

# GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 5월 제2호



<b>1. 글로벌 게임시장 동향</b>	<b>5</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모바일게임 개발에도 통계 데이터는 필수</li> <li>• 휴대용 게임기, 모바일게임 때문에 진퇴양난</li> <li>• 플레이스테이션의 게임 서비스 '인스턴트 게임 컬렉션'</li> <li>• 부분유료화 앱의 '광고 회피'식 과금 모델의 폐해</li> <li>• 차세대 콘솔 출시로 콘솔 게임업계 부활 조짐</li> <li>• <b>통계</b> 글로벌 게임 하드웨어 &amp; 소프트웨어 판매 순위</li> </ul>	
<b>2. 북미 게임시장 동향</b>	<b>16</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 징가, 어린이 교육용 게임 개발 지원</li> <li>• 구글, 모바일게임 API '구글 플레이 게임' 공개</li> <li>• 교육용 게임, 미국 교육부의 재정 지원으로 화제</li> <li>• 블루스택, TV로 모바일게임 가능한 콘솔 게임기 출시</li> <li>• <b>통계</b> 미국 게임 하드웨어 &amp; 소프트웨어 판매 순위</li> <li>• <b>통계</b> 미국 MMORPG 순위</li> <li>• <b>통계</b> 북미 애플 앱스토어 게임 순위</li> <li>• <b>통계</b> 북미 구글 구글플레이 게임 순위</li> </ul>	
<b>3. 아시아 게임시장 동향</b>	<b>27</b>
<b>중국 게임시장 동향</b>	<b>28</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 중국, 게임을 중심으로 문화산업 육성 전략 추진</li> <li>• 중국 온라인 게임업체, 엔터테인먼트산업의 중추</li> <li>• 웹게임, 글로벌 시장 위축에도 중국에서는 승승장구</li> <li>• 텐센트, 2013년 1분기 순이익 37% 증가</li> <li>• <b>통계</b> 중국 온라인게임 순위</li> <li>• <b>통계</b> 중국 MMO게임 순위</li> <li>• <b>통계</b> 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</li> </ul>	
<b>일본 게임시장 동향</b>	<b>36</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경호온라인, "그리와 디엔에이는 경쟁자 아니다"</li> <li>• 그리, 2013년 1분기 실적 하락, 중국 지사 폐쇄</li> <li>• 일본 주요 콘솔게임 6개사 실적 비교</li> <li>• 통렬하는 소셜게임 &lt;나의 레스토랑2&gt;의 성공 비결</li> <li>• <b>통계</b> 일본 게임 하드웨어 &amp; 소프트웨어 판매 순위</li> <li>• <b>통계</b> 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</li> </ul>	



### 기타 아시아 게임시장 동향

45

- 싱가포르 소셜게임 이용자 현황 및 특징
- 엠오엘, 인도네시아를 포함한 해외 시장 공략 강화
- 호주 게임산업, 모바일로 무게중심 이동
- 새롭게 주목 받고 있는 아프리카 게임시장
- **통계** 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- **통계** 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

## 4. 유럽 게임시장 동향

55

- 비방디, 액티비전블리자드 매각 검토
- 침체 일로의 영국 게임업계, 정부 지원으로 성장세
- 카미켓, 소셜게임 사업 확장 위한 투자 유치 성공
- 영국, 과도한 게임 판매 가격 인하로 해외 시장 위협
- **통계** 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- **통계** 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- **통계** 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

## 5. 중남미 게임시장 동향

65

- 플레이스테이션3, 브라질 현지 생산 예정
- 멕시코 게임 컨퍼런스 'MGC 2013' 개최
- 'WCG 2013' 최종 결승전에 페루 게이머 8명 출전
- 레벨 3, 브라질 내 호스팅 서비스 제공 예정
- **통계** 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- **통계** 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

## 6. 국내 게임시장 동향

75

- 모바일게임의 인기, 운영 대행 사업으로 확장
- 게임심의 단계적 민간 이양, 상반된 의견 등장
- 국내 온라인게임, 모바일게임으로 신작 출시 감소
- 국내 온라인 게임산업, 채널링 서비스 확대
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 앱스토어별 순위







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 글로벌 게임시장 동향

- 모바일게임 개발에도 통계 데이터는 필수
- 휴대용 게임기, 모바일게임 때문에 진퇴양난
- 플레이스테이션의 게임 서비스 '인스턴트 게임 콜렉션'
- 부분 유료화 앱의 '광고 회피'식 과금 모델의 폐해
- 차세대 콘솔 출시로 콘솔 게임업계 부활 조짐
- **통계** 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





## 모바일게임 개발에도 통계 데이터는 필수

수익성을 갖춘 모바일게임 개발을 위해서는 평균 게임 수명, 플레이 유지율, 게이머 당 일평균 매출 등 데이터를 면밀히 분석해 활용하는 작업이 필요하다는 주장이 제기됨

1. 2009년 6월 설립된 소셜 게임업체이지만, 2011년부터 주요 게임 플랫폼을 모바일로 전환함

### 수익성 갖춘 게임 개발 위해 게임 데이터 분석 및 지속적인 A/B 필요

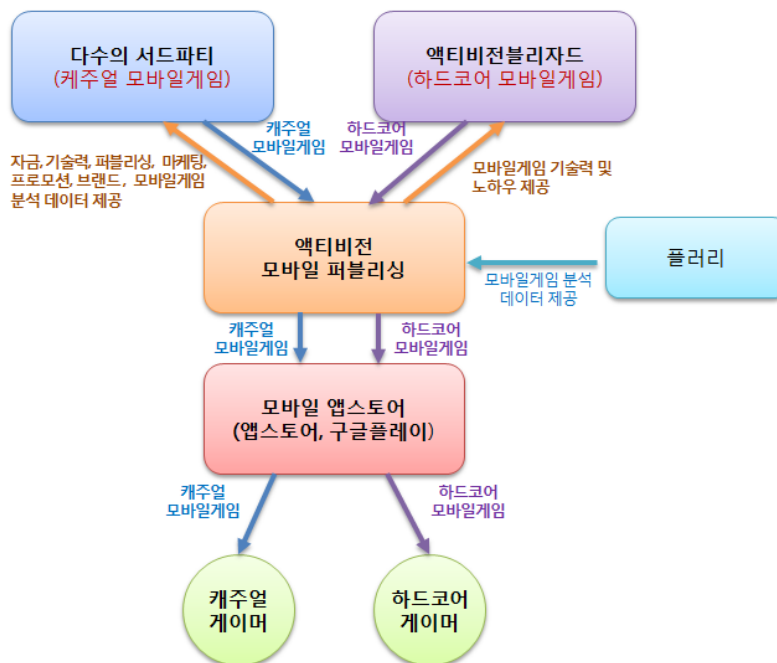
- ▶ 신생 게임업체인 화이트래빗스튜디오(White Rabbit Studios)<sup>1)</sup>를 운영 중인 하산 바이그(Hassan Baig) CEO는 모바일 게임시장 기회가 점차 증대되고 있지만, 수익성을 갖춘 게임 개발을 위해서는 게임 이용자 수 등 통계 데이터 분석 및 지속적인 A/B 테스트가 필수 요소가 되었다고 주장
  - 바이그 CEO는 창의성, 새로움, 재미 요소는 모두 최소의 비용으로 최고의 수익을 내기 위한 통계 분석 중심의 접근 방식 틀에 맞춰져야 한다며, 게임업체에 데이터 분석 활용을 확산시킨 징가(Zynga)의 경우, 대규모 데이터 업체로도 분류될 수 있다고 언급
- ▶ 바이그 CEO는 게임 데이터 분석 시뮬레이션 사례를 제시하며, 게임의 평균 플레이 시간(average player lifetime)이 길수록, 일일활동이용자수(Daily Active User, 이하 DAU)가 많고, 플레이 유지율(retention rate)이 높을수록 수익 증대로 이어진다고 설명
  - 광고 예산 규모는 게임의 수익성을 향상시키지 못하며, 게임의 입소문 효과가 클수록 이용자 유치 비용을 감소시켜 게임의 수익성을 높이므로 무료 이용자 확보 역량이 게임업체의 재정 건전성에 매우 중요한 요소로 꼽힘
- ▶ 바이그 CEO는 과거처럼 무분별한 게임 개발이 아닌 데이터 분석을 기초로 전체 게임사업을 구성함으로써 게이머의 이용 시간을 늘리고 자발적으로 게임을 홍보할 이용자 기반을 구축해야 한다고 주장
- ▶ 바이그 CEO는 또한 게임업체들이 시험 버전 운영, A/B 테스트 등에 대한 내부적인 프로세스 및 파이프라인을 구축함으로써 최대한 이상적인 측정 기준을 마련할 수 있도록 노력해야 한다고 강조
  - 본격적인 게임 개발을 시작하기 전 가급적 빨리 시험 버전을 만들어 테스트하는 것은 해당 게임 디자인의 이용자 유지 가능성을 파악하는 데 유리
  - 사소한 장애도 수익성에 직접적인 영향을 미칠 수 있으므로 게임의 수명주기 전반에서 A/B 테스트를 집중적으로 실시하는 것도 중요한 작업



- 게임의 플레이 기간을 늘리기 위해서는 수시로 콘텐츠 업데이트를 제공하는 안정적인 파이프라인을 갖춰야 하며, 게임업체들은 출시된 게임에 대해 '상시 작업 중(work-in-progress)'이라는 의식을 지니고 있어야 함
- ▶ 바이그 CEO는 "대형 게임업체들은 이미 게임 생산 파이프라인에서 이 같은 기본적인 신조를 따르고 있으나, 소규모 게임업체의 경우 종종 비형식적인 방법론을 고수하는 경향이 커 대기업과 중소기업 간 격차를 더욱 크게 만드는 요인이 되고 있다"고 언급
- ▶ 액티비전블리자드는 2012년 6월 모바일 앱 분석업체 플러리(Flurry)와 제휴를 맺고 모바일게임 개발 및 퍼블리싱 강화 작업에 박차를 가하고 있음
  - 액티비전블리자드측은 플러리가 분석한 모바일게임들의 월간활동이용자(Monthly Active User, 이하 MAU)와 DAU 분석 자료뿐만 아니라, 모바일게임 이용자에 대한 실태 조사 결과도 써드파티에게 무료로 제공할 예정
  - 게임 전문매체 가마수트라(Gamasutra)는 액티비전블리자드가 7만여 개의 애플리케이션 업체 분석 자료와 매달 약 6억 7,000만 개의 모바일게임 세션을 모니터링하는 플러리의 방대한 데이터를 앞세워 향후 모바일 게임시장의 지각 변동을 일으킬 것으로 전망

techcrunch.com

[그림 1] 플러리와 제휴를 맺은 액티비전블리자드의 모바일게임 전략 개요도



출처: 스트라베이스



## 휴대용 게임기, 모바일게임 때문에 진퇴양난

2013년에는 유료 모바일게임을 이용하는 게이머 수가 휴대용 게임기의 유료 게이머 수를 추월할 것이라는 전망이 제기. 휴대용 게임기인 3DS와 플레이스테이션 비타(PlayStation Vita)의 게이머 수가 매년 감소세를 면치 못할 것으로 예상

### 휴대용 게임기, 모바일게임에 밀려 유료 게이머 수 지속적인 하락세

- ▶ 시장조사업체 아이디씨(IDC)가 2013년 4월 발표한 "[Worldwide Gaming-Optimized Handheld, Smartphone, and Tablet Gaming 2013-2017 Forecast](#)"에 따르면, 2013년을 기점으로 스마트폰 및 태블릿PC 기반의 모바일 유료 게이머 수가 휴대용 게임기를 이용하는 유료 게이머의 숫자를 넘어설 것으로 전망됨
  - 아이디씨는 특히 휴대용 게임기 3DS 및 플레이스테이션 비타(PlayStation Vita)의 유료 게이머가 2017년까지 연평균 7%의 감소폭을 보일 것으로 추산
  - 여전히 휴대용 게임기의 가입자당 평균 수익(Average Revenue Per Unit, 이하 ARPU)은 당분간 모바일게임 플랫폼의 가입자당 평균 수익ARPU를 앞설 것으로 관측
- ▶ 아이디씨의 루이스 워드(Lewis Ward) 애널리스트는 "안드로이드 경우 파편화 문제를 안고 있지만, 아태시장을 중심으로 주요한 인기 게임 플랫폼으로 부상 중"이라며, "휴대용 게임기가 ARPU 등 지표에서 모바일게임 플랫폼을 계속 앞서기 위해서는 각고의 노력이 필요할 것"이라고 지적
  - 워드 애널리스트는 "부분유료화(freemium) 모델과 소셜 경험이 미래 게임시장에서의 성패를 좌우하게 될 것"이라고 덧붙임

### 휴대용 게임기 업계, 게임 경험으로 재기해야

- ▶ 한편, 업계 일각에서는 모바일게임이 0.99달러 수준의 저렴한 가격과 모바일 단말의 확산으로 게이머를 대거 견인하고는 있지만, 휴대용게임 역시 모바일게임에 비해 심도있는 게임 경험을 차별화 요소로 삼아 재기할 여지가 있다고 주장
  - 현재 휴대용 게임기 기반의 게임은 정밀한 동작 제어, 콘솔게임에 준하는 그래픽과 스토리, 게임 플레이 등에서 모바일게임보다 앞서 있는 것으로 평가됨

www.gamesindustry.biz





## 플레이스테이션의 게임 서비스 '인스턴트 게임 컬렉션'

소니가 전개하는 가입형 콘솔게임 서비스인 플레이스테이션 플러스에서, 무료 게임을 제공하는 '인스턴트 게임 컬렉션' 서비스가 충성도 높은 고객층 유지와 소규모 게임업체 확보에 크게 기여한 것으로 평가

### '인스턴트 게임 컬렉션, 이용자 충성도 확보 효과 탁월'

- ▶ '플레이스테이션 플러스(PlayStation Plus, 이하 PS Plus)<sup>2)</sup>는 콘솔 게임업계의 비즈니스 모델에 변화를 유발했으며, 특히 정기적으로 무료 게임이 업데이트되는 '인스턴트 게임 컬렉션(Instant Game Collection)' 서비스는 콘솔게임의 충성도 높은 고객 기반 유지에 효과적인 것으로 평가됨
- ▶ 애벌랜치 스튜디오(Avalanche Studios)의 크리스토퍼 선드버그(Christofer Sundberg) CCO는 PS Plus에서 <Just Cause 2> 등 인기 게임을 가입자들에게 무료로 제공하는 것은 게임 수익보다는 이용자 충성도 확보가 더욱 가치있기 때문이라고 설명
  - 선드버그 CCO는 "팬 기반 구축을 위해 PS Plus와 같은 무료 게임 제공이나 무료 베타 서비스가 필수적이며 소니에서의 무료 프로모션을 통해 홍보 효과 및 이용자 피드백을 얻을 수 있었다"고 언급
  - 선드버그 CCO는 또한 "소니는 무료 게임 제공, 조기 게임 출시, 특별 데모 제공 등을 통해 이용자들의 충성도를 높일 수 있다"며, "플레이스테이션4와 엑스박스원을 모두 구매하는 게이머가 많지 않다는 점에서, 충성도 높은 가입자 기반 확보는 게임콘솔이 살아남기 위한 필수 요소"라고 주장

2. 게임에 대한 할인 및 세이브 데이터 온라인 백업 기능 등 독점적인 혜택을 제공하는 정액제 서비스 패키지인 PS Plus는 가입자들에게 소니컴퓨터엔터테인먼트 월드와이드 스튜디오 및 기타 개발사나 퍼블리셔의 인기 타이틀을 추가 요금 없이 즐길 수 있게 해주는 '인스턴트 게임 컬렉션' 서비스를 2012년 7월부터 북미와 유럽에서 제공

### '인스턴트 게임 컬렉션', 게임 홍보 효과 기대

- ▶ PS Plus의 '인스턴트 게임 컬렉션' 서비스는 소규모 게임업체들에게 수익을 다각화하고 효과적으로 게임을 홍보하는 수단이 되고 있음
- ▶ 일부 게임업체들은 소니와의 PS Plus 계약 시 무료 게임 제공에 대한 보상 조항을 명시하고 있는데, 이것이 소규모 게임업체에게는 또 하나의 주요한 매출원으로 작용
  - <Closure>를 개발한 독립 게임 개발자 타일러 그라이엘(Tyler Glaiel)은 지난 2월, 게임을 '인스턴트 게임 컬렉션'에 등록했으며, 실제 수익 규모는 공개하지 않았지만 '인스턴트



게임 콜렉션'에 대해서는 긍정적으로 평가

- <Foosball 2012>를 개발한 그립-게임즈(Grip-Games)의 야쿵 미키스카(Jakub Mikyska) CEO는 "지금까지 2개의 게임을 PS Plus에 무료로 제공했으며, 그에 따른 매출은 각 게임 매출의 10~15%를 차지했다"고 밝힘

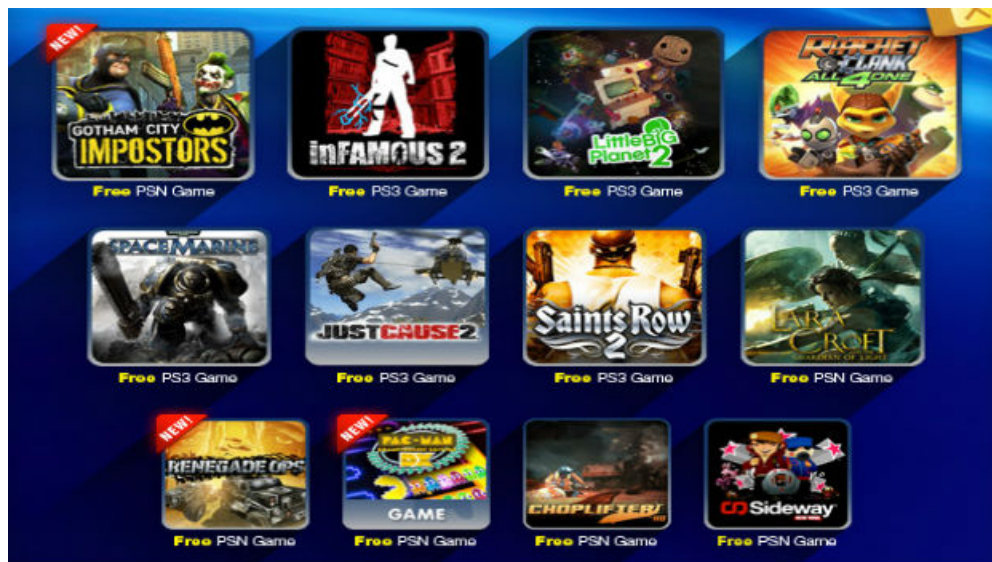
▶ <Retro City Rampage>를 개발한 브레인 프로빈시아노(Brian Provinciano)는 PS Plus에 게임을 제공하는 것은 퍼블리싱 업체나 개발 업체의 선택사항이라며, PS Plus에서 게임을 무료화하는 것은 브랜드 구축 및 게임 홍보에 크게 도움이 된다고 주장

- 프로빈시아노는 "게이머로부터의 긍정적인 피드백은 차기 게임에 대한 고객 확보로 이어질 수 있으며, 일부 게이머의 비판이 있더라도 다수의 긍정적인 평가는 플레이스테이션 이용자 네트워크를 감안할 때 게임 홍보에 매우 효과적"이라고 설명

▶ 한편, 장기적인 측면에서 무료 게임 제공은 유료 게임 이용자 수 감소로 이어지는 문제를 안고 있는데, 이와 관련해 미키스카 CEO는 "무료 프로모션은 게임 가격 책정에 영향을 미칠 수 있다"며, "소비자들에게 '게임이 무료'라는 인식을 심어 주어서는 안된다"고 강조

www.gamasutra.com

[그림 2] PS Plus에서 무료 게임을 제공하는 '인스턴트 게임 콜렉션'



출처: 소니컴퓨터엔터테인먼트



## 부분 유료화 앱의 '광고 회피'식 과금 모델의 폐해

이용자에게 광고가 삽입된 기본 서비스를 무료로 제공하고, 유료 결제 시 광고가 배제된 부가 서비스를 제공하는 부분 유료화 모델을 둘러싼 논란이 모바일 앱 업계 내에서 확산

### 부분 유료화 수익 모델, 광고 콘텐츠에 대한 소비자 인식 저하 유발

- ▶ 최근 모바일 앱 업계에서는 부분 유료화(Freemium) 모델이 확산 추세
  - 스트리밍 음악 앱 '스포티파이(Spotify)', 인터넷 라디오 앱 '판도라(Pandora)', 여행 정보 앱 '트립잇(TripIt)', 게임 앱 <Words With Friends> 등이 특히 성공적인 부분 유료화 모델 적용 사례로 평가
- ▶ 그러나 미국 광고 전문 매거진 애드에이지(AdAge)는 2013년 4월 23일 기사 "[Why the 'Freemium' Model Is Bad for Advertisers](#)"를 통해 모바일 앱의 부분 유료화 수익 모델이 광고주에게 악영향을 미칠 수 있다는 주장을 제기
  - 애드에이지는 무료 서비스에 광고를 삽입하고 유료 결제 시에는 광고를 배제한 부가 서비스를 제공하는 기존 부분 유료화 모델은 자칫 광고를 무료 서비스 이용의 대가로 반드시 접해야 하는 귀찮은 존재로 인식되게 할 우려가 있다고 지적
  - 또한 광고주 진영이 '광고 회피' 기능을 유료 앱 판매의 수단으로 활용하는 방식의 한계를 고려해, 부분 유료화 앱을 통한 광고 게재 여부를 신중하게 결정해야 한다고 조언

### 부분 유료화 모델, 매출 비중에서 유료 앱 능가

- ▶ 한편, 모바일 앱 분석업체 앱 애니(App Annie)가 지난 2012년 12월에 발표한 "[App Annie Index: The Rise Of Google Play](#)"에 따르면, 부분 유료화 모델을 적용한 앱의 매출 비중이 유료로만 제공되는 앱의 매출을 능가하는 것으로 확인
  - 2012년 말 부분 유료화 앱 매출은 전 세계 iOS 앱 매출의 69%, 안드로이드 앱 매출의 75%를 차지했으며, 전체 앱 매출의 절반 이상이 부분 유료화 앱인 것으로 확인됨
  - 2012년 말 iOS 부분 유료화 앱 매출은 2년 사이 4배 증가했으며, 안드로이드 부분 유료화 앱 매출은 2012년에만 전년 대비 3.5배 증가한 것으로 파악됨
  - 앱 애니는 또한 모바일 메신저 '라인(LINE)'이 게임 외 앱 중 매출 1위를 달성했다며, 부분 유료화 모델이 게임 외 영역에서도 힘을 발휘하고 있다고 평가
  - 특히 '라인'은 다양한 캐릭터 IP를 활용 자체 제작하는 스티커가 주요 아이템으로, 게임,



