

# GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 7월 제2호



## 1. 글로벌 게임시장 동향

5

- 가상현실, 현실 세계의 법적 규제 필요
- 모바일게임 이용 시간 및 비용 증가
- 우울증 치료를 위한 게임 등장
- 유튜브, 게임 영상 시청용 미디어로 각광
- 안드로이드 콘솔 게임기 '우야'의 장점과 한계
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

## 2. 북미 게임시장 동향

15

- MMORPG의 새로운 수익모델 'Buy-to-Play'
- 애플, 게임 컨트롤러 디자인 특허 확보
- 미국 엄마들이 가장 선호하는 모바일 앱은 게임
- 징가, CEO 교체로 모바일 게임시장에서 재기 노려
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위

## 3. 아시아 게임시장 동향

27

### 중국 게임시장 동향

28

- 중국, 콘솔 게임기 판매 금지법 폐기 결정
- 텐센트, 자체 메신저 '위챗' 게임 플랫폼 준비 중
- 중국, TCG 장르의 모바일게임 열풍
- <World of Warcraft>, 중국에서 이용시간 감소
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### 일본 게임시장 동향

36

- 콘솔 게이머의 인터넷 사용, 유튜브와 트위터가 최다
- 게임 저널리스트가 본 일본 게임산업의 향방
- 코나미, 클라우드 기반 아케이드게임 시범 서비스
- 디엔에이, 전 세계를 겨냥한 다양한 사업 지향
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위



### 기타 아시아 게임시장 동향

45

- 베트남 온라인게임 진영, 라이선스 정책 변경 촉구
- '팍스 호주', 멜버른에서 성황리에 개최
- 주목 받는 인도네시아 신생 게임업체 11곳
- 필리핀 e스포츠의 현주소 및 성장 전망
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

### 4. 유럽 게임시장 동향

55

- 프랑스, 인터넷 연결 삼진아웃제도 폐지
- 그리(GREE), 영국 지사 폐쇄...해외 사업 대거 축소
- 러시아 게임업체 '위게이밍', 콘솔로 사업 범위 확장
- 일렉트로닉아츠, 구조조정으로 자회사 페노믹 정리
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

### 5. 중남미 게임시장 동향

65

- 브라질 관광산업 활성화에 기여하는 모바일게임
- 브라질 게임시장, 본격 성장기 돌입
- 아르헨티나 게임, 문화적 소비재로 부상
- 콜롬비아 대학가, 게임개발 열풍
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

### 6. 국내 게임시장 동향

75

- 국내 MMORPG, 정액제에서 부분유료화로 선회
- 해외로 진출하는 국내 게임업체, 콘텐츠 수출의 첨병
- 모바일게임, 젊은층 넘어 중년 남성층 공략
- 수치로 본 국내 1위 모바일게임 플랫폼 '카카오 게임' 1년
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 글로벌 게임시장 동향

- 가상현실, 현실 세계의 법적 규제 필요
- 모바일게임 이용 시간 및 비용 증가
- 우울증 치료를 위한 게임 등장
- 유튜브, 게임 영상 시청용 미디어로 각광
- 안드로이드 콘솔 게임기 '우야'의 장점과 한계
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





## 가상현실, 현실 세계의 법적 규제 필요

3D 가상현실게임 <Second Life><sup>1)</sup>를 비롯해 많은 이용자들이 가상현실 속에서 또 다른 일상을 영위하는 현상이 확산. 이에 따라 가상현실 속에서도 현실 세계와 유사한 법적 규제나 이용자의 권리 보장을 위한 제도가 필요하다는 주장이 제기

### 가상현실게임, 법적 규제 및 재산권 보장 등 이용자 권리 보장 '절실'

1. <Second Life>는 린든 랩(Linden Lab)이 개발한 온라인 가상 세계이자 온라인게임으로, 일반적인 온라인게임과 달리 퀘스트나 레벨, 승패 구분이 없어 사실상 게임이라기보다는 커뮤니티, 시뮬레이터로 보는 시각도 있음

- ▶ 지난 2013년 6월 10주년을 맞은 3D 가상현실게임 <Second Life>는 연간 5억 달러의 매출을 유발하는 서비스로 자리매김
  - <Second Life>에는 10년 동안 3,600개의 계정이 등록되었으며, 전체 이용자가 총 36억 달러를 지출한 것으로 파악됨
  - 델, 아이비엠, 유니레버 등 실제 기업들이 <Second Life>의 가상현실에 진출해 게이머의 아바타를 상대로 자사 상품을 판매하는 등 <Second Life>의 가상현실 세계는 오프라인의 현실과 연결되어 유사한 양상을 띠는 상황
- ▶ 최근 업계는 이처럼 <Second Life>를 비롯한 가상현실 공간이 큰 규모를 형성함에 따라 오프라인의 현실에 필적하는 가상현실 관련 규제가 도입되어야 한다는 주장을 제기하고 있음
  - <Second Life>는 성인 콘텐츠에 대해 접속을 금지하는 방식으로 아동 및 청소년을 보호하고, 도박 행위와 관련된 규제 조항을 포함하는 등 서비스 약관을 바탕으로 제한적인 규제를 시행 중
- ▶ 이와 관련해 <Second Life>가 가상현실에서의 활동과 연계된 이용자의 법적 권리를 보호해야 한다는 목소리도 불거지는 분위기
  - 2010년에는 가상 재산을 잃게 된 5만 7,000명에 달하는 이용자들이 개발사인 린드 리서치(Linden Research)가 <Second Life> 가상현실에서의 재산 소유권 조항을 변경해 자신들의 소유권을 침해하는 서비스 약관에 강제로 동의하도록 종용했다며 집단 소송을 제기하기도 함
  - 해당 소송은 17만 2,000달러를 이용자들에게 지급하는 것으로 합의가 이뤄졌으며, 판사는 "<Second Life>의 이용자들은 가상현실에서 구매한 부동산 및 아이템이나 직접 제작한 아이템에 대해 저작권을 보유하고 있다"고 판결



## 모바일게임 이용 시간 및 비용 증가

앱 마케팅 플랫폼 업체 네이티브엑스(NativeX)의 발표에 따르면, 모바일게임 게이머들의 게임 이용 시간이 빠르게 증가하는 등 모바일게임에 대한 이용자들의 관여도가 크게 증가한 것으로 나타남

### 모바일 게이머의 시간 및 비용 투자 증가 추세

- ▶ 앱 관련 마케팅 플랫폼 업체 네이티브엑스(NativeX)가 2013년 7월에 발표한 '[Consumers' mobile habits are changing](#)'에 따르면, 2013년 1분기 1회 평균 게임 이용 시간은 2012년 3분기의 1분 27초에서 약 2배 증가한 2분 27초였으며, 매회 10분 이상 게임을 하는 파워 게이머 역시 같은 기간 3.7%에서 9%로 크게 증가
  - 네이티브엑스의 로버트 웨버(Robert Weber) 상무이사는 "이번 결과는 이용자가 모바일 게임과 소통하고 애착을 형성하는 방식이 빠르게 발전하고 있음을 보여준다"며, 모바일 게이머의 행태가 더 많은 시간과 비용을 투자하는 방향으로 변화하면서 콘솔 게이머의 행태와 닮아가고 있다고 주장
  - 그는 "경호온라인엔터테인먼트(Gungho Online Entertainment)와 같은 대형 모바일 게임 업체가 등장해 유력 콘솔 게임업체 일렉트로닉아츠와 경쟁을 벌이고 있다"며, 모바일 게임의 입지가 크게 상승했음을 강조
  
- ▶ 스마트폰을 비롯한 모바일 단말의 보급 확산, 모바일게임 품질의 향상, 게임 수명 주기의 연장 등이 모바일게임 이용 시간 확대의 원인으로 지목됨
  - 시장조사업체 DisplaySearch가 2013년 5월에 발표한 '[Global Smartphone Shipments to Surpass Basic and Feature Phones in 2013, According to NPD DisplaySearch](#)'에 따르면, 2013년 1분기에 사상 최초로 스마트폰이 피쳐폰의 판매량을 추월
  - 게임이 스마트폰, 태블릿, PC 등 다양한 플랫폼에서 작동될 수 있도록 크로스 플랫폼 형태로 개발됨에 따라 품질도 빠른 속도로 향상되는 추세
  - 부분 유료화 방식이 발전하면서 보다 전략적인 과금체계가 개발됨에 따라 비교적 짧았던 모바일게임의 수명이 점차 길어지고 있음
  
- ▶ 로버트 웨버는 "지금까지 많은 게임들이 광고나 유료 아이템을 통해 조급하게 수익을 창출하고자 했지만, 게이머 몰입도가 크게 증가할 경우 전혀 새로운 수익화 전략이 필요하다"며, 게임업체들의 새로운 전략 수립을 촉구

www.forbes.com



## 우울증 치료를 위한 게임 등장

최근 게임업계가 게임 속 우울증 환자 캐릭터를 통해 게이머가 우울증을 극복할 수 있도록 유도하는 웹게임 <Depression Quest>에 주목. 게임이 부족한 정신 건강 관련 기관의 빈 자리를 보완해 줄 수 있을 것이라는 주장도 제기

### 웹게임 <Depression Quest>, 우울증 치료 효과 기대

- ▶ 게임 개발자 조 퀸(Zoe Quinn)이 개발한 웹게임 <Depression Quest>는 이용자가 우울증에 걸린 게임 속 캐릭터의 현실에 몰입해 일상에서 벌어지는 일련의 사건을 통해 우울증, 대인관계, 업무 등을 효과적으로 처리하는 내용
  - 우울증 환자들이 다른 환자들과 고통을 공유하고, 주변인들이 우울증 환자의 고통을 깊이있게 이해하도록 유도하는 것이 <Depression Quest>의 주 목적
  - <Depression Quest>는 아직 의료 수단으로서의 임상 테스트를 거치지 않은 상태
- ▶ <Depression Quest>는 기본적으로 무료로 제공되지만, 이용자가 원할 경우 선택적으로 원하는 만큼의 요금을 지불할 수도 있음
  - 이용자가 지불한 요금 중 일부는 '국제 우울증 조사 및 교육 자선기관(International Foundation for Research and Education on Depression)'에 기부 형태로 전달됨

### 게임의 높은 중독성, 정신 질환자의 지속적인 치료 수용에 기여

- ▶ 게임업계 일각에서는 시간과 장소의 구애 없이 정신 건강을 관리해 주는 게임이 널리 확산되어야 한다는 목소리가 불거지는 추세
  - 정신 질환자 수 대비 정신 건강 관련 기관의 숫자가 부족한 상황에서, 게임이 일종의 보완적인 정신 건강 관리 기능을 수행할 수 있도록 해야 한다는 주장
  - 게임은 높은 중독성으로 인해 정신 질환자들이 게임을 통해 제공되는 치료 기법을 지속적으로 수용할 수 있는 효과를 유발 가능
- ▶ 캘리포니아 주립대학의 정신 의학자 콜린 뎀(Colin Depp)은 "현재의 기술력이 정신 건강 관리에 기여할 가능성은 크지만, 아직까지 정신 건강 관련 시장에서 게임 서비스에 대한 수요는 미미하다"고 언급

www.bostonglobe.com





## 유튜브, 게임 영상 시청용 미디어로 각광

액티비전블리자드, 일렉트로닉아츠 등 메이저 게임업체들이 게임관련 영상 시청 채널로서 유튜브에 주목. 소니와 마이크로소프트의 차세대 콘솔 게임기에도 게임 플레이 영상 업로드 기능이 탑재됨에 따라 이 같은 경향은 한층 확산될 전망

### 유튜브, 게임업계의 신작 홍보 창구로 급부상

- ▶ 액티비전블리자드(Activision Blizzard)의 <Call of Duty> 시리즈 최신작의 티저 동영상 두 건이 영화 '다크 나이트 라이즈(The Dark Knight Rises)'와 '007 스카이폴(007 Skyfall)'을 누르고 2012년 유튜브 트레일러 순위에서 각각 1, 2위를 차지하는 등 게임이 유튜브에서 가장 중요한 카테고리로 급부상
  - 구글의 게임 광고 부문 총괄자인 에리카 라슨(Erica Larson)은 게임 구매에 지출되는 50달러라는 금액은 게이머 입장에서는 큰 돈이며, 게이머들은 게임을 구입하기 전에 유튜브에서 게임에 대한 첫인상을 결정짓는다고 언급
- ▶ 메이저 게임업체들도 유튜브를 통해 트레일러나 게임 제작과 관련된 다큐멘터리를 공개하는 등 활발한 홍보 활동을 하고 있으며, 미국에서 게임 관련 동영상의 증가율은 유튜브 전체 동영상 증가율을 앞지름
  - 에리카 라슨에 따르면, 액티비전블리자드의 <Call of Duty: Ghosts> 트레일러가 1,470만 건의 시청 횟수를 기록했으며, 일렉트로닉아츠가 공개한 17분 길이의 <Battlefield 4> 플레이 영상도 시청 횟수가 1,250만 건에 달함
  - 마우스로 영상을 클릭해 다른 콘텐츠로 연결되게 한 소니의 <Greatness Awaits> 홍보 영상도 300만 건의 시청 횟수를 기록하는 등 큰 호응을 얻고 있음

### 게이머 자체 제작 콘텐츠도 인기

- ▶ 게임업체들이 홍보를 위해 제작한 영상뿐만 아니라 게이머가 스스로 제작한 콘텐츠도 유튜브에서 큰 비중을 차지하고 있음
  - 게임에 대한 리뷰나 플레이 교본, 기타 게임 관련 내용을 담고 있는 영상들이 확산됨에 따라 유튜브에서 게임 관련 영상 시청에 지출되는 시간은 전체 시청량의 절반에 달함
- ▶ 특히 오는 2013년 말 출시될 예정인 소니의 플레이스테이션4와 마이크로소프트의



Xbox One이 컨트롤러의 버튼을 누르는 것만으로 게임플레이 영상을 업로드할 수 있는 기능을 탑재하면서 이용자 제작 콘텐츠는 더욱 늘어날 전망

- ▶ 한편, 구글이 2013년 7월에 발표한 '[Gamers on YouTube](#)'에 따르면 2012년 유튜브를 통한 게임 시청은 전년대비 2배 증가했으며, 게임 관련 채널을 구독하는 사람들은 전년대비 9배 증가한 것으로 파악
  - 모바일 단말로 게임 관련 동영상을 시청하는 이용자가 갈수록 늘어나고 있으며, 일례로 튜토리얼 영상의 40%는 스마트폰에서, 10%는 태블릿PC에서 시청되는 것으로 확인
  - 에리카 라슨은 모바일 단말이 게임 시청 창구로 인기를 얻는 이유는 게이머가 게임 이용 중 특정 부분에서 막힐 경우 모바일 단말에서 공략 영상을 검색하기 때문이라고 설명

www.wsj.com



## 안드로이드 콘솔 게임기 '우야'의 장점과 한계

게임업계의 큰 기대를 받았던 안드로이드 기반 콘솔 게임기 '우야'가 2013년 6월 25일 그 실체를 드러냄. 업계에서는 게임 콘텐츠가 부족하고 컨트롤러의 호환성이 떨어지는 등 기대에 미치지 못한다는 의견이 제기

### 저렴한 안드로이드 콘솔 게임기 '우야', 고유 게임으로 차별화 시도

- ▶ 2013년 6월 25일 출시된 안드로이드 기반 콘솔 게임기 우야(Ouya)가 쉽고 단순한 모바일게임의 장점을 무기로 닌텐도, 마이크로소프트, 소니 등 기존 콘솔 시장 빅3와 전면전을 예고
  - 게이머들이 큰 승리와 함께 지르는 '우~야!'라는 함성소리에 착안해 이름이 결정된 우야는 주먹 크기 정도로 작은 크기와 10.5온스의 가벼운 무게에 엔비디아 테그라3 (Nvidia Tegra 3) 프로세서, 1GB RAM, 8GB 플래시 메모리를 탑재
  - 이 외에도 모래 분사 처리된 알루미늄과 강화 플라스틱으로 만들어져 열에 강하고 소음이 적은 것도 장점
- ▶ 우야는 안드로이드를 기반으로 하고 있지만, 전용 게임 스토어를 운영하여 게이머들이 모바일게임을 이용하는 것과는 전혀 다른 인터페이스를 구축한 상태
  - 전용 스토어에서 제공되는 게임들은 대부분 인디 개발업체들의 게임으로 일부 무료 게임을 제외하고는 대부분 부분유료화 방식을 채택하고 있어 게임 일부를 무료로 체험할 수 있지만 게임 전체를 구매할 경우 2.99달러에서 4.99달러가 부과됨
  - 현재 제공 중인 200여 개의 게임 중 약 4분의 1은 우야를 통해서만 즐길 수 있는 고유 게임이지만, 모바일 단말에서 사용 가능한 모든 안드로이드 게임을 제공하는 것은 아님

### 컨트롤러 호환성, 킬러 콘텐츠 부재 등 약점 가진 '우야'

- ▶ 우야 출시 이후 전문가와 이용자들의 이용 후기가 이어지면서 단말의 장단점을 두고 다양한 논의가 이뤄지는 분위기
  - 업계에서는 컨트롤러는 엑스박스360과 매우 흡사하지만 중앙에 불필요한 터치패드 있다는 의견, 게임 이용을 위해 신용카드 정보를 입력해야 한다는 불만, 애초 발표와 달리 일반 컨트롤러와의 호환이 불가능하고 일부 게임이 제공되지 않아 실망스럽다는 의견 등이 이어짐
  - 게임은 전반적으로 준수하지만 강력한 매력을 가진 게임은 많지 않다는 의견이 주를



이르는 가운데, <BombSquad>와 <Canabalt HD> 등이 호평을 받고 있음

- ▶ 우야에 대한 전문가와 소비자들의 호평도 이어지고 있지만, 기존의 고사양 콘솔 게임기를 대체하기에는 역부족이라는 부정적인 의견이 지배적
  - 게임산업의 핵심 소비 집단은 뛰어난 그래픽을 가진 <Halo>, <Call of Duty>, <Battlefield> 등과 같은 프랜차이즈 게임을 선호하지만 우야에서는 해당 게임들을 전혀 지원하지 않음
  - Wii, 플레이스테이션3, 엑스박스360 등 기존 메이저 콘솔 게임기들과 달리 넷플릭스(Netflix), 훌루플러스(Hulu Plus), 판도라(Pandora)와 같은 스트리밍 동영상 서비스를 이용할 수 없다는 점도 단점으로 언급
  - 최근 영국 기반의 플레이잼(PlayJam)이 개발한 USB 사이즈의 안드로이드 콘솔 게임기 게임스틱(GameStick), 태블릿PC와 스마트폰을 TV와 연결해 게임을 즐길 수 있는 게임 플랫폼 그린스로틀(Green Throttle) 등 경쟁제품들이 연이어 출시되고 있다는 점도 우야에게는 위협 요인으로 작용할 전망

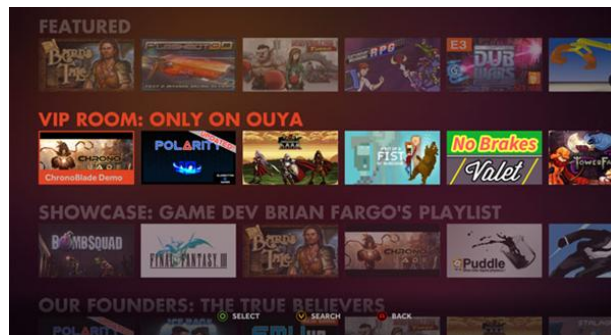
www.allthings.com

[그림 1] 안드로이드 콘솔 게임기 우야 외형



출처: 우야(www.ouya.tv)

[그림 2] 안드로이드 콘솔 게임기 우야의 전용 앱스토어 화면



출처: 가디언(www.guardian.co.uk)



## 통계 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 7. 14 ~ 2013. 7. 20)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	141,417	4.6%	32,563,809
	2	플레이스테이션3	소니	112,836	-4.2%	78,357,956
	3	엑스박스360	마이크로소프트	77,323	-5.2%	77,976,083
	4	플레이스테이션 포터블	소니	45,986	-3.0%	79,506,923
	5	Wii U	닌텐도	32,770	-16.1%	3,302,333
	6	플레이스테이션 비타	소니	31,930	-6.0%	5,440,225
	7	Wii	닌텐도	24,456	0.2%	99,810,820
	8	DS	닌텐도	11,494	-4.1%	153,529,771
소프트웨어	1	Mario & Luigi: Dream Team (3DS)	닌텐도	130,348	317.2%	161,589
	2	The Last of Us (플레이스테이션3)	소니	116,593	-24.8%	2,791,725
	3	NCAA Football 14 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	116,120	-53.6%	366,280
	4	Shin Megami Tensei IV (3DS)	아틀러스	90,368	6525.2%	338,949
	5	NCAA Football 14 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	87,219	-55.2%	281,787
	6	Animal Crossing: New Leaf (3DS)	닌텐도	74,876	-13.4%	4,466,292
	7	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	49,086	-6.7%	449,888
	8	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	닌텐도	42,085	3.3%	2,261,733
	9	Dynasty Warriors 8 (플레이스테이션3)	테크모코에이	33,497	2070.9%	358,988
	10	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)	닌텐도	29,855	-10.7%	626,727

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





# GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

## 북미 게임시장 동향

- MMORPG의 새로운 수익모델 'Buy-to-Play'
- 애플, 게임 컨트롤러 디자인 특허 확보
- 미국 엄마들이 가장 선호하는 모바일 앱은 게임
- 징가, CEO 교체로 모바일 게임시장에서 재기 노려
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위





