



[출처] Akbank, 2011

러시아 게임업체 I-Jet Media, 신규 소셜게임 플랫폼 출시

● 소셜게임 플랫폼 I-Jet Connect, 다양한 소셜네트워크 지원

- ◆ 러시아 게임업체 I-Jet Media가 독일에서 개최된 'GDC Europe 2011'에서 자사의 소셜 게임 플랫폼 I-Jet Connect의 서비스를 개시한다고 밝혔
- 소셜게임 플랫폼 I-Jet Connect는 Facebook 중심의 소셜 게임시장을 벗어나 전세계의 수많은 소셜네트워크 서비스에 소셜게임을 제공할 수 있는 플랫폼을 지향
- I-Jet Media의 소셜게임 플랫폼 전략은 Facebook이 전세계 소셜네트워크 시장을 석권하는 것은 불가능하다는 데에 기반하고 있으며, Facebook 외에 다양한 소셜네트워크 서비스들의 시장 영향력이 지속적으로 확대될 것으로 예상
- ◆ 소셜 게임업체들은 I-Jet Connect 통해 전세계의 수많은 소셜네트워크 서비스 중 가장 적절한 소셜네트워크 서비스에 소셜게임을 퍼블리싱할 수 있음
- I-Jet Connect는 소셜 게임업체들이 다양한 소셜네트워크 서비스를 대상으로 소셜게임 제공을 위해 추가적으로 들여야 하는 노력을 퍼블리싱 자동화 솔루션을 통해 최소화하고 다양한 문제를 해결할 수 있음
- I-Jet Connect는 소셜게임 퍼블리싱 외에 소셜 게임업체들이 가지고 있는 트래픽 관리, 소셜 게임 내 브랜드 광고 관리와 같은 소셜게임 운영을 위한 최적의 환경을 제공함
- 이와 함께 광고 시스템인 AdRiver가 I-Jet Connect와 통합되어 소셜 게임업체는 '게임 내 광고' 노출을 통한 수익 확보도 가능

● I-jet Media, 소셜게임 퍼블리셔의 자산을 활용해 I-Jet Connect 지원

- ◆ I-Jet Media는 소셜게임 분야에서 세계 최대의 유통 네트워크를 확보하고 있는 업체 중 하나이며, 소셜게임 퍼블리싱 역시 전세계 소셜네트워크 서비스들을 대상으로 진행하고 있어 이러한 자산을 활용해 I-Jet Connect를 지원
- I-Jet Media는 I-Jet Connect의 성공을 위해서 I-Jet Media에서 서비스하고 있는 소셜게임에서 I-Jet Connect를 통해 서비스되는 소셜게임을 홍보할 예정
- I-Jet Media는 러시아 최대 소셜게임 퍼블리셔로 현재 40개의 소셜게임 개발업체와 협력하고 있으며 30여 개의 소셜네트워크 서비스에 80개 이상의 소셜게임을 제공