- 만화, 뉴스, 정보 등 각종 콘텐츠를 제공하는 라인 플랫폼의 부분유료화를 선도
- 한편 '라인'을 개발한 엔에이치엔 재팬(NHN Japan)은 2013년 5월 9일, 2013년 1분기 실적 발표를 통해, '라인' 사업 매출액이 직전 분기대비 92% 증가한 58억 2,000만 엔을 기록하고 모바일게임 아이템 과금 및 스티커 과금이 많은 비중을 차지했다고 설명

adage.com

[그림 3] 성공적인 부분유료화 기반 앱 '라인'(상) 및 <Words With Friends>(하)



출처: 엔에이치엔 재팬, 징가



## 차세대 콘솔 출시로 콘솔 게임업계 부활 조짐

최근 일렉트로닉아츠(Electronic Arts, 이하 EA)의 주가가 급등하는 등 침체기에 빠져 있던 콘솔 게임업계가 소니와 마이크로소프트의 새로운 게임 콘솔 출시를 앞두고 부활 조짐을 보이고 있음

### 콘솔 게임업체, 일제히 주가 상승...차세대 콘솔 게임기 출시 탓

- ▶ 부진을 면치 못했던 콘솔게임 제작 업체들이 최근 주가가 급격히 상승
  - EA의 주가가 이례적인 상승세를 유지하고 있는 가운데, 2014년 주당순이익(earning per share)이 과거 평균치인 1달러 10센트에서 약 10% 증가한 1달러 20센트가 될 전망
  - 테이크투(Take-Two)와 액티비전블리자드 역시 2013년 초부터 주가가 지속적인 상승세
- ▶ 이러한 주가 상승은 소니와 마이크로소프트가 머지 않아 차세대 콘솔 게임기 출시를 예고한 데 따른 것으로 풀이됨
  - 글로벌 금융·투자기업 웨드부시시큐리티(Wedbush Securities)의 마이클 패처(Michael Pachter) 애널리스트는 차세대 콘솔 게임기는 기존 콘솔 게임기보다 크게 진보한 것이어서, 콘솔게임 소프트웨어의 판매 역시 급증할 것이라며, EA의 주가가 26달러까지 상승할 것으로 전망
  - EA의 래리 프로스트(Larry Probst) 회장은 "현재 최대 현안은 차세대 콘솔 게임기에 적합한 게임 타이틀과 서비스를 개발하는 것"이라 밝혀, 주식 시장 전망을 밝게 하는데 일조
  - 시장정보업체 엠투리서치(M2 Research)의 빌리 피전(Billy Pidgeon) 애널리스트는 기존 콘솔은 이례적으로 긴 제품 수명 주기를 가졌다고 말하면서 차세대 콘솔 게임기에 대한 시장의 기대 역시 굉장히 크다고 설명
  - 뒤늦은 콘솔 게임기의 세대 교체는 하드웨어 및 소프트웨어의 판매 부진 원인으로 지적되었는데, 시장조사업체 엔피디그룹(NPD Group)에 따르면, 2013년 3월 미국 내 콘솔게임 관련 매출은 전년대비 10%가 감소했으며, 이 중 콘솔 게임기의 매출액은 무려 32%나 급감

### 모바일게임 대세론과 콘솔게임 낙관론으로 업계 의견 분분

- ▶ 일각에서는 차세대 콘솔 게임기 출시가 모바일게임으로 이동하는 산업 트렌드를 거스를 정도의 영향력은 없을 것이라는 회의론이 제기
  - 엠투리서치의 피전 애널리스트는 "엔피디의 조사 결과에서도 알 수 있듯이 소비자들의



콘솔게임 이용 시간과 소비 수준이 지속적으로 감소하고 있다"며, 새로운 콘솔의 출시도 거대한 소비행태 변화는 거스를 수 없을 것이라고 전망

- 글로벌 금융·투자업체인 로버트베어드(Robert W. Baird)의 콜린 세바스찬(Colin Sebastian) 애널리스트는 "스마트폰과 태블릿PC 등 모바일 플랫폼이 콘솔게임을 약화시키고 있기 때문에, 콘솔 게임업체들의 성장에는 분명 한계가 있다"고 언급
- 그는 또한 "소비자가 게임에 투자하는 한정된 시간을 두고 다양한 플랫폼이 경쟁하는 상황에서, 모바일 플랫폼이나 소셜네트워크 서비스는 상당한 경쟁력을 가진다"고 분석하며 EA의 주가를 19달러 정도로 낮게 예측

▶ 한편, 모바일 게임시장과 콘솔 게임시장의 소비자는 중복되지 않는다는 이유로 콘솔게임의 미래를 낙관하는 의견도 적지 않음

- 웨드부시시큐리티의 패처 애널리스트는 "모바일게임을 위해 콘솔게임을 위한 시간을 줄일 필요는 없으며, 수면 시간이나 운동 시간 등이 감소할 수 있다"고 분석
- 그는 또한 <Angry Birds>를 하기 위해 <Call of Duty>를 포기하는 이는 없다고 설명
- 엠투리서치의 피전 애널리스트는 "모바일 게임시장은 콘솔 게임시장 및 고사양 PC 게임 시장과 겹치지 않는다"며, 새로운 플랫폼이 콘솔 게임시장을 어느 정도 잠식할 수는 있겠지만 게임이 제공하는 경험의 질에는 상당한 차이가 있다고 강조
- 그는 "EA는 2014년에 2013년보다 2개 적은 11개의 게임을 출시하고 게임의 품질 향상에 주력할 것이라고 발표했는데, 차세대 콘솔 게임기에 걸맞은 진일보한 게임을 개발하는 것이 성공의 열쇠가 될 것"이라 강조

www.cnb.com



## 통계 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 5. 19 ~ 2013. 5. 25)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	145,727	11.7%	31,391,586
	2	플레이스테이션3	소니	135,021	3.6%	77,448,493
	3	엑스박스360	마이크로소프트	89,102	-1.0%	77,400,771
	4	플레이스테이션 포터블	소니	52,640	-0.5%	79,089,287
	5	플레이스테이션 비타	소니	32,786	9.1%	5,142,843
	6	위	닌텐도	29,417	-0.3%	99,603,811
	7	위유	닌텐도	24,067	1.0%	3,094,942
	8	DS	닌텐도	14,787	-6.1%	153,429,382
소프트웨어	1	Shin Megami Tensei IV (3DS)	아틀러스	187,139	신규	187,139
	2	Resident Evil: Revelations (플레이스테이션3)	캡콤	170,633	신규	170,633
	3	Kamen Rider: Battle War (플레이스테이션3)	남코반다이	125,557	신규	125,557
	4	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)	닌텐도	118,299	신규	118,299
	5	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	닌텐도	73,616	-11.3%	1,883,742
	6	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	60,757	-5.3%	985,457
	7	Resident Evil: Revelations (엑스박스360)	캡콤	46,424	신규	46,424
	8	Metro: Last Light (엑스박스360)	티에이치큐	44,779	-63.4%	167,008
	9	Metro: Last Light (플레이스테이션3)	티에이치큐	43,883	-55.9%	143,342
	10	Valhalla Knights 3 (플레이스테이션 비타)	마블러스엔터테인먼트	41,765	신규	41,765

출처: [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com)







# GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

## 북미 게임시장 동향

- 징가, 어린이 교육용 게임 개발 지원
- 구글, 모바일게임 API '구글 플레이 게임' 공개
- 교육용 게임, 미국 교육부의 재정 지원으로 화제
- 블루스택, TV로 모바일게임 가능한 콘솔 게임기 출시
- **통계** 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- **통계** 미국 MMORPG 순위
- **통계** 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- **통계** 북미 구글 구글플레이 게임 순위





## 징가, 어린이 교육용 게임 개발 지원

소셜 게임업체 징가가 자사의 비영리 기구인 'Zynga.org'<sup>3)</sup>를 통해 어린이 교육용 게임 개발 벤처 기업을 대상으로 매해 백만 달러 규모의 투자를 계획 중이라고 밝힘. 이번 프로젝트를 통해 교육용 게임시장의 급속한 발전이 예상

3. 'Zynga.org'는 징가가 2009년 10월 설립한 비영리 기구로, 자선 목적의 소셜게임 이용을 촉진하는 다양한 프로모션을 전개
4. 에드모도는 학생, 교사, 학부모들이 참여하는 교육용 소셜 플랫폼을 운영하는 업체이며, 키드애펙티브, 로코보티브랩, 모션 매스는 다양한 교육용 앱을 개발 중

### 징가, 어린이 교육용 게임 개발 벤처 기업 지원 계획

- ▶ 글로벌 소셜 게임업체 징가는 교육 분야에만 2억 5,000만 달러를 투자해 온 비영리단체 뉴스쿨 벤처 펀드(NewSchools Venture Fund)와의 파트너십을 통해 지원 대상 게임업체를 발굴할 계획
  - 1998년에 설립된 뉴스쿨 벤처 펀드는 스티브 잡스(Steve Jobs)의 부인인 로렌 파월 잡스(Laurene Powell Jobs) 등의 후원을 바탕으로 운영 중
  - 징가는 에드모도(Edmodo), 키드애펙티브(Kidaptive), 로코모티브랩(LocoMotiveLabs), 모션 매스(Motion Math) 등 지원 대상으로 선정된 기업들에 자사의 전문 인력을 파견해 게임 개발을 지원할 예정<sup>4)</sup>
- ▶ 징가의 마크 핀커스(Mark Pincus) CEO는 프로젝트의 취지가 자사의 게임을 통해 어린이들이 배움의 기회를 얻는 것을 추구하는 징가의 비전과 일맥상통한다고 설명
  - 핀커스 CEO는 "<FarmVille>과 같은 징가의 게임들은 어린이들에게 학습의 기회를 제공하고 있지만, 속도가 매우 더디다"며, "이번 제휴를 통해서 어린이 학습 중심에 게임이 있게 만들 것"이라고 밝힘
  - 징가에 따르면 이번 투자는 'Zynga.org'가 추진하는 프로젝트의 일부분일 뿐이며, 향후 더 큰 규모의 프로젝트가 지속적으로 추진될 전망

### 교육용 게임시장 본격 성장 기대...실제 교육현장으로의 확산이 과제

- ▶ 앞으로 교육용 게임 및 관련 기술 시장은 빠른 성장세를 유지할 것으로 관측되고 있지만, 예산 부족과 엄격한 승인 절차 등 실제 교육 현장에서의 확산을 가로막는 장벽이 남아 있는 상황
  - 일부 게임을 교사들에게 무료로 제공하고 그 효과를 직접 체험하도록 함으로써 학교 행정 담당자를 설득하는 '상향식(bottom up)' 방식이 유력한 방안으로 논의되고 있음



## 구글, 모바일게임 API '구글 플레이 게임' 공개

구글이 다양한 단말과 플랫폼을 연동해 게임을 즐길 수 있는 모바일게임 플랫폼을 표방한 '구글 플레이 게임' 서비스의 API를 공개. '구글 플레이 게임' 서비스는 안드로이드는 물론 iOS를 지원하는 크로스 플랫폼 성격을 지님

### '구글 플레이 게임', 애플의 '게임센터'에 대응하는 구글의 한수

- ▶ 구글이 2013년 5월에 개최된 'Google I/O 2013' 개발자 컨퍼런스에서 모바일게임 개발자를 지원하기 위한 신규 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스(Application Programming Interface, 이하 API) '구글 플레이 게임(Google Play Games)'을 공개
  - 애플이 이미 서비스 중인 '게임센터(GameCenter)'에 대해 강력한 경쟁자가 될 것으로 기대되는 '구글 플레이 게임' 서비스의 출시일은 아직 미정
  - '구글 플레이 게임'은 저장된 게임을 다양한 단말에서 이용할 수 있는 클라우드 저장(Cloud Save), 게임 업적과 순위 정보를 통합적으로 관리해 주는 리더보드(Leaderboards), 실시간 멀티플레이 기능 등을 보유

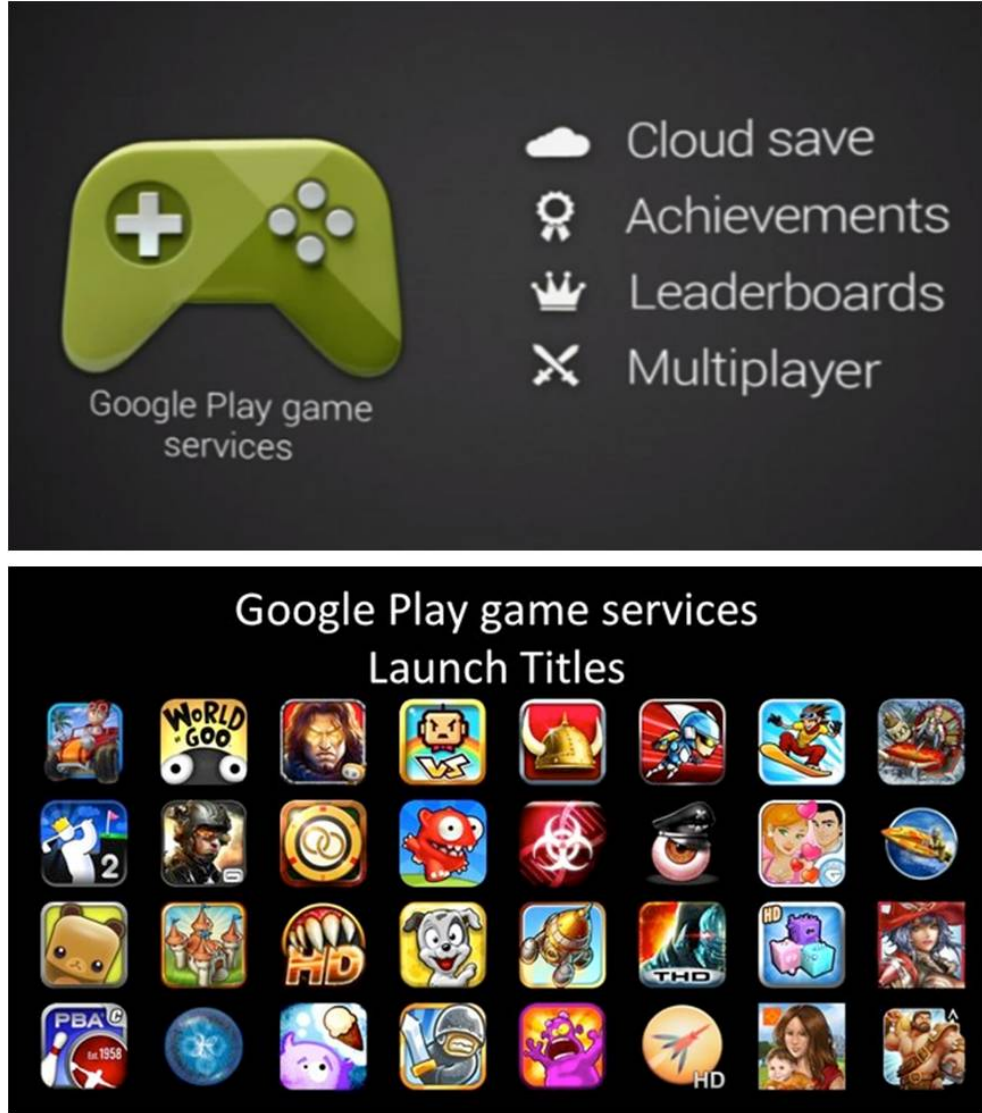
### 안드로이드뿐만 아니라 iOS에서도 이용 가능한 크로스 플랫폼

- ▶ '구글 플레이 게임'은 안드로이드뿐만 아니라 iOS에서도 동작이 가능한 것이 특징인데, 이를 통해 다른 종류의 OS가 탑재된 단말 보유자와도 함께 게임을 즐길 수 있는 환경을 제공할 수 있음
  - 이러한 호환성은 각종 커넥티드 단말을 지원하는 API 덕분에, 스마트폰과 태블릿PC는 물론 PC와 Mac에서도 호환이 가능한 것으로 알려짐
  - 앱 개발자들은 애플의 '게임센터'와 달리 플랫폼을 가리지 않는 '구글 플레이 게임' 서비스가 더 많은 게임 이용자를 확보할 수 있는 발판을 마련해 줄 것으로 기대

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



[그림 4] '구글 플레이 게임' 서비스(상) 및 출시 예정 게임 타이틀(하) 이미지



출처: 구글



## 교육용 게임, 미국 교육부의 재정 지원으로 화제

2013년 5월 10일, 미국 교육부가 올해 'Small Business Innovation Research(이하 SBIR) contract awards'의 최종 수상작을 발표. 이 중 절반 이상인 12개의 수상작에 교육용 게임이나 게임 관련 프로젝트가 선정되어 이목이 집중

### 교육용 게임에 대한 정부의 적극적 지원, 교육계 인식 변화도 한 몫

- ▶ 지난 2013년 5월 10일, 미국 정부가 주최하는 'SBIR contract awards'의 최종 수상작 명단에 교육용 게임 및 관련 프로젝트가 무려 12개나 선정
  - 'SBIR contract awards'는 미국 정부가 관할하는 펀딩 프로그램으로, 최첨단 기술을 통해 사회 문제 해결이 가능한 상업적 상품 및 서비스를 개발하는 소규모 기업들을 지원
  - 미국 교육부의 연구 부처인 교육과학협회(Institute of Education Sciences, 이하 IES)는 SBIR 프로그램을 통해 매년 백만 달러 규모의 재정을 지원하고 있는데, 지원 대상은 상품화가 가능한 교육 관련 기술을 제안한 업체들간의 경쟁을 통해 선정하고 있음
  
- ▶ 교육용 게임 등이 다수 포함된 이번 결과는 미래의 우수 인재 육성과 관련하여 게임이 얼마나 효과적일 수 있는지를 증명하는 것이라는 분석
  - 올해 게임 관련 프로젝트가 선전한 원인으로는 SBIR 프로그램이 혁신적 게임업체들에게 지원을 한 선례가 있어 비슷한 업체들의 참여를 독려했던 점, 교육 현장에서 게임을 통해 학생들에게 동기를 부여하려는 의지가 강해진 점, 모바일 단말로 언제 어디서서나 게임 이용이 가능해진 점 등이 지목
  
- ▶ 올해 수상작의 대부분은 게임 이용자의 능력에 맞게 자동적으로 난이도가 조절되는 기능을 내장하는 등 다양한 공통점을 가짐
  - 학생의 참여를 유도하기 위해 알려진 이야기를 바탕으로 게임의 스토리를 구성하거나 경쟁과 보상의 심리적 동인을 활용한 게임이 다수
  - 해당 게임을 통해 기존 수업 내용을 보조하거나 대체할 수 있도록 수업 환경에 친화적인 게임들이 많았는데, 이 중에는 교사 전용 게시판을 제공해 학생들의 성취도를 가능하고 향후 교육 내용을 계획할 수 있도록 도와주는 게임들도 있음

[www.whitehouse.gov](http://www.whitehouse.gov)



## 블루스택, TV로 모바일게임 가능한 콘솔 게임기 출시

블루스택(BlueStacks)<sup>5)</sup>이 '오우야(Ouya)<sup>6)</sup>와 '게임스틱(GameStick)<sup>7)</sup>과 차별화된 새로운 안드로이드 기반의 콘솔 게임기 '게임팝(GamePop)'을 출시할 예정이라고 발표. 여기에 최초로 선보인 정액제 서비스가 성공할 것인지에 관심이 집중

### 안드로이드 콘솔 게임기 '게임팝', 정액제 모델로 승부수

5. 2009년 설립된 실리 콘밸리의 소프트웨어 개발업체
6. 박서8(Boxer8)이 개발한 안드로이드 기반 콘솔 게임기
7. 게임스틱은 TV 전용 안드로이드 기반 콘솔 게임기로, 게임업체 플레이잼(PlayJam)이 개발

- ▶ 블루스택이 매달 6.99달러에 500여 개 모바일게임을 이용할 수 있는 콘솔 게임기 '게임팝'을 출시할 예정
  - 지난 2013년 5월 10일부터 사전 주문을 받기 시작한 '게임팝'은 2013년 겨울 시즌에 출시 예정으로, 5월 말까지로 예정되어 있는 사전 주문 기간에 1년 정액제 상품에 가입하면 '게임팝'이 무료로 증정될 예정
  - 블루스택의 존 가지올로(John Gargiulo) 수석 부사장은 "프로모션 기간 이후에는 약 100달러 선에서 '게임팝'이 판매될 것"이라고 언급
- ▶ '게임팝'은 풍부한 게임 라인업, 고성능 OS 탑재, 각종 컨트롤러 및 모바일 단말과의 연동 가능성 등이 강점으로 지목
  - 이용자가 정액제 상품에 가입하면 블루스택이 자체 개발한 500여 개의 모바일게임은 물론, <Fruit Ninja>를 개발한 하프브릭(Halfbrick), <Gun Bros.>를 만든 글루 모바일(Glu Mobile), <Trials Extreme>의 디미디야(Deemedya), <Talking Tom>의 아웃핏7(Outfit7) 등 제휴를 체결한 모바일게임 및 앱 개발사들의 콘텐츠 이용이 가능할 전망
  - 현재 출시 예정 게임들은 모바일 단말에서 개별 결제할 경우 약 200달러 비용이 발생할 정도로 방대하며, 안드로이드 4.2기반 OS를 탑재한 고사양 3D 게임 <Dead Trigger>가 이용 가능할 정도로 성능이 뛰어남
  - '게임팝'은 전용 컨트롤러 외에 스마트폰으로도 조작 가능하며, 장기적으로는 블루투스로 연결 가능한 어떠한 컨트롤러로도 이용이 가능할 수 있도록 향상될 예정
- ▶ 블루스택은 차별화된 콘텐츠 확보가 '게임팝'의 성공을 가능할 것이라 전망
  - 가지올로 부사장은 "윈도우 8(Windows 8)과 블랙베리(Blackberry)는 상당한 기술력을 가지고 있었음에도 매력적인 앱이 부족해 실패했다"며, 콘텐츠 확보가 관건이라 강조
  - 블루스택은 이미 PC에서 75만 개의 모바일 앱을 이용할 수 있는 블루스택 앱(BlueStacks app)을 출시하여 500만 건 이상의 다운로드를 기록한 바 있음
  - 가지올로 부사장은 "'게임팝'은 블루스택 앱처럼 단순히 모바일 앱 이용을 가능케 해주는 플랫폼 역할이 아니라 대중성이 강한 게임들을 선별하여 제공할 것"이라며 경쟁사들과