## MMORPG의 새로운 수익모델 'Buy-to-Play'

MMORPG의 수익 모델인 월 정액제와 부분유료화 방식을 넘어 제3의 수익 모델로 패키지를 구매해야 게임을 즐길 수 있는 'Buy-to-Play(이하 B2P)'가 주목 받고 있음. B2P는 게임 품질을 보장하고 이용자 부담이 적다는 장점을 보유

2. <Guild Wars 2> 이외에도 노르웨이 기반 게임 개발사이자 퍼블리셔인 펀컴(Funcom)이 2012년 7월 런칭한 온라인 게임 <The Secret World>가 같은 해 12월, 게이머 기반 확대를 위해 월 정액제에서 B2P 방식으로 전환된 바 있음

### 월 정액제와 부분유료화를 대신하는 'Buy-to-Play' 모델 대두

- ▶ 현재 MMORPG의 대표적인 수익 모델은 월 정액제(Pay-to-Play, P2P)와 부분유료화(Free to Play, F2P)로, 최근에는 한 달에 일정액을 내고 게임 서비스를 이용하는 월 정액제 방식보다 무료로 게임을 제공하는 대신 아이템 판매 등 소액 결제를 유도해 주요 수익원으로 삼는 부분유료화 방식이 주류를 이루고 있음
  - 액티비전블리자드(Activision Blizzard)의 <World of Warcraft> 등 일부 게임이 여전히 월 정액제를 고수하고 있으나, <Star Wars: The Old Republic>, <Rift>, <Tera> 등 다른 대작 MMORPG게임은 월 정액제를 포기하고 부분유료화로 전환한 상태
- ▶ 그러나 부분유료화 방식은 게임 품질에 대한 우려와 함께 게이머 간 차별이 발생해 게임 수명이 단축될 가능성이 높음
- ▶ 최근 이에 대한 대안으로 게임 패키지를 구매한 이용자는 무제한적으로 게임을 이용할 수 있는 'Buy-to-Play(이하 B2P)' 방식이 부상
  - 대표적인 B2P게임으로는 엔씨소프트의 <Guild Wars 2>가 있는데, 게이머가 패키지 박스나 디지털 다운로드로 게임을 구매하면 추가 비용 없이 게임을 자유롭게 이용할 수 있으며, 게임 내에서 판매되는 유료 가상 아이템들은 게임 밸런스에 영향을 주지 않는 치장형 및 서비스형 상품에 한정<sup>2)</sup>
  - 무료로 제공되는 부분유료화 방식의 경우 품질이 낮다는 오명을 사는 경우가 종종 있으나, B2P 방식은 개발자가 안정적인 수입을 거둘 수 있어 게임의 품질도 유지가 가능
- ▶ B2P는 월 정액제와 달리 게이머가 돈을 손해본다는 생각없이 언제든지 게임을 중단할 수 있다는 장점도 보유
  - 월 정액제 게임은 매월 일정 요금을 지불해야 하는 만큼 손해 본다는 느낌을 받지 않기 위해 최대한 많이 게임을 해야 하지만, 패키지 판매 방식은 일단 게임을 구입하고 나면 언제든지 하고 싶은 만큼만 게임을 할 수 있음





[그림 3] 대표적인 B2P게임 <Guild Wars 2>



출처: 길드워2스트레티क्स(guildwars2.stratics.com)

[표 2] 수익모델별 주요 게임 사례

수익모델		주요 게임 타이틀	개발사 / 퍼블리셔
P2P (Pay-to-Play)	월 정액제	<World of Warcraft>	블리자드엔터테인먼트(Blizzard Entertainment) / 블리자드엔터테인먼트(Blizzard Entertainment)
		<Eve Online>	씨씨피게임즈(CCP Games) / 씨씨피게임즈(CCP Games)
F2P (Free-to-Play)	부분유료화	<League of Legends>	라이엇게임즈(Riot Games) / 라이엇게임즈(Riot Games), 텐센트(Tencent), 가레나(Garena)
		<Rift>	트라이온월드(Trion Worlds) / 트라이온월드(Trion Worlds)
B2P (Buy-to-Play)	구입 후 게임	<Guild Wars 2>	아레나넷(ArenaNet) / 엔씨소프트(NCSoft)
		<The Secret World>	펀콤(Funcom) / 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)

출처: 엠엠오사이트(www.mmosite.com)



## 애플, 게임 컨트롤러 디자인 특허 확보

애플이 최근 써드파티의 콘솔게임 컨트롤러 개발을 지원하기 위한 새로운 디자인 기준을 제시. 이에 따라 전통 콘솔 진영을 비롯해 독창적인 컨셉의 제품으로 시장 공략에 나선 안드로이드 콘솔 진영들 간의 경쟁 구도에 이목이 집중

### 애플의 게임 콘솔 개발 전략, 차세대 콘솔 게임기와 직접 경쟁 전망

- ▶ 미국 언론매체 포브스(Forbes)의 2013년 6월 23일 기사 '[Apple To Support Video Game Controllers](#)'에 따르면, 애플이 향후 써드파티의 콘솔게임 컨트롤러 개발을 지원하는 등 게임 분야에 본격적으로 뛰어든 것으로 전망
  - 애플은 이미 지난 2012년 7월, iOS 단말을 비롯해 애플TV(Apple TV) 셋톱박스에 연결 가능한 듀얼 아날로그 컨트롤러 관련 특허를 취득한 바 있으며, 향후 iOS 7 및 OS X 10.9 등 최신 OS 기반 단말에서 사용 가능한 게임 컨트롤러 개발을 지원할 예정
- ▶ 애플은 써드파티 업체들에게 컨트롤러의 디자인 기준 제시는 물론 자사의 독자적인 컨트롤러를 디자인할 가능성도 높은 것으로 관측
  - 애플이 게이머와 게임기 디자이너 모두를 만족시킬 수 있는 일관된 컨트롤러 요소들을 제시함으로써, 써드파티의 콘솔게임 컨트롤러를 하나의 기준 하에 통합하는 작업에 나설 가능성도 제기됨
  - 월스트리트저널(Wall Street Journal)은 2013년 6월 14일 기사 '[Apple Moves to Embrace Videogame Controllers](#)'를 통해 애플의 컨트롤러 디자인 기준이 대다수 전통적인 무선 컨트롤러를 아우르고 있을 뿐만 아니라, 아이폰이나 아이패드를 게임 컨트롤러로 채용하는 방식이 될 수도 있다고 언급
- ▶ 한편, 로지텍(Logitech)을 비롯한 주변기기 벤더들은 이미 자체적으로 iOS 기반 게임용 악세서리를 준비 중인 것으로 알려짐
  - 로지텍의 에티샴 라바니(Ehtisham Rabban) 게임 주변기기 사업부 담당자는 "iOS 게임 이용자들에게 하루빨리 경쟁력 있는 게임들을 제공하고 싶다"고 언급하기도 함
- ▶ 애플의 이번 행보는 마이크로소프트, 소니, 닌텐도 등 기존 콘솔 게임업체에 도전장을 내민 게임사업 전략으로서 업계의 주목을 받고 있으며, 특히 2013년 차세대 게임 콘솔 출시를 앞둔 마이크로소프트 및 소니와 애플이 직접 경쟁할 가능성도 제기



- ▶ 또한, 모바일게임을 위한 터치스크린 조작 방식과 전통적인 TV 컨트롤러 조작 간 괴리를 메우는 창의적인 게임 콘솔로 평가 받고 있는 우야(Ouya) 등 안드로이드 콘솔 게임기들에게도, 독자적인 게임 생태계를 구축한 애플의 맹공격은 대항하기 쉽지 않을 것으로 전망됨
  - 게임 업계 전문가인 조나단 겔러(Jonathan Geller)는 이번 애플의 행보와 관련해 애플 TV의 에어플레이(AirPlay)<sup>3)</sup> 기능을 통해 고화질 TV 화면을 모바일 단말 및 TV 셋톱박스 등으로 자유롭게 연동할 수 있는 신규 와이파이(WiFi) 표준 기술인 802.11ac가 전통적인 콘솔게임 진영의 미래를 더욱 불확실하게 만들고 있다고 언급
  - 애플의 주도 하에 개발될 게임 컨트롤러는 애플 앱스토어의 모든 게임을 조작할 수 있을 뿐만 아니라, 아이폰과 아이패드 상에서 제공되는 모바일게임을 TV 스크린으로 콘솔게임처럼 즐기는 등 색다른 경험을 선사할 전망

3. 에어플레이(AirPlay)는 네트워크를 통해 아이패드나 아이폰, 아이팟, 윈도우PC나 맥의 아이튠스에서 에어플레이를 지원하는 다른 기기를 출력장치로 해서 음악이나 동영상을 재생할 수 있는 애플의 스트리밍 기술

### 차세대 콘솔 게임시장, 경쟁력 있는 게임 콘텐츠가 중요

- ▶ 일각에서는 차세대 콘솔 게임기인 Xbox One과 플레이스테이션4가 애플에 대응하기 위해서는 하드웨어적인 성능보다 우수한 게임 콘텐츠 제공에 주력해야 한다는 주장이 제기됨
  - 가령 콘솔 게임 타이틀 <XCOM: Enemy Unknown>의 iOS 버전은 터치스크린에 최적화되어 PC 게임에 필적하는 재미를 선사한다는 호평을 받은 바 있어, 해당 플랫폼에서 어떤 게임을 즐길 수 있는지가 콘솔 플랫폼 경쟁의 관건이 될 전망
- ▶ 업계에서는 앞으로 스마트폰, TV, 콘솔기기, 손목시계 등 모든 단말이 개별적으로 존재하는 것이 아니라 상호 연계되는 정교한 플랫폼 하에 놓이게 될 것으로 관측
  - 애플은 스마트폰 중심의 플랫폼 생태계를 구축해 마이크로소프트와 소니에 대한 경쟁우위를 갖고 있지만, 다양한 콘솔이 생겨나면서 오히려 소비자들에게 친숙한 콘솔 게임기들이 지속적으로 입지를 강화해나갈 가능성도 적지 않음
  - 콘솔게임은 다른 플랫폼들과 달리 비교적 독립적으로 존재해 온 시장이며, 콘솔게임의 완성도가 여전히 모바일게임보다 높다는 점 덕분에 Xbox One 및 플레이스테이션4의 경쟁력은 당분간 유지될 것으로 예상

www.forbes.com



## 미국 엄마들이 가장 선호하는 모바일 앱은 게임

시장조사업체 플러리가 미국 엄마들을 대상으로 모바일 앱 관련 설문 조사를 진행한 결과, 미국 엄마들이 가장 선호하는 앱 카테고리는 게임으로, 안드로이드 게임 앱과 아이패드 게임 앱 이용 비중이 각각 전체의 53%, 48%를 차지

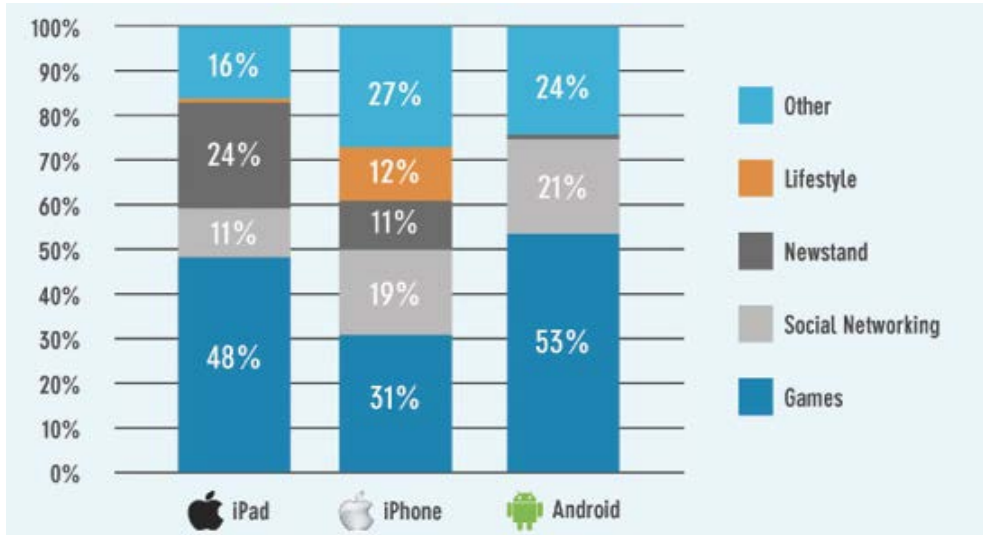
### 미국 엄마들의 절반 이상이 모바일게임 이용자

- ▶ 모바일게임 시장조사업체 플러리(Flurry)가 지난 2013년 7월 2일 발표한 '[How to Reach America's Mobile Moms](#)'에 따르면, 미국 엄마들이 가장 선호하는 앱 카테고리는 게임으로, 안드로이드 단말과 아이패드를 통해 게임을 다운받아 이용한다고 응답한 엄마들의 비중이 각각 전체의 53%, 48%를 차지
  - 미국 엄마들 중에서 아이폰 게임 앱을 이용한다고 응답한 비중은 전체의 31%를 차지
  - 하지만 라이프스타일 앱 소비와 관련해서는 안드로이드와 아이패드 대비 아이폰 이용 비중이 높은 것으로 집계
  - 이번 조사는 2013년 5월 한 달 동안 스마트폰 및 태블릿 PC로 아이폰, 아이패드, 안드로이드용 앱을 이용하는 미국 엄마 2만 4,985명을 대상으로, 각 단말의 30만 여개 앱에 할애된 시간을 집계하는 방식으로 진행
- ▶ 아이폰과 안드로이드 앱을 이용하는 미국 엄마들 사이에 두 번째로 인기있는 앱 카테고리는 소셜 네트워킹 서비스로, 안드로이드 앱 이용자의 21%, 아이폰 앱 이용자의 19%가 소셜 네트워킹 서비스를 사용
  - 반면, 아이패드 앱을 이용하는 엄마들의 경우, 게임 다음으로 뉴스에 많은 시간을 할애
- ▶ 미국 엄마들의 경우 전반적으로 다른 연령대와 비교해 교육용 앱의 이용 비중이 높았으며, 게임을 즐기는 중간에 교육용 앱을 통해 자녀들의 학업 과정을 지속적으로 관찰한다는 점에서 위안을 삼는 것으로 나타남
- ▶ 한편, 스마트 단말 선호도와 관련된 설문에서 미국 엄마들의 경우 태블릿PC에 대한 선호도가 다른 연령대와 비교해 높은 것으로 집계
  - 이는 엄마들이 자녀들과 보다 큰 스크린을 통해 게임을 즐기고 이야기를 공유하는 것을 선호하기 때문으로 분석

www.forbes.com



[그림 4] 미국 엄마들의 모바일 앱 이용 행태



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



## 징가, CEO 교체로 모바일 게임시장에서 재기 노력

소셜 게임업체 징가가 창업자 마크 핀커스 대신 엑스박스를 총괄했던 돈 매트릭을 CEO로 영입해 모바일 게임시장에서 재기를 다짐하고 있는 가운데, 징가가 겪고 있는 부진이 모바일로의 전환이 늦었기 때문이 아니라는 주장이 제기

### 징가의 부진, 모바일로의 더딘 전환 아닌 모바일게임 흥행 실패 탓

- ▶ 소셜게임 퍼블리셔 징가(Zynga)가 2013년 7월 1일부로 CEO 자리에서 물러난 창업자 마크 핀커스(Mark Pincus)를 대신해 마이크로소프트에서 엑스박스(Xbox)를 총괄했던 돈 매트릭(Don Mattrick)을 새 CEO로 임명
  - 돈 매트릭의 영입은 현재 극심한 침체에 빠져있는 징가를 모바일 게임시장에서 재기시키기 위한 목적으로 분석
  
- ▶ 영국의 유력 일간지 가디언(The Guardian)의 모바일 전문 기자 스투어트 드레지(Stuart Dredge)는 2013년 7월 3일 기사 '[Zynga: What went wrong on mobile, and can its new CEO put right?](#)'를 통해 Zyng의 침체 근본 원인이 모바일로의 더딘 전환이 아니라고 주장
  - 2009년 1월 핀커스는 한 매체와의 인터뷰에서 "아이폰은 소셜 네트워크에 비해 게임에 접속하기 용이하고, 온라인에 쉽게 접속할 수 있으며, 다른 이용자와 함께 게임을 즐길 수 있기 때문에 소셜게임 플랫폼이 가져야 할 중요한 요소들을 모두 갖추었다"며 모바일이 갖는 플랫폼으로서의 가치를 충분히 인지하고 있음을 밝힘
  - 핀커스는 또한 "징가에게 필요한 것은 다운로드와 인스톨이 아니라 활동이용자(active users)이기 때문에, 앱스토어 랭킹이 아니라 게임 출시 12개월 후의 활동이용자수가 중요하다"고 말해 소셜게임과 모바일게임의 성공요인의 차이에 대해서도 정확히 이해하고 있는 모습을 보임
  - 드레지에 따르면, 징가는 모바일 단말에서 2011년 말 기준 1,200만 명, 2012년 3월 기준 2,100만 명, 2012년 말 기준 7,200만 명의 월활동이용자수(monthly active users, 이하 MAU)를 기록한 바 있음
  - 시장조사업체 컴스코어(comScore)에 따르면, 2013년 1분기까지만 해도 징가는 미국 소비자가 모바일 단말에서 가장 많은 시간을 소비하는 서비스 업체 6위에 선정
  - 이러한 실적은 <Zynga Poker>와 <Words With Friends>와 같은 스테디셀러 게임들에 의한 것으로, <Zynga Poker>는 2012년 애플의 영국 앱 스토어 기준 누적 매출 1위를 기록



- ▶ 드레지는 2012년 2분기 이후 출시된 <Zombie Swipeout>, <Zynga Slots>, <Matching With Friends>, <Montopia Gems With Friends> 등과 같은 게임이 연달아 실패한 것이 보다 근본적인 원인이라 주장
  - 소셜게임 전문 시장조사업체 앱데이터(AppData)에 따르면 현재 이 게임들은 100만 명에도 미치지 못하는 MAU를 기록하고 있으며, 이마저도 대부분 앱이 아닌 페이스북을 통한 것으로 보고
  - 또한, 2012년 3월 2억 1,000만 달러에 인수한 게임 개발업체 오엠지팝(OMGPOP)의 히트게임 <Draw Something> 역시 현재 500만 이하의 MAU에 그치고 있음

### 이용자수 증가 추세의 징가, 관건은 다운로드 횟수 아닌 '수익성'

- ▶ 징가가 2013년에 선보인 <What's The Phrase?>, <Running With Friends>, <Draw Something 2>와 같은 게임들은 MAU 100만 명 이상을 기록하고 있지만 수익성 측면에서는 만족스럽지 못한 상황
  - 모바일 앱 전문 시장조사업체 앱애니(App Annie)에 따르면 iOS 다운로드 기준으로는 세계 5위의 퍼블리셔에 올랐지만, 매출액 기준으로는 10위 안에 들지 못함
  - 2013년 1분기에 징가는 전체 매출액의 22%인 5,800만 달러를 모바일게임에서 거둬 들였지만, 같은 기간 경쟁업체인 슈퍼셀(Supercell)과 경호(GungHo)가 각각 1억 7,900만 달러와 3억 300만 달러를 기록한 것과 비교하기엔 역부족
  - 징가의 데이비드 베너(David Wehner) CFO는 지난 2012년 2분기 실적 발표 당시, "징가의 최고 인기 모바일게임인 <Words with Friends>와 <Draw Something>의 경우 기존 인기 소셜게임들과 비교해 절반 이하의 수익성을 기록하고 있다"라고 분석한 바 있음
- ▶ 새로 부임한 돈 매트릭 CEO에게는 더 많은 흥행 모바일게임을 만드는 것과 더불어 수익성을 개선하는 것이 가장 큰 임무로 거론
  - 돈 매트릭 CEO의 다음 행보로 gambling 게임사업 확대, 미드코어게임 개발 확대, 모바일 메신저를 플랫폼으로 한 게임 개발 등이 점쳐지고 있는 가운데, 위험성이 내재된 의사 결정을 적극적으로 추진하기 위해서는 공개 회사(Public Company)가 아닌 비공개 회사(Private Company)로의 전환이 필요하다는 지적도 제기
  - <Puzzle & Dragons>, <Hay Day>, <Clash of Clans>, <Candy Crush Saga> 등 모바일 게임으로서 기록적인 흥행을 거둔 게임들이 모두 2012년 이후에 출시된 것에서도 알 수 있듯이 아직 모바일 게임시장은 성장기에 있으므로 징가가 소셜 게임분야에서 누렸던 지위를 되찾는 것이 충분히 가능하다는 분석도 이어짐

www.guardian.co.uk



## 통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 3] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 7. 14 ~ 2013. 7. 20)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	엑스박스360	마이크로소프트	37,011	-4.3%	40,747,786
	2	3DS	닌텐도	33,672	-11.1%	9,027,038
	3	플레이스테이션3	소니	24,690	-2.5%	24,702,007
	4	DS	닌텐도	9,854	-4.0%	52,643,211
	5	Wii	닌텐도	9,554	0.4%	41,115,825
	6	Wii U	닌텐도	9,093	5.0%	1,267,009
	7	플레이스테이션 비타	소니	5,026	-6.3%	1,367,675
	8	플레이스테이션 포터블	소니	1,442	-5.9%	19,732,773
소프트웨어	1	NCAA Football 14 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	98,702	-53.6%	311,338
	2	Shin Megami Tensei IV (3DS)	아틀러스	75,746	신규	75,746
	3	NCAA Football 14 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	74,136	-55.2%	239,519
	4	The Last of Us (플레이스테이션3)	소니	44,866	-28.7%	993,028
	5	Animal Crossing: New Leaf (3DS)	닌텐도	28,543	-18.5%	633,502
	6	Rune Factory 4: A Fantasy Harvest Moon (3DS)	마블러스	24,771	신규	24,771
	7	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	20,215	-19.8%	274,356
	8	Time and Eternity (플레이스테이션3)	니폰이치소프트웨어	17,189	신규	17,189
	9	Dynasty Warriors 8 (플레이스테이션3)	테크모코에이	16,588	신규	16,588
	10	Dynasty Warriors 8 (엑스박스360)	테크모코에이	15,444	신규	15,444

