

『2010년 26호 ‘주간 심층이슈’』



『 전시회 참가결과 : TOKYO GAME SHOW 2010 』

○ 작성 취지

- Tokyo Game Show(이하, TGS)는 대표적인 일본게임협회인 (사단법인)컴퓨터엔터테인먼트협회(CESA)가 주최하고 있는 일본 최대 게임전시회임
- 2010년도 행사는 194개 회사가 참가하고, 입장객수도 작년보다 훨씬 늘어 역대 최고인 207,647 명을 기록했고, 비즈니스데이, 퍼블릭데이 모두 게임팬들로 성황을 이루며 성공리에 막을 내림
- 이에 따라 일본사무소는 TGS에 관한 참관 결과를 통해 일본의 게임시장 및 최근 동향 및 트렌드를 재점검하고자 함

○ 작성 순서

1. 「Tokyo Game Show 2010」 개요
2. 「Tokyo Game Show 2010」 행사구성
3. 「Tokyo Game Show 2010」 행사분석
4. 「일본의 게임시장」
5. 「시사점」

1. 『Tokyo Game Show 2010』 개요

□ 행사성격 및 개요

○ 행사성격

- 도쿄게임쇼(TGS)는 1996년 첫 개최 이후, 매년 초가을에 도쿄인근 치바현 ‘마쿠하리멧세’에서 개최되는 행사로 현재 발매되고 있는 게임

과 더불어 연말연시의 수요증가에 대비해 새로운 게임을 소개하는 비즈니스 및 소비자 대상의 전시 이벤트임

- 각 참가사는 발매에 앞서 새로운 게임을 발표하는 장으로 활용하기 위해 데모관 배포나 상설 시연장 등을 운영하는 등 업계 관계자 및 게임유저들에게는 매력적인 이벤트로 정착되어 있음
- 2009년도는 게임업체의 합병이나 세계적인 불황의 영향으로 부스 참가사나 관람자수가 많이 줄었지만, 2010년은 PS3 Move, Xbox360 Kinect 등 새로운 게임 하드웨어 소개로 입장객 수가 과거 최고를 기록(207,647명)
- 2007년부터 재팬국제콘텐츠페스티벌(CoFesta) 공식행사의 일환으로 진행
- TGS 20회를 기념해 '엔터테인먼트성'이 높은 출전 내용으로 구성

○ 「행사개요」

구분	내 용
행사명	Tokyo Game Show 2010 (제20회)
행사기간	2010년 9월 16일(목) ~ 9월 19일(일) 비즈니스데이 : 16일/17일(10:00~18:00) 일반공개일 : 18일/19일(10:00~18:00)
행사장소	마쿠하리멧세(치바 소재)
테마	게임은 새로운 시대로
주최	사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회(CESA)
입장료	중학생 이상(1,200엔), 장애인 & 70세 이상(100엔), 초등학생 이하(무료) / (일반공개일 한정)
URL	http://tgs.cesa.or.jp/index.html

2. 『Tokyo Game Show 2010』 행사구성

□ 행사구성 및 내용

○ 「Tokyo Game Show 2010 행사구성」

No.	구분	내용	대상
1	전시	주요 게임회사의 체험 가능한 부스가 다수 출전	B2B, B2C
2	주최자 기획	CESA 기획 판매 및 전시 (국제비즈니스상담코너, 오디오비주얼 & 카세트코너)	B2B, B2C
3	이벤트	전시장내 이벤트 무대에서 개최	B2B, B2C
4	포럼	비즈니스데이에 개최되는 비즈니스 포럼	B2B
5	게임대상	인기투표로 뽑는 게임제품 콘테스트 실시	B2B, B2C
6	비즈니스 지원	비즈니스매칭 서비스 : BizMatchup 게임 아이디어 발표회 : SENSE OF WONDER NIGHT 2010	B2B

○ 「전시」

- 출전 게임은 각 출전사로부터 사전 신청 712타이틀이 등록되었음
- 참가 플랫폼 별로 살펴보면, 컴퓨터용 타이틀 수가 크게 증가한 것이 특징
- iPhone 및 iPad, 닌텐도DS, PSP 등 휴대형게임기용 타이틀 수가 비약적으로 증가