 www.ijetconnect.com

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 10 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (8. 21 ~ 8. 27)	독일 (8. 21 ~ 8. 27)	프랑스* (8. 14 ~ 8. 20)
1	Deus Ex : Human Revolution (Xbox360)	Deus Ex : Human Revolution (PlayStation3)	Xenoblade Chronicles (Wii)
2	Deus Ex : Human Revolution (PlayStation3)	Deus Ex : Human Revolution (Xbox360)	TheLegendOfZelda:OcarinaOfTime3d (3DS)
3	Zumba Fitness (Wii)	360DeusEx:HumanRevolutnLimitedEdition (PlayStation3)	XenobladeChronicles+ClassicControllerPo (Wii)
4	Rugby World Cup 2011 (Xbox360)	TheLegendOfZelda:OcarinaOfTime3d (3DS)	Zumba Fitness (Wii)
5	Deus Ex : Human Revolution (PC)	DeusEx:HumanRevolutionLimitedEdition (Xbox360)	Call of Duty : Black Ops (PlayStation3)
6	Rugby World Cup 2011 (PlayStation3)	Uncharted 2 : Among Thieves (PlayStation3)	
7	TheLegendOfZelda:OcarinaOfTime3d (3DS)	God of War III (PlayStation3)	
8	Wii Sports Resort (Wii)	Red Dead Redemption (Xbox360)	
9	Just Dance 2 (Wii)	RedDeadRedemption:UndeadNightmare (PlayStation3)	
10	Just Dance 2 : Extra Songs (Wii)	Call of Duty : Modern Warfare (PlayStation3)	
순위	스웨덴 (8. 21 ~ 8. 27)	이탈리아 (8. 14 ~ 8. 20)	네덜란드 (8. 21 ~ 8. 27)
1	Deus Ex : Human Revolution (PC)	Pokemon White (DS)	Call of Duty : Black Ops (PlayStation3)
2	Deus Ex : Human Revolution (Xbox360)	Pokemon Black (DS)	New Super Mario Bros Wii (Wii)
3	Deus Ex : Human Revolution (PlayStation3)	Wii Fit Plus + Balance Board (Wii)	Xenoblade Chronicles (Wii)
4	Mario Kart Wii (Wii)	New Super Mario Bros (DS)	TheLegendOfZelda:OcarinaOfTime3d (3DS)
5	The Sims 3 (PC)	Killzone 3 (PlayStation3)	Wii Party (Wii)
6	World of Warcraft : Cataclysm (PC)	Wii Party (Wii)	Gran Turismo 5 (PlayStation3)
7	The Sims 3 : Generations (PC)	New Super Mario Bros (Wii)	The Sims 3 (PC)
8	Call of Duty : Modern Warfare 2 (Xbox360)	Mario Kart Wii (Wii)	L.A. Noire (PlayStation3)
9	Portal 2 (PlayStation3)	Wii Play Motion (Wii)	Pokemon White (DS)
10	FIFA 11 (PlayStation3)	Gran Turismo 5 (PlayStation3)	The Sims 3 : Generations (PC)

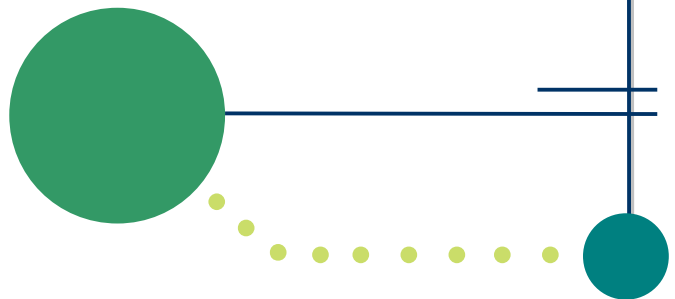
*주 : 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표

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



중남미 게임시장 동향

- MTV Latin America, 게임을 종합 엔터테인먼트로 인정
- 중남미 소셜게임 <Wonderful City-Rio>, 글로벌 소셜게임으로 성장
- Disney, 콜롬비아 게이머 대상 방송 콘텐츠 이용 게임 발표
- 멕시코 캐주얼 요리 게임 <Taco Master>, iPad에서 인기 몰이



MTV Latin America, 게임을 종합 엔터테인먼트로 인정

중남미 최대 음악 축제 'MTV Awards', 중남미 게임 시상식 마련

- ◆ 중남미 음악방송 MTV Latin America가 주도하는 중남미 최대 음악 행사 'MTV Awards'가 게임을 음악과 같은 종합엔터테인먼트로 간주하여, 2011년부터 게임에 대한 시상식 'MTV Game Awards'를 별도로 마련하여 게임업계에 큰 반응을 얻고 있음
 - 'MTV Game Awards' 1회 시상식은 10월 6일 멕시코 수도 Mexico City(정식명칭 : Ciudad de México)의 Salón Vive Cuervo에서 이뤄질 예정
 - 시상식은 MTV Latin America를 통해 중남미 전역에 생중계 될 예정
 - 후보작들은 지난 8월 15일에 발표되었고, 전 부문 수상작들은 MTV Latin America 공식 웹사이트 'www.mtvla.com'을 통한 시청자 온라인 투표로 결정
 - 시상식에는 유명 아티스트들의 음악과 연주 등을 포함한 다양한 부대 행사도 개최될 예정