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

## 통계 미국 MMORPG 순위

[표 4] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 7. 24 ~ 2013. 7. 30)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	EverQuest Next	소니	판타지	CD판매	111,578
2	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	80,401
3	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	64,902
4	WildStar	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	46,745
5	Aion	엔씨소프트	공상과학	다운로드	29,915
6	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	23,819
7	World of Warcraft	액티비전블리자드	판타지	다운로드/CD판매	21,557
8	Neverwinter	페팩트 월드	판타지	다운로드/CD판매	20,808
9	Elder Scrolls Online	베데스다 소프트웨어	판타지	다운로드	20,372
10	Firefall	레드5 스튜디오	공상과학	다운로드	19,572

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





## 통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 5] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 7. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Where's My Mickey? (Disney)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Banana Kong (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)
3	Heads Up! (Warner Bros.)	Celebrity Dentist (Bear Hug Media)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Celebrity Dentist (Bear Hug Media)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Bus Derby (Dimension Technics)	Hay Day (Supercell)	Contra: Evolution (PunchBox)	Candy Crush Saga (King.com)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
5	Contra: Evolution (PunchBox)	Sobornia - Gasshe Qibs (Genera Mobile)	Modern War (Funzio)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	Hay Day (Supercell)
6	Riptide GP2 (Vector Unit)	4 Little Words (Real Latte)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Bus Derby (Dimension Technics)	Modern War (Funzio)
7	Plants vs. Zombies (PopCap)	Rivals at War: 2084 (Hothead Games)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Temple Run: Oz (Disney)	Half Hero - Free Games (Degoo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
8	Kick the Buddy: No Mercy (Crustalli)	Banana Kong (FDG Entertainment)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Survivalcraft Igor Kalicinski	Le Vamp (High Voltage)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
9	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Can You Escape (Kaarel Kirsiptuu)	Big Fish Casino (Big Fish Games)	Riptide GP2 (Vector Unit)	Nail Makeover - girls games (George CL)	Sobornia - SatMadnes (Playtika)
10	Temple Run: Oz (Disney)	Le Vamp (High Voltage)	Sobornia - SatMadnes (Playtika)	THE GAME OF LIFE Classic Edition (Electronic Arts)	Summer Girl Makeover (Ninjabish Studios)	Legend of the Cryptids (Applibot)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

## 통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 6] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 7. 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)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	Despicable Me (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
3	Where's My Water? (Disney)	Robot Unicorn Attack 2 ([adult swim] games)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	The Walking Dead Assault (Skybound)	Robot Unicorn Attack 2 ([adult swim] games)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
4	Riptide GP2 (Vector Unit)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Riptide GP2 (Vector Unit)	True of Fate - Test Your Wits (Games for Friends GrtH)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Where's My Mickey? (Disney)	True of Fate - Test Your Wits (Games for Friends GrtH)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	World of Goo (2D BOY)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Valkyrie Crusade (NUBEE PTE)
6	The Walking Dead Assault (Skybound)	Subway Surfers (Kiloo)	Jackpot Slots (GREE)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	TETRIS® (Electronic Arts)	Blood Brothers (Mobage)
7	Grand Theft Auto III (Rockstar Games)	SpongeBob Diner Dash (PlayFirst)	BINGO Blitz (Buffalo Studios)	Where's My Water? (Disney)	Sniper Shooter Free (Fun Games For Free)	Fantasia (Mobage)
8	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Rage of Bahamut (Mobage)	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Angry Birds (Rovio Mobile)	Monster Warlord (GAMEVIL)
9	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Megapolis (Social Quantum)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Knights & Dragons (GREE)
10	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Sniper Shooter Free (Fun Games For Free)	Blood Brothers (Mobage)	Osmos HD (Hemisphere Games)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	D.O.T. Defender of Teel (Mobage)

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 아시아 게임시장 동향

### ▶ 중국 게임시장 동향

- 중국, 콘솔 게임기 판매 금지법 폐기 결정
- 텐센트, 자체 메신저 '위챗' 게임 플랫폼 준비 중
- 중국, TCG 장르의 모바일게임 열풍
- <World of Warcraft>, 중국에서 이용시간 감소
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 일본 게임시장 동향

- 콘솔 게이머의 인터넷 사용, 유튜브와 트위터가 최다
- 게임 저널리스트가 본 일본 게임산업의 향방
- 코나미, 클라우드 기반 아케이드게임 시범 서비스
- 디엔에이, 전 세계를 겨냥한 다양한 사업 지향
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 베트남 온라인게임 진영, 라이선스 정책 변경 촉구
- '팍스 호주', 멜버른에서 성황리에 개최
- 주목 받는 인도네시아 신생 게임업체 11곳
- 필리핀 e스포츠의 현주소 및 성장 전망
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





## 중국 게임시장 동향

### 중국, 콘솔 게임기 판매 금지법 폐기 결정

홍콩의 대표 일간지 사우스차이나모닝포스트에 따르면, 중국 정부가 상하이 자유무역지역 조성을 목적으로 13년 전에 제정됐던 콘솔게임기 판매 금지법을 폐기할 예정인 것으로 알려져 콘솔 게임업계의 이목을 끌고 있음

#### 자유무역지역 조성을 위한 법안 폐기...강력한 사전 검열 계속될 전망

- ▶ 정부가 지난 2000년부터 어린이의 신체적·정신적 발달에 잠재적인 피해를 우려해 시행했던 콘솔 판매 금지 법안을 공식적으로 폐기할 예정인 것으로 알려짐
  - 최초로 이번 소식을 전한 홍콩의 유력 일간지 사우스차이나모닝포스트(South China Morning Post)는 2013년 7월 11일 기사 '[China likely to lift foreign game console ban](#)'을 통해 이번 금지 법안 철회가 상하이에 자유무역지역(free trade zone)을 조성하기 위한 노력의 일환으로 분석
  - 마이크로소프트, 소니, 닌텐도 등 주요 콘솔업체들은 차세대 콘솔 출시 이전에 중국 시장에서의 콘솔 판매가 합법화될 수 있다는 소식에 큰 반가움을 표시
  - 사우스차이나모닝포스트에 따르면 중국 정부는 올 1월부터 해당 법안 폐기를 논의해 왔으며 공식적인 승인과 발표는 시간 문제일 뿐이라고 보도
  
- ▶ 그러나 콘솔업체들이 중국 시장에서 콘솔 게임기를 판매하기 위해서는 중국 정부가 제안한 조건들을 충족해야 함
  - 중국 시장에서 판매되는 콘솔 게임기는 상하이 자유무역지역 내에서 제조되어야 하며, 콘솔 게임기와 게임 소프트웨어 모두 출시 이전에 중국 정부 기관의 승인을 받아야 함
  - 게임 소프트웨어에 대한 사전 검열은 어린이들에게 해가 될 수 있는 폭력적인 내용을 제한하기 위한 것으로 알려졌지만, 현재 대부분의 게임이 전쟁, 살인, 도둑 등 폭력적인 내용을 담고 있어 상당수의 게임이 판매 금지될 전망
  - 일각에서는 콘솔게임 판매 금지 법안이 발효되었던 지난 13년 동안 암시장에서 콘솔 게임기와 소프트웨어가 꾸준히 유통되어 왔기 때문에 앞으로도 대부분의 소비자들은 원하는 게임을 어렵지 않게 이용할 수 있을 것이라는 예측도 제시

www.onlinegadgetstore.com



## 텐센트, 자체 메신저 '위챗' 게임 플랫폼 준비 중

중국 텐센트는 자체 메신저 '위챗'과 '와이어리스 큐큐'를 위한 게임 플랫폼을 준비 중에 있으며, 전 세계 200여 개국에서 4억 명 이상이 이용 중인 위챗<sup>4)</sup>의 영향력을 감안할 때 게임 플랫폼을 통해 상당한 매출을 창출하게 될 전망

### 텐센트, '위챗' 전용 게임 플랫폼의 비공개 테스트 실시

- ▶ 중국 최대 인터넷 기업 텐센트(Tencent)가 자체 모바일 메신저 '위챗(WeChat)'과 '와이어리스 큐큐(Wireless QQ)' 앱을 위한 모바일게임 플랫폼을 준비 중에 있음
  - 현재 텐센트는 게임 플랫폼에 대한 비공개 테스트를 진행 중으로, 게임 플랫폼이 출시 되면 그간 무료로 운영되던 두 메신저 앱에서 본격적으로 매출을 창출하게 될 전망
- ▶ 영국 금융그룹 바클레이스(Barclays)에 따르면, 텐센트는 테스트를 위해 1차로 모바일게임을 출시한 데 이어 향후 단계적으로 게임을 출시할 전망
  - 바클레이스는 텐센트가 소셜네트워킹과 커뮤니케이션, 데이터마케팅 부문에서의 강점을 활용해 게임에서도 상당한 파괴력을 보일 것으로 전망했으나, 새 플랫폼이 실제 매출로 연결되는 시기는 적어도 1~2분기 이후가 될 것으로 예상
- ▶ 중국 일간지 차이나비즈니스(China Business)의 7월 11일 기사 '[Tencent kicks off mobile games testing for WeChat](#)'에 따르면 스마트폰과 태블릿용 메신저 앱 '위챗'은 200개가 넘는 나라에서 4억 명에 달하는 이용자를 확보하고 있으며, '라인(Line)'과 '왓츠앱(WhatsApp)'이 대표적인 경쟁 앱
  - 1억 명 이상의 이용자를 확보한 '와이어리스 큐큐'는 텐센트의 PC용 '큐큐' 메신저를 확장한 것으로, PC용 '큐큐'는 약 7억 8,500만 명의 실 이용자를 보유하고 있으며, 조만간 텐센트는 '위챗' 버전 5.0과 '와이어리스 큐큐' 버전 4.2를 출시할 예정
- ▶ 중국 현지의 게임 전문 매체들에 따르면 텐센트가 1차로 출시할 모바일게임에는 자체 개발한 <Link Link>, <Daily Racing>, <We Gun>, <We Run>, <Rhythm Master>, <HuanleDouDiZhu>, <TianTianAiXiaoChu> 등이 포함되어 있음
  - <Link Link>는 안드로이드 OS상에서 테스트를 진행 중에 있으며, <Daily Racing>과 <We Gun>은 안드로이드 OS와 애플 iOS에서 동시에 테스트될 예정

4. 중국 정부 기관인 공업정보성은 2013년 7월 24일 기자회견 자리에서 200여 개국에서 서비스 중인 '위챗(WeChat)'의 누적 가입자 수가 2013년 7월 4억 명을 돌파했다고 발표

www.scmp.com



## 중국, TCG 장르의 모바일게임 열풍

중국 게임시장에서 TCG 장르의 모바일게임이 추억을 자극하는 친근함과 익숙한 중국 화풍으로 인기를 모으고 있는 가운데, 실제 일평균액티브유저수와 유저 1인당 평균 매출에 있어서도 타 장르 대비 월등히 높은 성과를 거두고 있음

### TCG, 중국 모바일 게임시장서 인기 구가하며 장밋빛 성장 전망

- ▶ 중국 모바일 게임시장 내에서 자신이 원하는 카드를 수집하고, 전략을 세워 상대방과 싸우는 트레이딩 카드게임(Trading Card Game, 이하 TCG)이 높은 인기를 구가
  - TCG는 한 번 게임을 접하면 장시간 게임을 즐기고, 타 장르의 모바일게임보다 활동이 용자수와 유저 1인당 평균 매출(ARPU)이 월등히 높다는 점에서 황금알을 낳는 거위로 주목받고 있음
- ▶ 한국 게임 전문 매체 경향게임스의 2013년 7월 9일 기사 '[300종 서비스중! 중국도 TCG열풍 거세다](#)'에 따르면, 중국에서 서비스되고 있는 TCG 장르의 모바일 게임은 300여 개로 추정되며, 시장점유율에 있어서도 3분기 연속 상승세를 기록 중
  - 중국 TCG 유저는 하루 평균 7.4회 게임에 접속하고, 평균 이용 시간은 약 12분으로 추산
  - 또한 현재 중국 내 유통 중인 TCG 장르의 92%가 일평균활동이용자수(Daily Actively User, 이하 DAU) 1만 명 이상을 기록하고 있는 것으로 집계
  - 중국 TCG 장르의 유저 1인당 평균 매출은 297억 위안(5만 5,000원)으로, 이는 TCG 장르의 평균 개발 기간이 3개월인 것에 비하면 상당히 높은 수치
  - 중국 앱스토어 Top 50 내 13개의 TCG가 포진되어 있으며, <아이엠MT>, <대장문>, <삼국Now> 등의 인기 게임을 포함해 TCG 장르가 전체 모바일게임의 46%를 차지
- ▶ 중국 내에서 TCG는 추억을 자극하는 친근함과 중국 화풍의 익숙함으로 인기몰이 중
  - 이는 모바일게임의 주요 유저층인 20~30대가 어린 시절 오프라인으로 접했던 카드 게임이 모바일로 옮겨와 친근함으로 유저들의 추억과 향수를 자극한 전략이 유효했던 것으로 분석
  - 일본 애니메이션 풍에서 벗어나 익숙한 중국 특유의 그림체와 디자인을 도입했다는 점도 중국 내 TCG의 선전 이유
  - 이외에도 소셜시스템의 도입이 유저들이 게임 내 머무르는 시간을 늘리고, 확률형 아이템 시스템인 '가차(gacha)'가 유저들의 관심과 흥미를 이끌어내 소비를 자극해 TCG의 높은 인기에 기여한 것으로 풀이됨



- ▶ 최근 다양한 소재와 신선한 플레이 방식, 개성 넘치는 그래픽으로 무장한 TCG들이 새롭게 출시되고 있어 당분간 TCG의 인기가 지속될 전망

[www.khgames.co.kr](http://www.khgames.co.kr)

[그림 5] 중국에서 인기를 누리고 있는 TCG의 화면



출처: 경향게임스



## <World of Warcraft>, 중국에서 이용시간 감소

중국 게임시장에서 모바일게임 이용이 확대되면서 <World of Warcraft> 이용시간이 감소세로 돌아서자 액티비전블리자드는 캐릭터를 활용한 온라인 카드게임 <Hearthstone: Heroes of Warcraft>를 출시하는 등 대책을 마련

### <World of Warcraft>, 중국 게이머 이용시간 감소로 불안감 증대

- ▶ 글로벌 게임업체 액티비전블리자드(Activision Blizzard)가 개발한 대작 MMORPG <World of Warcraft>가 중국에서 여전히 인기몰이를 하고 있음
  - 2011년 창저우(常州)에 건설된 테마파크 '월드조이랜드(World Joyland)'는 <World of Warcraft>에 등장하는 켈타우로스(켄타우로스)와 늑대 인간과 같은 다양한 캐릭터, 게임 배경과 매우 유사한 시설 등으로 관광객들에게 인기를 얻고 있음
  - 투자은행 티.에이치.캐피탈(T.H. Capital)이 2013년 7월에 발표한 '[World of Warcraft No Longer Rules in China](#)'에 따르면 <World of Warcraft>의 세계적인 이용자 감소에도 불구하고 지난 2분기 중국 이용자 수는 소폭 상승한 것으로 나타남
  
- ▶ 그러나 스마트폰과 태블릿PC에서 게임을 즐길 수 있게 되면서 중국 게이머들의 PC방 이용이 감소하고, 언제 어디서나 간편하게 이용할 수 있는 모바일게임의 수요가 증가함에 따라 <World of Warcraft>의 이용시간은 지속적으로 감소하는 추세
  - 2010년 10월에 전 세계적으로 1,200만 명의 이용자를 기록한 <World of Warcraft>는 2013년 1분기에 130만 명의 이용자가 감소한데 이어 2013년 2분기 기준 830만 명의 이용자를 기록하는데 그쳐 MMORPG 시장 1위 자리가 무색한 상황
  - 중국 게임 시장 전문 조사업체 니코파트너(Niko Partners)의 리사 코스마스 한손(Lisa Cosmas Hanson) 창업자는 "중국내에서 <World of Warcraft>의 인기는 유지되고 있지만 MMORPG 장르의 미래는 상당히 어둡다"며 부정적인 전망을 제시
  - <World of Warcraft>를 즐기다 최근 경쟁사의 게임인 <League of Legends>로 옮겨간 한 게이머는 "최근 <World of Warcraft>의 업데이트가 있었지만 별로 새로운 것이 없었고, <League of Legends>에 비해 더 많은 시간과 노력이 필요하다"며, <World of Warcraft>를 떠난 이유를 설명

### 액티비전블리자드, 카드게임으로 신 수익 창출 기대

- ▶ 액티비전블리자드는 중국의 <World of Warcraft> 마니아층은 물론 캐주얼게임





이용자까지도 포섭하기 위해 2013년 7월 8일 <Warcraft> 시리즈의 캐릭터 IP를 활용한 온라인 카드게임 <Hearthstone: Heroes of Warcraft>의 출시를 예고

- 액티비전블리자드의 자회사이자 <World of Warcraft>를 개발한 블리자드엔터테인먼트 (Blizzard Entertainment)의 마이크 모하임(Michael Morhaime) CEO는 <Hearthstone: Heroes of Warcraft>가 쉽고 단순한 게임이므로 모바일게임 트렌드에 적합하다고 설명

- ▶ 한편, 중국 <World of Warcraft>의 퍼블리싱을 담당하고 있는 온라인 게임업체 넷이즈 (NetEase)의 윌리엄 딩(William Ding) CEO는 "경쟁력을 확보할 수 있는 다수의 신작 게임을 선보일 예정"이라고 밝혀, 이미 포스트 <World of Warcraft> 시대를 준비하고 있는 듯한 모습을 보임

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

[그림 6] 액티비전블리자드의 온라인 카드게임 <Hearthstone: Heroes of Warcraft>



출처: 액티비전블리자드([www.activisionblizzard.com](http://www.activisionblizzard.com))



## 통계 중국 온라인게임 순위

[표 7] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 7. 15 ~ 2013. 7. 21)	바이두 (2013. 7. 30)	17173.com (2013. 7. 30)
1	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)
3	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)
4	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	길드워2(激战2) (공중망)
5	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
6	역전(逆战) (텐센트)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)
7	몽삼국(梦三国) (항주전흥)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)
8	NBA2KOnline(NBA2KOnline) (텐센트)	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	검망3(剑网3) (킹소프트)
9	Couter Strike(反恐精英) (세기전성)	DOTA2 (완미세계)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
10	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)

출처: www.barchina.net, top.baidu.com, www.17173.com

## 통계 중국 MMO게임 순위

[표 8] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 7. 15 ~ 2013. 7. 21)	바이두 (2013. 7. 30)	17173.com (2013. 7. 30)
1	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	옥용제천(御龙在天) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	길드워2(激战2) (공중망)
3	문도(问道) (광우채선과기유한공사)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
4	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)
5	헌원전기(轩辕传奇) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	검망3(剑网3) (킹소프트)
6	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	마역(魔域) (넷드레곤)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
7	대화서유(大话西游) (넷이즈)	신무(神武) (다익망락)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
8	마역(魔域) (91.com)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
9	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	문도(问道) (광우채선과기유한공사)	옥용제천(御龙在天) (텐센트)
10	천년유혼온라인(倩女幽魂Online) (넷이즈)	검망3(剑网3) (킹소프트)	두신전(斗战神) (텐센트)

출처: www.barchina.net, top.baidu.com, www.17173.com



## 통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 9] 중국 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 7. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	画个火柴人 (Hitcents.com)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	我叫MT Online (LOCOJOY)	保卫萝卜 官方中文版 (萝卜工场)
2	暖暖环游世界: 搭配研习生 (RUNHAO YAO)	Le Vamp (High Voltage)	Clash of Clans (Supercell)	疯狂猜成语 (nimo studio)
3	植物大战僵尸 (PopCap)	Sango Fight (Logic Ball)	扩散性百万亚瑟王 (Meiyu)	Pop Star for Android (POPDADDY GAMES)
4	Temple Run: Oz (Disney)	王者之剑 (LineKong)	乱斗堂 (PunchBox Studios)	疯狂猜歌名 (PhonePad Games)
5	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	我叫MT Online (LOCOJOY)	萌江湖: Q版武侠 (Shanghai Youzu)	Arrow Mania (Free) (GMT Development)
6	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Banana Kong (FDG)	神仙道 (PinIdea)	史上最难破解的100道门 (安卓開發者)
7	Riptide GP2 (Vector Unit)	百里挑一 (Huan Wang)	我叫MT Online (國際版) (LOCOJOY)	欢乐斗地主 (完整版) (Tencent)
8	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	风云天下 (youai)	龙之力量 (com.digitalcloud)	Modern Warfare: Airstrike (SummerStudio)
9	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	口袋战争 (Xin Liu)	大掌门 (Air&Mud Studio)	Fruit Cut (droidplay mobile)
10	PopStar! (Brian Baek)	Tiny Pop (Com2uS USA)	君王2 HD (Shanghai Morefun)	Storm Sniper Killer Showdown (INGGAMES)