달리 독자적인 게임 출시에 집중할 것이라 강조

- ▶ 게임 개발자들은 '게임팝'을 위한 어떠한 추가적인 노력 없이도 정액제 매출액의 50% 중 일부를 이용량에 따라 지급받을 수 있으며, 구글 플레이(Google Play)를 통한 앱 내 결제로도 수익 창출이 가능함

arstechnica.com

[그림 5] '오우야'(상), '게임스틱'(중), '게임팝'(하)의 이미지



출처: 각사 홈페이지



## 통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 2] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 5. 19 ~ 2013. 5. 25)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	39,938	-7.5%	8,695,266
	2	엑스박스360	마이크로소프트	37,706	0.6%	40,486,664
	3	플레이스테이션3	소니	29,925	-3.0%	24,510,998
	4	DS	닌텐도	12,013	-6.2%	52,558,488
	5	위	닌텐도	11,386	-2.5%	41,035,261
	6	위유	닌텐도	8,842	3.5%	1,200,503
	7	플레이스테이션 비타	소니	5,125	3.3%	1,321,995
	8	플레이스테이션 포터블	소니	2,097	-2.5%	19,717,938
소프트웨어	1	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)	닌텐도	67,206	신규	67,206
	2	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	닌텐도	29,370	-14.6%	673,161
	3	Metro: Last Light (엑스박스360)	티에이치큐	21,827	-71.6%	98,677
	4	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360)	액티비전블리자드	21,012	32.5%	6,888,292
	5	Resident Evil: Revelations (플레이스테이션3)	캡콤	20,363	신규	20,363
	6	Resident Evil: Revelations (엑스박스360)	캡콤	18,969	신규	18,969
	7	LEGO City Undercover: The Chase Begins (3DS)	닌텐도	16,764	-32.0%	186,988
	8	Metro: Last Light (플레이스테이션3)	티에이치큐	15,786	-69.7%	67,805
	9	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3)	액티비전블리자드	14,464	80.9%	3,971,900
	10	Halo 4 (엑스박스360)	마이크로소프트	13,631	-5.0%	5,204,029

출처: [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com)

## 통계 미국 MMORPG 순위

[표 3] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 5. 24 ~ 2013. 5. 30)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	120,631
2	WildStar	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	91,746
3	Neverwinter	페팩트 월드	판타지	다운로드/CD판매	70,844
4	Elder Scrolls Online	베데스다 소프트웨어	판타지	다운로드	58,056
5	Final Fantasy XIV: A Realm	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	41,412
6	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	37,085
7	Rift	트리온월드	판타지	다운로드/CD판매	30,100
8	The Secret World	펀콤	리얼라이프	다운로드/CD판매	27,124
9	Darkfall: Unholy Wars	어벤추린	공상과학	다운로드	24,441
10	TERA: Rising	엔매스 엔터테인먼트	공상과학	다운로드	21,762

출처: [www.mmorpg.com](http://www.mmorpg.com)





## 통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 4] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 5. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Heads Up! (Warner Bros.)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne Pty)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Heads Up! (Warner Bros.)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne Pty)	Clash of Clans (Supercell)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	TETRIS® Blitz (Electronic Arts)	Clash of Clans (Supercell)	Downhill Supreme (Reinholds Berzins)	TETRIS® Blitz (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	VS. Racing 2 Free (Maciek Drejak Labs)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	TETRIS® (Electronic Arts)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	Hay Day (Supercell)	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
5	Kick the Buddy: No Mercy (Crustalli)	World Rush™ (Palm Desert Studios)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	Stickman Tennis (Robert Szeleney)	Icon Pop Song (Alegrium)	Hay Day (Supercell)
6	Downhill Supreme (Reinholds Berzins)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros.)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
7	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Icon Pop Song (Alegrium)	Big Fish Casino (Big Fish Games)	TETRIS® (Electronic Arts)	TRANSFORMERS Legends (Mobage, Inc)	Slotomania (Playtika LTD)
8	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Little Dentist - kids games (George CL)	Megapolis (Social Quantum)	Cut the Rope: Time Travel (ZeptoLab UK)	Stick Stunt Biker 2 (Robert Szeleney)	Megapolis (Social Quantum)
9	Cut the Rope: Time Travel (ZeptoLab UK)	Emoji Pop (Gamoji)	Slotomania (Playtika LTD)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Guncrafter (Naquatic LLC)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)
10	Stickman Tennis (Robert Szeleney)	Running with Friends (Zynga Inc.)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Little Dentist - kids games (George CL)	Kingdoms of Camelot (Kabam)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

## 통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 5] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 5. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Crazy Jump (iMagic)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
2	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts Inc)	Hardest Game Ever 2 (Orangenose Studio)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	World of Goo (2D BOY)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Candy Crush Saga (King.com Limited)
3	Plants vs. Zombies (Electronic Arts Inc)	Little Dentist (6677g.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts Inc)	Little Dentist (6677g.com)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
4	World of Goo (2D BOY)	Subway Surfers (Kiloo)	Megapolis (Social Quantum)	Plants vs. Zombies (Electronic Arts Inc)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Where's My Water? (Disney)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	Rage of Bahamut (Mobage)	Kingdom Rush (Ironhide Game Studio)	Bejeweled Blitz (Electronic Arts)	Valkyrie Crusade (NUBEE PTE)
6	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Fieldrunners 2 (Subatomic Studios)	Hardest Game Ever 2 (Orangenose Studio)	Crime City (GREE, INC)
7	Sonic The Hedgehog (SEGA of America)	Bejeweled Blitz (Electronic Arts)	Slotomania - slot machines (Playtika)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Stick Stunt Biker 2 (Djinnworks e.U.)	Monster Warlord (GAMEVIL)
8	Osmos HD (Hemisphere Games)	Megapolis (Social Quantum)	CSR Racing (NaturalMotion Games)	Osmos HD (Hemisphere Games)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	Megapolis (Social Quantum)
9	Cut the Rope (ZeptoLab)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Crime City (GREE, INC)	Worms 2: Armageddon (Team 17 Digita)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Kingdoms of Camelot: Battle (Kabam)
10	Fieldrunners 2 (Subatomic Studios)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	JackpotSols - slot machines (GREE)	Where's My Water? (Disney)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Slotomania - slot machines (Playtika)

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 아시아 게임시장 동향

### ▶ 중국 게임시장 동향

- 중국, 게임을 중심으로 문화산업 육성 전략 추진
- 중국 온라인 게임업체, 엔터테인먼트산업의 중추
- 웹게임, 글로벌 시장 위축에도 중국에서는 승승장구
- 텐센트, 2013년 1분기 순이익 37% 증가
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 일본 게임시장 동향

- 경호온라인, "그리와 디엔에이는 경쟁자 아니다"
- 그리, 2013년 1분기 실적 하락, 중국 지사 폐쇄
- 일본 주요 콘솔게임 6개사 실적 비교
- 룡런하는 소셜게임 <나의 레스토랑2>의 성공 비결
- **통계** 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 싱가포르 소셜게임 이용자 현황 및 특징
- 엠오엘, 인도네시아를 포함한 해외 시장 공략 강화
- 호주 게임산업, 모바일로 무게중심 이동
- 새롭게 주목 받고 있는 아프리카 게임시장
- **통계** 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- **통계** 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





## 중국 게임시장 동향

### 중국, 게임을 중심으로 문화산업 육성 전략 추진

중국 문화산업의 GDP 기여도는 2.75%로 지난 5년간 높은 성장세에도 불구하고 미국과 영국 대비 낮은 수준을 나타냄에 따라, 중국 정부는 게임을 중심으로 2020년까지 문화산업을 국가 중점 산업으로 육성하기 위한 전략을 추진

8. 가화문화발전집단은 중국 내 초대형 종합 문화 예술 분야의 국영 기업으로, 케이블 TV 방송망 사업과 예술공연, 예능, 영화, 음반 제작 등의 분야에서 독보적인 지위를 차지하고 있음

#### 중국 정부의 문화 강성 대국 건설 계획

- ▶ 중국 정부는 2012년 11월 시진핑(習近平)을 주석으로 선출한 제18차 당대표대회(第十八次全国代表大会)에서 '문화 소프트 파워 향상'을 문화산업의 발전 목표로 제시
  - 문화와 과학 기술의 융합을 촉진해 신형 문화 기술을 발전시키고, 2020년까지 문화산업을 국가 중점 산업으로 육성
- ▶ 중국 문화부는 지난 2012년 2월 '12차 5개년 기간 문화산업 육성계획'을 통해 총 11개 문화산업 '연예오락(게임 포함), 애니메이션, 캐릭터, 공연, 전시, 모바일, 신문, 출판, 영화 및 영상 콘텐츠, 인터넷, 페스티벌' 등을 전략 육성 대상으로 선정
  - 중국 문화부는 공연산업 육성 목표로 2015년까지 전국 규모의 문화예술공연장 10곳 건설과 국제적인 연출공연산업 지역 조성 계획 발표
  - 게임산업은 2015년까지 수입 규모 2,000억 위안(36조 2,640억 원) 달성을 목표로 제시
  - 애니메이션산업은 2015년까지 부가가치 300억 위안(5조 4,396억 원)을 창출할 계획
  - 중국 문화부는 또한 전시산업 부문에서는 국제적 영향력을 가진 문화 관련 전시회를 2015년까지 3~5회 정도 개최할 예정

#### 베이징 문화 자유무역 지대 조성

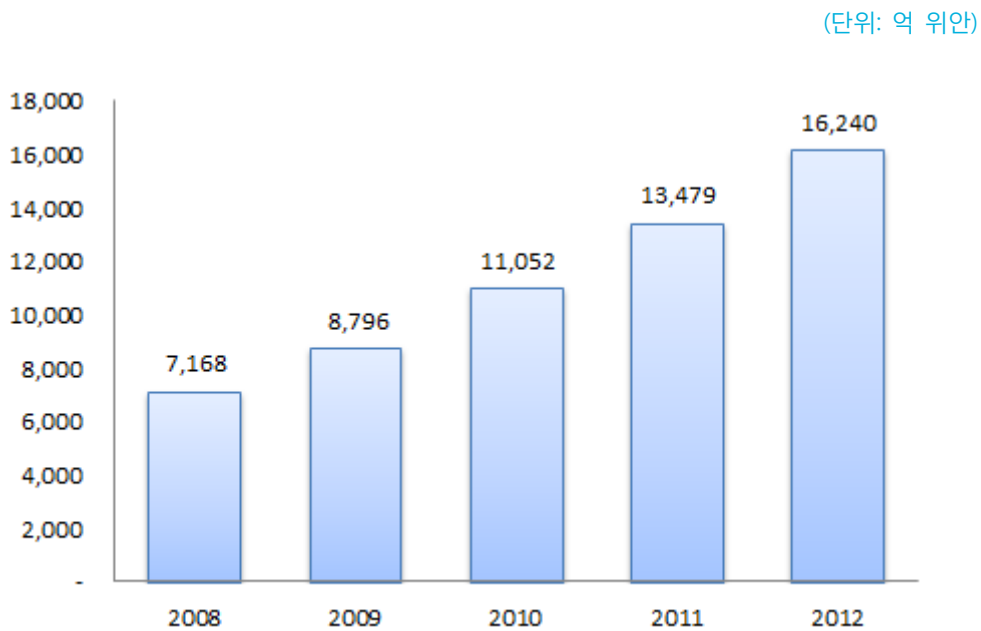
- ▶ 중국 국영기업인 가화문화발전집단(歌华文化发展集团)<sup>8)</sup>은 베이징 국제공항 인접 지역에 50억 위안(약 9,000억 원)을 투입해 문화 예술 분야 자유무역지대(Beijing Freeport of Culture) 조성 계획을 발표
  - 가화문화발전집단은 영화, 방송, 디자인, 미술 등 문화산업을 모두 결집시킨 할리우드,



- 실리콘밸리, 뉴욕의 첼시마켓을 합친 것과 같은 문화 무역센터를 조성할 계획
- 베이징 문화 자유무역지대에서 거래되는 모든 문화 예술품에 대한 수입 관세 면제
- 중국은 본래 예술품이나 역사적 유물 교역을 금지하고 문화 예술품 수입 시에는 34%의 관세를 부과하고 있음
- 2016년까지 해외 우수 문화기업 등 50개 기업 유치, 500억 위안(약 9조 원)의 가치 창출이 가능할 전망

www.oxfordeconomics.com

[그림 6] 중국 문화산업 성장 추이



출처: 국무원(国务院)



## 중국 온라인 게임업체, 엔터테인먼트산업의 중추

시장조사기관 아이디씨(IDC)의 최근 발표에 따르면, 향후 저조한 성장세를 보일 것으로 예측되는 중국 게임업체가 지속적인 수익 창출을 위해 범엔터테인먼트 산업의 중추 역할을 자처할 것으로 전망됨

### 엔터테인먼트산업의 중추로 성장 중인 중국 온라인 게임업체

- ▶ 아이디씨는 2013년 5월 8일 보도자료 ['IDC: Chinese Online Game Enterprises Play for Keeps in the Pan-entertainment Industry'](#)를 통해 중국 게임시장이 2013년부터 2017년까지 이전보다 저조한 연평균 약 16%의 성장률을 기록할 것으로 전망
  - 2012년 중국 게임시장의 총 매출액은 전년대비 35.1% 증가한 602억 8천만 위안(약 98억 4천만 달러)을 기록한 것으로 확인
  - 아이디씨의 보고에 따르면 2008년까지 가파른 성장세를 유지하던 중국 게임시장은 2009년을 기점으로 성장세가 급격히 느려져, 2011년과 2012년에는 비슷한 성장률을 보임
- ▶ 아이디씨는 중국의 온라인 게임산업이 크게 세 가지 이유로 인해 범엔터테인먼트 시대를 주도하려 할 것으로 전망
- ▶ 빠른 성장세의 문화산업은 성장세가 둔화되고 있는 온라인 게임업체들의 지속적인 매출 증대를 위한 새로운 창구가 될 것
  - 아이디씨는 중국의 문화산업은 정부의 12차 5개년 계획에 힘입어 전체적으로 약 30% 수준의 연평균성장률을 기록하며 중국 게임산업의 성장률을 추월할 것으로 전망
  - 중국의 1인당 국내총생산(GDP)은 2008년 기준 문화산업 성장의 임계점인 3,000달러를 넘어섰고, 3년만인 2011년에는 5,400달러를 돌파해 문화산업의 급격한 성장세를 유지할 수 있는 기반을 마련한 것으로 파악됨
  - 중국 문화산업이 빠르게 성장하면서 온라인 게임업체들이 범엔터테인먼트산업에 상당한 투자를 집중할 것으로 예측
- ▶ 온라인 게임업체들이 직면한 치열한 경쟁도 범엔터테인먼트로의 확장을 유도할 것
  - 범엔터테인먼트산업은 오프라인 기업들이 온라인 콘텐츠 사업 진출 기회를 제공할 수 있는데, 확실한 사업 모델을 보유한 온라인 게임산업은 오프라인 기업들에게 최선의 협력 대상이기 때문에 경쟁이 치열한 온라인 게임시장의 양상은 더욱 복잡해질 전망
  - 또한 텐센트(Tencent) 등 인터넷 기업들은 이미 범엔터테인먼트산업 진출을 주도하고



있는데, 최근 일본으로부터 '나루토(Naruto)'를 위시한 유명 애니메이션을 다수 수입해 온라인게임으로 출시할 것을 발표함으로써 경쟁업체들을 자극하고 있음

- 이 외에도, <Legend of Sword and Fairy>는 TV 프로그램과 영화로, 어린이 소셜게임 <Mole's World>는 애니메이션 시리즈로, <91wan>은 온라인 소셜로 재생산된 바 있음

▶ 현재 보유하고 있는 고객 기반을 토대로 다양한 수익 모델을 만들어 낼 수 있다는 장점도 온라인 게임업체들의 사업확장 원인으로 지목

- 아이디씨에 따르면, 2012년 인터넷 이용자 수 증가폭 감소와 함께 온라인 게이머 수 증가율 역시 감소함
- 온라인 게임업체 입장에서는 새로운 고객을 유인하는 것보다 현재 고객들의 욕구를 파악해 수익 모델을 확대하는 것이 바람직함

▶ 중국 온라인 게임업체들은 파트너십이나 자본 투자를 통해 범엔터테인먼트산업에 점차 깊게 관여할 것으로 전망되는 가운데, 일각에서는 사업 확대 시 각 영역간의 차이를 고려한 체계적인 접근이 필요하다는 의견이 제기

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



## 웹게임, 글로벌 시장 위축에도 중국에서는 승승장구

웹게임은 글로벌 시장에서 모바일게임에 밀려 다소 위축된 양상을 보이는 반면, 중국에서는 2012년 36%의 성장률을 기록하는 등 여전히 인기를 끌고 있음. 서구 게임 개발자들은 현지 업체와의 제휴를 통해 중국 진출을 모색할 전망

### 중국 웹 게임시장, 2012년 36% 성장하며 인기 지속

- ▶ 징가(Zynga)와 일렉트로닉아츠(Electronic Arts, 이하 EA) 등 주요 게임업체들이 웹 게임에서 철수하고 모바일게임에 주력하면서 세계적으로는 PC기반 웹 게임시장의 기세가 꺾였다는 주장이 제기되고 있으나, 중국에서는 여전히 높은 인기를 구가
  - 대만 게임업체 엑스펙(XPEC)의 에런 슈(Aaron Hsu) 담당자는 중국의 웹 게임시장이 2003년도 MMORPG 시장처럼 급속한 성장세를 누리고 있으며, 중국 게임 개발자들은 웹게임으로 새로운 비즈니스 모델을 수립하고 있음
- ▶ 2012년 중국 웹게임 시장규모는 전년대비 36% 성장한 75억 위안(12억 달러)으로, 2011년에는 전년대비 46%의 성장률을 기록한 바 있음
  - 2012년 웹 게임시장은 2011년에 비해 성장률이 둔화되었으나, 에런 슈 담당자는 같은 기간 클라이언트 기반 MMORPG시장의 성장률이 12%에 불과했다는 점을 들며 다소 둔화된 성장률이 시장 위축의 신호는 아니라고 설명
  - 중국의 1위 웹게임은 5,755대의 그룹 서버를 운영하고 월 매출 6,500만 위안을 기록, 2위 게임은 2,499대의 서버에 월 매출 6,000만 위안을 달성
  - 이러한 성공에 힘입어 다수의 중국 게임 개발자들이 웹 게임시장에 뛰어드는 가운데 중국 모바일 게임시장은 해외 시장 만큼의 실적을 내지 못하고 있어 웹게임이 모바일 게임에 의해 위축될 가능성도 상대적으로 낮음

### 서구 개발자들, 현지 협력업체 통한 중국 웹 게임시장 진출 필요

- ▶ 에런 슈 담당자는 충분한 잠재력을 갖춘 중국 웹 게임시장 진출을 모색하는 서구 개발자들은 신뢰 가능한 현지 퍼블리셔나 협력업체를 찾는 것이 필수라고 조언
  - 그는 액티비전블리자드와 같은 대형 퍼블리셔들도 중국 진출 시에는 중국업체와 협력 했으며, 현지 파트너 없이 단독으로 진출하는 것은 모험이라고 경고





## 텐센트, 2013년 1분기 순이익 37% 증가

중국의 인터넷 기업 중 시가총액 1위인 텐센트(Tencent)가 온라인 게임사업의 활약으로 2013년 1분기의 순이익이 37% 증가했다고 발표함과 동시에 고사양 온라인게임의 인기가 한동안 지속될 것으로 전망

### 온라인게임으로 급성장 중인 텐센트, 모바일게임 영역으로 세력 확장

- ▶ 중국 인터넷기업 텐센트가 광고 수입 증가세가 둔화되고 있음에도 불구하고, 온라인 게임과 전자상거래 사업에 힘입어 2013년 1분기에 37%의 순이익 증가를 기록
  - 업계 전문가들이 PC 기반에서 모바일 기반으로 게임 이용행태가 변화하는 점을 들어 텐센트의 온라인 사업부문에 우려를 표시해 왔음에도 불구하고, 텐센트는 전년 동기 29억 5,000만 위안(약 4억 8,000만 달러)보다 37% 증가한 40억 4,000만 위안(약 6억 5,800만 달러)의 순이익을 기록
  - 같은 기간 매출액은 약 40% 증가해 135억 5,000만 위안(약 22억 1,000만 달러)을 기록
  - 이 중 온라인 게임사업 매출액은 71억 3,000만 위안(약 11억 6,400만 달러)으로 확인
  - 텐센트는 중국에서 큰 인기를 끌고 있는 <League of Legends>와 <Dungeon and Fighter>를 서비스 중으로, 텐센트의 마틴 라우(Martin Lau) 회장은 "온라인게임은 점차 고사양, 고품질 게임 중심으로 성장할 것"이라 전망
  
- ▶ 텐센트는 모바일 메신저 '위챗(WeChat)'의 사용자 기반을 활용할 수 있는 모바일 게임 플랫폼을 출시해 또 다른 수익 창구를 마련할 계획
  - '위챗'의 월간활동이용자수(Monthly Active User, MAU)는 2012년 12월 말 시점에서 1억 5,800만 명을 기록한 데 이어 2013년 3월 말 기준 23% 증가한 1억 9,400만 명에 달했으며, 해외 이용자 수도 4,000만 명으로 급증
  - '위챗'의 이용자 기반 확대에 주력하고 있는 텐센트는 2013년 6월, '위챗' 내에 모바일 게임 플랫폼을 출시해 유료 및 부분유료화 게임들을 선보일 예정이라고 밝힘

online.wsj.com



## 통계 중국 온라인게임 순위

[표 6] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 5. 13 ~ 2013. 5. 19)	바이두 (2013. 5. 30)	17173.com (2013. 5. 30)
1	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)
2	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)
3	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)
4	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
5	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)
6	역전(逆战) (텐센트)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
7	몽상국(梦三国) (황주전혼)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	검망3(剑网3) (킹소프트)
8	NBA2KOnline(NBA2KOnline) (텐센트)	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	구음진경(九阴真经) (스네일게임즈)
9	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	블레이드&소울(剑灵) (텐센트)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)
10	Couter Strike(反恐精英) (세기전성)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	대화서유2(大话西游2) (넷이즈)

출처: [www.barchina.net](http://www.barchina.net), [top.baidu.com](http://top.baidu.com), [www.17173.com](http://www.17173.com)

## 통계 중국 MMO게임 순위

[표 7] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 5. 13 ~ 2013. 5. 19)	바이두 (2013. 5. 30)	17173.com (2013. 5. 30)
1	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
2	옥룡제춘(御龙在天) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)
3	문도(问道) (광우재선과기유한공사)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
4	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드&소울(剑灵) (텐센트)	검망3(剑网3) (킹소프트)
5	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	구음진경(九阴真经) (스네일게임즈)
6	현원전기(轩辕传奇) (텐센트)	검망3(剑网3) (킹소프트)	대화서유2(大话西游2) (넷이즈)
7	대화서유(大话西游) (넷이즈)	마역(魔域) (91.com)	천년유혼온라인(倩女幽魂Online) (넷이즈)
8	마역(魔域) (91.com)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	옥룡제춘(御龙在天) (텐센트)
9	천년유혼온라인(倩女幽魂Online) (넷이즈)	문도(问道) (광우재선과기유한공사)	현원전기(轩辕传奇) (텐센트)
10	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	신무(神武) (다익망락)	문도(问道) (광우재선과기유한공사)

출처: [www.barchina.net](http://www.barchina.net), [top.baidu.com](http://top.baidu.com), [www.17173.com](http://www.17173.com)