중남미 지역의 게임에 대한 인식 변화, 종합 엔터테인먼트 매체로 승격

- ◆ 중남미 지역의 게임에 대한 인식은 불법 게임유통과 강도 높은 세금 정책으로 부정적이었으나, 최근에 들어와 음악, 영화, 스포츠, 미술 등과 같은 종합 엔터테인먼트로 게임에 대한 사회적 인식이 바뀌고 있음
 - MTV Latin America 부사장 Federico Cuervo는 "MTV는 게임이 중남미 시청자들의 삶에서 차지하는 비중의 막대함을 인식하고 'MTV Game Awards'를 신설했으며, 다양한 게임 분야 시상상을 통해 중남미 지역에서 게임 활성화에 기여할 것"이라고 언급

 www.estamosenlinea.com

표 11 MTV Game Awards 시상관련 선정 부문과 내역

선정 부문	내역
Clásico de clásicos	축구 게임에 대한 시상식
Mejor canción en un juego	음악 게임에 대한 시상식
Mejor juego para compartir tu mundo	중남미 게임산업을 발전시킨 게임에 대한 시상식
Mejor juego para mover el esqueleto	댄스 게임에 대한 시상식
Mejor rivalidad en un juego	게임 캐릭터에 대한 시상식
Mejor participación latinoamericana en un juego	가장 많은 게이머를 보유한 게임에 대한 시상식

[출처] MTV Latin America, 2011

중남미 소셜게임 <Wonderful City-Rio>, 글로벌 소셜게임으로 성장

Quepasa의 소셜게임 <Wonderful City-Rio>, 중남미에서 인기몰이

- ◆ 소셜 네트워크업체 Quepasa.com과 소셜 게임업체 Quepasa Games를 자회사로 가지고 있는 중남미 최대 인터넷업체 Quepasa Corporation은 2011년 2사분기 실적 발표에서 자사의 소셜게임 <Wonderful City-Rio>가 440만 가입자를 확보했다고 밝힘
 - Quepasa Games와 중남미 소셜 게임업체 Mentez가 제작한 <Wonderful City-Rio>는 2011년 5월에 출시된 이후 매월 26% 이상의 성장률을 기록하며, 지난 8월 31일에 가입자 440만 명을 돌파
 - 현재 <Wonderful City-Rio>의 일일 활동 유저(Daily active users, 이하 DAU)는 86만 명이며, 월 활동 유저(Monthly Active User, 이하 MAU) 수는 4백만 명에 달함
 - Quepasa Corporation은 <Wonderful City-Rio>가 구글 소셜네트워크 Orku 뿐만 아니라, Facebook으로도 제공되고 있어 글로벌 소셜게임으로 성장할 것으로 전망
 - Quepasa Corporation의 John C. Abbott CEO는 "<Wonderful City-Rio>의 이러한 성장세는 글로벌 소셜게임으로 발전할 수 있다는 것을 확신시켰다"라며, "이제부터 본격적인 마케팅을 시작해 중남미 시장을 비롯해 전세계로 사업범위를 확장시킬 것"이라고 밝힘