\*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

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



## 일본게임시장동향

### 콘솔 게이머의 인터넷 사용, 유튜브와 트위터가 최다

일본의 게임 전문 매체 주간 패미츠가 발표한 일본 콘솔 게이머의 인터넷 사이트 접속률 및 접속 빈도 조사에 따르면, 유튜브와 트위터가 각각 접속률, 접속 빈도 1위를 차지했으며 게이머가 **非게이머**보다 인터넷 이용이 활발한 것으로 확인

#### 콘솔 게이머, **非게이머**보다 유튜브, 트위터 등 적극적으로 이용

- ▶ 일본 시장조사업체 엔터브레인(Enterbrain)이 발행하는 게임 전문 매체 '주간 패미츠(週刊ファミ通)'가 지난 2013년 6월 24일부터 25일까지 15세~49세의 일본 콘솔 게이머 2,655명과 **非게이머** 4,673명을 대상으로 실시한 주요 인터넷 사이트 이용에 대한 설문조사 결과 '[『週刊ファミ通』 発表。ゲームユーザーのネットサービス接触率&接触頻度ランキング](#)'를 2013년 7월 11일에 발표
  - 콘솔 게이머들이 가장 많이 이용하는 인터넷 사이트는 응답자의 45.9%가 꼽은 유튜브(YouTube)가 1위를 차지
  - 다음으로 트위터(Twitter)(35.6%), 쇼핑 사이트 '라쿠텐(Rakuten)'(32.1%), 일본의 무료 동영상 사이트인 '니코니코동화(ニコニコ動画)'(31.5%), 아마존(Amazon)(29.3%), 페이스북(Facebook)(24.3%), 모바일 메신저 '라인(LINE)'(21.7%), SNS 사이트 '믹시(mixi)'(17.2%), SNS 사이트 '모바게(Mobage)'(10.8%), SNS 사이트 '아메바(Ameba)'(8.6%) 순으로 나타남
  - 콘솔 게이머의 인터넷 접속 빈도 조사에서는, 응답자의 26.7%가 꼽은 트위터가 1위를 차지했으며 다음으로 유튜브(21.7%), '니코니코동화'(17.1%), 페이스북(15.7%), '라인'(14.2%) 순으로 이어짐
  - 특히 인터넷 접속 빈도 조사 결과는 '매일 1회 이상 이용한다'고 답한 게이머의 비율이 높은 순으로 순위를 매긴 것으로, 트위터의 이용 빈도가 매우 높은 것으로 확인
- ▶ 일본 콘솔 게이머는 게임을 이용하지 않는 **非게이머**에 비해 대부분의 인터넷 사이트 접속률이 높은 것으로 조사
  - 유튜브, 트위터 등 인지도가 높은 인터넷 사이트가 상위권에 랭크된 가운데, 대부분의 인터넷 사이트에서 콘솔 게이머가 **非게이머**보다 접속률이 높은 것으로 확인
  - **非게이머**가 콘솔 게이머보다 높은 접속률을 보인 인터넷 사이트는 '아메바'가 유일



- 특히 '니코니코동화'는 게임 실황 동영상이나 음악 제작 소프트웨어를 이용한 동영상 등 게이머와 친숙한 콘텐츠가 다수 존재해 게이머와 비게이머 간 접속률 차이가 약 2배 까지 벌어지는 현상이 관측됨
- 한편, 접속 빈도 순위 1위인 트위터의 경우, '매일 2~9회' 접속한다고 답한 비율이 가장 높은 데 비해 2위 유튜브의 경우, '주 2~3회 정도' 접속한다고 답한 비율이 가장 높음

▶ 또한 세대별 조사 결과에 따르면 '니코니코동화'의 경우 25~29세, 트위터의 경우 30~34세, 아마존은 35~39세 게이머의 비율이 가장 높게 나타나, 주요 이용자층을 타겟으로 한 인터넷 사이트 홍보 전략이 유효할 전망

www.famitsu.com

[표 10] 일본 콘솔 게이머와 비게이머의 인터넷 접속률 비교

순위	인터넷 사이트	콘솔 게이머	비게이머
1	유튜브	56.2%	45.9%
2	트위터	35.6%	24.1%
3	라쿠텐	32.1%	30.7%
4	니코니코동화	31.5%	16.5%
5	아마존	29.3%	18.7%
6	페이스북	24.3%	24.2%
7	라인	21.7%	20.4%
8	믹시	17.2%	13.6%
9	모바게	10.8%	3.9%
10	아메바	8.6%	10.5%

출처: 패미츠닷컴(www.famitsu.com)

[표 11] 일본 콘솔 게이머와 비게이머의 인터넷 접속 빈도 비교

순위	인터넷 사이트	콘솔 게이머	비게이머
1	트위터	26.7%	17.6%
2	유튜브	21.7%	18.1%
3	니코니코동화	17.1%	8.2%
4	페이스북	15.7%	16.4%
5	라인	14.2%	13.1%

출처: 패미츠닷컴(www.famitsu.com)



## 게임 저널리스트가 본 일본 게임산업의 향방

일본의 게임 전문 애널리스트가 최근 일본 콘솔게임 및 소셜게임의 현황에 대해 의견을 제시하고 차세대 게임 콘솔이 기존과는 다른 혁신적인 게임 체험을 제공할 것으로 기대. 소셜 게임시장은 콘솔 게임시장과 별개로 분석해야 한다고 주장

### 콘솔게임과 소셜게임, 별개 시장 형성하며 게임산업 성장 견인

- ▶ 일본 게임 전문 컨설팅업체인 인터랙트(Interact)의 히라바야시 히사카즈(平林久和) 대표가 최근 일본의 게임 전문 웹진 게임비즈니스(Game Business)와의 인터뷰 기사 '['게임저널리스트, 平林久和氏に聞くゲーム産業の今後・・・GTMF2013直前インタビュー'](#)를 통해 일본 게임산업에 대한 의견을 제시
- ▶ 히라바야시 대표는 '침체된 콘솔게임, 부흥하는 소셜게임'이라는 일반적인 인식에 대해 두 분야가 분리되어 있어 이를 통해 일괄적으로 게임산업을 조명하는 것은 무리가 있다고 언급
  - 그는 "예전에는 게임산업이 젊은 인력이 많고 변화무쌍해서 한 치 앞을 내다보기 힘든 신생 산업으로 보았지만 이제는 4번 째의 차세대 콘솔 게임기가 등장하고 주요 콘솔게임 사업자들이 게임 당 300만 장 이상 판매를 목표로 수십 억 엔대의 개발비와 홍보 비용을 투자하고 있어 콘솔 게임산업은 이미 성숙기"라고 강조
  - 반면 소셜게임 분야는 여전히 많은 신규 사업자들이 존재하고, 2012년에만 해도 일본 주요 플랫폼인 그리(GREE)와 디엔에이(DeNA) 중심이었지만 2013년 현재 모바일 메신저 '라인'을 위시로 한 '라인 게임'과 글로벌 인기 게임 <Puzzle & Dragons>가 대세가 된 것만 봐도 누가 승자가 될 지 예측하기 어려운 상황
  - 히라바야시 대표는 또한, 콘솔게임 소프트웨어(SW) 시장규모는 최근 몇 년 동안 3,000억 엔 내외에 머물고 있지만 침체가 아니라 안정기에 접어든 것으로 봐야 한다고 주장
  - 이에 비해 급성장을 거듭해 4,000억 엔대 규모에 달한 소셜 게임시장은 콘솔 게임시장을 위협하는 것이 아니라 별개의 시장이기 때문에 각 시장의 특성과 발전 방안을 고민해야 함
- ▶ 히라바야시 대표는 각종 제약을 역이용해 발전해온 일본 게임산업이 향후 아무런 제약이 없는 차세대 게임 콘솔로 인해 새로운 중흥기를 맞이할 것으로 기대
  - 게임업은 도트(dot) 수의 제약으로 인해 탄생한 <Super Mario>, 대각선 방향의 입력이 어려워 상하좌우 입력 방식을 채택한 <Dragon Quest> 등, 제약 요소들을 역으로 이용한 우수 게임들을 중심으로 주요 게임 장르들이 확립
  - 하지만 차세대 게임 콘솔은 게임 설계, 그래픽 디자인 등 모든 요소들에 있어 제약이 없는



상태에서 개발되어, 게이머의 자유도 또한 극대화가 가능해 50년 이상 이어져온 게임의 역사를 새로이 하는 계기로 작용할 전망

- ▶ 히라바야시 대표는 콘솔게임의 막대한 개발 비용 부담이 차세대 게임 콘솔에서는 생각보다 크지는 않을 것으로 예상
  - 차세대 게임 콘솔의 하드웨어는 게임 개발이 용이하도록 설계되었으며 3D 스캐너 등 기술 활용, 업계 차원의 개발비 축소 노력 등을 통해 향후 콘솔게임 개발 비용은 현재 수준에 그치거나 약간 높아지는 정도가 될 전망
  
- ▶ 소셜게임의 경우 <Puzzle & Dragons>의 사례처럼 반드시 3D 등 고사양 게임이 성공하지는 않으며 '이해하기 쉬운 게임'과 '일상' 및 '사회'와의 연관성이 중요
  - 그는 '이해하기 쉬운 게임'에 재미, 자극, 깊이 등 차별화 요소를 첨가하는 방식이 현재 소셜 게임시장을 움직이고 있으며, '이해하기 쉬운 게임'이란 궁극적으로는 '조작하지 않는 게임'이라고 언급
  - '이해하기 쉬운 게임' 이외에도 '일상'이나 '사회'와의 연관성이 중요시되고 있으며 이는 콘솔 게임 비일상적인 세계관과 체험을 제공하는 것과 대조적
  - 일부 게임업계 관계자들은 시시각각 변화하는 뉴스나 정치, 문화를 소재로 한 게임이나 각종 앱, 동영상 제작을 계획 중으로, 이러한 트렌드를 반증
  
- ▶ 일본 소셜게임은 일본 게이머층의 특성을 고려한 '일본적인 소셜게임'과 전 세계 누구나 이용하기 쉬운 '글로벌형 네이티브앱'으로 양분되어 있으며 전자는 그리(GREE) 및 디엔에이(DeNA)의 모바게(Mobage)가, 후자는 구글플레이(Google Play) 및 애플 앱스토어(Apple App Store)가 서비스
  - 히라바야시 대표는 두 가지 유형이 상이한 비즈니스 모델을 갖고 있으며 '일본적인 소셜 게임'은 한정된 게이머들로부터 고수익을 얻는 반면 '글로벌형 네이티브앱'은 많은 게이머들로부터 비교적 낮은 수익을 얻는다고 설명
  - 그는 예전과는 달리 게임산업의 미래를 일괄적으로 예측하기가 어려우며 규모가 커지고 세분화된 현재의 게임산업에 대해, 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 별도로 살펴보는 접근 방식이 유효하다고 주장

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



## 코나미, 클라우드 기반 아케이드게임 시범 서비스

코나미가 자사의 기존 온라인 아케이드게임 서비스인 <e-AMUSEMENT>를 발전시킨 신규 클라우드 기반 아케이드게임 서비스 <e-AMUSEMENT CLOUD>의 시범 운영을 개시해 아케이드 게이머 기반 강화에 나서고 있음

### 클라우드 기반 아케이드게임 서비스 <e-AMUSEMENT CLOUD>

- ▶ 일본 메이저 게임 개발업체 코나미(Konami)가 2013년 6월 27일 클라우드 기술을 이용해 오락실용 아케이드게임을 가정용 PC에서 즐길 수 있는 <e-AMUSEMENT CLOUD>의 시범 서비스를 개시
  - <e-AMUSEMENT CLOUD>는 클라우드 서버를 통해 오락실에서 제공되는 것과 동일한 아케이드게임을 가정 내 PC에서도 이용 가능한 새로운 게임 서비스
  - 게이머는 오락실용 게임의 플레이 데이터를 그대로 <e-AMUSEMENT CLOUD>에서 이용 가능하며, 클라우드 버전의 플레이 데이터를 역으로 오락실에서 이용하는 것도 가능
  - 게이머는 또한 집에서 오락실에 있는 다른 게이머들과 온라인으로 대결 플레이가 가능
  - 2013년 7월 29일까지 진행되는 이번 시범 서비스를 이용하기 위해서는 게이머가 <e-AMUSEMENT> 전용 홈페이지에서 코나미 회원 ID를 등록한 후, 'e-AMUSEMENT PASS' 등록, 가상화폐인 'PASELI' 구입, 게임 설치 등의 절차가 필요
  - 'e-AMUSEMENT PASS'는 코나미가 제공하는 아케이드게임의 온라인 접속 서비스인 'e-AMUSEMENT' 이용을 위해 게임 캐릭터 정보 및 게임 성적 등 플레이 데이터를 저장하는 IC 카드임
- ▶ 코나미는 <e-AMUSEMENT CLOUD>를 통해 첫 시범 서비스 게임 타이틀로 일본 전국 오락 시설에서 인기를 얻고 있는 대전 마작게임인 <마작격투구락부 NEXT(麻雀格闘倶楽部 NEXT)>를 제공
- ▶ 코나미는 이번 신규 게임 서비스의 시범 운영을 통해 오락실에서 멀어진 기존의 자사 아케이드게임 이용자층을 재공략함으로써 고객 기반을 강화할 예정

www.4gamer.net





[그림 7] <마작격투구락부 NEXT>의 아케이드 게임기(상) 및 <e-AMUSEMENT CLOUD> 버전 관련 이미지(하)



출처: 4게이머(www.4gamer.net)



## 디엔에이, 전 세계를 겨냥한 다양한 사업 지향

일본 소셜게임 플랫폼 양대 사업자 중 하나인 디엔에이가 실적 호조를 나타낸 가운데, 향후 글로벌 게이머층 및 인터넷 사용자층에게 소구할 수 있는 다양한 사업을 전개해 벤처 기업의 정체성을 이어가겠다고 밝혀 주목을 받고 있음

### '영원한 벤처 기업' 자처하는 디엔에이

- ▶ 일본 대표 소셜게임 플랫폼 사업자 디엔에이(DeNA)가 경쟁 업체인 그리(GREE)와는 대조적으로 최근 실적 호조세를 나타낸 가운데, 디엔에이의 대표 모리야스 이사오(守安功)가 최근 일본 비즈니스 전문 매체 프레지던트(president)와의 인터뷰를 통해 비전과 향후 계획을 밝힘
  - 디엔에이의 2013 회계연도(2012년 4월 1일~2013년 3월 31일) 매출은 전년대비 38.2% 증가한 2,024억 6,700만 엔을 기록하고, 영업실적은 전년대비 27.5% 증가해 과거 최고치인 768억 4,000만 엔에 달함
  - 디엔에이는 지난 2006년 자사의 SNS 및 모바일게임 플랫폼인 '모바게(Mobage)'에서 아바타를 꾸미는 기능을 선보여 경쟁 업체인 그리(GREE)보다 먼저 성공적인 부분 유료화 모델을 실현
  - '모바게'의 SNS 기능은 페이스북이 실명제 기반인 것과 달리 닉네임 기반으로, 유저들이 온라인에서 친구를 사귀고 커뮤니케이션을 하도록 해 서비스 초기부터 차별화에 노력
  - 2012년부터 모바일 메신저 '라인'이 급부상하고 있는 것에 대해, 이사오 대표는 "라인은 대단하지만 페이스북과 비슷해 실제 친구들과 커뮤니케이션을 하는 용도이기 때문에 '모바게'에 위협이 되진 않을 것"이라고 언급
  
- ▶ 모리야스 이사오 대표는 디엔에이가 '영원한 벤처기업'로서 지속적으로 신규 사업을 전개하고 현재의 사업도 변화시켜나갈 것이라고 강조
  - 그는 디엔에이에 젊고 유능한 인재들이 몰리는 이유는 연령과 무관하게 능력이 있으면 누구나 스스로 생각한 서비스나 큰 사업을 실현할 기회를 가질 수 있기 때문이라고 언급
  
- ▶ 이사오 대표는 또한 디엔에이가 지난 2011년에 프로야구 구단 '요코하마디엔에이 베이스타즈(横浜DeNAベイスターズ)'를 매입한 것이 게임업체로서의 디엔에이에 대한 인지도 상승에 효과적이었다고 밝힘
  - 프로야구 구단 매입과 더불어 디엔에이는 자사 사이트에 대해 24시간 연중무휴 모니터링을 실시하며 게임업체 및 게임에 대해 부정적이었던 사회적 인식을 개선하는 데 주력



- 이사오 대표는 비록 '요코하마디엔에이베이스타즈'로 인해 연간 20억 엔 가량의 적자가 발생하고 있지만 기업 이미지 개선 효과가 컸다고 강조
- ▶ 한편, 디엔에이는 지난 2012년에 사행성 논란을 유발한 확률형 아이템 조합 시스템인 '컴푸가차'<sup>5)</sup>에 대해, 일본소셜게임협회(Japan Social Game Association, 이하 JASGA)와 함께 지속적으로 유사 문제 방지에 힘쓸 계획
  - 이사오 대표는 일반인들 사이에서 디엔에이가 일명 온라인 파칭코라는 비판이 제기된 것에 대해, "'컴푸가차'는 일본의 경품 표지법에 위배되는 것이지 카지노와는 다르다"며, "'컴푸가차'는 즉각 폐기되었으며 게임 내에서도 게이머들이 이해하기 쉽도록 확률형 아이템 관련 정보를 게시하거나, 전화상담 창구를 설치하는 등 노력하고 있다"고 언급
  - 디엔에이는 또한 JASGA의 가이드라인에 따라 미성년자의 과도한 지출을 방지하기 위해 16세 미만은 5,000엔, 18세 미만은 1만 엔으로 월 지출 금액을 제한하고 있음
- ▶ 디엔에이는 향후 전 세계를 대상으로 게임은 물론 무료 통화 앱 '콤(comm.)', 소셜 뮤직 서비스 '그루비(Groovy)' 등 다양한 콘텐츠 및 서비스를 제공할 계획
  - 디엔에이는 커뮤니케이션과 엔터테인먼트 요소를 중심으로 전 세계 이용자들을 공략할 수 있는 서비스를 지향

5. 컴푸가차는 컴플리 가차(complete gacha)의 약어로서 특정한 확률형 게임 아이템을 2개 이상 조합시켜서 보다 희귀한 아이템을 획득하는 일본 소셜게임의 대표적인 게임 시스템. 지난 2012년 5월, 일본 소비자청이 컴푸가차가 경품 표지법상에 위배된다고 발표하면서 일본 게임업체들이 일제히 시스템을 폐기했으며, 현재 불법임

president.jp



## 통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 12] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 7. 15 ~ 2013. 7. 21)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	55,610	31.4%	11,897,269
	2	Wii U	닌텐도	14,067	-33.8%	1,001,836
	3	플레이스테이션 비타	소니	14,039	-7.8%	1,692,518
	4	플레이스테이션3	소니	11,455	-11.0%	9,399,960
	5	플레이스테이션 포터블	소니	5,707	-0.2%	19,802,223
	6	Wii	닌텐도	1,501	12.3%	12,731,753
	7	엑스박스360	마이크로소프트	331	-4.6%	1,644,114
	8	DS	닌텐도	39	-7.1%	32,982,346
소프트웨어	1	Mario & Luigi: Dream Team (3DS)	닌텐도	102,488	신규	102,488
	2	Pikmin 3 (Wii U)	닌텐도	29,497	-69.2%	125,299
	3	Youkai Watch (3DS)	레벨5	29,097	-45.8%	82,778
	4	Little Battlers eXperience W: Ultra Custom (3DS)	레벨5	27,394	신규	27,394
	5	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	26,804	3.1%	1,287,781
	6	Earth Defense Force 4 (플레이스테이션3)	디3퍼블리셔	21,050	-44.0%	213,322
	7	Toukiden (플레이스테이션 비타)	테크모코에이	12,840	-35.3%	200,195
	8	New Super Luigi U (Wii U)	닌텐도	12,741	-50.7%	38,597
	9	Animal Crossing: Jump Out (3DS)	닌텐도	11,206	0.6%	3,447,846
	10	Toukiden (플레이스테이션 포터블)	테크모코에이	10,850	-40.1%	129,807