## 통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 8] 중국 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 5. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	楚汉传奇 (关于173.com)	百里挑一 (Huan Wang)	我叫MT Online (LOCOJOY)	史上最难破解的100道门 (安卓開發者)
2	众神无双 (Talentwalker Interactive)	幻想英雄竞技场 (dong yu)	雄霸天地(简体版) (com.digitalcloud)	保卫萝卜 官方中文版 (萝卜工场)
3	Water Margin 3D (ShenzhenSky Interactive)	小小帝国 (Camel Games Inc.)	Clash of Clans (Supercell)	Find Something (Funship Entertainment)
4	魔界战神 (礼包版) (SGF Games)	猛将无双 (Koramgame.com)	大掌门 (Air&Mud Studio)	Dirt Road Trucker 3D (3dinteger)
5	Sango Fight (Logic Ball)	热血兄弟 (上海纵游)	我叫MT Online (LOCOJOY)	Touch Boobs:Undressing Woman (mo_mo_8)
6	圣将三国 (昊 Hao)	决战欧冠 (Shanghai Huaxun)	君王2 HD (Shanghai Morefun)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)
7	三国英杰传 (Happy Infinity)	Jump! Man (FAN JINMING)	魔卡幻想 (iFree Studio Limited)	欢乐斗地主(完整版) (Tencent)
8	Temple Run: Oz (Disney)	乐斗勇士OL (LIN YANG)	龙之召唤 (HomeBoy)	成人小说大师 (demiinfo)
9	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	大掌门 (Air&Mud Studio)	萌江湖: 豪华版 (Shanghai Youzu)	Panda Jump (RedAntz)
10	植物大战僵尸 (PopCap)	神战HD+ (TeamTop3 Inc.)	神仙道 (PinIdea)	Little Dentist (6677g.com)

\*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

출처: itunes.apple.com, play.google.com, appannie.com



## 일본 게임시장 동향

### 경호온라인, "그리와 디엔에이는 경쟁자 아니다"

경호온라인이 최근 동사의 성공은 행운에서 비롯되었으며 일본의 모바일게임 양대산맥인 그리(GREE)와 디엔에이(DeNA)는 진정한 게임업체가 아니라고 언급하는 한편, 비즈니스보다 게임 개발이 최우선이라고 강조해 이목이 집중

9. 2010년 12월 1일에 설립된 콤셉은 일본 PC 및 콘솔게임 개발 업체로, 모바일 콘텐츠 및 캐릭터 상품 개발 등 각종 엔터테인먼트 사업도 전개

#### 경호온라인, 진정한 게임 개발업체 자부

- ▶ 최고 인기를 구가하는 모바일게임 <Puzzle & Dragons>을 개발한 일본의 PC 및 모바일 게임기업 경호온라인엔터테인먼트(CungHo Online Entertainment, 이하 경호온라인)의 모리시타 카즈키(森下 一喜) 대표가 최근 글로벌 게임 전문 미디어 게임인더스트리 인터내셔널(Gamesindustry International)과의 인터뷰를 통해 진정한 게임업체를 지향한다고 강조
  - 경호온라인은 2013년 들어서도 승승장구해 시가총액이 일본 모바일게임 양대산맥인 그리와 디엔에이를 추월하고 2013년 5월 13일에는 일시적으로 콘솔게임 명가 닌텐도(1조 5,342억 엔)보다 많은 1조 5,455억 엔을 기록
  - 경호온라인의 모리시타 카즈키 대표는 <Puzzle & Dragons>의 성공 요인을 두고 업계에서 많은 말들이 오가고 있지만 게임 개발 단계에서는 그저 좋은 게임을 만들고자 하는 의도만 있음을 상기하면서, 전략이 아닌 행운이 성공 기반이라고 강조
  - 모리시타 카즈키 대표는 최근 일본의 PC 및 콘솔게임 개발업체인 콤셉(comcept<sup>9</sup>)의 이나후네 켄지(稲船敬二) 대표가 2013년 4월 게임매체 아이지엔(IGN)과의 인터뷰에서 일본 게임 개발사들이 행동력이 부족하다고 지적한 것에 대해, 일본이 여전히 게임의 국제적 입지에 연연해 한다고 언급
  - 그는 "게임 개발 분야에서 유독 비판 받는 두 국가가 미국과 일본"이며, "이는 일본이 콘솔 게임시장에서 없어서는 안 될 존재이며 양국 게임 개발 진영은 콘솔 게임산업을 지탱하는 기둥이기 때문에 이러한 비판은 칭찬으로 받아들인다"고 부연
  
- ▶ 한편 최근 <Puzzle & Dragons>의 일일 매출은 약 200만 달러에 달하지만 일각에서는 경호온라인이 그리와 디엔에이에 맞서 경쟁력을 유지하려면 해당 게임 IP 외에 새로운 인기 게임 타이틀을 개발해야 한다는 지적이 제기



- 반면 모리시타 카즈키 대표는 일본 모바일게임 경쟁사들에 대해 관심이 없을 뿐더러 그리와 디엔에이가 경쟁사라고도 생각하지 않는다고 강조

▶ 경호온라인은 향후 신규 게임 등 다양한 콘텐츠 사업에 박차를 가할 예정으로, 게임개발을 위한 자금 확보가 중요해질 전망

- 모리시타 카즈키 대표는 다양한 콘텐츠 사업을 전개하고 싶다고 전하면서, "비즈니스 차원에서 접근하는 것에는 관심이 없고 게임을 개발하는 일 자체가 즐겁다"고 언급
- 그러나 그는 좋은 게임을 개발하기 위해서는 자금을 많이 확보할수록 좋다고 말하면서 게임에 대한 열정을 역설
- 한편 일본의 주요 통신 사업자인 소프트뱅크가 2013년 3월 25일, 경호온라인의 주식 보유 비율을 기존의 33.63%에서 58.5%로 확대한 바 있지만, 모리시타 카즈키 대표는 이를 통해 게임사업이 변화하거나 더 많은 지원을 받게 된 것은 아니라고 설명
- 경호온라인측은 각종 언론 매체에서 보도한 소프트뱅크의 경호온라인 지분 확대는 오해라며, 소프트뱅크의 모바일 부문 자회사인 소프트뱅크 모바일(SoftBank Mobile)이 경호온라인의 세 번째로 큰 주주인 아시안그루브(Asian Groove)<sup>10</sup>로부터 6.37%의 주식을 취득했기 때문에 소프트뱅크는 경호온라인에 어떠한 금전적 지불도 하지 않았다고 전달

10. 아시안그루브는 소프트뱅크의 손마사 요시(山本 好)의 동생인 손 타이조(山本 大藏)가 운영하는 있는 인 재파견 업체로 손타이조 대표는 경호온라인의 회장을 역임

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



## 그리, 2013년 1분기 실적 하락, 중국 지사 폐쇄

그리가 최근 전년 동기대비 하락한 2013년 1분기 실적을 발표. 그리는 매출 확대를 위해 중국 지사를 폐쇄하고 선택과 집중 전략을 강화해 게임 개발체제 및 효율화에 주력할 계획이며, 2013년 실적 전망치를 하향조정

### 그리, 게임 코인 소비 감소 및 인기 게임 부족으로 매출 하락

11. 포케라보는 일본의 주요 모바일게임 개발업체 중 하나로, 2012년 10월 그리가 모바일게임 개발 강화를 위해 인수

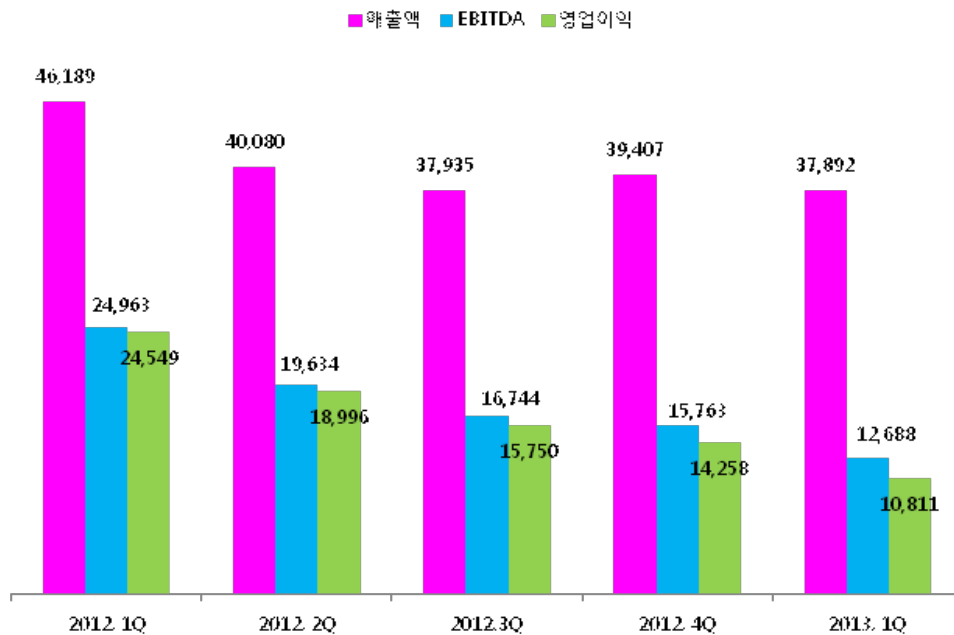
- ▶ 그리, 2013년 5월 14일 2013년 1분기 실적을 발표
  - 그리의 2013년 1분기 총 매출액은 전년 동기대비 18% 감소한 378억 9,200만 엔을 기록하고 영업이익은 전년 동기대비 56% 감소한 108억 1,100만 엔, 그리고 당기순이익은 전년 동기대비 65% 감소한 47억 600만 엔으로 확인
- ▶ 실적 하락은 그리의 해외 사업이 호조세를 나타냈음에도 불구하고 일본 내 게임 매출이 기대치를 밑돌며 하락한 데 기인
  - 그리의 자회사 포케라보(Pokelabo)<sup>11)</sup>의 타이틀들이 인기를 구가하고 스마트폰 이용자 비율이 최초로 50%를 돌파해 그리 게임 코인 소비가 활발했던 반면, 피쳐폰 이용자의 코인 소비가 감소하고 신규 히트 게임 타이틀이 부족해 실적 하락에 영향
  - 해외 사업의 경우 포케라보를 포함한 게이머들이 총 코인 소비액이 2013년 1분기에만 3,000만 달러를 돌파했지만 적자가 지속되고 있어, 그리는 2013년 12월까지 선택과 집중 전략을 전개해 매월 흑자 전환할 수 있도록 할 계획
  - 반면 그리 미국 지사의 경우 수익성 높은 게임 타이틀에 집중된 결과, 다수의 게임 타이틀에서 코인 소비가 확대되어 매월 상승세를 구가
- ▶ 그리는 2013년 내에 일본에서 신규 게임 타이틀 15~20종, 해외에서 약 5종을 출시할 예정으로, 게임 개발 체제 효율화 및 프로모션 강화 등으로 매출 확대를 도모할 계획
  - 그리는 특히 게임 개발 체제 강화, 크로스 프로모션 등 적극적인 프로모션 실시 등을 통해 스마트폰 웹브라우저 기반 게임을 개발하는 한편, 네이티브 앱 분야에서는 비용 절감, 포케라보와의 공동 개발 및 기술 연계 강화에 주력할 계획
  - 해외 사업의 경우, 게임 이벤트 및 기능 추가 등을 통한 매출 확대, 주력 게임 타이틀 집중 서비스 및 개발 체제 효율화를 도모할 예정
- ▶ 그리는 개발 체제 효율화 작업의 일환으로 실적 발표 설명회에서 중국 지사를 폐쇄 하겠다고 발표



- 그리 중국 지사는 지난 2011년 7월 설립되어 중국 최대 인터넷기업 텐센트(Tencent)와 제휴해 자사의 글로벌 플랫폼인 그리의 이용 확대를 도모했지만 인기 게임을 출시하지 못하는 등 성적이 저조
  - 텐센트는 그리와의 제휴를 종료하고 텐센트의 관련 인력 전원을 정리 해고하겠다고 발표
  - 일각에서는 텐센트가 스마트폰 전용 메신저인 '위챗(WeChat)'이나 커뮤니티 서비스 '큐큐(QQ)' 등을 통해 운영 중인 독자적인 게임 플랫폼으로 인해 그리와 경쟁 관계를 형성 중인 점도 제휴 종료의 원인이라고 분석
  - 그리는 향후 중국 시장 대신 미국 시장을 중심으로 리소스를 집중할 계획
- ▶ 그리는 2013년도 실적 전망치를 지난 2013년 2월 12일 발표한 것보다 하향 조정하는 한편 선택과 집중 전략을 추진할 예정
- 그리의 2013년 매출 전망치는 당초 예상액인 1,600~1,700억 엔보다 적은 1,500억 엔 수준으로 하향 조정되었으며 영업이익 또한 예상액 500~600억 엔보다 적은 460억 엔 가량으로 하향 조정

[www.gamebusiness.jp](http://www.gamebusiness.jp)

[그림 기] 그리의 주요 실적 추이(단위: 억 엔)



출처: 그리



## 일본 주요 콘솔게임 6개사 실적 비교

일본 주요 콘솔 게임업체인 캡콤, 코에이테크모, 코나미, 스퀘어에닉스, 세가사미, 반다이남코 등 6곳이 2013 회계연도 실적을 발표한 가운데, 반다이남코가 전년 동기대비 가장 큰 폭으로 성장한 것으로 확인

### 일본 콘솔 게임진영, 반다이남코의 약진 현저

- ▶ 캡콤(Capcom), 코에이테크모(Koei Techmo), 코나미(Konami), 스퀘어에닉스(Square Enix), 세가사미(SEGA SAMMY), 반다이남코(Bandai Namco) 등 주요 콘솔 게임업체 6곳이 최근 2013 회계연도(2012년 4월 1일~2013년 3월 31일) 실적을 발표
- ▶ 콘솔 게임업체 6곳 중 영업이익이 전년 동기대비 상승한 업체는 코에이테크모, 반다이남코 뿐으로, 반다이남코의 영업이익이 크게 상승해 타 업체들을 압도
  - 반다이남코는 <아이돌마스터(アイドルマスター)>, <기동전사건담(機動戦士ガンダム)>, <원피스(ワンピース)> 등의 게임 IP를 활용한 소셜게임들이 그리 및 디엔에이의 소셜 게임 플랫폼에서 상위권을 석권해 영업이익이 전년 동기대비 40.6%나 증가
  - 영업이익이 감소하거나 적자를 기록한 캡콤, 코나미, 스퀘어에닉스, 세가사미 등 4곳은 모두 향후 스마트폰이나 온라인 콘텐츠 대응 전략을 강화할 전망
- ▶ 반다이남코는 2013 회계연도 매출이 전년 동기대비 7.3% 증가한 4,872억 4,100만 엔, 영업이익이 40.6% 증가한 486억 4,200만 엔을 기록
  - 반다이남코의 완구 사업은 부진을 면치 못했지만 <기동전사건담(機動戦士ガンダム)> 시리즈 및 <원피스그랜드콜렉션(ワンピースグランドコレクション)>, <아이돌마스터 신데렐라 걸즈(アイドルマスターシンデレラガールズ)> 등 소셜게임이 호조세이며, 콘솔 게임 부문에서는 일본 해외 시장에서 <소울 칼리버(ソウルキャリバー)>, <나루토(ナルト)>, <테일즈 오브(テイルズ オフ)> 시리즈들의 최신작들이 인기를 구가
- ▶ 코에이테크모는 2013 회계연도 매출액이 전년 동기대비 2.5% 감소한 346억 3,900만 엔, 영업이익은 7.8% 증가한 62억 800만 엔을 기록
  - 코에이테크모는 주력 분야인 콘솔게임 소프트웨어 사업이 호조세를 나타내 <진 삼국 무쌍7(真・三國無双7)>, <DEAD OR ALIVE 5> 등 시리즈 최신 타이틀 및 <원피스 해적 무쌍2(ワンピース 海賊無双2)>, <포켓몬 + 노부나가의 야망(ポケモン+ノブナガの野望)> 등이 계속해서 수익 확대에 일조





- ▶ 세가사미의 2013 회계연도 매출액 및 영업이익은 각각 전년 동기대비 18.7% 감소한 3,214억 700만 엔, 67.3% 감소한 190억 7,300만 엔을 기록
  - 이 같은 실적 감소는 파칭코 등 위락시설 사업 부문의 판매 실적이 감소한 데 따른 것
  - 세가사미의 해외 지역 구조 개혁 및 콘솔게임 타이틀 <용과 같이 5-꿈, 이루는 자(龍が如く 5 夢、叶えし者)>가 히트한 데 힘입어 콘솔 게임사업의 영업적자 규모가 전년 동기 151억 엔에서 2013 회계연도에 7억 엔으로 감소
  
- ▶ 코나미의 2013 회계연도 매출액 및 영업이익이 각각 전년 동기대비 15% 감소한 2,259억 9,500만 엔과 46.6% 감소한 218억 7,500만 엔을 기록
  - 코나미의 실적 하락은 콘솔게임 및 소셜 게임사업을 전개하는 디지털 엔터테인먼트 부문 수익이 감소한 데 기인
  - 하지만 코나미는 여전히 콘솔게임 <METAL GEAR RISING REVENGEANCE>, <프로야구 스피리트 2013(プロ野球スピリッツ2013)>이 호조세이며 소셜게임 <드래곤 콜렉션(ドラゴンコレクション)> 등으로도 안정적인 수익을 확보
  
- ▶ 스퀘어에닉스의 2013 회계연도 매출액은 전년 동기대비 15.7% 증가한 1,479억 8,100만 엔에 달했지만 영업이익은 전년 동기 107억 1,300억 엔에서 적자 전환해 영업손실 60억 8,100만 엔을 기록한 것으로 확인
  - 스퀘어에닉스의 영업 적자는 미국 및 유럽 시장에서의 콘솔게임 타이틀 판매 부진 및 아케이드 게임기 판매 부진이 원인
  - 한편 스퀘어에닉스의 웹게임 타이틀 <전국이쿠사(戦国IXA)> 및 소셜게임 <확산성밀리언아서(拡散性ミリオンアーサー)>, <FINAL FANTASY BRIGADE> 등은 호조세
  
- ▶ 캡콤의 2013 회계연도 매출액 및 영업이익은 각각 전년 동기대비 14.6% 증가한 940억 7,500만 엔, 17.6% 감소한 101억 5,100만 엔을 기록
  - 캡콤은 아케이드 판매가 크게 확대되었음에도 불구하고, 디지털 콘텐츠 사업 수익성이 악화해 영업이익이 감소
  - 캡콤의 콘솔게임 타이틀 <드래곤즈 도그마(ドラゴンズドグマ)>가 밀리언셀러 반열에 올랐지만 <바이오하자드 6(バイオハザード6)>의 판매 부진 및 <몬스터 헌터 4(モンスターハンター4)>의 발매일 연기가 부정적으로 작용
  - 캡콤의 소셜게임 서비스가 증가되면서 온라인 게임사업 부문은 비교적 안정적으로 확대된 것으로 확인

gamebiz.jp



## 롤런하는 소셜게임 <나의 레스토랑2>의 성공 비결

일본 레스토랑 경영 관련 소셜게임 <나의 레스토랑2>이 1,000여 종에 달하는 다양한 게임 내 메뉴 아이템과 일본 점포들과의 제휴에 기반한 다양한 이벤트 전개 등으로 장기간 인기를 누리고 있어 화제

### 일본 소셜게임 시장의 대표적인 장수 게임 <나의 레스토랑2>

- ▶ 일본의 소셜게임 개발업체 에니쉬(enish)가 개발한 소셜게임 타이틀 <나의 레스토랑(ぼくのレストラン)>이 일본 소셜게임 시장 태동기부터 현재까지 장기간 인기를 구가하는 장수 타이틀로 이목이 집중
  - 후속작인 <나의 레스토랑2>는 경영 시뮬레이션 장르로, 게이머가 레스토랑의 주인이 되어 다양한 요리 레시피를 시도하고 레스토랑을 꾸미며 다른 게이머들과 교류
  - 특히 <나의 레스토랑2>에 등장하는 메뉴는 1,000종 이상에 달해 다양
  - <나의 레스토랑2>는 현재 일본의 주요 SNS 및 소셜게임 플랫폼인 그리, 디엔에이의 모바게, 엔에이치엔 재팬(NHN Japan)의 한게임, 믹시(mixi) 등을 통해 서비스 중으로, 피쳐폰 및 스마트폰에 모두 대응해 사용자 편의성을 고려했다는 평가
- ▶ 일본 게임 전문 매체 게임비즈니스(GameBusiness)는 최근 에니쉬의 개발 담당자들을 인터뷰해 2013년 5월 17일자 보도를 통해 성공 비결을 분석
- ▶ <나의 레스토랑2>의 기획 운영을 담당하고 있는 우지이에 마사아키(氏家政彰)의 디렉터는 장수의 비결이 초기 시장 진입을 통한 게이머 기반 확보, 즉각적인 게이머들의 피드백을 반영 및 지속적인 기능 개선 등이라고 설명
  - 그는 에니쉬의 게임 개발 인력이 10~20명 정도라고 전하면서 가급적 많은 플랫폼에서 서비스함으로써 고객 기반 확대를 도모하는 한편 플랫폼별로 게이머 속성을 고려해 게임 밸런스 등을 조정한다고 언급
  - <나의 레스토랑2>는 피쳐폰 이용자들이 많이 이용하지만 스마트폰 유저 수 또한 급증하고 있으며 남녀 비율이 4:6으로 여성은 물론 남성층도 적잖이 즐길 수 있는 점이 강점으로 지목
  - 에니쉬는 특별히 성별을 고려한 아이템 등을 기획하기보다는 다양한 게이머 취향을 반영하는 데 주력해 메인 인터페이스 색상 또한 선호도가 갈리는 분홍색이나 파랑색이 아닌 주황색 및 노랑색을 채용하고 전체적으로 부드럽고 편안한 그래픽을 구현
  - <나의 레스토랑2>에서 전개되는 이벤트의 경우, 평균 월 1회 게임 기능을 개선하고

테스트를 거듭해 신중하게 게임 기획을 진행하며 매번 기존과는 다른 이벤트를 제공

- ▶ 에니쉬는 또한 편의점, 음식점 등 일본 내 다양한 점포들과 제휴해 게이머가 식당에서 지정 메뉴를 주문하면 게임 아이템을 지급하는 시리얼코드가 기입된 카드를 제공하는 등 게임 홍보 전략을 구사
  - 해당 전략은 게이머들 사이에서 요리와 관련된 공통 화제를 지속적으로 유발해 게임 운영 및 게이머간 커뮤니케이션에 긍정적으로 작용
  - 우지이에 마사야키 디렉터는 전국 체인점과의 제휴 시 홍보 효과가 극대화되며, 호텔 레스토랑과 제휴해 수천 엔에 달하는 메뉴임에도 게이머들의 예약이 쇄도했다고 언급
  