<Wonderful City-Rio>의 소셜네트워크 플랫폼별 가입자 현황

- ◆ Facebook용 <Wonderful City-Rio>는 Zynga 게임의 라이벌로 성장
 - 2011년 7월말 이후 가입자 성장률이 40% 이상을 기록하고 있으며, 8월 한 달에만 55만 가입자를 확보해 총 가입자가 130만 명으로 증가
- ◆ 구글 소셜네트워크 Orku용 <Wonderful City-Rio>는 Facebook과 비교해서 가입자 대비 높은 실질 활동 유저를 가지고 있어 높은 수익이 발생할 것으로 전망
 - 2011년 7월말 이후 가입자 성장률이 25%에 달하며, 8월 한 달에만 56만 가입자를 확보해 총 가입자가 280만 명으로 증가
 - Orku용 <Wonderful City-Rio>의 DAU는 67만 명이며, MAU는 260만 명

 www.marketwatch.com

Disney, 콜롬비아 게이머 대상 방송 콘텐츠 이용 게임 발표

🌐 Disney, 콜롬비아 1위 애니메이션 'Phineas y Ferb' 게임 제작

- ◆ Disney는 2011년 5월 콜롬비아에서 4~17세 유아·청소년층을 대상으로 한 방송 중 동 시간대 1위를 차지하며 Emmy상을 수상한 바 있는 애니메이션 'Phineas y Ferb'를 게임으로 출시
 - 애니메이션 'Phineas y Ferb'를 기반으로 제작된 <Phineas y Ferb 2D>는 Wii, DS, PlayStation3 용 게임으로 콜롬비아에서 지난 8월에 출시
 - <Phineas y Ferb 2D> 개발자이자 수석 프로듀서 Dan Povenmire는 "<Phineas y Ferb 2D>는 TV 애니메이션 버전과는 전혀 다른 새로운 분위기에서 좋아하던 캐릭터를 훨씬 몰입해서 즐길 수 있도록 만들었다"며 "이 게임은 배경의 화려한 색채감, 기상 천외한 도구와 장치, 짜릿한 즐거움이 넘치는 게임의 수준 등 매력적인 요소를 골고루 갖추고 있으며, 게이머들은 이를 통해 보다 현실감있는 모험을 즐길 수 있을 것"이라고 언급

🌐 <Phineas y Ferb 2D>, 콘솔게임 플랫폼 별로 차별화 시도

- ◆ PlayStation3와 Wii 버전의 <Phineas y Ferb 2D>는 애니메이션의 다양한 에피소드를 결합해 휴대용 게임기에서는 즐길 수 없는 다양한 캐릭터 및 스토리 제공
 - PlayStation3 및 Wii 버전은 게이머들이 10개의 캐릭터 중 선호하는 캐릭터를 선택할 수 있고, 협동 모드로 상대방과 싸울 수 있음
 - PlayStation3 버전은 애니메이션 중 "아이스크림 제조기", "엄마의 생일", "가자! 모두 다 함께 출동!", "케밀란 행성" 등 4편의 에피소드를 추가했으며, 특히 PlayStation Move로 캐릭터의 움직임을 제어할 수 있음
 - Wii와 PlayStation3 버전은 북미에서 사용되는 게임물 등급 심의 체계인 ESRB(Entertainment Software Rating Board)에 의거해 10세 이상 이용가 'E10+'등급으로 결정
- ◆ DS 버전의 <Phineas y Ferb 2D>는 3개 캐릭터만 선택할 수 있지만, 휴대용 게임기 특성에 맞춰 누구나 쉽게 즐길 수 있도록 제작
 - 게이머들은 캐릭터를 조정하여 기상천외한 도구들로 5개의 세상을 거치며 전투 기술의 완성도를 높일 수 있음
 - DS 버전은 전 연령 이용가인 'E' 등급