출처: www.vgchartz.com

## 통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 13] 일본 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 7. 30 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	麻雀雀魂 麻雀クランプリ (CommSeed)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)
2	財閥タウンズV (Kairosoft)	Zombies Are My Friends (Glu Games)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	CRリング 呪いの日間 (FutureScope)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	LINE Pokopang (LINE Corporation)
3	アノコ推し 説くチロキ (CommSeed)	うた詠み575 (SEGA)	ボタインの嵐のロト (SEGA)	押忍! 番長2 (ディービー)	LINE POP (LINE Corporation)	LINE POP (LINE Corporation)
4	Minecraft: Pocket Edition (Mojang)	ピストン理論対戦 (FURYU)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft: Pocket Edition (Mojang)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
5	After Burner Climax (SEGA)	アーケナイツ ZERO (Istpika)	拡張性ミリオンアーサー (SQUARE ENIX)	バジリスク 甲賀忍法帖 (コトモロエンタテインメント)	モンスタータクト (Silicon Studio)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
6	R.TYPE (DotEmu)	Iron Force (Chilingo)	プロ野球PRIDE (COLOPL)	Crazy Taxi (International) (SEGA of America)	LINE Bubble! (LINE Corporation)	クイズ 魔使と猫カズ (COLOPL)
7	バジリスク 甲賀忍法帖 III (ARUZ MEDIA NET)	脱出ゲーム 温泉村 (ee Line)	ドラゴンリーグX (Asobism)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Dr. Driving (SUD Inc.)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts)
8	Grand Theft Auto: Japan Edition (Rockstar Games)	ガチ対戦 闘魂バトル (FujiTV)	FG-スレイブロテア (Ailim)	CRスーパ 海物語 神楽 (sanyohanbai)	くわんしょう 超戦隊 (wing promo)	LINE PLAY (LINE Corporation)
9	BLOODMASQUE (SQUARE ENIX)	ヤキ 護天無敵の道 (Mediano)	LINE POP (NAVER Japan)	大空ヘクタール農園 (Kairosoft)	LINE クイズ (LINE Corporation)	秘宝探偵 (COLOPL)
10	バチスロ 拳 転抄 (Sammy NetWorks)	総村押でいけな ぼん (YOUHEI SHINRA)	LINE PLAY (NAVER Japan)	ZOO 狂獣 狂獣 (KITERETSU)	戦国炎舞 -KIZUNA- (Sumzap)	ぶよぶよ!!クエスト (SEGA)

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



## 기타 아시아 게임시장 동향

### 베트남 온라인게임 진영, 라이선스 정책 변경 촉구

베트남 정보통신부가 주최한 온라인게임 관리의 효율성 제고를 위한 워크숍에서 주요 업계 인사들이 정부당국의 규제가 지나치게 엄격하고 비효율적이라고 지적하며, 온라인 게임산업 발전을 위한 방안 개선 및 새로운 법안 시행을 요구

#### 베트남, 과도한 규제 철폐 및 정부의 라이선스 발급 재개 시급

- ▶ 베트남 정보통신부가 주최한 온라인게임 관리의 효율성 제고를 위한 워크숍에서 베트남 최대 온라인게임 퍼블리셔인 브이엔지(VNG)의 리홍민(Le Hong Minh) 대표가 베트남의 온라인게임 규제가 세계 어느 나라보다도 엄격하고 관리 방식이 비효율적이라고 지적
  - 리홍민 사장에 따르면 베트남에서는 온라인게임 관리에 관한 제도인 '회람 60(Circular 60)'이 2006년 제정되었으나 온라인게임이 인기를 끌기 시작한 시점은 2008년 이후여서 관리상의 허점이 발생함
  - 이를 대체하기 위한 신규 회람 및 온라인게임 규제 관련 조항을 담은 '법령 97(Decree 97)' 초안도 채택되었으나 이 두 법안 모두 아직까지 발효되지 않고 있음
  - 리홍민 사장은 당국이 부적절한 콘텐츠가 담긴 게임을 처음부터 규제해야 하며, 기업이 해당 게임에 막대한 비용을 이미 지출한 이후에 금지하는 것은 비효율적이라고 언급
  - 브이티시온라인(VTC Online)의 판 싸오 남(Phan Sao Nam) 회장에 따르면, 2012년 베트남 온라인 게임산업은 GDP의 0.2%에 해당하는 6조 동(약 3억 달러) 규모의 거대한 산업이지만 여전히 정부의 엄격한 규제에서 묶여 있음
  
- ▶ 한편 베트남 정보통신부는 지난 2010년 여러 장르의 온라인게임에 대한 허가를 중단했으며, 이로 인해 많은 기업들이 불법적으로 게임을 출시하고 있음
  - 베트남의 온라인 게임업체들은 기업을 유지하기 위해 정부의 허가없이 게임을 출시하고 있으며, 현재 200개가 넘는 미허가 온라인게임이 운영 중
  - 정보통신부의 수석감독관 응유엔 반 형(Nguyen Van Hung)에 따르면 당국은 2011년에서 2012년까지 허가를 받지 않고 게임을 출시한 14개 기업을 적발해 5억 5,700만 동의 벌금을 부과



- ▶ 또한, 베트남 정보통신부의 전자정보관리부서에 따르면, 베트남에서 현재 라이선스가 발급된 게임은 117개로, 이 중 47개는 더 이상 판매가 되지 않는 것으로 전해짐
  - 하지만 시장에서는 200개 이상의 온라인게임과 100개 이상의 모바일게임이 이용 가능
  - 베트남 내에서는 적어도 4개의 해외 게임업체들이 라이선스 획득이나 세금 지불 없이 수십 여종의 온라인게임을 유통하고 있는 것으로 파악됨
  - 브리티시온라인의 판 싸오 남 회장은 베트남 온라인 게임산업에 종사하는 인원이 7,500명에 달하며 라이선스 절차가 지연되면 게임산업이 어려움을 겪을 수밖에 없다고 언급
  - 베트남의 온라인 게임업체 에프피티온라인(FPT Online)의 구엔 반 코아(Nguyen Van Khoa) 총괄이사는 "2010년 정부가 게임 라이선스 발급을 중단한 이래 에프피티온라인이 베트남 젊은이들의 관심사에서 벗어났다"고 주장
  - 베트남 정부의 규제가 있기 전까지 에프피티온라인이 출시한 5개 게임 중 4개 게임이 라이선스를 획득
  - 하지만 2010년 이후 에프피티온라인의 게이머 1인당 연간 매출은 기존의 100만 동(46.61달러)에서 70만 동(32.99달러)으로 감소
  - 2013년 상반기 기준 에프피티온라인의 매출은 1,080억 동(148억 2,000만 달러)까지 감소
  
- ▶ 워크샵에 참가한 업계 인사들은 정부 당국이 온라인게임 관리를 위한 법안을 조속히 시행하고 온라인게임에 대한 허가를 재개함으로써 베트남 게임산업의 발전을 이끌어야 한다고 제언
  - 리홍민 대표는 베트남 정부가 한국이나 중국처럼 전자 신분인증 체계를 도입해 청소년 게이머들을 감독해야 한다고 제안
  - 리홍민 대표는 또한 "게임산업을 보다 공정한 시각에서 바라볼 필요가 있다"며, "많은 국가들에서 온라인게임을 라이선스 없이 유통하고 있으며, 특히 중국의 경우 정부의 정책 덕분에 높은 성장세를 나타내고 있다"고 강조
  - 정보통신부의 최고조사관 구엔 반 후앙(Nguyen Van Hung) 역시 "베트남 정부가 온라인 게임에 관한 라이선스 정책을 다시 검토할 필요가 있다"며, 만약 자국 게임에 대한 라이선스 발급 체계를 유지할 계획이라면 해외 기업에게도 동일한 정책을 적용해야 할 것이라고 주장
  
- ▶ 브이엔지측에 따르면, 지난 3년간 게임 유통 금지에도 불구하고, 온라인게임에 대한 소비자 수요는 줄어들지 않은 것으로 나타남
  - 2012년 베트남의 게이머 수는 2,000만 명이며 베트남 게임 매출은 총 6조 동(2억 7,970만 달러)으로 집계
  - 2018년까지 베트남의 인터넷 이용자 수는 5,000~6,000만 명을 돌파할 것으로 전망되며, 스마트폰 이용자는 4,000만 명에 이를 것으로 예상됨
  - 아울러 100만 명이 스마트 TV를 통해 인터넷에 접속할 것으로 예측되어 온라인 게임 시장은 더욱 더 성장할 것으로 전망됨



## '팍스 호주', 멜버른에서 성황리에 개최

북미 지역의 일반인 대상 게임쇼로 유명한 '팍스(PAX)'가 호주 최초로 성황리에 개최된 가운데, 다수의 게임사들이 게임쇼를 통해 신작 게임을 발표하는 한편 게임 토너먼트를 진행해 화제가 됨

### '팍스 호주', 다수의 게임사와 관람객 참가로 성황

- ▶ 북미 지역에서 일반인을 대상으로 한 최대 게임쇼로 유명한 '팍스(PAX, Penny Arcade Expo)'가 2013년 7월 호주에서도 최초로 개최
  - 2013년 7월 19일부터 21일까지 호주 멜버른에서 열린 '팍스 호주'는 3월에 이미 입장권이 매진된 바 있으며 2014년에서도 멜버른 개최가 확정된 상황
  - '팍스 호주'에서는 <Maniac Mansion>, <Monkey Island> 등 루카스아츠(LucasArts)의 유명 어드벤처게임을 제작한 론 길버트(Ron Gilbert)가 기초연설을 맡고, 게임 전문 웹진 페니아케이드(Penny Arcade)의 설립자 제리 홀킨스(Jerry Holkins)와 마이크 크라홀릭(Mike Krahulik)이 Q&A세션을 진행
  - 바이오웨어(BioWare)와 기어박스소프트웨어(Gearbox Software)와 같은 세계 유명 게임 개발업체들도 호주의 게임팬들을 대상으로 각사 프랜차이즈게임의 역사와 향방을 놓고 토론을 전개
  - 한편 마이크로소프트는 게임쇼 현장에서 호주 최초로 자사의 차세대 콘솔 게임기 XBox One의 쇼케이스를 진행
  
- ▶ 팍스 게임쇼의 또 다른 특징은 관람객의 참여를 도모하고 상호 유대를 강화하기 위한 콘서트 개최로, 엠씨 프론탈롯(MC Frontalot), 프로토멘(The Protomen), 미니보시즈(The Minibosses), 세븐빗히어로(7bitHero)등의 밴드가 참가
  
- ▶ 한편 주요 게임사들은 '팍스 호주'를 통해 자사 인기 게임에 대한 토너먼트를 진행하거나 신작 게임을 발표
  - 유비소프트(Ubisoft)는 다수의 개발자들과 함께 게임쇼 현장에서 <Watch Dogs>, <Splinter Cell Blacklist>, <Assassin's Creed IV Black Flag> 등을 공개
  - 게임쇼 현장에서 콘솔게임 <Pokemon> 시리즈의 호주 챔피언십을 개최한 닌텐도는 우승자에게 캐나다 밴쿠버에서 열리는 월드챔피언십에 참여할 수 있는 특전을 제공
  - 라이엇게임즈(RiotGames) 또한 <League of Legends> 토너먼트를 현장에서 호주 최초로 개최해 상위 4개팀이 4만 호주달러의 상금 및 2013년 월드챔피언십 참가 기회를 놓고 뜨거운 경쟁을 벌임



- ▶ 호주 현지의 개발자들을 위한 코너도 다수 마련되었으며, '인디 쇼케이스(Indie ShowCase)' 행사에서는 호주 최고의 인디게임으로 꼽힌 <Antichamber>, <Black Annex> 등 6개 게임을 전시
  - 현장에 마련된 '안즈 인디 파빌리온(ANZ Indie Pavillion)' 행사에서는 호주에서 가장 뛰어난 28명의 개발자들을 선정해 이들의 신규 게임과 출시 예정작들을 전시
  - <Fruit Ninja> 를 개발한 하프브릭스튜디오(Halfbrick Studios)는 최초로 미출시 게임을 공개했으며, 그밖에 다수 현지 게임사들의 단독 부스가 마련되어 주목을 받음
  
- ▶ 또한, 게임쇼 참가자들은 테이블톱(TableTop) 구역이나 PC 구역 등에 준비된 다수의 PC 및 게임 콘솔을 이용해 무료 게임과 토너먼트를 이용

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





## 주목 받는 인도네시아 신생 게임업체 11곳

아시아의 온라인 테크놀로지 관련 매체인 테크인아시아가 인도네시아 내에서의 수상 실적 및 전문성이 뛰어난 게임업체 11곳을 선정한 가운데, 가루다게임즈, 애깃스튜디오, 토가프로덕션, 크리클스튜디오 등이 포함된 것으로 나타남

### 테크인아시아, 수상 실적 및 전문성 뛰어난 게임업체 11곳 소개

- ▶ 아시아 온라인 테크놀로지 전문 웹진 테크인아시아(Tech in Asia)가 2013년 7월 12일 기사 '['11 Startups to Watch in Indonesia's Gaming Industry'](#)를 통해 인도네시아의 신생 게임업체 중 업계가 주목해야 할 11곳의 업체를 소개
- ▶ 2009년에 설립되어 웹게임, 온라인게임, 모바일게임 등을 개발하고 있는 가루다게임즈(Garuda Games)는 현재 <SteamPunk Warrior>, <Burger Frenzy> 등 iOS기반 모바일게임 14개를 서비스 중이며, 개발 단계인 <Save Orang Utan>을 통해 안드로이드기반 게임으로 영역을 확장할 계획
  - 가루다게임즈는 2011년에 온라인게임 <SteamOps>를 출시해 '2011 인도네시아 ICT 어워드(Indonesia ICT Award 2011)'에서 수상했고, 2012년에 출시한 온라인게임 <SteamPunk DeathMatch>는 '인도네시아 게임 쇼 2012(Indonesia Game Show 2012)'에서 3D PC게임 부문 1위를 수상했으며, <Bermain Dengan Bentuk dan Warna>는 '락스타 개발자 2013(Rock Star Dev. 2103)'에서 프로 락스타 부문 3위를 수상한 바 있음
- ▶ 2009년에 설립되어 장르와 플랫폼을 망라한 게임들을 개발하고 있는 애깃스튜디오(Agate Studio)는 현재 반둥(Bandung), 자카르타(Jakarta), 족자카르타(Jogjakarta) 등 3곳의 도시에서 사무실을 운영 중이며, 2012년에 글로벌 3대 게임쇼 중 하나인 '도쿄 게임쇼(Tokyo Game Show)'에 인도네시아를 대표하는 게임업체로 참가
  - 애깃스튜디오가 개발한 게임 <Football Saga 2>는 '인도네시아 게임 쇼 2012'에서 '올해의 플래시게임'으로 선정되었으며, 최근 일본의 대표적인 게임 개발업체 스퀘어에닉스(Square Enix)와의 콜라보레이션을 통해 개발한 웹게임 <Sengokuixa>을 출시
- ▶ 2009년에 설립된 토가프로덕션(Toge Productions)은 <Relic Of War>로 '인도네시아 게임 쇼 2012'에서 2D PC게임 부문 1위를 수상했으며, 2010년에 출시한 PC게임 <Infectionator: World Dominator>로 700만 명 이상의 이용자수를 기록
  - <Infectionator: World Dominator>의 후속작인 <Infectionator 2>는 모바일게임으로 개발돼



앱스토어와 구글플레이에서 0.99달러에 판매되고 있음

- ▶ 2011년 족자카르타에 설립된 크리클스튜디오(Creacle Studio)는 첫 개발 게임인 <GreenGuard>로 '인도네시아 ICT 어워드 2011'의 최종 후보로 선정된 이후, 인도네시아 설화에 등장하는 판다와(Pandawa)와 같은 캐릭터를 활용한 <Arjuna Sang Pemanah>, <Bima The Conqueror> 등을 개발 중
  - 노키아 전용 게임으로 개발한 <Virtual Pet>은 '2012 모바일게임 개발자 전쟁 2 (Mobile Game Developer War 2 2012)'에서 1등을, <Save Komo>는 '인도네시아 게임 쇼 2012'에서 非플래시게임 부문 1등을 수상

www.techinasia.com

**[표 14] 테크인아시아가 선정한 인도네시아 게임업체 11곳 목록**

업체명	대표 게임	선정 이유	업체 홈페이지
가루다게임즈	<SteamPunk Warrior>, <Burger Frenzy>	다수의 수상 실적	garudagames.com
에기스튜디오	<Football Saga 2>, <Sengokuixa>	수상 실적 및 콜라보레이션	www.agatestudio.com
토가프로덕션	<Relic Of War>, <Infectorator: World Dominator>	수상 및 흥행 실적	togeproductions.com
크리클스튜디오	<GreenGuard>, <Save Komo>	다수의 수상 실적	creacle.com
터치텐게임즈	<Infinite Sky>, <Zico: The Official Game>	수상 실적 및 해외 시장 실적	www.touchten.com
맥시마이즈게임즈스튜디오	<Silent Scream II: The Bride>, <Push the Box>	수상 실적 및 가족친화적 게임	www.maximizegames.com
팅커게임즈	<Backyard Madness>, <INheritance>	수상 실적 및 게임개발 서비스 사업	tinkerworlds.com
에듀카스튜디오	<Marbel Belajar Membaca>, <Valentine Couple Dress Up>	수상 실적 및 교육게임 전문성	www.educastudio.com
얼터미스	<Final Fantasy I> 번역판, <Pancipon Fishing>	오래된 역사 및 다양한 파트너십	altermyth.com
스퀘어에닉스스마일웍스	<Nirvaana Genesis>	스퀘어에닉스의 지사	www.square-enix-smileworks.com
나이트스페이스	<Give a Dam>, <Fun Point>	수상 실적 및 모바일게임 전문성	www.nightspade.com

출처: 테크인아시아(www.techinasia.com)



## 필리핀 e스포츠의 현주소 및 성장 전망

e스포츠가 초기 단계에 있는 필리핀에서는 e스포츠가 그저 게임에 불과하며 직업적으로 불투명하고 해로운 영향만 끼친다는 인식이 지배적이지만, 인식 개선을 위한 노력이 이어지면서 향후 독립된 산업으로 발전할 가능성도 있음

### 필리핀 e스포츠의 선결 과제는 프로게이머에 대한 인식 변화

- ▶ 선진국 대비 e스포츠가 상대적으로 발달되지 않은 필리핀에서도 필리핀e스포츠 협회와 국가e스포츠위원회 등의 조직이 존재하고, 전국 규모의 토너먼트 대회가 개최되는 등 e스포츠 활동이 다양하게 이루어지고 있음
- ▶ 그러나 필리핀 사람들은 여전히 e스포츠에 부정적인 인식을 갖고 있는 경우가 많으며, 그중 대표적인 것이 e스포츠가 단지 게임에 불과하다는 고정관념이 팽배
  - 그러나 프로게이머가 되기 위해서는 다른 프로스포츠와 같이 꾸준한 훈련이 필요하며, 하루종일 게임을 하는 것이 아니라 통계를 공부하고 상대팀을 분석하며 게임의 변화를 따라잡는 등 다양한 노력이 요구됨
- ▶ e스포츠에 대한 또 다른 인식은 직업으로서 미래가 불투명하다는 것으로, 실제로 프로게이머는 필리핀뿐 아니라 전세계적으로 직업적 안정성은 떨어짐
  - 현재 필리핀의 프로게이머들의 연령은 대개 10대나 20대 초반으로, 프로게이머는 학업과 병행하기 힘들뿐 아니라, 이후 다른 직업에 도움이 될 만한 경력이 아니기 때문에 부모들은 자녀가 프로게이머를 희망할 경우 반대하는 경우가 대부분
  - 특히 중국의 경우 토너먼트 대회 상금이 6만 달러에 이르는 등 e스포츠에 대한 포상 규모가 크지만, 필리핀에서는 최대 상금이 2만 7,000페소(미화 675달러)에 불과하며, 프로게이머도 실력별로 연봉이 크게 차이가 남
- ▶ e스포츠에 대한 또 다른 편견은 게임이 재미나 승리 외에는 어떤 이점도 없다는 것이나, 앞서 언급한 바처럼 프로게이머가 되려면 규율과 헌신적인 노력이 필요
  - 또한 게임은 눈, 손의 협응력과 빠른 사고에 도움이 되며 의사결정능력 향상에도 기여
  - 실제로 어느 대학의 연구결과에서도 게임이 창의성과 의사결정능력 향상 및 야간 운전 능력에도 도움이 된다는 결론이 나왔음



- ▶ 마지막으로 게임에 대한 일반적인 인식은 게임이 폭력적이거나 도박으로 연결되는 등, 나쁜 영향을 끼친다는 것
  - 실제로 필리핀 사람들은 작게는 음료수 내기에서부터 크게는 수 천 페소 내기까지 흔히 내기 게임을 벌이지만, 게임은 결국 다른 모든 형태의 엔터테인먼트와 같이 정해진 타깃층이 있으며 그에 따라 등급체계가 매겨짐
  - 일례로 <Call of Duty>는 피와 폭력이 등장하기 때문에 13세 이상만 이용할 수 있으며, 게임이 폭력적이라는 이유로 e스포츠에 반대하는 것은 정당한 이유라고 볼 수 없음
  
- ▶ 이처럼 필리핀에서는 게임에 대한 부정적 인식이 일반적으로 e스포츠의 발전에 많은 장애물이 존재하는 것은 사실이지만, 여러 방면에서 인식 개선을 위한 노력이 이루어지면서 향후에는 중국과 한국처럼 대형 산업으로 발전할 가능성도 있음