- ▶ 게임 메뉴 아이템 디자인의 경우, 갈색빛 에니쉬는 음식이 많은 중화 요리보다는 화사한 이미지를 풍길 수 있는 서구식 음식점 및 카페를 소재로 매월 새로운 메뉴 아이템을 개발해 귀엽고 화려하게 표현하는 데 주력
  - 에니쉬의 그래픽 기획 인력은 4~5명 수준이며, 에니쉬의 그래픽 품질 관리를 맡고 있는 우에야마 요시에(上山慶恵) 아트 디렉터는 메뉴 디자인이 새롭기 위해서는 발상의 전환이 중요하며 계절, 이벤트 기간 등을 고려한 디자인도 고려한다고 언급

www.gamebusiness.jp

[그림 8] <나의 레스토랑2>의 이미지



출처: 그리



## 통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 9] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 5. 20 ~ 2013. 5. 26)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	52,857	45.6%	11,550,540
	2	플레이스테이션 비타	소니	13,104	18.0%	1,561,405
	3	플레이스테이션3	소니	12,730	16.5%	9,308,479
	4	플레이스테이션 포터블	소니	5,913	-10.2%	19,756,243
	5	위유	닌텐도	5,600	-6.8%	930,269
	6	위	닌텐도	1,123	-3.9%	12,721,093
	7	엑스박스360	마이크로소프트	349	12.9%	1,641,626
	8	DS	닌텐도	50	8.7%	32,981,994
소프트웨어	1	Shin Megami Tensei IV (3DS)	아틀라스	187,139	신규	187,139
	2	Kamen Rider: Battlde War (플레이스테이션3)	남코반다이	125,557	신규	125,557
	3	Resident Evil: Revelations (플레이스테이션3)	캡콤	107,037	신규	107,037
	4	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	60,757	-5.3%	985,457
	5	Valhalla Knights 3 (플레이스테이션 비타)	마블러스엔터테인먼트	41,765	신규	41,765
	6	Terraria (플레이스테이션3)	스파이크	19,424	신규	19,424
	7	Luigi's Mansion 2 (3DS)	닌텐도	18,576	-6.8%	741,342
	8	Animal Crossing: Jump Out (3DS)	닌텐도	15,561	-4.2%	3,342,555
	9	Summon Night 5 (플레이스테이션 포터블)	남코반다이	13,048	-87.3%	115,841
	10	Resident Evil: Revelations (위유)	캡콤	8,369	신규	8,369

출처: www.vgchartz.com

## 통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 10] 일본 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 5. 30 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	レイトナジズ (Level-5)	LINEタイムコントロール (NAVER Japan)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	アトコボの激闘するサマシ機 (CommSeed)	LINE JELLY (LINE Corporation)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)
2	AVP: Evolution (Fox Digital Entertainment)	ダービーインパクト (Ateam)	LINE WIND runner (NAVER Japan)	押忍! 番長2 (ディービー)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
3	解放少女 (Level-5)	レジェンドオブデアカラス (CyberAgent)	LINE POP (NAVER Japan)	パブリック甲賀忍法帖II (Universal Entertainment)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	LINE POP (LINE Corporation)
4	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	デビル マッション (COLOPL)	ドラゴンリ ーグX (Asobism)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	LINE POP (LINE Corporation)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
5	Wild Blood (Gameloft)	マスターオブカオス (Koramgame.com)	KAMENRIDERPRIDE!! (NamcoBandai)	激ノバチスロ 絶対衝激 (ドラス)	LINE NINJA Strikers (LINE Corporation)	LINE Bubble! (LINE Corporation)
6	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Glendebonyougot (CyberAgent)	プロ野球PRIDE (COLOPL)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	LINE Bubble! (LINE Corporation)	クイズ脱獄 黒猫カズ (COLOPL)
7	The Dark Knight Rises (Gameloft)	Celestial Crystalia (CyberAgent)	LINE PLAY (NAVER Japan)	ZOO IN FIGHT (KITERETSU)	マスターオブカオス (Koramgame)	幻想のミネル サイト (GMO GameCenter)
8	TALES OF THE WORLD (NamcoBandai)	The Lord of JAPAN (CyberAgent)	拡散! ビアサー (SQUARE ENIX)	アイムジャグラーEX (北電子)	旗幟地 (Digital Cloud)	秘宝探偵 (COLOPL)
9	ぼんごの対決 覇者 (Sammy NetWorks)	Euro Q1 Team Soccer (gloops)	ロード オブ サ ドラゴン (KLab Global)	FINAL FANTASY III (SQUARE ENIX)	ハズレ撲滅! クイズ脱獄!! (GENIUS)	ケリ姫スイーツ (GungHo Online)
10	パブリック甲賀忍法帖II (ARUZE MEDIA NET)	Happy Block Buster (masahiro matsumoto)	LINE Bubble! (NAVER Japan)	Weapons Firearms Simulator (OranginalPlan)	脱げー! マホ遊! (DgameELI)	LINE Play (LINE Corporation)

출처: itunes.apple.com, play.google.com, appannie.com



## 기타 아시아 게임시장 동향

### 싱가포르 소셜게임 이용자 현황 및 특징

스파이럴 미디어(Spiral Media)<sup>12)</sup>가 싱가포르 소셜게임 이용 행태 조사 결과를 발표. 2012년 11월 기준 싱가포르의 소셜게임 이용자 수는 100만 명 이상으로 여성이 60%이며, 연령별로는 25세~54세 이용자가 60%를 차지

#### 싱가포르 소셜게임 이용자 과반수가 여성

▶ 온라인 엔터테인먼트 및 미디어 솔루션 기업인 스파이럴 미디어(Spiral Media)가 2012년 11월 싱가포르 페이스북 소셜게임 이용자를 대상으로 실시한 조사 결과를 바탕으로 2013년 5월 14일, '싱가포르 소셜게임 이용자 경향 및 습관' 인포그래픽([Infographic: Singapore's social gamers](#))을 발표

- 이에 따르면 싱가포르 소셜게임 이용자 수는 100만 명을 돌파했으며, 여성 이용자가 60%로 다수를 차지하고 연령별로는 25세~54세 이용자가 전체의 60%를 차지
- 전체 이용자의 39%가 결혼했거나 파트너와 동거하고 있으며, 여성 이용자의 49%는 자녀가 있는 것으로 나타나, 싱가포르에서의 소셜게임은 주로 가족 친화적인 환경에서 이루어지는 것으로 분석
- 교육 및 고용 측면에서는 이용자의 64%가 직업을 갖고 있으며, 8%는 주부, 33%는 학생이거나 아르바이트를 하고 있는 것으로 조사

▶ 소셜게임 이용 시간을 조사한 결과 전체 응답자의 66%가 매일 PC나 노트북으로 게임을 하는 것으로 확인

- 이 중 67%는 하루에 평균 1시간 이상 게임을 했으며, 13%는 주당 온라인에서 보내는 시간이 21시간 이상으로 조사
- 한편 이용자의 31%는 매주 TV를 시청하는 시간도 21시간 이상인 것으로 나타남
- 싱가포르 전체의 스마트폰/태블릿PC의 평균 보급률이 72%인 가운데, 싱가포르의 소셜게임 이용자 중 78%는 스마트폰이나 태블릿PC, 혹은 이 두 단말을 모두 보유
- 이용자의 47%는 매일 스마트폰이나 태블릿PC로 소셜게임을 하며, 이 중 53%는 하루 1시간 이상 모바일 앱을 이용하는 것으로 확인

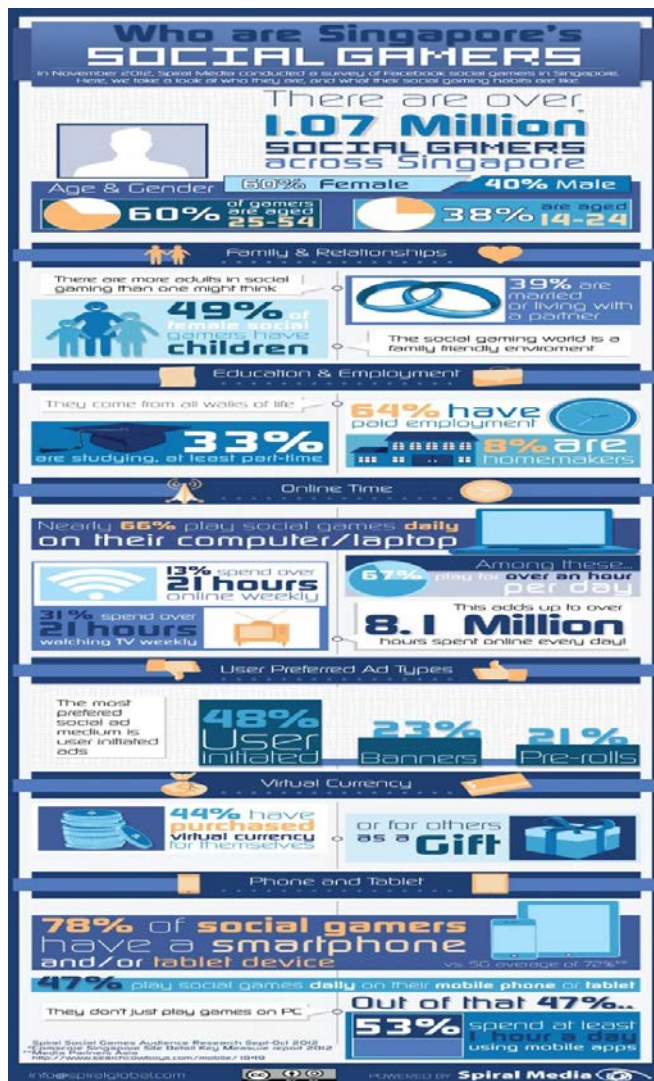
12. 스파이럴 미디어는 아태지역의 온라인 엔터테인먼트-미디어 솔루션업체로, 호주 시드니, 싱가포르, 말레이시아 등에 지사를 두고 있음



- ▶ 선호하는 광고 유형을 조사한 결과, 이용자가 직접 게시하는(user-initiated) 광고를 선호하는 응답자가 48%로 가장 많았으며, 광고 배너는 23%를 기록하고, 동영상 시작 전 보여주는 광고(pre-roll)는 21%로 나타남
- ▶ 가상통화 이용과 관련해서는 44%의 이용자가 자기 자신을 위해서 또는 지인에게 선물하기 위해 가상통화를 구입한 경험이 있는 것으로 확인됨

www.mcvpacific.com

[그림 9] 싱가포르 소셜게임 이용자 현황 인포그래픽



출처: 스파이럴 미디어



## 엠오엘, 인도네시아를 포함한 해외 시장 공략 강화

말레이시아 온라인 결제업체 엠오엘(MOL)<sup>13)</sup>은 최근 인도네시아 편의점 체인과 제휴해 자사 게임 쿠폰을 판매하기로 하는 한편, 인도네시아 및 베트남의 결제 업체를 인수하는 등 해외 시장 공략을 강화하고 있음

### 엠오엘, 인도네시아 주요 편의점과 제휴해 게임 쿠폰 판매

- ▶ 말레이시아 온라인 결제서비스 업체 엠오엘(MOL)은 편의점 체인인 알파마트(Alfamart), 알파미디(Alfamidi), 로손(Lawson)과 제휴해 인도네시아 전역 1,000여개 편의점에서 엠오엘 포인트(MOL Points) 게임 쿠폰을 판매하기로 결정
  - 인도네시아에서 엠오엘 포인트는 페이스북에서의 게임 크레딧을 구매하기 위한 결제 수단으로, 엠오엘은 인도네시아의 다른 페이스북 크레딧 판매자들과 비교 시 자사가 가장 저렴한 가격에 판매한다고 설명
  - 페이스북 내 게임 등 서비스 이용 시 결제 수단으로 사용되는 가상화폐인 크레딧은 신용카드로 직접 구매하는 것이 가장 저렴하지만, 신용카드가 없는 이용자들은 엠오엘 포인트 등 다른 결제수단을 이용해 구매
  - 엠오엘은 편의점 체인 외에도 인도셋(Indosat), 텔레콤 인도네시아(Telkom Indonesia) 등 통신사 및 아이페이(i-Pay), 구당 바우처(Gudang Voucher) 등 온라인 결제 협력업체들과 제휴해 자사의 게임 쿠폰을 판매 중
  
- ▶ 엠오엘에 따르면 인도네시아는 브라질과 함께 막대한 인구와 함께 게이머 수도 많은 최우선 시장으로 꼽힘
  - 동남아시아 시장에서 가장 많은 매출을 창출하는 시장은 대만과 베트남, 말레이시아로, 특히 말레이시아에서는 중국 이용자들이 가장 높은 가입자당 평균 수익(Average Revenue Per Unit, 이하 ARPU)을 창출
  - 인도네시아의 경우, 이들 시장에 비해 ARPU가 높지는 않지만 막대한 이용자 기반을 보유하고 있으며, 일례로 엠오엘의 70만 페이스북 팬 중 40만 명이 인도네시아인임
  - 엠오엘은 인도네시아에서 올리는 매출의 상당 부분을 페이스북 크레딧 판매에서 얻고 있으며, 특히 MMORPG 이용자들의 ARPU가 가장 높은 것으로 나타남

13. 엠오엘은 동남아 최대의 인터넷 기업이 자 결제서비스 업체로, 전 세계 회원 수 1억 1,500만 여 명을 보유한 소셜네트워크 서비스 '프렌스터(Friendster)'도 운영

### 엠오엘, 베트남과 인도네시아 결제업체 인수로 글로벌 공략 가속화

- ▶ 현재 태국, 베트남, 인도네시아, 브라질을 비롯해 12개국에 진출한 엠오엘의 총

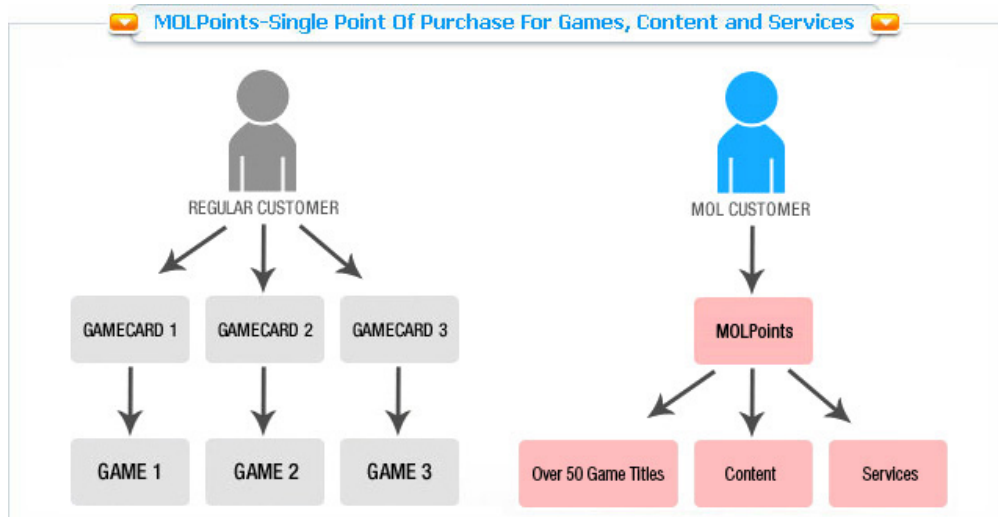


사용자 수는 270만 명으로, 이 중 월간활동이용자수(Monthly Active User, 이하 MAU)는 210만 명에 달함

- ▶ 엠오엘은 최근 베트남, 인도네시아 등 주요 진출 지역에서의 입지 강화를 위해 공격적인 인수 전략을 전개하고 있음
  - 엠오엘은 2013년 3월, 인도네시아 결제서비스 업체인 아요페이(AyoPay)를 인수한 데 이어 4월에는 베트남의 온라인 결제업체인 응루엡(NganLuong)의 지분 50%를 인수
  - 엠오엘은 터키, 호주, 뉴질랜드 등에서도 공격적인 마케팅을 전개하고 있으며, 이러한 움직임은 2014년에 예정된 IPO를 염두에 둔 것으로 추측

www.techinasia.com

[그림 10] 개별 포인트 또는 엠오엘 포인트를 통한 콘텐츠·서비스 이용 비교



출처: 엠오엘





## 호주 게임산업, 모바일로 무게중심 이동

글로벌 금융 위기로 침체되었던 호주 게임 개발업계가 스마트폰 보급 확대에 힘입어 모바일게임으로 무게중심이 이동함에 따라 회복세를 보임. 현지 개발자들도 대형 스튜디오가 아닌 보다 자유로운 환경에서 모바일게임을 개발 중

### 모바일로 중심축 이동한 호주 게임업계, 자유로운 개발 환경 조성

▶ 호주에서는 최근 몇 년 사이 글로벌 대형 게임업체들이 잇따라 게임 스튜디오를 폐쇄하며, 콘솔게임 및 PC게임 종사자들이 급격히 감소

- 2009년 약 2,000명이었던 호주 게임 개발인력이 현재 절반 가량으로 감소
- 호주 정부 산하의 영화·방송·디지털 미디어 지원 기관인 스크린 오스트레일리아(Screen Australia)<sup>14)</sup>의 피오나 카메론(Fiona Cameron) 담당자는 "최근 호주 게임업계가 세계적인 금융 위기로 산업 전반에 걸쳐 힘든 시기를 겪었다"고 언급
- 그러나 그는 "최근 호주 게임시장이 스마트폰의 보급 확대에 힘입어 모바일게임에서 보다 많은 이용자를 확보하며 선전하고 있다"고 강조
- 실제로 호주의 전체 미디어 엔터테인먼트 시장에서 게임이 차지하는 비중은 영화 및 방송을 넘어섰으며, 이미 주류로 자리매김한 상황
- 호주 가정의 90%가 게임 단말을 보유하고, 게이머의 평균 연령은 32세이며, 게이머의 47%가 여성이라는 점도 게임 대중화에 크게 기여

▶ 현지 게임 개발자들 역시 스마트폰 보급 확대에 힘입어 모바일게임 개발에 주력

- 전 세계 4억 건 이상의 다운로드 수를 기록한 모바일게임 <Fruit Ninja>의 경우, 호주 브리즈번(Brisbane)의 작은 회사인 하프브릭 스튜디오(Halfbrick Studios)에서 개발
- 하프브릭 스튜디오의 모건 제핏(Morgan Jaffit) 개발자는 "일부 중소 게임업체가 기존의 글로벌 대형 게임업체들이 떠난 공백을 매워주고 있다"며, "모바일게임은 보다 편리한 유통망을 가지고 수익도 빠르게 얻을 수 있다는 장점이 있다"고 설명
- 스마트폰 게임시장은 향후 3년 내에 80억 달러의 규모를 달성할 것으로 전망됨
- 모건 제핏 개발자는 "게임 개발업계 일자리는 대폭 축소되었지만, 아직 기회는 있다"며, 오히려 공장 같은 환경이 아닌 보다 창의적이고 자유로운 환경에서 게임을 개발하는 중소 개발자들이 늘어나고 있다"고 언급
- 실제 호주 멜버른에 거주하는 독립 개발자인 트렌트 커스터(Trent Kusters)는 "지난 몇 년간 게임 스튜디오들을 전전했지만, 최근에는 오히려 집에서 마음 맞는 동료들과 게임 스토리를 구상해 개발까지 진행하고 있다"고 언급
- 호주 연방정부는 향후 3년 내에 이러한 형태의 1인 게임 개발사 및 중소 개발사에

14. 스크린 오스트레일리아는 호주 연방정부 산하의 펀딩 기관으로, 2008년 설립되어 호주의 영화, 방송, 디지털 미디어 산업에 대한 지원 사업을 전개



2,000만 달러 규모의 보조금과 대출을 지원하는 법안을 발의할 예정

[www.abc.net.au](http://www.abc.net.au)

[그림 11] 하프브릭 스튜디오의 모바일게임 <Fruit Ninja> 이미지



출처: 하프브릭 스튜디오



## 새롭게 주목 받고 있는 아프리카 게임시장

아프리카 게임시장이 최근 쿨루야닷컴(Kulaya.com), 넥스트젠(NextGen) 등 현지 게임업체들의 선전으로 새롭게 주목 받고 있으며, 기존 광고에 의존하는 수익 모델이 아닌 다양한 수익 창출 방안을 모색하며 도약 중

### 아프리카 게임시장, 글로벌 투자업계의 신규 투자처로 주목

- ▶ 나이지리아 쿨루야닷컴(Kulaya.com)이 시드 펀딩(Seed Funding)<sup>15)</sup> 런칭 계획을 발표함에 따라 그간 글로벌 투자업계의 외면을 받아온 아프리카 게임시장이 부상 중
  - 쿨루야닷컴은 지난 2012년 8월 설립된 게임 개발업체로, 2012년 10월에 웹사이트를 런칭했으며, 현재 60개의 캐주얼게임을 서비스 중
  - 지난 2013년 4월 쿨루야닷컴이 출시한 게임 <My Oga at the Top>은 런칭 후 72시간 동안 이용 횟수 6만 건을 기록했으며, 조만간 방문자 수 10만 명을 돌파할 전망
  - 이 게임은 현재 무료로 제공되고 있지만, 이용자들이 게임 내에서 다른 유저와 경쟁을 하기 위해서는 토큰(token)을 구입해야 하는 시스템을 가지고 있으며, 일례로 이용자가 토큰을 구매해 게임 플레이를 잘하면 사용한 토큰의 다섯 배를 상금으로 받을 수 있음
  - 쿨루야닷컴의 게임은 현재 모바일 플랫폼에서 지원되지는 않지만, 향후 수익 개선을 위해 모바일 단말 벤더들과의 제휴를 추진할 계획
  - 현재 쿨루야닷컴은 나이지리아 지역에서만 게임들을 서비스 중이지만, 2013년 중으로 에티오피아, 가나, 세네갈, 케냐로 대상 지역을 확장할 계획
  - 9만 8,000명인 쿨루야닷컴의 게임 이용자의 30~40%가 나이지리아가 아닌 국가로부터 유입된 것으로 집계
  
- ▶ 쿨루야닷컴은 또한 최근 런칭한 신규 게임 <Kulaya 2.0>을 통해 기존 광고에 의존한 수익 구조에서 벗어나 하이브리드 상거래 플랫폼으로의 이동을 추구
  - 쿨루야닷컴의 쿤레이 오건바밀라(Kunle Ogungbamila) 회장은 "<Kulaya 2.0>은 아프리카 게임시장이 한 단계 도약하는 계기로 작용할 것"이라고 언급
  
- ▶ 이 외에도, 넥스트젠(NextGen), 레티 게임즈(Leti Games) 등 아프리카 현지 게임 개발업체들도 수익 창출을 위한 다양한 비즈니스 모델을 개발 중
  - 케냐 소재 게임업체인 넥스트젠의 네이든 마슈코(Nathan Masyuko) 담당자는 인터뷰를 통해 "케냐에서 현금과 스폰서십을 통한 게임 리그를 런칭할 예정이며, 리그에 속한 게임팀들은 스폰서 브랜드 홍보 대사로 활동하게 될 것"이라고 언급
  - 레티 게임즈의 웨슬리 키린야(Wesley Kirinya) 담당자는 아프리카의 신화나 전설 등에