 www.elpais.com.co

멕시코 캐주얼 요리 게임 <Taco Master>, iPad에서 인기 몰이

🌐 Kaxan Games의 iPad 게임, <Taco Master>

- ◆ 멕시코의 게임 개발업체 Kaxan Games의 iPad 게임 <Taco Master>가 iTunes 스토어에서 8월 4일 이후 출시된 전 세계 iPad 앱(App.)들 중 가장 많은 다운로드 횟수를 기록한 앱으로 기록
 - <Taco Master>는 게이머가 길거리에서 멕시코의 전통 요리인 타코 음식을 가장 최고의 품질로 최소의 시간을 들여 팔아가는 캐주얼 요리 게임
 - Kaxan Games의 Ricardo Gomez CEO는 "이 게임은 매우 중독적이며 열성적으로 즐길 수 있는 게임"이라며, "이미 50여 개국 이상에서 백만 건 이상의 다운로드를 기록하였다"고 언급
 - Gomez는 이어 "<Taco Master>는 iTunes 스토어에 8월 4일 이후 출시된 iPad 앱(App.)중 가장 많이 다운로드 된 앱이 되었다"고도 밝힘

🌐 멕시코의 불법 해적판 유행, 자국 게임 <Taco Master>에도 악영향

- ◆ <Taco Master>는 12페소(약 0.97달러)의 싼 가격에도 불구하고 무료로 웹 상에서 다운로드 해서 즐길 수 있는 불법 해적판이 공개
 - Gomez는 "인기 있는 게임이라면 언제나 겪게 되는 일"이라 말하면서도, "어떤 아이들은 해적판을 자신의 트위터 계정에 연결시키기도 한다"면서 이에 대해 불만을 나타냄
 - Gomez는 "해적판을 공유하는 사람들은 단지 해킹의 재미를 순수하게 느끼기 위해 한다"며, "이러한 범죄 행위를 당국에 보고했고 이미 수사가 진행되고 있다"고 밝힘
- ◆ 하지만 해적판에 의한 매출 감소 효과는 미미할 것으로 제작사 측은 내다보고 있으며, 이는 해적판을 즐기는 사람들은 애초에 구입할 의사가 없는 사람들이라고 분석함

🌐 Kaxan Games, 모바일게임에서 콘솔게임으로 사업범위 확대

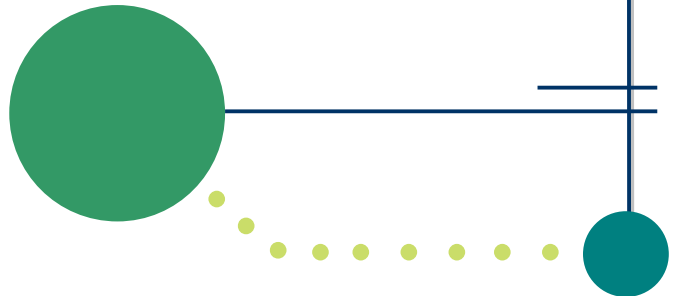
- ◆ Kaxan Games는 현재 약 15개의 모바일 단말기를 위한 모바일게임을 준비 중이며, 비디오게임 Wii 전용 게임 또한 준비 중
 - Gomez는 "Kaxan Games는 중남미 지역 미디어 업체들 중 게임 영역에서 가장 많은 지적 재산권을 보유하고 있는 기업"이라고 언급

 www.latino.foxnews.com



국내 게임시장 동향

- 국내 온라인게임의 한류 열풍, 아시아를 넘어 미국 시장으로 확대 노력
- 국내 온라인게임, 스마트폰 게임으로 제2의 전성기
- 넥슨과 PC방간의 갈등, 공정위 제소로 확대
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 온라인게임 포털 순위