구분	내용
일반 전시	14개국 194사가 출전
어드밴스드 모바일&PC 코너	일본(13사), 한국(1사), 대만(1사), 미국(1사)가 출전
키즈 코너	일본 9개사 출전(일반공개일 운영)
게임스쿨 코너	일본 전국 26개교 출전
상품판매 코너	게임관련 상품 판매부스 19점 출전
비즈니스솔루션 코너	일본 16개사, 해외 10개국 24개사 출전
비즈니스미팅 코너	일본 10개사, 해외 4개국 5개사 출전 (비즈니스데이 한정(예약제))

○ 「주최자 기획」

구분	내용
TGS 공식 상품판매 코너	T셔츠, 가방, 머그컵 등 13종의 공식상품 판매
게임역사박물관	- TGS 탄생부터 현재까지의 게임산업 역사 - 주가 등 경제를 비롯한 시사 정보를 망라 - 역대 일본게임대상 수상작품과 게임 하드웨어 발매 정보 기재

○ 「이벤트」

날짜	시간	타이틀
9/16(목)	10:30~12:30	TGS포럼 기초강연 제1부 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 2010년 신전략 제2부 글로벌시대에 있어서 톱 메이커의 전략과 전망
	16:00~17:15	일본 게임대상2010 - 경제산업장관상/연간 작품부문 발표 시상식
9/17(금)	12:00~13:00	코스프레컨퍼런스 CosPlay@TGS2010
	14:30~15:45	게임기로서 진화하는 iPhone - I love iPhone X Ganes
9/18(토)	10:30~11:30	일본 게임대상2010 아마추어 부문 발표 시상식
	12:00~12:45	신작로봇게임스페셜스��이지
	16:00~17:00	드림C라이브 2010
	18:00~20:00	CosPlay@TGS2010 코스튬플레이 댄스나이트
9/19(일)	12:00~13:30	일본 게임대상2010 퓨처 부문 발표 및 수상식
	14:00~15:30	스퀘어에닉스 공식 제1회 [드래곤퀘스트 몬스터즈 조커2] 챔피언대회 "Great Masters's GP"
	16:00~17:00	CESA 자선경매

○ 「포럼」

날짜	시간	행사장	내용
9/16(목)	10:30~11:30	컨벤션 홀B	Xbox360의 비전 및 2010년 사업전략
9/17(금)	11:00~12:00	301	- 터치게임마스터즈 온라인게임산업의 독창성 : 크로스플랫폼과 계획적 게임- 유저 획득의 필승법 고품질 다인수참가형 온라인게임 버추얼 세계로 글로벌 오디언스에게 어필할 수 있을까? - 혁신적인 "GATE"파일럿: 교육 현장의 게임 유저 소개
	13:00~15:00	201	소셜게임이 대유행, 온라인화가 만들어내는 새로운 게임의 가능성
	14:15~16:15	301	스폰서십 섹션(대만무역센터) : 대만 게임 소개

○ 「게임대상」

☞ '게임대상'을 개최해 당해 및 차기 기대작 우수 게임 시상

상	개요
경제산업대신상	일본 콘솔게임산업 발전에 기여한 인물 및 제작팀을 대상으로 선정해 표창
연간작품부문	<ul style="list-style-type: none"> - 대상 : 1년간(2009/04/01~2010/03/31) 일본 국내에서 발매된 게임 전반 <ul style="list-style-type: none"> ※ 콘솔, PC, 휴대폰, 휴대형게임기 등 플랫폼 종류는 불문 - 투표기간 : 2010년 4월 12일(월)~7월 23일(금) - 투표자격 : 성별, 연령, 국적, 소재지, 게임 경험 유무 불문(단, 1인 1회 투표 한정) - 투표특전 : 투표자 중 추천으로 소정 상품 증정
퓨처부문	<ul style="list-style-type: none"> - 대상 : TGS2010 행사장내에서 발표, 전시된 미발매 작품 <ul style="list-style-type: none"> ※ 콘솔, PC, 휴대폰, 휴대형게임기 등 플랫폼 종류는 불문 - 투표기간 : TGS2010 기간중(행사장내 전용 투표용지 기입 투표) - 투표자격 : 성별, 연령, 국적, 소재지, 게임 경험 유무 불문(단, 1인 1회 투표 한정) - 투표특전 : 투표자 중 추천으로 소정 상품 증정
아마추어부문	<ul style="list-style-type: none"> - 응모기간 : 2010년 3월 15일(월) ~ 6월 30일(수) - 응모자격 : 일본 국내 거주자로 연령, 성별, 국적, 개인, 법인, 단체 불문 순수 아마추어 - 대상작품 : 법인, 단체, 개인을 불문하고 아마추어가 제작한 오리지널 작품으로 미판매품을 대상 - 심사방법 : 1차 심사(VTR심사), 2차 심사(작품 시연 심사), 최종심사 진출 작품 선정 - 표창 : 대상 등 총 3개부문 시상