15. 시드 펀딩이란 스타트업의 초기 자본금(시드 머니)를 모으기 위한 펀딩 프로그램을 지칭



기반한 게임을 출시할 예정이며, 게임 내용을 주제로 하는 만화도 출간할 예정

allafrica.com

[그림 12] 쿨루야닷컴의 게임 서비스 이미지



출처: 쿨루야닷컴



## 통계 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 11] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 5. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Fast&Furious 6 The Game (Kabam)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	Candy Crush Saga (King.com Limited)
2	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	Poker by Zynga (Zynga Inc. )	Downhill Supreme (Reinholds Berzins)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Clash of Clans (Supercell)
3	The Dark Knight Rises™ (Gameloft)	Trucker Parking Simulator (DesignerApps)	Subway Surfers (Kiloo)	Zombie Fish Tank (Chillingo Ltd)	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	Slots - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA GMBH)
4	Temple Run: Brave (Disney)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Fast&Furious 6 The Game (Kabam)	Slotomania (Playtika LTD)
5	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Stick Cricket Premier League (Stick Sports)	Real Racing 3 (Electronic Arts)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Icon Pop Song (Alegrium)	Hay Day (Supercell)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros).	Fun Run - Multiplayer Race (dirtyBit)	Clash of Clans (Supercell)
2	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Fast&Furious 6 The Game (Kabam)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com Limited)
3	Heads Up! (Warner Bros).	Candy Crush Saga (King.com Limited)	雄霸天地 (com.digitalcloud)	AVP: Evolution (Fox Digital Entertainment)	Fast&Furious 6 The Game (Kabam)	Legend of the Oxyptics (Applibot Inc)
4	The Dark Knight Rises™ (Gameloft)	Epic™ (Gameloft)	一代宗師 (Ucube Games)	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Icon Pop Song (Alegrium)	Immortalis (Aeria Mobile)
5	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	TRANSFORMERS Legends (Mobage)	三国志ONLINE (com.digitalcloud)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Outworded™ (Backflip Studios)	Tower of Saviors (Mad Head)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (PopCap)	Icon Pop Song (Alegrium)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	群雄天下 (Ucube Games)	穿針高手 (MEI LING WANG)	神魔之塔 (Mad Head Limited)
2	Heads Up! (Warner Bros).	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	Hay Day (Supercell)	Wild Blood (Gameloft)	Ace Candy Mania Pro (MGame)	Candy Crush Saga (King.com Limited)
3	The Dark Knight Rises™ (Gameloft)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	Clash of Clans (Supercell)	Fog of World (Ollix)	Mars United Cat Art (Disney)	Ayaka's Ghost Guild (Zynga)
4	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	LINE JELLY (NAVER Japan)	LINE POP (NAVER Japan)	Sango Fight (Logic Bal)	Move the Boxes - 672 levels (Shuguang Wang)	三國來了繁中文版 (RedAtoms, Inc)
5	Wild Blood (Gameloft)	Fast&Furious 6 The Game (Kabam)	Dragon Bane (com.digitalcloud)	The Dark Knight Rises™ (Gameloft)	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	君王2 (Mool Digital Marketing)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 12] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 5. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Subway Surfers (Kiloo)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Candy Crush Saga (King.com Limited)
2	Temple Run: Brave (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Age of Empire (Silent Ocean)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hardest Game Ever 2 (Orangenose Studio)	The Simpsons™TappedOut (EA Swiss Sarl)
3	Where's My Water? (Disney)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Zynga Poker (Zynga)	Carmageddon (Stainless Games)	Little Dentist (6677g.com)	Slotomania (Playtika LTD)
4	Need for Speed™Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Subway Surfer Pay Stages (Skylian)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	World of Goo (2D BOY)	Bejeweled Blitz (EA Swiss Sarl)	Slot City-slot machines (Dragonplay)
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Angry Birds (Rovio Mobile)	CSR Racing (NaturalMotionGamesLtd)	Sonic The Hedgehog (SEGA of America)	Run (Albino Blacksheep)	Megapolis (Social Quantum)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	FunRun-MultiplayerRace (dirtyBit)	Candy Crush Saga (King.com Limited)
2	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	風雲天下 繁體版 (廣州發揚網絡有限公司)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Monster Warlord (GAMEVIL)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Little Dentist (6677g.com)	Top Eleven (Nordeus)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Little Dentist (6677g.com)	Blood Brothers (Mobage)
4	Fieldrunners 2 (Subatomic Studios)	Subway Surfers (Kiloo)	Monster Warlord (GAMEVIL)	Fieldrunners 2 (Subatomic Studios)	Fast & Furious 6-TheGame (Kabam)	Slotomania (Playtika LTD)
5	Need for Speed™Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	神魔之塔 (Mad Head)	Where's My Water? (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Ayakashii Ghost Guild (Zynga)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Where's My Water? (Disney)	Little Dentist (6677g.com)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	Khaos (Funkit)	Candy Crush Saga (King.com Limited)	神魔之塔 (Mad Head Limited)
2	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Monster Zuma (UUCT)	Blood Brothers (Mobage)	Where's My Water? (Disney)	史上最難解的100道門 (安卓開發者)	Candy Crush Saga (King.com Limited)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Texas Poker (KamaGames)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	神魔之塔 (Mad Head Limited)	Ayakashii Ghost Guild (Zynga)
4	Where's My Perry? (Disney)	LINE JELLY (LINE Corporation)	Billing plugin for LE (Camel Games)	Toy Story: Smash It! (Disney)	Flattering High Heels (Kitty Cat App)	君王2 (Mobi Digital Marketing)
5	Temple Run: Oz (Disney)	Sniper Counter Terrorism (Cool and beat Games)	Monster Warlord (GAMEVIL)	FINAL FANTASY III (SQUARE ENIX)	LINE I Love Coffee (LINE Corporation)	百萬亞瑟王 (Mobimon Inc)

출처: play.google.com, appannie.com



# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 유럽 게임시장 동향

- 비방디, 액티비전블리자드 매각 검토
- 침체 일로의 영국 게임업계, 정부 지원으로 성장세
- 카미켓, 소셜게임 사업 확장 위한 투자 유치 성공
- 영국, 과도한 게임 판매 가격 인하로 해외 시장 위협
- **통계** 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- **통계** 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- **통계** 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





## 비방디, 액티비전블리자드 매각 검토

지난 2013년 1분기 순이익이 큰 폭으로 하락한 비방디(Vivendi)<sup>16)</sup>가 자사가 보유 중인 액티비전블리자드 주식 60%의 매각을 위해 대표 게임 타이틀을 매각에서 배제하는 등의 다양한 옵션을 고려 중인 것으로 전해짐

### 액티비전블리자드, 1분기 매출 상승에도 불구하고 모기업은 매각 논의

- 16. 비방디는 2007년 미국 게임업체 액티비전과 자사 게임부문을 합병해 액티비전블리자드를 출범
- 17. EBITDA는 법인세 이자 감가상각비 차감 전 영업이익으로, 이자비용, 세금, 감가상각비용 등을 빼기 전 순이익을 의미
- 18. 1990년 설립된 미국의 종합 미디어 기업
- 19. 비방디는 현재기업 전체 매출의 40%를 차지하는 통신부문 자회사 에스에프알(SFR)의 분할을 추진 중이며, 이를 위해 모로코의 유무선 통신 사업자인 마록 텔레콤(Maroc Telecom)의 매각을 고려 중에 있음

▶ 프랑스의 종합 미디어 그룹인 비방디(Vivendi)가 채무 부담을 해소하고 하락세인 주가를 끌어올리기 위해 게임 사업부문인 액티비전블리자드의 주식 매각을 검토 중인 것으로 전해짐

- 2013년 5월 14일 비방디의 2013년 1분기 실적 발표 결과에 따르면 순이익이 전년대비 큰 폭으로 하락했으며, 필립 카프론(Philippe Capron) CFO는 액티비전블리자드에 대한 다양한 옵션을 고려 중이라고 언급
- 비방디의 2013년 1분기 순이익은 전년 동기대비 24% 하락한 5억 3,400만 유로(6억 9,280만 달러)를 기록한 것으로 전해짐
- 비방디의 2013년 1분기 매출액은 전년 동기대비 1% 감소에 그친 70억 5,000만 유로로, 미디어 사업부문의 매출 상승이 통신 사업부문의 매출 하락을 일정 부분 상쇄
- 액티비전블리자드의 경우, 2013년 1분기 매출액이 전년 동기대비 12.2% 상승한 10억 유로(13억 2,400만 달러)를 기록했으며, EBITDA<sup>17)</sup>은 전년 동기대비 12% 증가한 4억 4,200만 유로를 기록

▶ 비방디는 자사가 보유한 액티비전블리자드 주식 60%의 매각 여부를 놓고 오랜 기간 고민해 왔으며, 게임 전문 매거진 게임스팟(GameSpot)은 비방디가 약 43억 달러에 매각을 고려 중이라고 보도

- 비방디는 액티비전블리자드의 대표 게임 <Call of Duty> 시리즈와 <World of Warcraft> 등을 별개로 판매하거나, 매각 내용에서 배제하는 등 매각 옵션을 검토 중
- 비방디 관계자에 따르면 현재 마이크로소프트와 텐센트, 타임워너<sup>18)</sup> 외에 케이피알(KRR), 프로비던스(Providence), 블랙스톤(Blackstone) 등의 글로벌 사모펀드가 액티비전블리자드 인수에 관심을 표명

▶ 한편, 비방디가 최근 추진하고 있는 일련의 사업부문 매각 행보<sup>19)</sup>는 TV, 음악 사업 부문에 보다 많은 역량을 집중하기 위한 전략의 일환이며, 장 르네 포투(Jean-Rene Fourtjou) 비방디 회장은 이 같은 행보가 주가 상승에도 기여할 것으로 기대





- 비방디는 액티비전블리자드 외에도 프랑스의 유료 TV 방송사 까날플러스(Canal Plus), 미국의 유니버설뮤직그룹(Universal Music Group), 프랑스의 통신업체 SFR 등을 소유

online.wsj.com

[표 13] 비방디의 2013년 1분기 사업부문별 매출 현황(단위: 백만 유로)

구분	2012년 1분기	2013년 1분기	증감율	고정환율 기준
까날플러스	1,232	1,286	+4.4%	+4.3%
유니버설뮤직그룹	961	1,091	+13.5%	+15.5%
액티비전블리자드	894	1,003	+12.2%	+13.0%
미디어 사업부문	3,087	3,380	+9.5%	+10.3%
SFR	2,927	2,594	-11.4%	-11.4%
GVT	432	438	+1.4%	+15.5%
마룩텔레콤	676	644	-4.7%	-4.6%
통신 사업부문	4,035	3,676	-8.9%	-7.3%
기타	(3)	(5)		
전체	7,119	7,051	-1.0%	+0.3%

출처: 비방디



## 침체 일로의 영국 게임업계, 정부 지원으로 성장세

2008년 이후 대형 콘솔게임 스튜디오들이 잇따라 폐쇄하면서 침체기를 겪은 영국 게임업계가 최근 정부 차원의 세금 감면 노력에 힘입어, 모바일 부문에서 신생업체들이 대거 성장하며 빠른 회복세를 나타내고 있음

### 영국 게임업계, 정부의 세금 감면 정책으로 모바일 부문 성장 기대

- ▶ 지난 몇 년간 침체기를 겪어온 영국 게임업계가 최근 모바일 부문에서 성장세를 나타내며 회복 조짐을 보이고 있음
  - 영국 정부의 세금 감면 및 게임 개발자 육성 정책에 힘입어, 게임업계는 게임 이용 및 소비 패턴이 전통적인 콘솔게임에서 PC게임으로 변화함에 따라 디지털 게임 개발에 주력하는 게임 스튜디오를 설립 중
  - 일례로 마이크로소프트는 지난 2012년 11월 모바일, 태블릿PC 전용 게임 개발을 위해 게임 스튜디오 리프트 런던(Lift London)을 오픈
- ▶ 영국 게임업계는 2008년부터 2011년까지 대형 콘솔게임 스튜디오들이 연달아 폐쇄해 구조 조정 및 급격한 매출 하락세를 경험
  - 글로벌 콘솔 게임업체들은 영국을 떠나 세제 혜택을 제공하는 국가로 사업 기반 등을 이전했으며, 디지털 게임으로 무게 중심을 이동
  - 영국 게임업계를 대표하는 독립게임개발자협회(The Independent Games Developers Association, 이하 TIGA)의 수장 리처드 윌슨(Richard Wilson)은 "2011년부터 게임업계에 중소 신생업체들이 폭발적으로 증가했으며, 2012년 중소 업체의 영국 전체 게임산업 기여도는 2011년 9억 1,200만 파운드(약 13억 7,247만 달러)에서 2012년 9억 4,700만 파운드(약 14억 5,000만 달러)로 증가했다"고 언급
- ▶ 시장조사업체 엔피디그룹(NPD Group)에 따르면 글로벌 콘솔게임 매출의 45%를 차지하고 있는 미국의 경우, 2012년에 콘솔게임 매출이 전년대비 21%나 감소한 70억 9,000만 달러를 기록
  - 반면, 2012년 모바일게임 및 소셜게임, 다운로드, 앱 내 결제(In App Purchases, IAP)를 포함한 디지털 게임 매출은 전년대비 16% 증가한 59억 2,000만 달러를 기록
- ▶ 영국의 경우 게임 스튜디오의 80% 이상이 디지털 게임 개발에 주력하고 있으며, 나머지는 소매점에서 판매되는 게임 개발에 집중



- 마이크로소프트의 리프트 런던 스튜디오 관계자 슈네만(Schuneman)은 "단기간 내에 마이크로소프트의 디지털 게임 생산량이 콘솔게임을 넘어서지는 않겠지만, 디지털 게임시장은 빠르게 성장하는 분야"라고 언급
- ▶ 한편 유명 게임 개발자인 돈 화이트포드(Don Whiteford)는 동료들과 영국 리버풀 인근 웰링턴(Wellington)에 모바일게임 스튜디오 노마드(Nomad)를 설립했으며 2013년 4월, 보드게임 <Talisman>을 애플 앱스토어 및 구글 플레이에 런칭
  - 화이트포드 개발자는 "모바일게임의 경우, 적은 비용으로도 앱스토어에 게임 등록이 가능해 개발자들이 상대적으로 쉽게 게임을 개발할 수 있다는 이점이 있다"고 언급
- ▶ 어린이용 무료 MMO게임인 <Moshi Monsters>를 개발한 마인드 캔디(Mind Candy)의 디비니아 노울리스(Divinia Knowles) CFO는 "영국 정부의 세금 감면 노력이 경기 침체에도 불구하고 영국 게임업체들이 보다 매력적인 게임을 개발할 수 있는 환경을 조성해줬다"고 강조
  - 마인드 캔디의 이용자 수는 약 8,000만 명으로 집계되고 있으며, 매출은 2009년 190만 파운드에서 2011년 2,900만 파운드로 급증
  - 노울리스 CFO는 "영국 정부의 세제 혜택이 영국 내 게임 스튜디오 설립에 인센티브로 작용했다"고 언급
  - 영국 정부는 지난 2012년 4월, R&D 지출에 대한 세제 혜택을 종전의 200%에서 225%로 확대했으며, 현재 24%인 관련 기업들의 세율은 2015년까지 20%로 감소할 전망
- ▶ 영국 정부는 지난 2012년 게임산업에 대한 세금 감면 법안을 신청해 2013년 4월 유럽위원회(EC)가 법안의 통과 여부를 놓고 조사에 착수
  - 해당 법안이 통과되면 영국 게임업계에서는 영화업계와 마찬가지로 게임 개발 비용의 80%까지 25%의 세금 감면이 적용될 전망
  - TIGA의 윌슨 회장은 "프랑스 게임업계에서도 세금 감면 법안 통과와 관련해 한 차례 EU의 조사 과정을 거쳤다"며, "이번 EC의 영국 게임 세금 법안 관련 조사 또한 법안 폐기보다는 통과의레이기를 희망하고 있다"고 언급
- ▶ 영국 태생 게임 개발자들의 역량은 글로벌 게임업체들의 영국시장 진출에 있어 또 다른 모멘텀을 제공하고 있는데, 실제 TIGA의 조사 결과 영국 게임 종사자의 80%가 대졸 이상의 고학력자로, 영국 내 100여 개 대학이 게임 개발에 특화된 코스를 제공하고 있는 것으로 나타남<sup>20)</sup>

20. 일본 게임 개발업체 코나미(Konami)는 유럽에서의 게임 보급을 위해 영국 개발자 팀 구성을 고려 중이며, 일본의 소셜 게임 업체 그리(GREE) 또한 지난 2012년에 모바일 게임업체 펀지오(Funzio)를 인수함으로써 영국시장에 진출. 그리는 마인드 캔디와 콜라보레이션을 진행하기도 함



## 카미캣, 소셜게임 사업 확장 위한 투자 유치 성공

<Kamicat Football>로 성공한 독일 게임 개발업체 카미캣(Kamicat)이 아이벤처 캐피탈(iVenture Capital)로부터 소셜게임 확장을 위한 투자 유치에 성공해, <Kamicat Football>이 글로벌 게임으로 도약할 전망

### 독일의 게임사 카미캣, 소셜게임 사업 관련 투자 유치

- ▶ 독일 게임 개발업체 카미캣(Kamicat)이 아이벤처 캐피탈(iVenture Capital)로부터 투자를 유치하는 데 성공해 페이스북, PC 및 모바일 단말에까지 소셜 게임사업을 확장할 수 있는 기회를 획득
  - 카미캣의 대표적인 성공작은 크로스플랫폼 게임 <Kamicat Football>로, 지난 2012년 출시 이후 500만 명 이상의 게이머가 등록하는 기록을 달성
  - <Kamicat Football>은 축구의 라이브 액션과 팀 매니지먼트의 요소를 결합한 게임으로, 9개 언어로 플레이가 가능
  - 카미캣의 크리스토프 레이즈너(Christoph Reiser) 공동 설립자는, "지난 몇 달간 페이스북에서 이 게임이 놀라운 성장세를 이어올 수 있었던 이유는 입소문 효과로, 게이머들은 평균 이상의 시간을 우리 게임에 할애하면서 친구들에게 서로 추천한다"고 언급
- ▶ 아이벤처 캐피탈은 <Kamicat Football>의 잠재력을 높이 평가하며 투자를 결정
  - 아이벤처 캐피탈은 독일 함부르크(Hamburg)에 위치해 있으며 2011년에 설립된 이래 파브플러트 엔터테인먼트(Farbflut Entertainment), 모바일비츠(MobileBits), 프로쓰리게임즈(Pro 3 Games), 게임스디(Games.de), 올바타닷컴(Allvatar.com), 캄코드(Kamcord) 등 여러 게임 개발업체와 더불어, 게임 홍보회사인 트래픽 캡틴(Traffic Captain), 결제 서비스 업체인 빌링파트너(BillingPartner)를 기업 포트폴리오로 보유한 회사
  - 아이벤처 캐피탈의 마이클 리우웰(Michael Reul) CEO는, "카미캣에 투자를 결정하게 된 계기는 <Kamicat Football> 때문"이라고 말하면서, 카미캣이 기업 포트폴리오에 있어 최고의 가치를 지니는 브랜드 중 하나가 될 것이라고 기대를 표명
- ▶ 아이벤처 캐피탈의 포트폴리오 회사 가운데 게임 홍보사인 트래픽 캡틴(Traffic Captain)에서 <Kamicat Football>의 홍보를 독점적으로 담당할 예정
  - 트래픽 캡틴은 향후 <Kamicat Football>을 세계적인 게임으로 발돋움시키고, 많은 광고 수익을 낼 수 있도록 마케팅을 진행하고 모바일 버전은 2013년 내에 출시할 전망

venturebeat.com



## 영국, 과도한 게임 판매 가격 인하로 해외 시장 위협

영국의 과도한 게임 가격 인하로 인해 유럽, 중동, 아프리카 지역(이하 EMEA)의 게임 소매업이 큰 타격을 입고 있으며, 이를 방지하기 위해 전 세계의 게임 업체들이 영국 시장에 공급하는 게임 물량을 줄이는 등 대책 마련에 고심

### 영국의 지나친 게임 판매가 인하로 EMEA의 소매업에 타격

- ▶ EMEA의 게임 소매업자들이 영국의 낮은 게임 가격으로 인해 부도 위기에 직면
  - 영국의 낮은 게임 가격으로 인해 전 세계에서 수많은 개인 소비자와 소규모 게임 판매점 업주들이 영국으로 몰려 EMEA의 게임 판매량에 큰 타격
  - 특히 EMEA의 각 지역에서 소규모의 게임 판매점들이 영국에서 게임을 낮은 가격에 대량으로 수입해 판매하는 현상이 발생
  - 이집트의 게임 소매업체 게임스워드(GameSword)의 관계자 자모하메드 마스리(Mohammed El Masry)에 따르면, 이집트의 소규모 게임업체들이 영국에서 게임을 수입하는 현상이 만연하고 있으며, 영국의 대규모 공급업체들이 좋은 도매가격을 제안
- ▶ EMEA의 각 지역에 있는 게임 소매업체들은 영국의 낮은 게임 가격에 맞게 게임 소매 가격을 낮춰야 하는 상황
  - 아랍에미리트의 배급업체 레드(Red)의 러릿 베이스(Lalit Vase) 담당자는 "영국으로부터 병행 수입으로 인해 20%에서 30%의 사업 손실이 발생해, 우리도 재고가격을 낮춰야 하는 상황"이라고 언급
  - 영국에서 낮은 가격으로 게임을 수입하는 소규모 게임 소매업자들은 게임 발매일과 권장 소비자 가격을 어기고 있으며, 더 나아가 수입해서는 안 되는 게임들까지 판매
  - 슬로베니아의 배급업체인 비디오탑(Videotop)의 네보이셔 얀코빅(Nebojša Jankovic)에 따르면, 게임 판매업체들이 수입 시장에서 가격을 내리는 것보다 더 빠른 속도로 영국 소매업체들이 가격을 인하
  - 영국 아마존(Amazon.co.uk)과 같은 웹사이트를 통한 게임 구매 증가세 역시 EMEA 각지의 게임 매출을 위협하는 요인으로 지목<sup>21)</sup>
- ▶ 영국으로부터의 대량 수입 움직임에 대처하기 위해, 전 세계 게임 판매업체들은 영국 시장에 공급하는 게임의 물량을 의도적으로 감소
  - 이들은 과도한 가격 인하를 방지하기 위해 영국 내 신규 게임 발매를 제한할 전망

21. 이에 대해 아이슬란드의 배급업체인 세나(Sena)측은 점점 더 많은 게이머들이 아마존 등을 통해 게임을 구매하고 있으며 이러한 사이트에서는 가격이 매우 낮게 책정되고 배송비도 저렴하다고 전함