국내 온라인게임의 한류 열풍, 아시아를 넘어 미국 시장으로 확대 노력

미국 게임시장, 비디오게임에서 온라인게임으로 자리이동

- ◆ 미국 게임시장의 주류를 이루고 있는 비디오게임이 성장 정체를 겪고 있는 반면, 온라인 게임은 상향 곡선을 그리고 있음
 - 미국 시애틀에서 성황리에 지난 8월 28일 성황리에 막을 내린 북미 최대 게임 축제 'PAX (Penny Arcade Expo) 2011'에서는 엔씨소프트의 <길드워2>와 <와일드스타>를 비롯해 Red5 Studio의 <Fire Fall>, Trion World의 <Rift> 등 온라인게임이 관람객들의 주목을 끌며 달라진 위상을 다시 한번 확인
 - 이러한 변화를 국내 온라인 게임업체들이 주도하고 있으며, 국내 온라인 게임업체들은 포화된 국내 시장을 벗어나 북미를 정조준하며 '게임 한류' 열풍을 지피겠다는 각오를 보임

국내 온라인 게임업체, 신작게임으로 미국 시장 공략

- ◆ 엔씨소프트는 지난 2000년 미국법인을 설립하며 북미 공략의 교두보를 마련한 데 이어 2001년 <리니지> 상용 서비스를 시작으로 <시티오브히어로>, <길드워>, <아이온>에 이르는 게임 라인업으로 북미 시장 개척에 선봉장 역할을 하고 있음
 - <길드워>는 2010년까지 누적 판매량 700만장, 누적 매출 1888억 원을 거두며 북미 지역에서 의미 있는 성과를 보임
 - 엔씨소프트는 현지 스튜디오에서 개발 중인 <길드워2>와 <와일드스타>로 연타석 홈런을 노리고 있음
- ◆ 넥슨은 2005년에 북미법인을 설립한 뒤 <메이플스토리>, <던전앤파이터> 등을 현지에서 서비스 중이며, 부분유료화 모델을 북미 게임시장에 처음으로 도입해 성공적으로 정착시킴
 - 넥슨 아메리카의 2010년 매출액은 639억 원으로 2009년에 비해 11% 성장했으며, 지난해 <마비노기 영웅전>에 이어 올해 <드래곤네스트>를 출시할 예정
- ◆ <크로스파이어>로 중국과 아시아 지역에서 큰 인기를 끌고 있는 네오위즈게임즈도 북미지역으로 사업 영역을 확장
 - 네오위즈게임즈는 <크로스파이어>, <아바>, <슬러거>, <S4리그> 등을 미국에서 서비스 하고 있으며, 2011년 하반기부터는 웹게임 <브라우저전국>을 비롯해 추가로 웹게임 2종과 MMORPG 3종을 일본과 북미, 유럽에 순차적으로 선보일 계획

국내 온라인게임, 스마트폰 게임으로 제2의 전성기

🌐 스마트폰 게임, 하드웨어 강화로 온라인게임 가능

- ◆ 모바일 환경이 스마트 플랫폼으로 발전하며 그래픽, 메모리 등 고사양을 요구하는 게임의 구동이 가능
 - 이런 흐름에 발맞춰 과거 PC에서 인기를 모았던 작품들이 고품질 스마트폰 게임으로 컨버전되어 나오는 사례들이 많아지고 있음
 - 현재 스마트 플랫폼으로 컨버전되어 나오고 있는 작품들은 PC판 못지않은 화려한 비주얼과 방대한 콘텐츠를 보여주며, 여기에 일부 게임들은 실시간 네트워크 기능까지 겸비하고 있어 PC로 즐기던 것을 그대로 스마트폰으로 하는 듯한 느낌을 제공