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



## 통계 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 15] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 7. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	TrafficVille 3D (Fan Studio)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Angry Birds (Rovio)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Temple Run: Oz (Disney)	Carrom 3D (Subhendu Behera)	Candy Crush Saga (King.com)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Extreme Forklifting (Devn Games)	Clash of Clans (Supercell)
3	Free Fall 3D (Ubisoft)	Banana Kong (FDG Entertainment)	Subway Surfers (Kiloo)	Riptide GP2 (Vector Unit)	Banana Kong (FDG Entertainment)	Slots - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)
4	Riptide GP2 (Vector Unit)	Candy Crush Saga (King.com)	Poker by Zynga (Zynga)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Cross Match Sticks (S.H. InfoTech)	Slotomania (Playtika)
5	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Le Vamp (High Voltage Software)	Fort Commander Day (Glu Games)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Hey Day (Supercell)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Clash of Clans (Supercell)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Le Vamp (High Voltage Software)	Candy Crush Saga (King.com)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Pou (Paul Salameh)	Iron Force (Chillingo)	Top Eleven (Nordeus)	Breach & Clear (Gun)	Iron Force (Chillingo)	Top Eleven (Nordeus)
4	Plants vs. Zombies (PopCap)	Banana Kong (FDG Entertainment)	神魔之塔 (Mad Head)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Le Vamp (High Voltage Software)	Legend of the Cryptids (Applibot)
5	Riptide GP2 (Vector Unit)	Rivals at War: 2084 (Hothead Games)	一代宗師 (Ucube Games)	Pacific Rim (Patreon Entertainment UK)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	BitCamp Mass Mailer (PennyPop)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	神魔之塔 (Mad Head)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Le Vamp (High Voltage Software)	Clash of Clans (Supercell)	Cytus (Rayark)	唯舞獨尊 行運版 (Herobal Games System)	武俠Q傳 (Yi Liu)
3	Pacific Rim (Patreon Entertainment UK)	Iron Force (Chillingo)	Top Eleven (Nordeus)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Sango Fight (Logic Ball)	Candy Crush Saga (King.com)
4	Where's My Mickey? (Disney)	Banana Kong (FDG Entertainment)	Hay Day (Supercell)	BLOODMASQUE (SQUARE ENIX)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	雄霸天地 (com.digitalcloud)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	Turbo Pacing League (PikPok)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Pacific Rim (Patreon Entertainment UK)	武俠Q傳 (Yi Liu)	三國來了 (RedAtoms)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 16] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 7. 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)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Temple Run: Brave (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Zynga Poker (Zynga)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Slotomania (Playtika)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile)	Subway Surfers (Kiloo)	Where's My Water? (Disney)	TrueLife-TestYuMiB (Games for Friends)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
4	Where's My Water? (Disney)	Dr. Driving (SUD)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Pet Rescue Saga (King.com)	Slot City (Dragonplay)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	CSR Racing (NaturalMotionGames)	Modern Combat 4 Zero Hour (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit™ Kingdoms (Kabam)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Monster Warlord (GAMEVIL)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pou (Zakeh)	神魔之塔 (Mad Head)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Blood Brothers (Mobage)
4	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile)	Blood Brothers (Mobage)	Where's My Water? (Disney)	FunFun-MultiplayerPace (dirtyBit)	Rage of Bahamut (Mobage)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile)	Monster Warlord (GAMEVIL)	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	武神轉壘 (Free Thought Labs)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Where's My Water? (Disney)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Where's My Water? (Disney)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile)	Blood Brothers (Mobage)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	全民打棒球2013 (joybomb)	全民打棒球2013 (joybomb)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Fishing Game (Super Entertaining)	Little Empire (Camel Games)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	癡玩靜戲語 (nimo studio)	Candy Crush Saga (King.com)
4	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Pool Billiards Pro (TeranDroid)	Poker Texas Boyaa (Boyaa)	FC Emulator (解霸)	Despicable Me (Gameloft)	百萬亞瑟王 (Mobimon)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Sky Force Classic (One Game)	Top Eleven (Nordeus)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	雄霸天地 (com.digitalcloud)

출처: play.google.com, appannie.com



# GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

## 유럽 게임시장 동향

- 프랑스, 인터넷 연결 삼진아웃제도 폐지
- 그리(GREE), 영국 지사 폐쇄...해외 사업 대거 축소
- 러시아 게임업체 '워게이밍', 콘솔로 사업 범위 확장
- 일렉트로닉아츠, 구조조정으로 자회사 폐노믹 정리
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





## 프랑스, 인터넷 연결 삼진아웃제도 폐지

프랑스 정부는 지난 2013년 7월 9일, 저작권법을 세 번 위반한 사람의 인터넷 연결을 금지하는 것을 골자로 한 인터넷 삼진아웃제도를 폐지하고 벌금 부과 조항만 남겨두겠다고 발표

### 프랑스의 인터넷 삼진아웃제 폐지, 벌금 부과 조항만 유지

- ▶ 오랜 논쟁거리였던 프랑스의 인터넷 삼진아웃제도가 벌금 조항만 남겨둔 채로 저작권법에서 삭제될 예정
  - 인터넷 삼진아웃제도는 불법 복제 등으로 저작권법을 세 번 위반한 사람의 인터넷 계정을 정지시키는 법안으로, 니콜라 사르코지(Nicolas Sarkozy)와 하도피(Hadopi) 정권 하에서 시행되고 프랑스 음악, 영화, 게임업계에서 지지를 받았던 법안
  - 하지만 여론으로부터 세금 낭비와 인간의 기본권 침해라는 지적을 받으며 오랫동안 논쟁의 대상이 되어왔음
  - 지난 2013년 6월 9명의 패널과 함께 카날 플러스(Canal Plus)의 회장 피에르 레스큐(Pierre Lescuré)는 700 페이지 분량의 디지털 시대의 엔터테인먼트 사업에 대한 정책적 조언을 발표했으며, 기존 삼진아웃제도는 효력을 상실하고 인터넷 연결에 대한 더 이상의 제재도 하지 않을 것을 제안함
  - 결국 이러한 조언이 정부에 받아들여지면서, 삼진아웃법안은 벌금 조항만 남기고 인터넷 연결을 제한하는 조항은 삭제하는 것으로 결정
  
- ▶ 하지만 프랑스 정부의 불법 복제 근절 의지는 여전히 강력
  - 프랑스 정부의 이러한 변화가 불법 공유를 인정한다는 의미는 아니며, 여전히 저작권법을 위반할 경우 1,500유로까지 벌금형에 처할 예정
  - 이를 위해 인터넷 제공 업체는 접속자의 이름과 주소, 기타 개인 정보를 명확하게 제공해야 하며, 이는 프랑스 정부가 여전히 불법 복제 근절에 대한 의지가 강력하다는 것으로 보여짐

torrentfreak.com





## 그리(GREE), 영국 지사 폐쇄...해외 사업 대거 축소

일본의 대표적인 모바일 게임업체 그리(GREE)가 해외 사업을 대폭 축소하겠다고 발표한 가운데, 특히 영국을 포함한 해외 지사 4곳을 모두 철수시키고 향후 북미 지역으로 해외 역량을 집중시킬 전망이다

### 그리, 해외 사업 부진으로 영국 비롯 주요 지사 폐쇄 결정

- ▶ 일본의 모바일 게임업체 그리가 무리한 시장 확장과 해외 소비자들의 기호 인식 부재로 회사의 재정이 급속도로 악화되며 해외 사업을 대거 축소하기로 결정
- ▶ 그리는 영국을 시작으로 2013년 8월까지 아랍에미리트, 브라질, 네덜란드에서도 철수하고 한국 지사 또한 인원을 약 30% 축소하는 등 다른 해외 지사 및 사무소의 규모를 줄일 예정
  - 그리는 소셜 게임업체 징가와 마찬가지로 영국 시장에 진출한 이후 과감한 투자로 확장을 추진했지만, 이후 출시한 게임이 모두 소비자의 기호를 충족시키지 못하며 부진을 거듭해옴
  - 뿐만 아니라 그리는 미국 시장의 인원 감축을 발표한 뒤 6개월 만에 주가가 42%나 폭락하는 등 기업 전체의 재정적 악화가 지속
  - 니케이 신문에 따르면, 그리는 약 20여개의 소셜게임의 운영을 중단하고, 향후 모바일 게임으로 사업 역량을 집중할 전망이다
- ▶ 경쟁사들의 압박 또한 그리의 성장에 위협 요인으로 작용
  - 미국의 모바일게임 분석업체 앱애니(AppAnnie)에 따르면, 최근 미국 애플 앱스토어(Apple App Store) 및 구글 플레이(Google Play) 내 게임 앱 인기 순위 Top10에서 그리의 게임은 찾아볼 수 없으며, 25위권 내에도 랭크되지 못함
  - 그리의 게임들은 <Knights and Dragon>이 37위를 기록한 것이 외에는 현재 계속 순위권 밖으로 밀려나고 있는 상황
- ▶ 그리는 위기 타계 및 흑자 전환을 목표로 실적이 부진한 해외 지사들을 모두 철수시키고 발전 가능성이 있는 북미 지사로 역량을 집중시킬 예정

techcrunch.com, toyokeizai.net



## 러시아 게임업체 '워게이밍', 콘솔로 사업 범위 확장

PC용 부분유료화게임으로 세계적인 흥행을 달성한 워게이밍이 2013년 여름 엑스박스360용 게임을 출시할 계획. 콘솔게임인 <World of Tanks>도 부분유료화를 채택함에 따라, 콘솔게임에서의 부분유료화 성공 여부에 이목이 쏠림

### <World of Tanks>, 부분유료화로 콘솔 게임시장 도전

6. 빅월드(BigWorld)는 대규모 멀티 온라인게임 및 가상 세계 개발자를 위하여 안정적인 고성능 플랫폼을 제공한 업체로, 워게이밍의 <World of Tanks>도 빅월드의 기술을 사용. 인수 비용은 약 4,500만 달러로 추정

- ▶ 러시아 게임업체 워게이밍(Wargaming)이 개발해 세계적인 흥행몰이를 한 온라인 게임 <World of Tanks>가 콘솔게임으로는 이례적으로 부분유료화 모델을 기반으로 엑스박스360에서 독점 출시
  - 워게이밍의 빅터 키슬리(Victor Kislyi) CEO는 "출시를 앞둔 차세대 콘솔 게임기 Xbox One에서 출시하는 것도 고민했으나, 부분유료화 게임은 충분한 사용자 기반이 필수이기 때문에 플랫폼을 엑스박스360으로 선정했다"고 출시 배경을 설명
- ▶ 워게이밍은 지난 18개월 동안 직원 수가 2배 늘어나 현재 1,600명의 직원을 보유한 대형 업체로 성장했으며, 2012년 8월에는 게임 엔진업체 빅월드(BigWorld)를 인수<sup>6)</sup> 하며 게임개발 기간을 단축하는 등 역량 강화에도 나섬
  - 다만 <World of Tanks>의 엑스박스360 버전은 엑스박스360의 온라인 서비스인 엑스박스 라이브(Xbox Live)의 유료 골드 멤버십 가입자에게만 무료 이용을 허용할 예정이어서 진정한 의미에서의 부분유료화는 아님
- ▶ 이번 <World of Tanks>의 콘솔 버전이 부분유료화 모델을 채택한 데 대해 콘솔 이용자가 다수인 북미와 유럽 지역에서 기존 PC게임만으로는 부분유료화 게임이 충분한 수익을 거두고 있지 못하고 있다는 사실을 방증하는 것이라는 분석도 제기
  - 빅터 키슬리 CEO는 "오랜 시간 콘솔을 이용한 게이머가 많고, 이들은 <World of Tanks>를 위해 1,500달러를 들여서 새 컴퓨터를 사지는 않을 것"이라며, "게이머들이 갑자기 PC에서 게임을 하도록 하는 것보다 그들에게 맞는 게임을 제공해야 한다"고 주장

### 콘솔게임의 부분유료화, 온라인게임과 다른 게이머 성향 파악이 중요

- ▶ 워게이밍은 <World of Tanks>의 목표를 전 세계 6,000만 가입자 확보로 설정했으나, 앞으로 적지 않은 난항이 예견되는 상황



- 소니, 마이크로소프트, 닌텐도 등 주요 콘솔 플랫폼 홀더들은 대기업의 특성상 새로운 사업 아이디어나 서비스를 수용하는 데 상대적으로 의사결정이 느리고, 게임 출시 및 운영을 방해하는 불필요한 규제들이 많다는 지적을 받고 있음
- 빅터 키슬리 CEO는 부분 유료화의 경우 버그를 고치거나 이용자들의 요구사항을 반영하기 위해 주기적이고 신속한 업데이트가 필수적인데, 엑스박스360의 경우 업데이트와 관련한 인증 절차가 복잡해 PC에서와 같은 원활한 운영이 불가능하다는 우려를 내비치기도 함
- 그러나 일각에서는 PC 온라인게임으로 전 세계적인 마니아층을 양산한 <Minecraft>가 엑스박스360에서 성공한 사례를 언급하며, 엑스박스360의 정책이 조금만 완화돼도 성공 가능성은 충분하다고 반박

▶ 한편, 콘솔 게이머들은 PC 게이머와 상당히 다른 성향을 보이므로, 워게이밍으로서는 <World of Tanks>가 구체적으로 어떤 게이머 집단을 공략해야 하는지에 대한 뚜렷한 답을 찾아야 할 전망

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

[그림 8] <World of Tanks>의 엑스박스360 실행 화면 및 조작 방법



출처: 조이스틱([www.joystiq.com](http://www.joystiq.com))



## 일렉트로닉아츠, 구조조정으로 자회사 페노믹 정리

독일에 거점을 둔 게임 개발사 페노믹은 지난 2006년 일렉트로닉아츠에 인수되어 <Command & Conquer: Tiberium Alliances> 등의 게임을 선보였으나, 최근 일렉트로닉아츠 측에서는 구조조정의 일환으로 자회사였던 페노믹의 폐업을 단행

### 일렉트로닉아츠, 자회사 페노믹 폐쇄...전략게임 개발은 지속할 예정

7. 블루바이트소프트웨어는 1988년에 독일 뒤셀도르프에 설립된 콘솔게임 개발업체로, <The Settlers> 및 <Battle Isle>의 유명. 2001년 유비소프트(Ubisoft)에 인수됨

- ▶ 일렉트로닉아츠(Electronic Arts, 이하 EA)가 최근 진행 중인 구조조정의 일환으로 지난 2006년에 인수했던 페노믹(Phenomic)의 폐업을 단행
  - 페노믹은 독일 프랑크푸르트 부근의 잉겔하임 암 라인(Ingelheim am Rhein)을 기반으로 설립된 게임 개발사
  - 페노믹은 지난 1997년 페노믹게임디벨롭먼트(Phenomic Game Development)라는 회사명으로 볼커 베어티히(Volker Wertich)에 의해 설립되었으며, 볼커 베어티히 설립자는 독일의 콘솔게임 개발업체 블루바이트소프트웨어(Blue Byte Software)<sup>7)</sup>에서 <The Settler>의 개발에 핵심적인 역할을 수행했던 인재
  - 2006년 8월, EA는 페노믹을 인수해 회사명을 이에이페노믹(EA Phenomic)으로 변경
  
- ▶ 페노믹은 그간 실시간 전략게임에 주력해왔으며, 인수 이후로도 여러 게임들을 개발
  - 페노믹은 전성기 시절 직원이 60명에 달했으며, 2009년 <BattleForge>, 2010년 <Lord of Ultima>, 2012년 <Command & Conquer: Tiberium Alliances>를 개발
  - 특히, <Command & Conquer: Tiberium Alliances>는 부분유료화 웹게임으로 첫 두 달간 100만 명의 플레이어들을 유치
  
- ▶ EA는 페노믹의 자세한 상황에 대해 아직 언급이 없으나, 진행 중인 회사 내부 구조조정과 관련된 성명을 발표
  - EA 측의 성명에 의하면 최근 몇 주간 진행되어온 재조정의 일환으로, 우선순위 분야에 집중하고자 일부 개발팀 직원들을 인사 조정
  - EA 대표는 "해고 문제는 우리 회사 측도 가볍게 여기는 문제가 아니며, 이로 인해 영향을 입는 직원들이 회사에 공헌한 기여도를 인정하여 새롭게 재취업을 할 수 있도록 돕는 등 정당하게 대우할 것"이라고 약속하며, "힘든 결정이긴 하나 전 세계 게이머들에게 훌륭한 게임을 선보이기 위해서는 반드시 필요한 조치"라고 강조
  - 회사는 부분유료화 혹은 전략게임 개발을 중단하지 않을 것이라고 입장을 발표



[그림 9] <BattleForge>(상), <Lord of Ultima>(중), <Command & Conquer: Tiberium Alliances>(하)의 스크린샷



출처: 게이머([www.gamer.com](http://www.gamer.com)), 이에이([www.ea.com](http://www.ea.com)),  
게이밍업데이트([www.gamingupdate.com](http://www.gamingupdate.com))



## 통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 17] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (7. 14 ~ 7. 20)	독일 (7. 14 ~ 7. 20)	프랑스* (7. 7 ~ 7. 13)
1	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)
2	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)
3	Mario And Luigi: Dream Team Bros. (3DS, 닌텐도)	Mario And Luigi: Dream Team Bros. (3DS, 닌텐도)	Mario And Luigi: Dream Team Bros. (3DS, 닌텐도)
4	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	The Sims 3: Island Paradise (PC, 일렉트로닉아츠)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)
5	Dynasty Warriors 8 (엑스박스360, 테크모코에이)	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
6	Far Cry 3 (엑스박스360, 유비소프트)	Far Cry 3 (플레이스테이션3, 유비소프트)	
7	Dynasty Warriors 8 (플레이스테이션3, 테크모코에이)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	
8	Max Payne 3 (플레이스테이션3, 테이크투)	New Super Mario Bros. 2 (3DS, 닌텐도)	
9	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	The Elder Scrolls V – Skyrim (PC, 베데스다)	
10	Far Cry 3 (플레이스테이션3, 유비소프트)	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS, 닌텐도)	
순위	스웨덴 (7. 14 ~ 7. 20)	이탈리아 (7. 7 ~ 7. 13)	네덜란드 (7. 14 ~ 7. 20)
1	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)	Mario And Luigi: Dream Team Bros. (3DS, 닌텐도)
2	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)
3	World of Warcraft: Mists of Pandaria (PC, 액티비전블리자드)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Skylanders Giants (Wii, 액티비전블리자드)
4	World of Warcraft Card 60 Days (PC, 액티비전블리자드)	Mario And Luigi: Dream Team Bros. (3DS, 닌텐도)	The Sims 3: Exotisch Eiland (PC, 일렉트로닉아츠)
5	World of Warcraft Card 30 Days (PC, 액티비전블리자드)	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS, 닌텐도)
6	The Sims 3: Island Paradise (PC, 일렉트로닉아츠)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
7	The Sims 3: Semesterparadis – Limited Edition (PC, 일렉트로닉아츠)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
8	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Assassin's Creed III – D1 Versione (플레이스테이션3, 유비소프트)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)
9	Sniper Ghost Warrior 2 – Limited Edition (엑스박스360, 시티인터랙티브)	Far Cry 3 D1 Lost Expedition (플레이스테이션3, 유비소프트)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)
10	Forza Horizon (엑스박스360, 마이크로소프트)	MotoGP 13 (플레이스테이션3, 마일즈스톤)	Battlefield 3 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)

\*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.dutchcharts.nl](http://www.dutchcharts.nl)



## 통계 유럽 애플 앱스토어 게임 순위

[표 18] 유럽 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 7. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Extreme Forklifting (Devn Games)	Candy Crush Saga® (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Wahr oder Falsch – Das Spiel (Games for Friends)	Clash of Clans (Supercell)
2	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Schlag den Raab (Raab TV-Produktion)	Candy Crush Saga® (King.com)
3	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	Top Eleven (Nordeus)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)
4	Temple Run: Oz (Disney)	Banana Kong (FDG)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Riptide GP2 (Vector Unit)	Bus Derby (Dimension Technics)	Hay Day (Supercell)
5	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Hair Removal (Degoo)	The Hobbit (Kabam)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Le Vamp (High Voltage)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asterix: MegaSlap (Bulkypix)	Banana Kong (FDG)	Candy Crush Saga® (King.com)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Banana Kong (FDG)	Candy Crush Saga® (King.com)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga® (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
3	Prince of Persia® (Ubisoft)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Bloons TD Battles (Ninja Kiwi)	Top Eleven (Nordeus)
4	Fort Boyard (Bulkypix)	TrafficVille 3D (Fan Studio)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Pou (Paul Salameh)	Football Quiz (Mangoo Games)	Hay Day (Supercell)
5	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Football Quiz (Mangoo Games)	Immortalis (Aeria Mobile)	Temple Run: Oz (Disney)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Banana Kong (FDG)	Candy Crush Saga® (King.com)	Where's My Mickey? (Disney)	Banana Kong (FDG)	Candy Crush Saga® (King.com)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Le Vamp (High Voltage)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Bus Derby (Dimension Technics)	Clash of Clans (Supercell)
3	Asterix: MegaSlap (Bulkypix)	Red Bull Urban Futbol (Red Bull)	Top Eleven (Nordeus)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)
4	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Monsters University (Disney)	Hay Day (Supercell)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	GTST: Spring Levend (RTL Nederland)	Hay Day (Supercell)
5	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Candy Crush Saga® (King.com)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Football Quiz (Mangoo Games)	Modern War (Funzio)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 19] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 7. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Where's My Water? (Disney)	Kreuzwörtertsel Deutsch (Berni Mobile)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	True or False (Games for Friends GmbH)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Dr. Driving (SUD)	Top Eleven (Nordeus)
4	Grand Theft Auto III (Rockstar)	IQ Test - What's my IQ? (MindGames)	Top Eleven (Nordeus)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Candy Crush Saga (King.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Riptide GP2 (Vector Unit)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	Pet Rescue Saga (King.com)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)
3	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Connect 4 (Cirius)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
4	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Oggy (Xilam Animation)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Quizkampen (FEO Media AB)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Subway Surfers (Kiloo)	Pet Rescue Saga (King.com)	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Ruzzle (MAG Interactive)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Despicable Me (Gameloft)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Where's My Water? (Disney)	Pet Rescue Saga (King.com)	Knights & Dragons (GREE)
4	Where's My Water? (Disney)	Ruzzle Free (MAG Interactive)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
5	Fruit Ninja (Halfbrick)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile)	Pet Rescue Saga (King.com)	Ruzzle (MAG Interactive)	Subway Surfers (Kiloo)	Top Eleven (Nordeus)