## 통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 14] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (5. 19 ~ 5. 25)	독일 (5. 19 ~ 5. 25)	프랑스* (5. 12 ~ 5. 18)
1	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)	Pokemon Mystery Dungeon: Infinity (3DS, 닌텐도)
2	Metro Last Light (엑스박스360, 코츠미디어)	Resident Evil: Revelations (플레이스테이션3, 캡콤)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)
3	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Metro Last Light (플레이스테이션3, 코츠미디어)	Metro Last Light (플레이스테이션3, 코츠미디어)
4	Dead Island: Riptide (엑스박스360, 코츠미디어)	Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity (3DS, 닌텐도)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)
5	Resident Evil: Revelations (엑스박스360, 캡콤)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Metro Last Light (엑스박스360, 코츠미디어)
6	Resident Evil: Revelations (플레이스테이션3, 캡콤)	Assassin's Creed III (플레이스테이션3, 유비소프트)	
7	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	
8	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)	Metro Last Light (PC, 코츠미디어)	
9	Pokemon Mystery Dungeon: Infinity (3DS, 닌텐도)	SimCity (PC, 일렉트로닉아츠)	
10	Metro Last Light (플레이스테이션3, 코츠미디어)	Resident Evil: Revelations (엑스박스360, 캡콤)	
순위	스웨덴 (5. 19 ~ 5. 25)	이탈리아 (5. 12 ~ 5. 18)	네덜란드 (5. 19 ~ 5. 25)
1	PlayStation Network Voucher 200 (플레이스테이션3, 소니)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
2	World of Warcraft Game Card (PC, 액티비전블리자드)	Pokemon Mystery Dungeon: I Portal Dell'Infinity (3DS, 닌텐도)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
3	World of Warcraft 60 Days (PC, 액티비전블리자드)	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Pokemon Mystery Dungeon: Infinity (3DS, 닌텐도)
4	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	God of War: Ascension (플레이스테이션3, Sony)	Assassin's Creed III (플레이스테이션3, 유비소프트)
5	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)	Just Dance 4 (위, 유비소프트)	Crysis 3 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
6	NHL 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Metro Last Light Limited Edition (플레이스테이션3, 코츠미디어)	Skylanders Giants (위, Activision Blizzard)
7	NHL 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Assassin's Creed III D1 Version (플레이스테이션3, 유비소프트)	Battlefield 3 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
8	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Metro Last Light Limited Edition (엑스박스360, 코츠미디어)	Just Dance 4 (위, 유비소프트)
9	Metro Last Light Limited Edition (엑스박스360, 디실버)	New Super Marion Bros 2 (3DS, 닌텐도)	Army of Two: The Devil's Cartel (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
10	Resident Evil: Revelations (플레이스테이션3, 캡콤)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)

\*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 콘솔게임만 발표

출처: [www.chart-track.co.uk](http://www.chart-track.co.uk), [www.mediabiz.de](http://www.mediabiz.de), [www.sell.fr](http://www.sell.fr), [www.gfkhitlist.com](http://www.gfkhitlist.com), [www.multiplayer.it](http://www.multiplayer.it),  
[www.dutchcarts.nl](http://www.dutchcarts.nl)



## 통계 유럽 애플 앱스토어 게임 순위

[표 15] 유럽 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 5. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Catch Phrase "Say What You See!" (Cube Interactive)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Out of This World (Betaworks One)	Clash of Clans (Supercell)
2	Downhill Supreme (Reinholds Berzins)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	Clash of Clans (Supercell)	The Dark Knight Rises (Gameloft)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	Candy Crush Saga (King.com)
3	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Stickman Tennis (Robert Szeleney)	Angry Birds Space (Rovio Entertainment)	Hay Day (Supercell)
4	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	Immortals: Strategy RPG (Aeria Mobile)
5	Heads Up! (Warner Bros.)	What's the Team? (ARE Apps)	Hay Day (Supercell)	Downhill Supreme (Reinholds Berzins)	Stick Stunt Biker 2 (Robert Szeleney)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Heads Up! (Warner Bros.)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Stickman Tennis (Robert Szeleney)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Brains My Body (Blinq)	Stick Stunt Biker 2 (Robert Szeleney)	Clash of Clans (Supercell)
3	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	Megapolis (Social Quantum)	Bouncy! trampoline (Marcel Blanco)	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	Hay Day (Supercell)
4	Tetris® (Electronic Arts)	Lost Bubble Mobile (Peak Games)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	Downhill Supreme (Reinholds Berzins)	Hardest Game Ever (Ming Liang Chien)	Top Eleven (Nordeus)
5	The Dark Knight Rises (Gameloft)	Stick Stunt Biker 2 (Robert Szeleney)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Stickman Tennis (Robert Szeleney)	Little Dentist – kids games (George CL)	Megapolis (Social Quantum)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Heads Up! (Warner Bros.)	Logo Quiz – English (Mangoo Games)	Clash of Clans (Supercell)
2	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	QuizCross (MAG Interactive)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	Candy Crush Saga (King.com)
3	The Money Drop (Mediaset.it)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	Hay Day (Supercell)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Tetris® Blitz (Electronic Arts)	Hay Day (Supercell)
4	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	Top Eleven (Nordeus)
5	Stickman Tennis (Robert Szeleney)	Burraco Jogatina (Jogatina.com)	Megaropolis (Social Quatum)	FFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Online Soccer Manager (Gamebasics BV)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 16] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 5. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Catch Phrase (Cube Interactive)	Candy Crush Saga (King.com)	Where's My Water? (Disney)	Little Dentist (6677g.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
2	Football Manager Handheld 2013 (SEGA of America)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	SpeedX 3D (Gamellon Studios)	Candy Crush Saga (King.com)
3	World of Goo (2D BOY)	Little Dentist (6677g.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	World of Goo (2D BOY)	4 Pics 1 Wrong (appoh)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
4	Sonic The Hedgehog (SEGA of America)	Prison Break Now (XiaoXiao)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	4 Bilder 1 Wort (LOTUM GmbH)	Top Eleven (Nordeus)
5	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	Top Eleven (Nordeus)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Hardest Game Ever 2 (Oranosenose Studio)	Age of Empire (Silent Ocean)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	World of Goo (2D BOY)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Little Dentist (6677g.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Veilou Faux? Legrand Quiz (antheu)	Candy Crush Saga (King.com)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)
3	Where's My Water? (Disney)	Little Dentist (6677g.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Quizkampen (FEO Media AB)	Rage of Bahamut (Mobage)
4	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Stick Stunt Biker 2 (Djinnworks e.U.)	Top Eleven (Nordeus)	Ruzzle (MAG Interactive)	Stick Stunt Biker 2 (Djinnworks e.U.)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Rayman Jungle Run (Ubisoft Entertainment)	4 Immagini 1 Parola (LOTUM GmbH)	Megaropolis (Social Quatum)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hardest Game Ever 2 (Oranosenose Studio)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Ruzzle (MAG Interactive)	Little Dentist (6677g.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	QuizCross (MAG Interactive)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Little Dentist (6677g.com)	Rage of Bahamut (Mobage)
3	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Where's My Water? (Disney)	4 Pics 1 Wrong (appoh)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
4	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Ruzzle (MAG Interactive)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Pocket Rally (Illusion Magic Studio)	4 Immagini 1 Parola (LOTUM GmbH)	CSR Racing (NaturalMotionGames)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Wordfeud FREE (Bertheussen IT)	Crime City (GREE)

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 중남미 게임시장 동향

- 플레이스테이션3, 브라질 현지 생산 예정
- 멕시코 게임 컨퍼런스 'MGC 2013' 개최
- 'WCG 2013' 최종 결승전에 페루 게이머 8명 출전
- 레벨 3, 브라질 내 호스팅 서비스 제공 예정
- **통계** 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- **통계** 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





## 플레이스테이션3, 브라질 현지 생산 예정

소니컴퓨터엔터테인먼트(Sony Computer Entertainment, 이하 SCE)는 브라질 게임산업 성장과 브라질 게이머들의 기대를 충족하기 위해 플레이스테이션3을 브라질 현지에서 제작할 예정

22. 1986년 설립된 미국의 콘솔게임 개발업체로, 캘리포니아주에 본사를 두고 있음

### 플레이스테이션3 현지 생산으로 브라질 게임산업 성장 기대

- ▶ SCE는 브라질 게임산업 성장을 위한 노력의 일환으로, 플레이스테이션3 시스템을 브라질 현지에서 제작할 것이라고 발표
  - 플레이스테이션3은 브라질 아마조나스(Amazonas)주의 마나우스(Manaus)에 위치한 SCE의 브라질 지사인 소니 브라질(Sony Brasil)에서 제작될 예정
  - 2013년 5월 7일, 브라질 상파울루에서 개최된 기자회견에서, SCE의 앤드류 하우스(Andrew House) 회장은 "브라질 게임산업과 브라질 게이머들에 대한 헌신의 일환으로, 브라질 게임시장에 대한 투자를 이어나갈 것"이라고 발표
- ▶ 플레이스테이션3 시스템을 브라질에서 현지 생산함으로써, 브라질 경제가 활성화되고 게이머들에게 더 풍부한 경험을 제공할 것으로 기대
  - 앤드류 하우스 회장은 플레이스테이션3의 브라질 현지 생산에 의해 향후 12개월에 걸쳐 브라질 경제에 약 3억 달러가 투입될 것으로 전망
  - SCE의 미국 지사인 SCE 아메리카(SCE America)의 회장이자 CEO인 잭 트레톤(Jack Tretton)은 "브라질은 열정적인 게이머들의 고향이며, 앞으로 브라질의 게이머들에게 플레이 스테이션3을 통해 최고의 즐거움을 선사하는 데 주력할 것"이라고 선언
- ▶ 플레이스테이션3 외에도 추가로 여러 게임들이 브라질 현지언어인 포르투갈어로 현지화되어 전 세계 발매일에 맞게 출시될 예정
  - 게임 개발업체인 노티독(Naughty Dog)<sup>22)</sup>의 콘솔게임 <더 라스트 오브 어스(The Last of Us)> 등이 포르투갈어로 현지화되어 발매될 예정이며, 락스타 게임즈(Rockstar Games)의 <Grand Theft Auto V>는 시리즈 중 최초로 언어가 현지화되어 발매될 계획
- ▶ SCE는 또한 플레이스테이션3 홍보를 위해 커뮤니케이션 캠페인을 진행할 예정
  - SCE 아메리카의 라틴아메리카 지역 담당자인 마크 스탠리(Mark Stanley)는 2013년에 걸쳐 진행 예정인 이번 커뮤니케이션 캠페인을 통해 수백만 명의 브라질 게이머들이 플레이스테이션의 세상에 빠질 수 있을 것이라고 기대



- SCE측은 캠페인 개최를 기념하기 위해 브라질에서 제작된 최초의 플레이스테이션3 시스템을 브라질 게이머 10명에게 무료로 제공할 예정

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

[그림 13] 락스타 게임즈의 <Grand Theft Auto> 이미지



출처: 락스타 게임즈



## 멕시코 게임 컨퍼런스 'MGC 2013' 개최

멕시코 게임산업 진흥을 위한 현지 게임 컨퍼런스인 '몬테레이 게임 컨퍼런스 2013(Monterrey Game Conference, 이하 MGC 2013)'이 성황리에 개최. 멕시코 및 해외 전문가와 개발업체 등이 참여

### MGC 2013, 다양한 행사로 멕시코 게임산업 진흥 도모

- ▶ 멕시코 제 2의 도시인 몬트레이(Monterrey)에서 2013년 4월 25일부터 28일까지 MGC 2013이 성황리에 개최
  - 이 컨퍼런스는 멕시코 게임산업 진작과 산학 협동을 통한 게임산업의 국가 경쟁력 향상을 목표로 하고 있음
  - 이번 컨퍼런스에서는 멕시코 및 해외 게임업계 전문가들과 함께 다양한 게임 개발사, 해당 전공을 공부하는 대학생들이 대거 참여
  
- ▶ MGC 2013에서는 멕시코 게임개발 현황 및 진행 중인 연구 과제가 공개되었으며 주요 참가 업체들의 다양한 게임 관련 강연 및 구인구직 관련 행사가 진행
  - 멕시코에서는 게임 개발을 주제로 약 30여 개의 연구과제들이 진행 중임
  - 소니는 콘솔게임 플랫폼 플레이스테이션과 관련된 강연을 진행했으며 일본 게임 개발 업체인 스퀘어에닉스(Square Enix) 또한 게임 관련 강좌를 제공
  - 이 외에도 다수의 게임업체들이 강연을 제공했으며, 개발자 및 게임 디자이너 등 업계 전문가들이 모든 컨퍼런스 참여 개발사들에 지원 가능한 구인구직 부스를 안내
  
- ▶ MGS 2013에서는 또한 방문객들을 위해 각종 프로모션 및 전시회를 마련
  - 멕시코 내 주요 대학들은 게임 전공 관련해 프로모션을 진행해 학생 유치에 주력
  - 이 외에도 3D 캐릭터 제작 과정과 함께 마야(Maya), 3D맥스(3Dmax), 제트 브러시(Z Brush) 등 게임 개발 관련 툴 사용법을 다룬 게임 개발 전시와 고전게임 전시회가 진행
  - 또한 <Call of Duty>, <Halo 4>, <FIFA 13> 등 글로벌 게임 개발업체들이 개발한 게임들의 프로모션 및 관련 전시회가 이목을 끌었으며, 소니, 코나미(Konami), 닌텐도의 게임들을 경험할 수 있는 체험관이 인기를 끌
  - 게임 캐릭터 의상을 입어보는 코스프레(Cosplay) 및 포토존 서비스도 성황을 이룸

atomix.vg



## 'WCG 2013' 최종 결승전에 페루 게이머 8명 출전

중국에서 개최되는 '월드 사이버 게임즈 2013(World Cyber Games, 이하 WCG 2013)<sup>23)</sup>'의 최종 결승전에 페루 출신 게이머 8명이 출전하게 됨에 따라 화제가 되고 있음

### 페루, 'WCG 2013' 최종 결승전에 자국 게이머 진출로 주목

- ▶ WCG는 게이머들 사이에서는 월드컵 축구에 해당하는 주요 행사로, 최근 몇 년간 게임산업이 발달한 아시아권 국가들이 이 행사를 주도하고 있어, 중남미 지역이 이를 따라잡고자 노력하고 있는 상황
- ▶ WCG의 CEO인 브래드 리(Brad Lee) 대표는 페루 현지 경기 개최 상황 점검차 최근 페루를 방문
- ▶ 그는 2013년 11월 28일부터 12월 4일까지 중국에서 개최될 예정인 WCG 2013의 최종 결승전에 페루 출신 게이머 8명이 출전하게 되었다고 발표했으며 중남미의 주요 게임 전문 매체인 아토믹스(atomix)와의 인터뷰를 진행
- ▶ 브래드 리 대표는 게임이 e스포츠로서, 명실상부한 스포츠라고 강조
  - 그는 "실제 스포츠와 게임의 유일한 차이점은 참여하는 방식"이라고 말하면서, "실제 축구에서는 신체를 이용하고 e스포츠는 머리를 사용한다는 차이만 있을뿐, e스포츠 역시 엄연한 스포츠라고 봐야 한다"고 주장
- ▶ 리 대표에 따르면 중남미 지역 e스포츠는 게이머 수준이 게임산업이 발달한 다른 국가들에 비해 부족하지만, 중남미 게임산업에 대한 투자가 점차 증가하고 있어, 향후 성장세가 기대됨
  - 중남미 지역에서 세계적인 게임 경연대회에 참가하는 게이머 수도 늘어나고 있으며, 점차 아시아, 유럽과 비슷한 수준으로 e스포츠 시장이 활성화될 전망
- ▶ 한편 아시아 지역 게이머들의 수준이 중남미 지역보다 높은 이유로는 게임 리그 등에 참여하는 게이머들이 갖춘 철저한 준비성이 지목
  - 일례로 한국과 중국은 집중적인 게임 훈련 및 게임 대회 참여로 전문가 수준에 오른

23. WCG는 세계 최대 규모의 게임 대회로, 주관사인 월드사이버 게임즈(World Cyber Games)가 2000년 이래 매해 개최



게이머가 많으며, 아시아 e스포츠의 프로페셔널 리그의 경우 유럽 축구의 프로페셔널 리그와 대등한 수준임

- 중남미 지역 게이머들도 아시아 게이머들과 마찬가지로 게임 토너먼트 준비에 혼신을 다하고 있으며, 보다 넓은 무대에서 많은 경험을 쌓는다면 중남미 게임산업의 인프라 구축에도 기여할 것으로 기대됨

- ▶ 리 대표는 또한 중남미에서 향후 WCG 결승전이 개최될 가능성이 있다고 시사
  - WCG 조직위원회에는 중남미 지역 토너먼트를 담당하는 부서가 있어 추진 가능성이 있으며, 모든 중남미지역 국가들이 후보국이 될 수 있는데 특히 브라질, 멕시코, 칠레, 페루가 유력한 후보 지역으로 인식되고 있음
- ▶ WCG의 페루 지역 토너먼트는 2013년 9월, 페루의 수도인 리마(Lima)에서 가장 발달한 신시가지인 미라플로레스(Miraflores)에서 개최될 예정
- ▶ 중국에서 개최될 WCG 2013의 최종 결승전에는 페루 출신 게이머 8명이 참가할 예정으로, 이는 2012년 2명에서 대폭 늘어난 인원
  - 출전 게이머 8명은 <FIFA 13>, <StarCraft 2>, <Street Fighter 4>의 경기에 각각 1명씩 임할 예정이며 <League of Legends> 경기에는 5명이 참가할 계획

elcomercio.pe



## 레벨 3, 브라질 내 호스팅 서비스 제공 예정

레벨 3 커뮤니케이션(Level 3 Communications, 이하 레벨 3)<sup>24)</sup>이 최근 세계적인 인기를 끌고 있는 <League of Legend>를 개발한 라이엇게임즈(Riot Games)와 제휴를 맺고 브라질 데이터 센터를 통해 호스팅 서비스를 실시 예정

### 레벨3, <League of Legends> 수요 대응 위해 호스팅 서비스 실시

- ▶ <League of Legends>의 브라질 게이머들이 증가하고 있는 가운데 레벨 3이 최근 이러한 수요에 대응하기 위해 브라질 상 파울로에 있는 데이터 센터를 통해 직접 호스팅 서비스<sup>25)</sup>를 실시한다고 발표
  - <League of Legends>는 전 세계에서 가장 많은 이용자를 확보하고 있는 실시간 전략 시뮬레이션 장르의 온라인 RPG로, 현재 등록된 이용자 수만 7,000만 명이며 이 중에서 활동이용자수는 3,200만 명에 달하는 것으로 추정
- ▶ <League of Legends>는 지난 2012년 8월 브라질에 런칭되었지만 그간 브라질의 게이머들은 미국 마이애미의 서버를 통해 접속
- ▶ 레벨 3이 이번에 브라질 게이머를 위해 제공할 예정인 새로운 서버는 접근성이 호전되어 네트워크 문제로 인한 시간지연(latency) 문제를 완화할 전망
  - 라이엇게임즈의 파울로 페르난데스(Paulo Fernandes) CEO는 "레벨 3의 이번 호스팅 서비스를 통해 브라질 게이머들의 게임 여건이 대폭 개선될 것"이라며, "레벨 3과의 이번 제휴는 게임 환경을 개선하려는 우리의 노력에 아주 큰 힘이 된다"고 언급
- ▶ 한편, 레벨 3 브라질 지사의 마르코스 말파티(Marcos Malfatti) 마케팅 수석 부사장은 "레벨 3은 게임 수요의 전 세계적인 증가에 따라 본사 기술력을 게임 시장 성장을 위해 최대한 쏟아붓고 있다"며, "라이엇게임즈와의 이번 제휴로, 브라질 게이머들에 더 나은 게임 환경을 제공할 수 있게 되어 기쁘다"고 밝힘

24. 1985년에 설립된 미국 다국적 통신·인터넷서비스 업체

25. 호스팅 서비스란 인터넷 접속 서비스 제공자가 제공하는 서버의 보관 서비스로, 콘텐츠 제공자에 의한 자서 서버 운용과 비교했을 때 경제성이 높고 기기를 보유하지 않아도 되며 트래픽의 대량 유입을 방지할 수 있다는 장점이 있음

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



## 통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 17] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 5. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	TRANSFORMERS Legends (Mobage)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	TETRIS® Blitz (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)
2	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Monsters University (Disney)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Angry Birds Space (Rovio Entertainment)	Hay Day (Supercell)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Icon Pop Song (Alegrium)	Hay Day (Supercell)
4	Plants vs. Zombies (PopCap)	Fast&Furious 6 The Game (Kabam)	Fast&Furious 6 The Game (Kabam)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)	Jurassic Park™ Builder (Ludia)
5	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	TETRIS® Blitz (Electronic Arts)	Dragon City Mobile (Social Point)	TETRIS® (Electronic Arts)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne Pty)	Angry Birds Space (Rovio Entertainment)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	TETRIS® Blitz (Electronic Arts)	Clash of Clans (Supercell)	Quien Quere Ser Millonari? (2waytraffic UK Rights)	TETRIS® Blitz (Electronic Arts)	Clash of Clans (Supercell)
2	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Plants vs. Zombies (PopCap)	Icon Pop Song (Alegrium)	Hay Day (Supercell)	FFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Icon Pop Song (Alegrium)	Hay Day (Supercell)
4	FFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Monsters University (Disney)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros.)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Fast&Furious 6 The Game (Kabam)	Hell Fire (Mobage, Inc.)
5	Downhill Supreme (Reinholds Berzins)	Fast&Furious 6 The Game (Kabam)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Where's My Water? (Disney)	Monsters University (Disney)	Real Racing 3 (Electronic Arts)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (PopCap)	TETRIS® Blitz (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	TETRIS® Blitz (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Pou (Paul Salameh)	Icon Pop Song (Alegrium)	Clash of Clans (Supercell)	Where's My Wally? (Ludia)	Icon Pop Song (Alegrium)	Clash of Clans (Supercell)
3	The Amazing Spider-Man (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros.)	Angry Birds (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga (King.com)	My Horse (Natural Motion)
4	The Dark Knight Rises™ (Gameloft)	Angry Birds Space (Rovio Entertainment)	Dragon City Mobile (Social Point)	Where's My Water? (Disney)	Fast&Furious 6 The Game (Kabam)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros.)
5	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Fast&Furious 6 The Game (Kabam)	Hay Day (Supercell)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Angry Birds Space (Rovio Entertainment)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)

출처: itunes.apple.com, appannie.com





## 통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 18] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 5. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	Little Dentist (6677g.com)	Pou (Zakeh)	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Hardest Game Ever 2 (Orangenose Studio)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Megapolis (Social Quantum)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Little Dentist (6677g.com)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Fast & Furious 6 The Game (Kabam)	Subway Surfers (Kiloo)	World of Goo (2D BOY)	Subway Surfers (Kiloo)	Megapolis (Social Quantum)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Subway Surfer Pay-2-Stegas (Skylian)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Where's My Water? (Disney)	Fast & Furious 6 The Game (Kabam)	Rage of Bahamut (Mobage)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Where's My Water? (Disney)	Little Dentist (6677g.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
3	World of Goo (2D BOY)	SpeedX 3D (Gamelion Studios)	Age of Empire (Silent Ocean)			
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Fart Sound Free (AMDROID)	Subway Surfers (Kiloo)			
5	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Blood Brothers (Mobage)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Where's My Water? (Disney)	Little Dentist (6677g.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pou (Zakeh)	CSR Racing (NaturalMotionGames)			
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Fart Sound Free (AMDROID)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)			
5	Where's My Perry? (Disney)	Sketch n Draw Pad HD (ART STUDIOS)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)			