🌐 스마트폰 게임으로 컨버전된 대표적인 온라인게임

- ◆ 넥슨모바일은 모회사 넥슨의 주요 온라인게임 <메이플스토리>와 <카트라이더>를 스마트폰 게임으로 컨버전하여 <메이플스토리 시그너스 기사단>과 <카트라이더 러쉬>를 출시
 - <메이플스토리 시그너스 기사단>은 원작 MMORPG <메이플스토리>와 차이를 느낄 수 없을 정도로 흡사한 그래픽을 보여주며, 방향키와 어택, 점프 버튼이 구현되어 있음
 - 스마트폰 버전은 싱글 게임이라는 단점을 가지고 있지만, 세미네트워크를 통해 타 유저들과 각종 아이템을 거래할 수 있으며 작품 내에서 즐길 수 있는 '아쿠아라이더' 같은 미니게임을 네트워크로 대전할 수 있음
 - <카트라이더 러쉬>는 원작 <카트라이더>와 다른 점을 거의 찾아볼 수 없을 정도로 비슷하지만, 온라인으로 주위 사람들과 대결을 펼칠 수 없다는 단점을 가지고 있음
- ◆ KTH는 온라인게임 <포트리스>와 <라그나로크>를 스마트폰 게임으로 컨버전하여 <포트리스 제로>와 <라그나로크 바이올렛>을 출시
 - KTH의 <포트리스 제로>는 온라인게임 <포트리스2블루>를 즐겼던 게이머라면 인민 탱크, 오징어 탱크 등 친근한 캐릭터들을 다시 만날 수 있음
 - 이 작품의 장점은 화면 이동이 많은 게임 장면을 스마트플랫폼에 최적화시켜 끊김 현상을 최소화 한 것이며, 유저는 PC로 원작을 즐기는 것과 같은 부드러운 움직임을 느낄 수 있음
 - 그라비티의 <라그나로크바이올렛>은 인기 MMORPG <라그나로크온라인>의 싱글버전 형태로, 작품 내용을 제외한 인터페이스, 배경음악 등 주요 콘텐츠가 <라그나로크온라인>과 동일함

넥슨과 PC방간의 갈등, 공정위 제소로 확대

● PC방 협회, 넥슨 공정거래위원회에 제소

- ◆ 한국인터넷PC문화협회(이하 PC방 협회)는 FPS게임 <서든어택>이 CJ E&M에서 넥슨으로 서비스 업체가 이전되는 과정에서 시장지배적 사업자의 힘을 바탕으로 한 이용요금 기습인상을 단행했다며 이를 공정거래위원회에 제소
 - PC방 협회에서는 <서든어택>이라는 동일한 게임을 CJ E&M을 통해 서비스할 때는 정액제로 서비스되면서 업계 평균 이용요금은 시간당 30원에서 120원 수준이었으나, 9월 6일부터 넥슨에서 유료화 서비스를 시작하면서 시간당 250원으로 책정한 종량제 서비스로 전환했음, 이는 시장지배자의 우월적 지위를 남용한 가격인상이라며 강도 높게 비판
 - PC방 협회에서는 이에 앞서 넥슨의 인터넷PC방 초과금 사태와 관련해서 넥슨에서 발표한 피해업소가 35개 이상이라는 입증자료를 가지고 대화를 시도할 것이며, 대화 시도가 무산될 경우 PC방 전체를 대상으로 수집된 자료를 토대로 집단 손해배상 청구 소송을 진행할 계획

● 넥슨, PC방 과반수 이상 <서든어택> 종량제 찬성

- ◆ 넥슨은 <서든어택> 종량제를 고수할 뜻을 강조하면서, 초과금 사태에 대해서는 모두 배상을 완료했다고 주장
 - 넥슨은 "지난 7~8개월간 PC방 업주들에게 서든어택 서비스 요금을 부과하지 않았다"라며, "이 기간 동안 6000곳의 PC방 업주들을 설문 조사한 결과 과반 이상이 종량제 서비스 전환에 찬성했다"고 주장
 - PC방에서 가장 인기를 끌고 있는 FPS게임인 서든어택의 종량제는 전국 PC방의 70% 이상을 차지하는 중·소형 사업주가 선호하는 요금제로 일부 대형 매장이 반발을 주도한다는게 넥슨 측의 인식
 - 또한 넥슨은 최근 공지문을 내고 네트워크 스위치 장비에 일시적인 장애가 발생하면서 35개 매장에서 프리미엄 혜택이 제공되지 않았던 것이 확인됐으며 해당 매장에는 모두 배상을 완료했다고 밝힘