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 중남미 게임시장 동향

- 브라질 관광산업 활성화에 기여하는 모바일게임
- 브라질 게임시장, 본격 성장기 돌입
- 아르헨티나 게임, 문화적 소비재로 부상
- 콜롬비아 대학가, 게임개발 열풍
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





## 브라질 관광산업 활성화에 기여하는 모바일게임

최근 세계 각지에서 여행을 주제로 하는 각종 모바일게임들이 출시되고 있는 가운데, 브라질 관광청 및 관광 관련 재단이 관광명소 홍보 및 여행객 유치를 위해 모바일게임을 적극 활용하고 있는 것으로 나타남

### 모바일게임, 브라질 관광업계에서도 주목

- ▶ 오늘날 세계적으로 여행객들이 모바일 단말로 소셜게임을 플레이하면서, 여행을 인터랙티브한 모험으로 즐기는 경향이 나타나는 추세
  - 최근 여행 장소를 주제로 한 소셜게임은 물론 여행 장소 및 이벤트를 홍보하기 위한 모바일게임까지 등장하는 등, 모바일게임이 관광산업에 새로운 바람을 일으키고 있음
- ▶ 일례로, 모바일게임 <Stray Boots>의 경우, 미국 및 유럽의 주요 도시를 배경으로 게이머들이 명소들을 탐방하면서 게임을 플레이하도록 설정
  - 스마트폰 전용 게임인 <Stray Boots>는 물건을 찾는 내용으로 전개되어 게임을 이용하는 여행객들이 새로운 여행 장소나 환경에 몰입하는 데 기여
  - 여행객들은 길을 따라 걸을 때 이 게임이 제공하는 간단하고 쉬운 도전 과제를 해결하고, 도전 과제를 성공적으로 수행할 때마다 게임 랭킹이 오르고 게임 포인트 및 배지 아이템 등을 획득
  - <Stray Boots>는 또한, 여행 장소 관련 수수께끼 제공 외에도 게이머들이 힌트를 얻기 위해 엽기적인 사진을 찍도록 하는 등 다양한 도전 과제를 제공
  - 여행객들은 <Stray Boots>의 '멈춤'과 '재시작' 기능을 이용해 각자의 여행 일정 및 속도에 맞게 게임과 여행을 같이 즐길 수 있음
- ▶ 브라질 관광청(Embratur)은 모바일게임 <Brasil Quest>를 통해 브라질 관광객 유치에 나서고 있으며, 2014년 월드컵과 2016년 올림픽 등 국제적인 행사를 홍보
  - <Brasil Quest>는 외계인 캐릭터인 '옴(Yep)'이 12개의 월드컵 주최 도시를 여행할 수 있게 게이머들이 직접 가이드를 하는 내용
  - 게이머들은 '옴'이 여행을 잘 할 수 있도록 도우면서 브라질의 관광 명소에 관한 지식까지 쌓을 수 있음
  - 브라질 관광청은 2013년 3월, 뉴욕 타임스퀘어에서 대형 광고용 트럭을 사용해 게임을 알렸으며, 매일 우승자 3명을 선정해 브라질에서 가고 싶은 곳을 골라 여행할 수 있는 특전을 제공



- ▶ 한편, 미국주립공원재단(America's State Parks Foundation)과 주립공원 관련 모바일게임 제공업체인 팩스바이네이처네트워크(ParksbyNature Network)의 경우, GPS를 이용한 모바일게임 <Pocket Ranger>를 출시
  - 게이머들이 미국의 역사적 랜드마크를 확인할 수 있게 하는 것이 <Pocket Ranger>의 취지이며, <Pocket Ranger>의 게이머들은 게임을 이용하며 '지오챌린지(GeoChallenges)'라는 실제 하이킹이나 암벽 타기 등의 도전 과제를 해결하는 것이 목표
  - 게임 스폰서로 참여하는 업체들은 다른 게이머들과 경쟁해 승리한 우승자에게 상품권, 아웃도어 스포츠 용품 등을 직접 제공
  - <Pocket Ranger>는 2013년 말 이전까지 미국 내 40개의 주에서 이용 가능해질 전망

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

[그림 10] 브라질 관광 활성화를 위한 모바일게임 <Brasil Quest>



출처: 아이엠지([www.img.tv](http://www.img.tv))

[그림 11] 미국의 역사적 랜드마크를 알리는 모바일게임 <Pocket Ranger>



출처: 포켓레인저([www.pocketrangerexchange.com](http://www.pocketrangerexchange.com))



## 브라질 게임시장, 본격 성장기 돌입

글로벌 시장조사기관 피더블유씨(PwC)에 따르면 브라질 게임 시장규모가 2016년 40억 헤알에 이를 것으로 전망되는 가운데, 브라질 게임시장이 규모나 게이머 수에 있어 글로벌 시장에서 의미있는 비중을 차지할 만큼 성장하고 있음

### 브라질 게임산업, 태동기에서 벗어나 본격 성장 전망

- ▶ 중남미 지역 언론매체인 피스노티시아스(Pysnnoticias)가 2013년 7월 기사 '[Brasil: el país \(nuevo\) de los juegos](#)'를 통해 글로벌 시장조사기관 피더블유씨(이하 PwC)의 자료를 인용하며 브라질 게임시장규모가 2016년까지 40억 헤알(약 18억 달러)에 달할 것이라고 전달
- ▶ 브라질 게임시장은 태동기를 벗어나 본격적인 성장기를 맞이하고 있음
  - 브라질의 온라인 게임시장은 중남미 지역에서 1위를 차지하고 있음
  - 피스노티시아스는 <League of Legend>의 월간 게이머 수가 2011년 10월 1,100만 명에서 2012년 10월 3,200만 명으로 증가한 가운데 이 중 브라질 게이머가 전체 게이머의 16% 이상에 달했다고 보도
- ▶ 브라질 게임산업 성장 요인으로는, 콘솔 게임기의 가격 인하와 더불어 게임시장이 경제 위기 속에서 상대적으로 타격이 덜 입은 점, 그리고 글로벌 게임업체와 로컬 업체들이 브라질 게임시장의 가능성을 인지하기 시작한 점 등을 꼽을 수 있음
- ▶ 게임업계 전문가들은 브라질 게임산업이 성장세를 이어가기 위해서는 전통적인 비즈니스 모델이 아닌 온라인 및 모바일게임에 초점을 맞추어야 한다고 강조
  - 피스노티시아스는 오늘날 게임이 '8비트 매니아'의 시대를 벗어나 대규모 붐을 일으키는 주요 산업으로 성장했으며, 갈수록 많은 열혈 게이머들이 보다 조직화된 게임 경연 대회에 참가해 전문적인 수준으로 경쟁한다는 점에서도, 게임이 2020년 올림픽의 한 종목이 될 만큼 성장할 수 있다고 전달
  - 또한, 브라질의 온라인 및 모바일 게임시장은 게임 선진국들과 달리 성숙기가 아닌 성장기에 있어 성장의 여지가 많으며 글로벌 업체들 및 로컬 업체들도 이를 인지하기 시작한 것으로 관측

www.pysnnoticias.com



## 아르헨티나 게임, 문화적 소비재로 부상

아르헨티나가 공식적으로 70여 개의 게임 개발업체 및 2,000여 명의 게임업계 종사자를 보유하고 있는 가운데, 세계적으로 검증 받은 게임 및 업계 인력을 통해 자국 게임이 단순한 상품이 아닌 문화적 소비재라는 인식이 확산

### 남미의 대표 게임개발 공장 아르헨티나, 게임을 문화 콘텐츠로 인식

- ▶ 아르헨티나의 게임개발자연합(Asociación De Desarrolladores De Videojuegos Argentina) 이하 ADVA)에 따르면, 아르헨티나의 공식 게임 개발 업체 수는 70여 개이며, 게임 업계 종사자 수는 2,000여 명으로 집계
- ▶ 아르헨티나 게임의 최대 수출지는 미국으로, 수출용으로 제작되는 게임의 65%가 미국 게이머들을 겨냥하고 있으며 그 다음으로 멕시코, 스페인이 각각 약 18%를 차지
- ▶ 아르헨티나는 이미 북미, 유럽 등 세계 주요 국가에서 주목을 받고 있는 게임 개발 업체 및 인기 게임들이 있음
  - 아르헨티나의 대표적인 게임 개발업체로는 유명 온라인게임인 <Mundo Gaturro>를 개발한 큐비나인(QB9), <Regnum Online>을 개발한 엔지디(NGD) 등이 있음
  - 또한, 엔지디의 모바일게임 <Flu kiwi fly>의 경우 미국 내 가장 많이 다운로드한 모바일 게임 2위를 차지했으며, 프랑스에서는 1위에 등극
  - 한편, 엔지디는 애니메이션 전문 유료 TV 방송사인 '카툰네트워크(Cartoon Network)'의 온라인게임 <Level up> 시리즈의 개발사로 선정되기도 함
  - 캐주얼게임 전문 개발업체인 줍캣(ZupCat)이 출시한 페이스북(Facebook) 및 로컬 SNS '오르kut(Orkut)' 전용 캐주얼게임 <RaceTown>은 200개 이상의 국가로 수출됨
  - 현지 게임 개발업체 에터막스(Etermax)가 2010년 출시한 십자 낱말 맞추기 게임인 <Apalabrados>는 이용자 수 3,000만 명, 다운로드 횟수 350만 건을 기록
  - 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)와 공동으로 유명 축구 게임 <FIFA>의 개발을 담당한 현지 게임사 글로브넷(Globnet)의 주요 프로듀서 세바스티안 엔리케(Sebastián Enrique)는 실제 축구 경기와 흡사한 공과 선수의 움직임을 구현해 정평
  - 한편, 퍼블리셔로는 현지 업체인 아넥소싱코닷컴(Anexo5.com)이 대표적



## 아르헨티나 게임산업 성장의 대내외적 배경

- ▶ 대외적으로는 스마트폰, SNS 등의 대중화로 인한 게임 이용 확산과 대중화 경향이 아르헨티나 게임산업 성장의 기폭제로 작용
  - 이를 통해 기술적인 장벽이 낮아지고 캐주얼게임에 대한 수요가 많아졌는데, 캐주얼 게임은 아르헨티나 로컬 개발업체들이 강점을 보이는 분야
  - 일례로 브라질의 대표적인 로컬 SNS인 '보스투(Vostu)'의 아르헨티나 보급률은 50%로, 이는 미국 53%, 호주 57%와 비교해도 떨어지지 않는 수치
  - 그만큼 아르헨티나의 게임산업 성장을 위한 디지털 인프라가 구축되어 있다는 의미로 해석할 수 있음
  
- ▶ 대내적으로는 특히 2002년부터 2007년까지 환율의 영향으로 글로벌 게임업체들이 저렴한 비용으로 유능한 아르헨티나 게임 개발업체에 아웃소싱할 수 있게 되면서, 아르헨티나가 '남미의 소프트웨어 제작 공장'으로 등극하는 발판을 마련

## 아르헨티나 게임산업 성장을 위한 과제

- ▶ ADVA의 미겔 마르틴(Miguel Martín) 회장은 "게임은 더 이상 오락 상품이 아닌 '문화적 소비재'"라고 말하면서, 게임에 대한 인식 전환과 그에 따른 산업 내 가치사슬의 내부 혁신 및 유기적 협력을 강조
  
- ▶ 마르틴 회장은 "아르헨티나 게임 개발자들의 수준은 세계 시장에서 검증받았고, 이제 세계 시장의 흐름에 적응할 뿐만 아니라 한 발 앞서나가야 한다"며, "게임업계에서도 기술 발전과 세계화 등의 영향으로 직업군이 점차 세분화되고 있으며, 에코 시스템에 혁신적인 변화가 일어나고 있다는 점에 주목해야 한다"고 주장
  
- ▶ 그는 또한, "앞으로 게임을 런칭하는 초창기에만 반짝 수입으로 끝나는 것이 아닌 장기적으로 수입을 발생시킬 수 있는 구조로 만들어 가는 것이 관건"이라고 강조

eldiario.deljuego.com.ar



## 콜롬비아 대학가, 게임개발 열풍

콜롬비아의 EAFIT 대학에 소속된 대학 연합 게임 개발 동아리 학생들이 현업에 종사 중인 개발자들과 공동으로 게임 개발에 매진하는 등, 콜롬비아 대학가에 게임 개발 열풍이 일고 있음

### 콜롬비아, 산학 협력 통한 게임 개발 활발

- ▶ 콜롬비아 소재 EAFIT 대학(Universidad EAFIT)에 속한 게임 개발 관련 대학 연합 동아리인 '세미예로 데 비데오후에고스(Semillero de Videojuegos: 이하 SemVid)'의 학생들이 지난 2013년 7월 2일부터 2주 간 게임업계에 종사하는 프로그래머들과 함께 게임 개발에 참가
  - SemVid는 지난 2008년 게임 개발에 관심있는 학생들이 실제 게임 개발에 필요한 기술을 배우기 위한 목적으로 탄생한 대학 연합 동아리로, 소속 대학이나 연령에 상관없이 모든 이들에게 열려 있는 단체
  - 이번 게임 개발 프로젝트는 비영리 게임 제작의 실제 서비스를 목표로 현업에 종사하는 프로그래머, 아티스트, 시나리오 작가 등을 섭외해 산학 협력의 일환으로 진행
- ▶ 이번 프로젝트에서 개발되는 게임은 <Infiltration Game>이라는 전략게임으로, SemVid는 향후 게임개발이 완료되면 정식 명칭을 붙여 온라인 및 오프라인을 통해 무료로 배포할 예정
  - SemVid 측은 또한, 해외 지역으로의 수출도 고려하고 있다고 밝힘
- ▶ SemVid 소속 학생들은 이러한 산학 협력을 통한 게임 개발 프로젝트가 지식 공유 및 심화에 큰 도움이 된다고 만족을 표시했으며, 업계에서는 콜롬비아 게임산업의 장기적인 성장에도 기여할 것으로 기대

noticias.universia.net.co



## 통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 20] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 7. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Banana Kong (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Banana Kong (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)
3	Temple Run: Oz (Disney)	Game of War - Fire Age (Machine Zone)	Hay Day (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	Turbo Racing League (PikPok)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)
5	Contra: Evolution (PunchBox)	Le Vamp (High Voltage)	Top Eleven (Nordeus)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	Hay Day (Supercell)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Contra: Evolution (PunchBox)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Banana Kong (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	Where's My Mickey? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Turbo Racing League (PikPok)	Hay Day (Supercell)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Rivals at War: 2084 (Hothead Games)	Hay Day (Supercell)
4	Where's My Mickey? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Banana Kong (FDG Entertainment)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	Le Vamp (High Voltage)	Real Racing 3 (Electronic Arts)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Turbo Racing League (PikPok)	The Simpsons: Tapped Out (Electronic Arts)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Contra: Evolution (PunchBox)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Mino Monsters (Mino Monsters)
2	Plants vs. Zombies (PopCap)	Finger Rubble - King Game (Black Cobra)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Banana Kong (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Where's My Mickey? (Disney)	Le Vamp (High Voltage)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Farm Heroes Saga® (Fatih Dursun)	Football Quiz (Mangoo Games)	Clash of Clans (Supercell)
4	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Rivals at War: 2084 (Hothead Games)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Angry Birds (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)
5	Pou (Paul Salameh)	Banana Kong (FDG Entertainment)	Hay Day (Supercell)	Where's My Water? (Disney)	Can You Escape (Kaarel Kirsiö)	Game of War - Fire Age (Machine Zone)

출처: itunes.apple.com, appannie.com





## 통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 21] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 7. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sar)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sar)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Show do Milhão Quiz (SmaFunDev)	Despicable Me (Gameloft)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Despicable Me (Gameloft)
3	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Topa ou não topa (SmaFunDev)	Megapolis (Social Quantum)	Where's My Water? (Disney)	Botonea Pelgro Sh Codificar (AUDORVA)	Dark Avenger (GAMEVIL)
5	SuperGNES Bubble Zap Games)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Subway Surfers (Kiloo)	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sar)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Blood Brothers (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)	Teddy Bear Machine Game (Moula Soft)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sar)			
3	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sar)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Despicable Me (Gameloft)			
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)			
5	Riptide GP2 (Vector Unit)	Candy Crush Saga (King.com)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sar)	Despicable Me (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage)			
3	Where's My Water? (Disney)	Robot Unicorn Attack 2 ([adult swim] games)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)			
4	Where's My Mickey? (Disney)	Pet Rescue Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sar)			
5	Riptide GP2 (Vector Unit)	True or False - Test Your Wits (Games for Friends GmbH)	Pet Rescue Saga (King.com)			

\*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 국내 게임시장 동향

- 국내 MMORPG, 정액제에서 부분유료화로 선회
- 해외로 진출하는 국내 게임업체, 콘텐츠 수출의 침병
- 모바일게임, 젊은층 넘어 중년 남성층 공략
- 수치로 본 국내 1위 모바일게임 플랫폼 '카카오 게임' 1년
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





## 국내 MMORPG, 정액제에서 부분 유료화로 선회

국내 주요 MMORPG들이 2013년 상반기부터 수익모델을 정액제에서 부분 유료화로 선회하고 있음. 게임업계에서는 MMORPG 시장이 정체된 상황에서 이를 돌파하기 위한 자국책으로 부분 유료화를 실시하는 것으로 평가

### 부분 유료화를 선택한 국내 메이저 MMORPG

- ▶ 정액제 기반 MMORPG를 고집하던 엔씨소프트가 일정 레벨까지 게임을 무료로 즐길 수 있는 서비스를 도입
  - 엔씨소프트는 자사의 대표 MMORPG인 <블레이드앤소울>과 <리니지2>에 대해 각각 15레벨, 85레벨까지는 무료로 게임을 이용할 수 있도록 함
  - <아이온>의 경우 2013년 9월부터 35레벨까지 무료로 사용할 수 있도록 할 예정
- ▶ 엑스엘게임즈 또한 2013년 7월 3일, 그동안 월 1만 9,800원의 정액제를 고수하던 <아키에이지>를 출시 반 년만에 무료로 제공한다고 발표
  - 엑스엘게임즈는 정액제 시스템을 없애는 대신 게임 아이템을 유료로 판매하는 부분 유료화 시스템을 도입해 손실되는 매출을 상쇄할 계획
  - <아키에이지>는 아이템 판매와 PC방 접속료만으로 수익이 발생할 전망
- ▶ 블루홀스튜디오가 개발하고 한게임이 서비스하고 있는 <테라>는 2013년 1월 부분 유료화를 도입
  - 출시 직후만 해도 국내 이용자들의 호평을 받으며 가입자가 가파르게 늘어났지만, 서비스 1년을 넘어서면서 이용자가 감소하자 출시 2년 만에 특단의 조치를 단행
  - <테라>는 기존 정액제 시스템을 포기하는 대신 <아키에이지>와 마찬가지로 부분 유료화 시스템을 도입했으며, 별도의 무료서버를 개설해 유저들이 해당 서버에서 58레벨까지 캐릭터를 육성할 수 있음
  - <테라>는 무료화 이후, 게임의 인기를 가늠하는 동시접속자수가 6배 늘었고 PC방 점유율도 20위권 밖에서 10위권으로 진입하는 등 가시적인 성과를 거둠

### 정체된 시장 돌파 위한 부분 유료화, 차별화 전략 필요

- ▶ 국내 MMORPG의 부분 유료화 선회는 정체된 온라인 게임시장을 돌파하기 위한



교육지책이라는 의견이 제기

- 게임업체가 잇따라 무료화에 나서는 것은 외산 게임과 이른바 장수 게임의 인기에 밀려 신작 게임이 좀처럼 힘을 쓰지 못하고 있기 때문
- 이노게임인터내셔널의 이예나 프로듀서는 "최근 PC방 점유율을 봐도 알 수 있듯이 대규모 자금이 투입된 게임들이 좀처럼 기지개를 펴지 못하고 있는 상황에서 업체들이 이러한 현상을 타개하기 위한 방안으로 무료화 서비스를 내세운 것으로 보인다"고 분석

▶ 그러나 다양한 MMORPG가 부분유료화를 선택했음에도 불구하고, 매출을 발생시키는 헤비 게이머 확보에 어려움을 겪고 있음

- 부분유료화 게임으로 전환된 게임들이 기존 이용자들을 더욱 당황스럽게 만드는 것은 바로 '프리미엄' 또는 'VIP' 서비스로 결제 고객들만에게만 특별한 혜택을 줌으로써 게임 내의 양극화를 초래

▶ 이러한 현상을 두고, 엔씨소프트의 배제현 부사장은 2013년 4월에 개최된 '넥슨 개발자 컨퍼런스'에서 "국내 게임업체들이 오히려 해외 업체들의 부분유료화 모델에 뒤쳐졌다"며, "해외 업체들이 부분유료화 모델을 더 잘 만든다"고 강조

- 아이덴티티게임즈의 이준영 개발자는 "한국의 부분유료화는 정체기를 겪고 있다"며, "당장의 매출을 보지 말고 미래의 매출을 봐야한다"고 주장
- 즉, 게임업체가 스스로 팔고 싶은 아이템을 판매하는 것이 아닌, 이용자가 사고 싶은 것을 파는 것이 관건