\*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 국내 게임시장 동향

- 모바일게임의 인기, 운영 대행 사업으로 확장
- 게임심의 단계적 민간 이양, 상반된 의견 등장
- 국내 온라인게임, 모바일게임으로 신작 출시 감소
- 국내 온라인 게임산업, 채널링 서비스 확대
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





## 모바일게임의 인기, 운영 대행 사업으로 확장

온라인게임이 국내 게임시장을 점령하던 때에는 게임업체가 자체적으로 고객 지원 업무를 담당해 왔지만, 중소 업체 중심의 모바일게임이 활성화 됨에 따라 고객지원 업무를 대신 해주는 운영 대행 사업이 등장

- 26. CS는 고객 서비스 관련 업무로, 문의 전화나 메일 등을 처리해 답변하는 일을 담당
- 27. QA는 게임 출시 전 후로 관리하며 버그 등을 체크하는 업무

### 모바일게임 운영 대행 사업

- ▶ 온라인게임이 국내 게임시장을 지배하고 있던 시절에는 온라인 게임업체 대부분이 고객지원 업무를 자체적으로 운영
  - 온라인 게임업체들은 고객 질문에 대한 단순 답변 뿐만 아니라 게임 콘텐츠와 관련된 직간접적 의견이 중요하기 때문에, 고객지원에 대해 게임 출시 이후 라이브 서비스에서 중요한 프로세스로 인식
- ▶ 하지만, 2012년 이후 <애니팡>, <드래곤 플라이트> 등 모바일게임이 흥행함에 따라 고객 지원이 주요 이슈로 부각되었으며, 중소 기업이 대부분인 모바일 게임 업체들은 운영 대행 사업자들에게 고객 지원 업무를 위탁하기 시작
  - 고객 지원 업무를 전문적으로 처리하는 모바일게임 운영 대행업이 신사업으로 각광
  - 씨제이이앤엠(CJ E&M)은 2013년 4월, 자회사 씨제이아이지(CJIG)를 통해 모바일게임 운영 대행 사업을 진행하고 있으며, 와이디온라인도 2012년에 모바일게임 운영 대행을 위한 G&C센터를 설립한 뒤 관련 사업을 활발하게 전개 중

### 모바일게임 운영 대행 사업, 국내 게임시장의 블루 오션

- ▶ 국내 모바일 게임업체는 대부분 중소기업여서 고객센터를 운영하기가 어려우며, 만일 모바일게임이 큰 인기를 얻는다고 해도 당장 고객지원 인력 충원이 어려움
  - 모바일게임 운영 대행 사업은 이러한 중소기업들의 고객지원 업무를 보조하는 것으로, CS<sup>26)</sup>와 QA<sup>27)</sup>를 주로 담당하고 있음
  - 국내 게임업계 관계자들은 모바일게임 운영 대행 사업이 게임산업의 새로운 사업으로 자리잡을 것으로 전망



## 게임심의 단계적 민간 이양, 상반된 의견 등장

2013년 11월부터 게임물 심의 주체가 민·관 이종으로 나뉘는 것을 두고 업계의 시각이 엇갈리고 있음. 심의 주체가 중복되면서 업무 혼선을 야기할 수 있다는 입장과 규제를 받는 데 큰 장벽은 아니라는 입장 등으로 의견이 분분

### 게임물관리위원회 관련 개정 게임산업진흥법 공포

- ▶ 문화체육관광부는 게임물등급위원회를 폐지하고 게임물관리위원회를 신설하는 내용을 담은 개정 게임산업진흥법을 2013년 5월 22일 공포했으며, 게임물관리위원회 시행은 2013년 11월 23일
  - 게임법 개정안은 ▲'게임물등급위원회' 폐지 및 '게임물관리위원회' 신설 ▲게임물등급 분류 기능의 민간위탁 범위 확대 ▲게임물관리위원회의 공정한 업무 수행을 감사·감독하기 위한 상임감사제 도입 ▲게임물관리위원회의 사후 관리 기능 강화를 위해 문화체육관광부 장관의 사후 관리 권한을 게임물관리위원회로 위탁하는 것 등이 주요 내용
- ▶ 개정법 공포에 따라 문화체육관광부는 '게임물관리위원회' 신설을 전담할 '게임물관리위원회 설립추진단'을 5월 말까지 구성해 설립 준비 작업에 착수할 계획
  - 개정법에선 게임물 등급분류 기능의 민간 위탁 범위가 확대되며, 기능이 축소된 기존 게임위는 폐지되며, 대신 민간 등급분류 기구에 대한 관리 감독 및 게임물의 사후 관리 전담 기구 필요성에 따라 '게임물관리위원회'가 신설
  - 설립추진단은 문화체육부관광부 장관이 임명하거나 위촉하는 5명의 설립위원으로 구성되며, 게임물관리위원회 정관 작성, 운영 규정 작성, 기구 구성 작업 등을 진행하게 되고, 11월 게임물관리위원회의 설립 등기 및 사무 인계 후 자동으로 해산하게 됨

### 게임물관리위원회에 대한 상반된 의견

- ▶ 심의주체의 이중화로 등급 분류 업무에 혼선이 있을 수 있다는 주장이 제기
  - 이용 연령에 따라 심의 기관이 나뉘면서 업체가 신작 게임의 이용연령 등급 분류를 신청할 때 혼란이 발생할 수 있음
  - 또한, 심의 등급이 예상치 못하게 바뀌는 경우 심의 비용이 이중으로 들 수도 있음
- ▶ 그러나, 이중화되더라도 심의 잣대가 바뀌지 않는 이상 큰 혼선이 없을 것이라는



#### 시각도 존재

- 게임물 등급 요청의 경우 업체가 사전에 해당 게임물의 분류 등급을 몰라서 요청하는 경우는 없으며 등급에 대한 가이드라인이 확실한 이상 업무적인 혼선은 크지 않음

#### ▶ 이같은 다양한 시각은 일각에서 지속적으로 제기되어 온 게임물등급위 폐지와 민간 자율 심사가 시기상조라는 입장이 반영된 것

- 게임물 심의에 대한 민간의 수용태세가 미비한 상태에서 민간 자율심의를 강행하면 부작용이 심각할 것이란 우려가 일부에서 제기돼 왔음



## 국내 온라인게임, 모바일게임으로 신작 출시 감소

스마트폰 대중화에 따른 모바일게임 성장이 온라인게임 성장에 직격탄을 날림.  
 온라인게임 신작 출시가 대폭 감소한 것은 물론 일부는 서비스를 중지한 상황.  
 온라인게임 못지않게 높은 인기를 끌던 웹게임도 신작 출시가 감소

### 2013년 상반기 온라인게임 신작 출시, 작년 대비 20% 감소

- ▶ 2013년 1월부터 5월까지 PC에 기반한 온라인게임과 웹게임의 신작은 34종으로 지난해 같은 기간 45종에 비해 약 20% 감소
  - 온라인게임 신작의 80% 이상을 차지해온 웹게임과 RPG 감소가 기근현상을 초래
  - 웹게임과 RPG는 지난해 총 41개의 신작이 출시됐지만 2013년은 28개에 그쳐 전년 대비 약 32%가 감소
- ▶ 특히 2012년 4월과 5월 총 14개의 신작을 쏟아내며 신작 공급을 주도했던 웹게임 2013년 4월 3개로 떨어졌고 5월에는 예정된 신작이 아예 없는 상황
  - RPG 신작은 2012년 1~5월까지 18개가 출시되었지만, 2013년 1~5월에는 11개가 출시되어 온라인게임 장르별로 가장 많이 감소
  - 2012년 1월부터 5월까지 3개의 게임이 출시된 캐주얼게임의 경우 2013년 1~5월까지 한 개도 없는 상황

### 스포츠, FPS 등 실시간 장르는 증가

- ▶ RPG, 웹게임과 달리 스포츠와 FPS 같은 실시간 장르의 신작은 지난해 보다 증가
  - 2013년 1월부터 5월까지 런칭된 실시간 장르의 신작은 총 16개로, 지난해 같은 기간 15개보다 1개 증가
  - 2012년 1월부터 5월까지 스포츠 장르의 게임이 전혀 없었지만, 올해 같은 기간에는 <마구의신>, <마구더리얼>, <프로야구2K> 등 야구 게임 3개와 축구 게임 <차구차구> 등을 포함해 모두 4개가 출시
  - 온라인게임 신작의 80% 이상을 차지해온 웹게임과 RPG 감소가 기근현상을 초래
  - 웹게임과 RPG는 지난해 총 41개의 신작이 출시됐지만 2013년은 28개에 그쳐, 전년 대비 약 32%가 감소

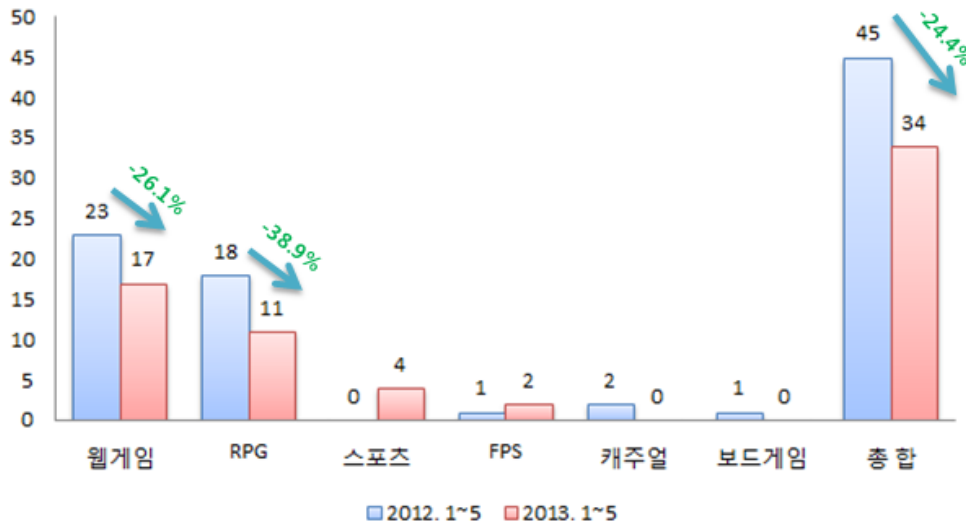


## 모바일게임, 웹게임과 캐주얼게임 감소에 직격탄으로 작용

- ▶ 웹게임과 캐주얼게임의 신작이 감소한 이유는 비슷한 장르를 다루는 모바일게임이 큰 인기를 끌고 있기 때문
  - 모바일게임이 가볍게 즐길 수 있는 웹게임과 캐주얼류의 PC기반 게임을 잠식한 반면 하드코어 RPG와 실시간 대전은 스마트폰에서의 구현이 한계가 있어 온라인게임에서 지속적으로 발전 가능
  - 특히 <삼국지를 품다>와 같은 멀티플랫폼 게임은 PC는 물론 모바일 단말도 지원해 게이머들이 모바일로 더 많이 이용하고 있는 것으로 확인
  
- ▶ 그러나 RPG와 실시간 장르는 아직까지 모바일게임이 따라올 수 없는 영역으로, 향후 스마트폰 발달과 통신 속도가 증가하더라도 하드코어 게이머가 많고 키보드가 필요한 MMORPG 같은 장르는 온라인게임이 우세할 것으로 전망

[그림 14] 국내 온라인게임 장르별 공개서비스 신작(기간: 1월 1일 ~ 5월 31일)

(단위: 개 수)



출처: 게임조선





## 국내 온라인 게임산업, 채널링 서비스 확대

게임 운영과 유통 전반에 걸쳐 모든 서비스를 제공하는 퍼블리싱과 달리, 게임에 접속할 수 있는 또 하나의 통로를 제공하는 채널링 서비스가 증가 추세. 특히 기존 온라인게임은 물론 신규 기대작의 채널링 서비스 또한 확대

### 게임 접속의 또 다른 창구 '채널링 서비스'

- ▶ 최근 들어 국내 온라인 게임시장에서 기존 게임은 물론 신규 기대작의 채널링 서비스가 증가하고 있음
  - 채널링은 마케팅 등 게임 운영과 유통 전반에 걸쳐 모든 서비스를 제공하고 관리하는 퍼블리싱과는 달리 게임에 접속할 수 있는 또 하나의 통로를 제공하는 제한적 서비스
  - 개발사나 퍼블리셔는 게임에 접속할 수 있는 창구를 확보할 수 있고, 채널링 서비스를 제공하는 업체는 포트폴리오를 확대할 수 있는 일종의 서비스 제휴
  
- ▶ 다음커뮤니케이션은 2013년부터 본격적으로 온라인 게임사업에 드라이브를 걸고 있는 국내 게임업체중 가장 적극적으로 게임 채널링 서비스를 제공
  - 다음커뮤니케이션은 일렉트로닉아츠(Electronic Arts, 이하 EA)가 개발하고 넥슨이 퍼블리싱하고 있는 축구 게임 <피파온라인3>을 채널링 하고 있으며, 2013년 5월 8일부터 EA가 개발하고 엔트리브소프트가 퍼블리싱하는 온라인 야구 게임 <MVP 베이스볼 온라인>도 채널링 서비스를 시작
  - 다음커뮤니케이션은 이밖에도 이스트소프트의 <카발2>와 <카발 온라인>, 라이브플렉스의 <퀸스블레이드>, 간드로메다의 <웹삼국지2>, 엔유웨이브의 <선기온라인> 등 다양한 게임을 채널링 중
  
- ▶ 한게임, 넷마블, 피망 등 국내 대표 게임포털들도 채널링으로 협력을 강화
  - 한게임은 피망과 <위닝일레븐 온라인> 채널링 계약을 체결
  - 넷마블도 피망을 통해 <차구차구>와 <모두의 마블>의 채널링 서비스를 제공하고 있으며, 한게임을 통해 <스페셜포스2>의 채널링 서비스를 제공
  
- ▶ 엠게임은 이용자들의 접근성과 편의성 강화를 위해 엠게임 포털 내 채널링 서비스를 제공하고 있으며, 특히 빅스폰코퍼레이션의 신작 게임 <레드블러드>를 서비스 시작과 동시에 채널링 서비스를 시작



## 이용자 확보에 장점을 가진 '채널링 서비스', 다양성 저해라는 단점도 존재

- ▶ 채널링 서비스는 검증된 게임을 다수의 퍼블리셔를 통해 공급하는 것으로 이용자 확보에 크게 기여할 것으로 기대
  - 단기간 다수의 이용자를 확보해 수익을 확대할 수 있다는 측면에서 개발사와 퍼블리셔 모두에게 긍정적으로 작용할 전망
  - 특히 포털 사이트에 있어 게임 채널링 서비스를 통한 매출 증가는 전체 매출에 비하면 미미한 수준이지만, 포털 사이트는 채널링을 단순한 수익 창출이 수단이 아닌 포털 전체의 역량을 키우기 위한 사업으로 인식
  - 게임업체는 다양한 유저풀을 손쉽게 확보할 수 있고 유저 유치에 드는 마케팅 비용 절감의 효과를 누릴 수 있어 채널링 서비스를 선호
  
- ▶ 하지만, 일각에서는 상업적으로 성공한 소수 타이틀에 집중되어 다양성 저해라는 문제가 발생할 가능성도 높다는 우려도 제기
  - 또한 개발비와 운영비를 투자하는 퍼블리싱과 달리 모든 비용을 개발업체에서 전담하는 채널링의 경우, 수익성이 낮으면 오히려 유저 관리 비용만 늘어나는 상황이 발생



## 통계 국내 온라인게임 순위

[표 19] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (5. 29)	게임메카 (5. 22 ~ 5. 28)	인벤 (5. 20 ~ 5. 26)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)
3	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
4	아이온 (엔씨소프트)	던전스트라이커 (엔에이치엔)	리니지 (엔씨소프트)
5	스타크래프트 (블리자드코리아)	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
6	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
7	리니지 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	사이퍼즈온라인 (네오플)
8	던전스트라이커 (엔에이치엔)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	아키에이지 (엑스엘게임즈)
9	워크래프트3 (블리자드코리아)	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)
10	디아블로3 (블리자드코리아)	사이퍼즈온라인 (네오플)	디아블로3 (블리자드코리아)
순위	게임노트 (5. 20 ~ 5. 26)	게임조선 (5. 20 ~ 5. 26)	게임리포트 (5. 29)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)
3	피파온라인3 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
4	리니지 (엔씨소프트)	피파온라인3 (넥슨)	스타크래프트 (블리자드코리아)
5	아이온 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	피파온라인3 (넥슨)
6	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
7	아키에이지 (엑스엘게임즈)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	던전스트라이커 (엔에이치엔)
8	디아블로3 (블리자드코리아)	던전스트라이커 (엔에이치엔)	아이온 (엔씨소프트)
9	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)	레전드오브소울즈 (네오위즈게임즈)
10	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	워크래프트3 (블리자드코리아)

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

출처: [www.gametrics.com](http://www.gametrics.com), [www.gamemeca.com](http://www.gamemeca.com), [www.inven.co.kr](http://www.inven.co.kr), [www.gamenote.com](http://www.gamenote.com), [www.gamechosun.co.kr](http://www.gamechosun.co.kr).

[Gamereport.netimo.net](http://Gamereport.netimo.net)



## 통계 국내 모바일게임 앱스토어별 순위

[표 20] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 5. 30 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	파이널판타지디멘션즈 (스퀘어에닉스)	로마전쟁 (퍼니글루)	왕좌의게임 (씨엔제이소프트)	저노트:소버린의복수 (라이브플렉스)	파이널판타지 (액토즈)	타이니팜 (컴투스)
2	GTA3:10주년기념작 (조이모아)	리듬에조이 (넥슨)	왕좌의게임 (씨엔제이소프트)	소울카드마스터 (모비클)	에반젤린 (디지털프로그)	나는야구감독이다 (엔타즈)
3	블레이즈소울즈 (조이모아)	템페스트사가 (플레이빈)	던전앤파이터경사 (넥슨)	번기누:야동물렛걸 (씨엔제이소프트)	드래곤슬레이어즈 (케이티하이텔)	리듬게임 (다음모바일)
4	파이널판타지3 (액토즈)	판타지디펜더스2 (엔에이치엔)	파이널판타지3 (액토즈)	출조남시광2 (하이원게임)	파이널판타지3 (액토즈)	패왕삼국 (에스케이네트웍스)
5	나프세르스 (일렉트로닉아츠)	아이돌스타 (애플러스)	런닝고 (엔터테인먼트)	헬로패션몰 (케이티하이텔)	위자드디펜스Plus (디지털프로그)	제노니아5 (게임빌)
6	리볼트클래식프리미엄 (위고인터랙티브)	카드의사상국지 (인크로스)	컴투스 (컴투스)	하루에세번만하는게임 (권대현)	프리스비2HD (엔터테인먼트)	삼국지천하제패W (엔타즈)
7	아스팔트7:히트 (게임로프트)	기계전사M (씨투디게임즈)	사이터스 (유비누리)	양드히어로즈 (쿤론코리아)	세븐777랜드 (게임보이즈)	2013프로야구 (게임빌)
8	피파12 by EA Sports (일렉트로닉아츠)	원정:내향고향유주편 (루노소프트)	팔라독 (리얼네트웍스아시아)	수바닥삼국지2 (아이프리스튜디오)	세피라 (셀바스)	아이라브커피 (파티게임즈)
9	카오스링즈 (스퀘어에닉스)	스타워리스베이스볼 (픽토소프트)	원정:내향고향유주편 (루노소프트)	심즈 프리플레이 (일렉트로닉아츠)	제노니아5 (조이모아)	크레이지캐미오Live (넥슨)
10	러브스캔들시즌2 (상상디지털)	헬로패션몰 (케이티하이텔)	문명:레볼루션 (셀바스)	한게임신맛고 (엔에이치엔)	천사와악마2Plus (모리소프트)	카드캐쳐삼국지 (엔타즈)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	리치디펜스Plus (젤리오아시스)	스카이행복forKakao (위메이드)	Minecraft-PocketEdition (모장)	각종게임forKakao (씨투디게임즈)	Axe and Fate (MainPharos)	게임허브2.0 (삼성)
2	GOL:Legend (디엔디드림)	러닝독forKakao (바오밥넷)	아스팔트7:히트 (게임로프트)	폭핵몬스터 (21g)	Jelmflug (트롤)	테트리스Free (일렉트로닉아츠)
3	Warhammer Quest (로데오게임즈)	가족스퀘어forKakao (네오위즈인터넷)	스왑피 (디즈니)	블레이드러쉬forKakao (컴투스)	파워디펜스 (컴투스)	벽돌깨기 (천성민)
4	AVP: Evolution (폭스디지털)	프로세서러쉬forKakao (라임소사이어티)	블레이즈소울즈 (조이모아)	쿠키런forKakao (데브시스터즈)	바이오하자드4 (캡콤)	눈싸움게임 (천성민)
5	에메이지스파이더맨 (게임로프트)	에픽판타지forKakao (게임빌)	팔라독(Paladog) (페이즈켓)	모바일:사냥터 (카오스에지)	WrecksWalkNow? (게임로프트)	오목 (천성민)
6	스펙트럼소울즈 (조이모아)	Puzzle Craft (질링고)	Kinadom Rush (아이언하이드)	에픽판타지forKakao (게임빌)	아스팔트7:히트 (게임로프트)	넷장기온라인 (시프트모바일)
7	Skv Gamblers (애티파칼게임즈)	분노의침주더맥시엄 (카밤)	모바일:제로워 (게임로프트)	SpeedX 3D (게임라이온)	모로지택의비밀 (네시삼삼삼분)	Strife:Hotdog4 (세가)
8	Rebirth of Fortune 2 (도통치)	역전재판1 23HD (캡콤)	나프세르스 (일렉트로닉아츠)	배틀코드 온라인 (그리)	Sky Fly (엔디에프씨 힐싱)	2013프로야구 (게임빌)
9	다크나이트라이즈 (게임로프트)	각종게임forKakao (씨투디게임즈)	플래츠 VS. 좀비 (일렉트로닉아츠)	넷하나여상퀴즈 (21g)	You're a Bank (세르지오 가세스)	돌아온너구리 (RecoSystems)
10	Minecraft - Pocket Edition (모장)	Angry Birds Space (로비오)	왕좌의게임 (게임로프트)	마우미2013forKakao (씨제이이엔엠)	Puffie Launch (디즈니)	F18CarrierLandngLie (롤토스)

\*주: 유플러스스토어와 삼성앱스는 인기 순위이며, 다른 오픈마켓은 다운로드 순위

출처: [www.tstore.co.kr](http://www.tstore.co.kr), [market.olleh.com](http://market.olleh.com), [ozstore.uplus.co.kr](http://ozstore.uplus.co.kr), [itunes.apple.com/kr](http://itunes.apple.com/kr), [play.google.com](http://play.google.com)



## 2013 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일            2013년 6월 5일
- ▶ 발 행 처            한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작    성            스트라베이스
- ▶ 감    수            박영일 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀장  
                         권오태 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 책임연구원
- ▶ 문    의

▶ 한국콘텐츠진흥원 "콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든것! 1566-1114" 홈페이지 [www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)  
서울특별시 마포구 월드컵북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

※ 본 보고서 내용의 무단 전제를 금하며, 가공인용할 때에는 출처를 반드시 밝혀주시기 바랍니다.