표 12 넥슨, PC방 정량제 및 정액제 요금*

상품유형	상품종류	일반요금	자동결제 (5%할인)	적용대상	
넥슨정량	통합정량	300시간	76,000원	72,200원	카트라이더, 메이플스토리, 카스온라인, 크아비앤비, 워록, 마비노기, 버블파이터, 마비노기영웅전, SP1, 루니아Z, 엘소드, 드래곤네스트, 사이퍼즈, 아틀란티카, 레전드오브블러드, 서든어택
		500시간	127,000원	120,600원	
		600시간	149,000원	141,500원	
		1,000시간	243,000원	230,800원	
		2,000시간	463,000원	439,800원	
		4,000시간	879,000원	865,000원	
	개별정량	300시간	80,000원	76,000원	카트라이더, 메이플스토리, 카스온라인, 크아비앤비, 워록, 마비노기, 버블파이터, 마비노기영웅전, SP1, 루니아Z, 엘소드, 드래곤네스트, 사이퍼즈, 아틀란티카, 레전드오브블러드, 서든어택 중 택1종
		600시간	157,000원	149,100원	
		1,000시간	256,000원	243,200원	
		2,000시간	487,000원	462,600원	
오픈정량	300시간	60,000원	57,000원	바람의 나라	
	4,000시간	926,000원	879,700원		
던파정액	50IP 이하	88,000원	83,600원	던전애파이터 단일 적용	
	51IP 이상	121,000원	114,950원	던전애파이터 단일 적용	
개별정액	IP대당 요금	44,000원	41,800원	유료 15종 중 1종	

*주 : 상품가격은 VAT(부가세) 포함. 통합/개별 정량 상품에는 던전애파이터 게임이 포함되어 있지 않음. 개별 정량/정액 상품은 선택된 단일 게임에 한해 적용
 [출처] 넥슨 홈페이지, 2011

통계 국내 온라인게임 순위

표 13 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (2011.9. 4 기준)	게임메카 (2011. 8. 31 ~ 2011. 9. 6)	인벤 (2011. 8. 29 ~ 2011. 9. 4)
1	아이온	피파온라인2	아이온
2	서든어택	아이온	피파온라인2
3	워크래프트3	리니지	서든어택
4	피파온라인2	서든어택	메이플스토리
5	스타크래프트	던전앤파이터	리니지
6	월드오브워크래프트	메이플스토리	던전앤파이터
7	메이플스토리	테라	월드오브워크래프트
8	리니지	프리스타일풋볼	사이퍼즈
9	던전앤파이터	카트라이더	테라
10	테라	리니지2	카트라이더
순위	게임노트 (2011. 9. 4 기준)	게임차트 (2011. 9. 5 기준)	게임리포트 (2011. 9. 4 기준)
1	아이온	서든어택	아이온
2	서든어택	아이온	서든어택
3	피파온라인2	워크래프트3	워크래프트3
4	메이플스토리	피파온라인2	스타크래프트
5	리니지	스타크래프트	피파온라인2
6	던전앤파이터	스페셜포스	메이플스토리
7	월드오브워크래프트	한게임로우바둑이	월드오브워크래프트
8	테라	메이플스토리	던전앤파이터
9	스페셜포스2	월드오브워크래프트	테라
10	리니지2	프리스타일	리니지2

*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 14 국내 온라인게임 포털 순위 (2011. 8)

순위	도메인	순방문자 (*1000)	도달률 (%)
1	www.nexon.com	6,390	19.80
2	www.p Mang.com	4,557	14.12
3	www.hangame.net	3,746	11.60
4	www.netmarble.com	3,578	11.09
5	www.gameangel.com	1,968	6.10

[출처] KoreanClick

글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2011년 9월 19일
- ▶ 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.