## 해외로 진출하는 국내 게임업체, 콘텐츠 수출의 침병

모바일게임의 성장과 해외 온라인게임의 강세로 국내 온라인 게임업체들은 해외 시장 진출에 집중하고 있음. 메이저 업체를 포함한 중소 게임업체의 게임 수출은 국내 콘텐츠 수출 증가를 견인하는 주요 요인으로 작용

### 국내 게임업체, 중국과 서구 지역 공략

- ▶ 국내 MMORPG 업체 중 가장 많은 가입자를 확보하고 있는 엔씨소프트는 <길드워2>, <블레이드앤소울>과 <와일드스타> 등으로 중국과 서구 지역을 공략
  - <블레이드앤소울>은 개발 초기부터 중국 시장을 고려한 MMORPG로 현재 중국 1위 게임업체 텐센트를 통해 테스트를 진행중
  - <블러드앤소울>은 2013년 7월 15일 중국 게임 순위 사이트 17173.com에서 온라인게임 순위 1위를 차지하는 등 중국에서 높은 관심을 받고 있음
  - <길드워2>는 북미와 유럽을 겨냥한 온라인게임으로 2012년 8월 북미와 유럽에 출시 이후 300만 장 이상의 판매를 기록
  - <와일드스타>는 서구 게이머들이 가장 좋아하는 공상과학 장르를 도입해, 2013년 7월 15일, 미국 MMORPG 사이트 '엠엠오알피지닷컴(MMORPG.com)'에서 7위를 기록
  - 4종의 모바일게임은 간단한 게임 방식, 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임 요소로 모바일 게이머들의 관심을 받음
- ▶ 엠게임은 <아르고>와 <열혈강호 온라인>으로 최근 유럽 31개국 수출 계약을 체결하며, 국외 진출 다관왕을 달성
  - 영국의 대표적인 퍼블리셔인 게임스-마스터즈닷컴(Games-Masters.com)은 <아르고>와 <열혈강호 온라인>을 영국, 독일, 스페인, 프랑스 등 유럽 31개 국에 서비스할 예정
  - 엠게임은 이번 유럽 수출 계약을 통해, 명실상부한 세계적인 온라인 게임업체로 성장하겠다는 계획
- ▶ 게임산업 수출액이 증가한 데는 2012년부터 컴투스, 게임빌, 한빛소프트 등 중소형 업체들이 해외 기업들과 수출 계약을 다수 체결하며 콘텐츠 수출에 앞장섰기 때문
  - 모바일게임 양대산맥인 컴투스와 게임빌의 IR에 따르면, 스마트기기 이용이 급증하면서 2011년부터 수출 증가세가 지속됐고, 올해 1분기에는 전년 동기대비 각각 219.8%, 97.2% 수출액이 증가
  - 한빛소프트는 IR을 통해 2012년 <그라나도에스파다>, <FC매니저> 등 주요 게임을 공격적으로 수출한 결과 올해 1분기에 전년 동기대비 25.8% 수출액이 증가했다고 밝힘



## 모바일게임, 젊은층 넘어 중년 남성층 공략

중년 남성들의 높은 관심을 받고 있는 바둑, 낚시, 골프 등을 소재로 다룬 모바일 게임 출시가 증가. 대부분 한번 익숙해지면 새로운 것을 찾지 않는 충성 고객인 중년 남성 공략이 향후 모바일게임 시장의 주요 트렌드로 발전될 전망

### 중년 남성, 게임 집중도 젊은이 추월

케이티에이치와 앱 포털 팟케이트가 2012년 7월에 발표한 '[2012년 2분기 스마트폰 이용자 조사](#)'에 따르면, 중년 남성과 여성이 젊은 남성보다 한가지 게임에 더 오랜 시간을 몰두하는 것으로 나타남

- 게임 설치 후 플레이 시간을 조사해본 결과, "일주일 동안 즐긴다"라는 응답이 36.5%로 가장 높았으며, 한 가지 게임을 오랜 기간(2달 이상) 즐기는 비율은 안드로이드폰 사용자가 아이폰 사용자보다 2.3% 더 높음
- 흥미롭게도 연령이 높을수록, 남성보다는 여성이 오랜 기간 게임을 즐기는 것으로 나타남
- '일주일 이내' 게임에 집중하는 비중은 10대 32.1% 20대 37.3%, 30대 37.0%, 40대 38.8%, 50대 25.0%로 40대가 가장 높게 나타남

### 중년 남성의 선호 장르, 바둑, 낚시, 골프 모바일게임 출시

- ▶ 바른손게임즈의 신작 모바일게임 <바둑forKakao>는 실제 바둑의 재미를 그대로 구현한 카카오키프랫폼 최초의 바둑게임으로 중년 남성들을 공략
  - '언제 어디서나 카카오톡 친구들과 즐기는 바둑'을 표방하는 <바둑forKakao>는 화면이 작은 스마트폰의 특성상 벌어질 수 있는 대국 중 착수 실수를 최소화하기 위해 대국판의 어느 위치를 터치하고 움직여도 커서의 드래그가 가능
  - 게임 내 전용 소셜네트워크인 '담벼락'을 통해 내 대국 결과와 기보를 공유하고 그에 대한 의견을 나눌 수 있는 기능을 첨가해 중년 남성을 적극적으로 공략
- ▶ <골프스타>는 컴투스가 개발한 리얼 그래픽의 모바일 골프게임으로 2013년 4월 해외시장에 먼저 출시돼 전세계 43개국 오픈마켓에서 스포츠장르 1위에 오르는 등 큰 인기를 모으고 있음
  - 이 게임은 간단한 터치 조작만으로 실감나는 플레이를 지원하며, 화면터치와 드래그 등 간단한 동작으로 공 방향과 골프채 교체, 파워 조정, 필드의 확대축소 등 다양한 조작을 쉽게 할 수 있음

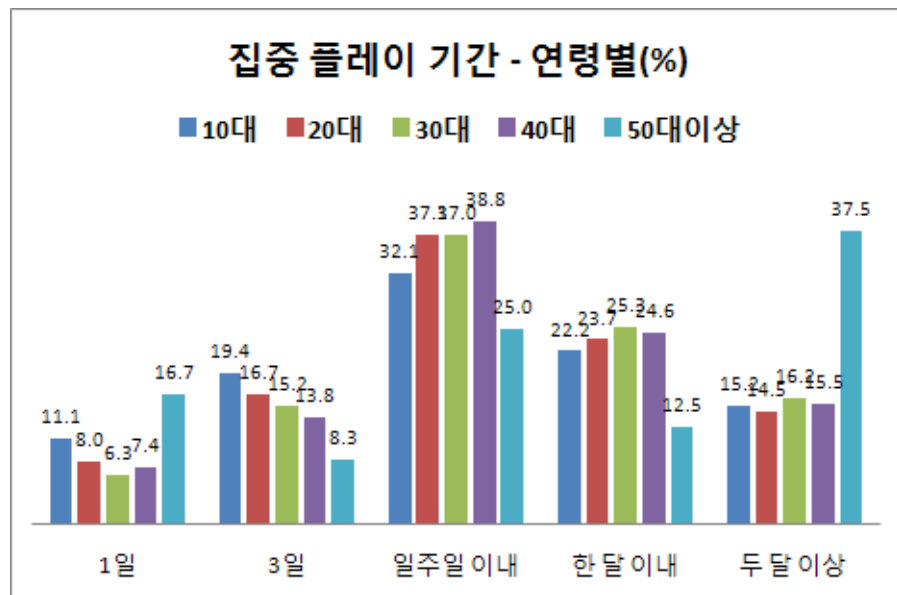


- 바람과 온도, 습도 등 70여 가지의 물리적 요소를 그대로 반영해 실제 필드에 나가있는 듯한 착각을 불러일으켜, 실제 골프를 즐기는 중년 남성들의 니즈를 충족시킴

▶ 네오위즈게임즈는 중장년층을 위한 모바일게임 <청풍명월>을 출시

- <청풍명월>은 실감나는 그래픽과 짜릿한 손맛의 실제 낚시 환경을 모바일에 그대로 담아낸 것이 특징
- 국내 유명 낚시터 구현은 물론, 뚜렷한 계절과 시간의 변화를 통해 사실감을 더했으며, 실제 해당 지역에서 자주 낚을 수 있는 어종들도 만날 수 있음

[그림 12] 연령별 게임 집중 플레이 기간



출처: 케이티에이치(dev.kthcorp.com)





## 수치로 본 국내 1위 모바일게임 플랫폼 '카카오 게임' 1년

카카오가 런칭 1주년을 앞둔 게임 플랫폼 서비스의 누적 가입자가 3억 명을 돌파했다고 밝힘. 카카오 게임 플랫폼에는 99개 게임업체가 180개의 게임을 제공하고 있으며, 2013년 상반기 게임 부문 총 매출액이 3,480억 원으로 조사

### 국내 1위 모바일게임 플랫폼, 카카오 게임

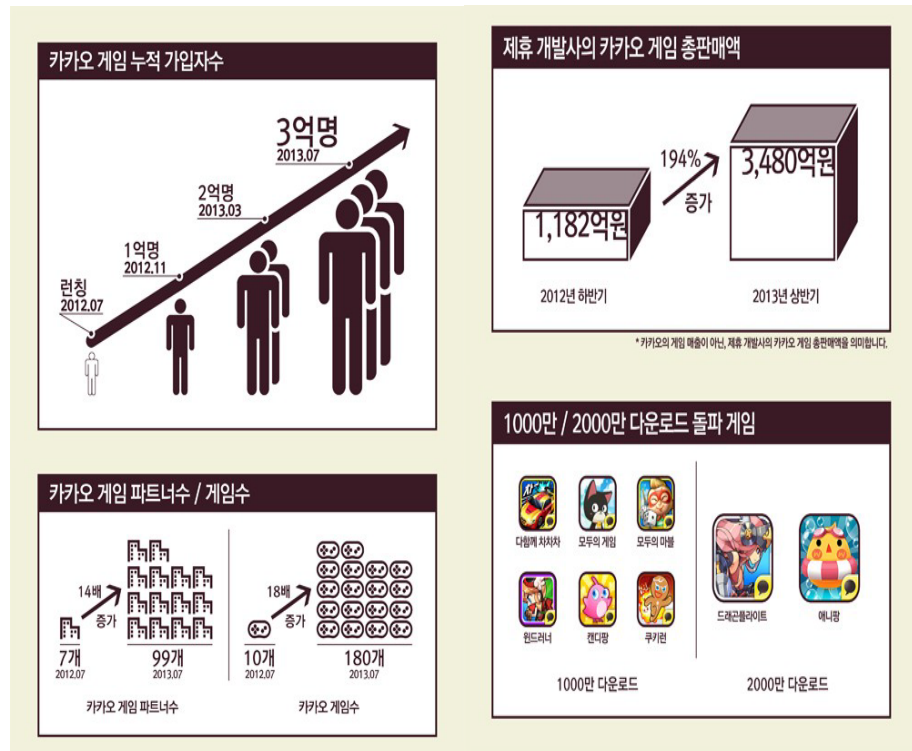
- ▶ 카카오는 2013년 7월 30일, 출시 1주년을 앞둔 카카오 게임 플랫폼의 누적 가입자 수가 3억 명을 돌파했으며, 카카오 게임을 하나 이상 설치한 이용자 수 또한 3,000만 명을 넘어섰다고 발표
  - 카카오에 따르면 2012년 7월에 7개 게임업체와 10개 게임으로 시작한 카카오 게임 플랫폼은 2013년 7월 현재 99개 게임업체와 180개의 게임을 제공하면서, 1년 사이에 규모가 18배 증가
  - 2013년 상반기 제휴 게임사들의 카카오 게임 총 판매액은 3,480억 원으로, 1,182억 원을 달성한 2012년 하반기에 비해 194% 증가
  - 특히 누적 매출 상위 10위권 내 6개 게임이 중소 개발사 게임으로, 이들 6개 게임들의 매출이 차지하는 비중은 58%에 달함
  
- ▶ 모바일 앱 시장에서 1,000만 다운로드를 돌파한 카카오 게임은 총 8개로, 이 중 절반이 중소 개발사 게임인 것으로 나타남
  - 씨제이엔엠의 <다함께 차차차 for Kakao>, <모두의 게임 for Kakao>, <모두의 마블 for Kakao>, 위메이드의 <윈드러너 for Kaka>, <캔디팡 for Kaka>, 데이브시스터즈의 <쿠키런 for Kakao>가 1,000만 다운로드를 돌파했으며, 특히 선데이토즈의 <애니팡 for Kakao>와 넥스트플로어의 <드래곤 플라이트 for Kakao>는 2,000만 다운로드를 넘어섬
  
- ▶ 카카오톡의 게임 장르는 캐주얼, 퍼즐, 모바일 소셜게임(SNG), RPG, 퀴즈, 액션, 슈팅, 스포츠, 시뮬레이션, 디펜스, TCG, 기타 등 약 12개 장르로 구분됨
  - 카카오톡에서 히트한 역대 게임들을 살펴보면, 선데이토즈의 <애니팡 for Kakao>, 넥스트플로어의 <드래곤 플라이트 for Kakao>, 파티게임즈의 <아이러브커피 for Kakao>, 핀콘의 <헬로히어로 for Kakao>, 위메이드의 <윈드러너 for Kakao>, 넷마블의 <다함께 차차차 for Kakao>, <마구마구2013 for Kakao>, <모두의 게임 for Kakao> 등 장르를 선점한 게임이라는 특징이 있음
  - 이밖에도 다수의 모바일게임 히트작을 탄생시킨 카카오는 규모에 상관없이 콘텐츠가 우수하면 성공할 수 있다는 사실을 입증했으며, 모바일 게임시장에 대한 관심과 참여를



높이는 산업 활성화의 촉매제가 됨

- ▶ 제휴 게임사의 성과가 곧 카카오의 성공으로 직결되는 상생 비즈니스 모델을 확립한 카카오는 게임들의 눈부신 활약과 함께 성장세를 이어가고 있음
  - 특히 카카오는 모바일 환경에서 소셜 플랫폼과 게임을 접목해 성공한 세계 최초의 사례로 평가 받으며, 세계 유수의 기업들의 벤치마킹 모델이 되고 있음
  - 카카오의 반승환 게임사업본부장은 "카카오 게임 플랫폼은 카카오톡과 카카오톡스토리 다져진 강력한 소셜 네트워크와 게임사의 창의적인 콘텐츠의 결합으로 자리잡은 최상의 모바일게임 플랫폼이라 자부한다"며, "친구와 함께 즐기는 카카오 게임 특유의 재미 요소가 기존 게임을 하지 않던 이용자에게까지 소구 포인트로 작용해 모바일게임을 하나의 대중 문화로 정착시킬 수 있었다"고 언급

[그림 13] 국내 1위 모바일게임 플랫폼 '카카오 게임'의 주요 수치 현황



출처: 카카오(www.kakao.com)



## 통계 국내 온라인게임 순위

[표 22] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (7. 29)	게임메카 (7. 24 ~ 7. 30)	인벤 (7. 22 ~ 7. 28)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
4	아이온 (엔씨소프트)	메이플스토리 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
6	리니지 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
7	스타크래프트 (블리자드코리아)	던전앤파이터 (넥슨)	메이플스토리 (넥슨)
8	워크래프트3 (블리자드코리아)	사이퍼즈온라인 (네오플)	던전앤파이터 (넥슨)
9	던전앤파이터 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)	사이퍼즈온라인 (네오플)
10	메이플스토리 (넥슨)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	아키에이지 (엑스엘게임즈)
순위	게임노트 (7. 22 ~ 7. 28)	게임조선 (7. 22 ~ 7. 28)	게임리포트 (7. 29)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)	서든어택 (넥슨)
4	리니지 (엔씨소프트)	서든어택 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	메이플스토리 (넥슨)	스타크래프트 (블리자드코리아)
6	메이플스토리 (넥슨)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	레전드오브소울즈 (네오위즈게임즈)
7	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
8	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)
9	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	워크래프트3 (블리자드코리아)
10	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)

\*주: 게임메카, 게임노트, 게임조선 등은 '워크래프트, 스타크래프트, 디아블로' 등을 PC게임으로 분류해 게임 순위 에 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 23] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 7. 30 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	파이널 판타지4 (엑투스소프트)	휴먼팩토리 (인터세이브)	왕자해적목포도양마 (씨엔제이소프트)	마교총타 (아이프리스튜디오)	팔라독 (리얼네트웍아시아)	포트리스2 레드 (씨씨알)
2	갯스터베가스 (게임로프트)	라그로크왕국야전판 (네오싸이언)	왕자해적목포도양마 (씨엔제이소프트)	말리아사 (엑투스소프트)	스타일리시스프리트 (픽투스소프트)	게임스투어 (엘지유플러스)
3	브릿지컨스트럭터 (인크로스)	몬스터연맹 (엠엠오퍼유)	파이널 판타지4 (엑투스소프트)	휴먼팩토리 (인터세이브)	미니게임천국5 (컴투스)	[C-games]야구왕 (엘지유플러스)
4	GTA3:10주년 기념작 (조이모아)	카드의사 작곡지 (인크로스)	링거C (나노엔터테인먼트)	타이탄:저택의사작 (케이티에이치)	리듬액션 KrazzRain (블루퍼퍼)	Freestyle2 Anywhere (제이엔터테인먼트)
5	아스팔트 7: 히트 (게임로프트)	던전리그EX (SK네트웍스)	베들몬스터라부터HD (빅픽처)	던전리그EX (SK네트웍스)	액션퍼즐 패밀리4 (컴투스)	2012프로야구 (게임빌)
6	메이플스토리Live Premium (넥슨)	다크헌터 (쿤루코리아)	메이플스토리Live Premium (넥슨)	클래시타운스퀘어대전 (씨엔제이소프트)	써드블레이드 (컴투스)	제노니아4 (게임빌)
7	에메이징스파이더맨 (게임로프트)	곡육아일랜드 (네오싸이언)	팔라독 (리얼네트웍아시아)	천사우라이 (쿤루코리아)	테라2-운명의회람 (피엔제이)	레이드버그 (운동수)
8	팔라독 (리얼네트웍아시아)	오패쳐지 (디지털크라우드)	브릿지컨스트럭터 (인크로스)	RPG메니저 (씨제이이엔엠)	2011프로야구 폴스퀸 (게임빌)	2011슈퍼사커HD (게임빌)
9	모던 캠프4: 제로 아워 (게임로프트)	마지몬 (엔에이치엔)	2013프로야구Plus (게임빌)	모바일프로야구2013 (모바일)	네이드킹-오리지널 (엑트온)	게임박스bv G-Gee (지엠오게임센터)
10	니프사이드모스투먼트 (일렉트로닉아츠)	돌격고모라파이터즈 (쏘뉴)	플랜츠 vs. 좀비 (팝캣비즈니스윌레)	다크헌터 (쿤루코리아)	제노니아4 PLUS (게임빌)	에르엘워즈 (게임빌)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	Prince of Persia (유비소프트)	마교총타 (용카오)	Minecraft-Pocket Edition (모장)	말달리자 for Kakao (씨제이이엔엠)	스왑피 (디즈니)	BOOMBA! (라디에이션번)
2	이스케이프베운드더비온즈 (픽투스소프트)	골프스타 (컴투스)	아스팔트 7: 히트 (게임로프트)	비프라이프 for Kakao (씨제이이엔엠)	Real Boxina (비비디게임즈)	아이언맨3 (게임로프트)
3	에어타이쿤오라인 (트레이드게임)	라그로크왕국야전판 (네오싸이언)	모던 캠프4: 제로 아워 (게임로프트)	모두의마블 for Kakao (씨제이이엔엠)	Airoort Scanner (포켓겟즈)	Space Escape (히킹하이제이)
4	FIFA 13 by EA SPORTS (일렉트로닉아츠)	발차기공주 돌격대 (경호온라인)	스왑피 (디즈니)	판타지리노즈 for Kakao (넥슨)	니프사이드모스투먼트 (일렉트로닉아츠)	던전헌터4 (게임로프트)
5	Tactical Warrior (제임스파우리옥)	모두의마블 for Kakao (씨제이이엔엠)	플랜츠 vs. 좀비 (일렉트로닉아츠)	주행의달인 (에스유디)	Sonic the Hedgehog 4 (세가)	정통오목온라인 (모비릭스)
6	Babel Risina 3D (유비소프트)	Sanao Fight (로직볼)	팔라독 (페이지켓)	히어로스퀘어 for Kakao (위메이드)	Neon Flow (유리카버레칙)	2013프로야구 (게임빌)
7	Minecraft-Pocket Edition (모장)	마지몬 (엔에이치엔)	갯스터베가스 (게임로프트)	모두의밴드 for Kakao (아프리카TV)	메탈슬러그3 (에스엔케이)	분노의질주더게임 (카밤)
8	N.Y. Zombies 2 (포사콘미디어)	Turbo Racina League (피크포크)	니프사이드모스투먼트 (일렉트로닉아츠)	Turbo Racina League (피크포크)	Legendarv Heroes (몬스트로게임즈)	F18 Carrier Landing Lite (롤투스)
9	TETRIS® (일렉트로닉아츠)	말달리자 for Kakao (씨제이이엔엠)	에메이징스파이더 (게임로프트)	삶은 계란 (21그램)	세계정복자 (이지택)	Lord of Darkness (비코어)
10	플랜츠 vs. 좀비 (팝캣)	비프라이프 for Kakao (씨제이이엔엠)	Riotide GP2 (벡터유니트)	반격의칼 (티다쉬)	Billiards (2013버크노게임즈)	캐니멀매치3 (플레이플러스)

\*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 7월 31일
- ▶ 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.