☞ 2010년도 수상 게임 내역

수상명	타이틀	플랫폼	회사명
경제산업대신상	'드래곤퀘스트 시리즈의' 호리이 유우지	※ 게임 공헌 인물 시상	
대상	New 슈퍼마리오브라더스Wii	Wii	NINTENDO
	Heavy Rain - 마음이 뿔 때-	PS3	Quantic Dream SCE
우수상	이나즈마일레븐2	DS	LEVEL-5
	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
	도모다치콜렉션	DS	Nintendo
	드레곤퀘스트9 성공의 수호인	DS	SQUARE ENIX
	Final Fantasy 13	PS3	SQUARE ENIX
	New 슈퍼마이로브라더스 Wii	Wii	NINTENDO
	BAYONETTA	PS3/Xbox360	SEGA
	포켓몬스터 하드골드소울실버	DS	POKEMON Company
	몬스터헌더 3(트라이)	Wii	CAPCOM
	러브플러스	DS	KONAMI
용과 같이 4	PS3	SEGA	
베스트세일즈상	드레곤퀘스트9	DS	SQUARE ENIX
글로벌상(일본)	Wii Sports Resort	Wii	NINTENDO

글로벌상(해외)	Call-Duty MODERN WARFARE 2	PS3/Xbox360	Activision/Infinity Ward
----------	----------------------------	-------------	--------------------------

☞ 2010년도 수상 게임(퓨처부문)

타이틀	플랫폼	회사명
아이돌 매스터 2	Xbox360	Bandai Namco
VANQUISH	PS3/Xbox360	SEGA
EI Shaddai ASCENSION THE METATRON	PS3/Xbox360	Ignition Entertainment Ltd.
Gran Turismo 5	PS3	SCE
DanceEvolution	Xbox360	KONAMI
DISSIDIA 012[duodecim] FINAL FANTASY	PSP	SQUARE ENIX
니노쿠니	DS	LEVEL5
파이널판타지 XV	PS3/PC	SQUARE ENIX
몬스터헌터포터블 3	PSP	CAPCOM
용과 같이 OF THE END	PS3	SEGA

○ 「비즈니스 지원 코너」

구분	내 용
국제비즈니스상담 코너	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국내외 비즈니스맨을 대상으로 다양한 비즈니스 기회 창출 <ul style="list-style-type: none"> - 캐리어매칭상담코너 : 디지털스케이브와 협력해, 개발 파트너 매칭 상담과 구직/전직자를 위한 캐리어컨설팅, 인재획득 등의 상담 실시 - JETRO프로젝트코너 : 미국에서 개최된 상담 이벤트 [Game Connection] 등의 JETRO프로젝트에 참가한 기업을 코너 - 국제홍보상담코너 : 비즈니스와이어재팬과 협력해, 해외 시장에서 인지도를 높이기 위해 필요한, 미디어 노출도를 높이기 위해 필요한 홍보자료를 만드는 방법 등을 상담
Gaming PC World - 신체험! PC게임의 눈부신 세계 -	<ul style="list-style-type: none"> ○ 신설된 [게임PC코너] 안에 설치 ○ 3D체험 코너, 하드웨어 확장성, 주변기기 충실, 등 PC게임을 더욱 즐길 수 있는 요소들을 어필함으로써 PC게임의 새로운 면을 어필
iPhone&iPod, Android	<ul style="list-style-type: none"> ○ 모바일코너에 스마트폰과 각종 콘텐츠를 소개하는 코너 신설 ○ iPhone&iPhad용 신작 게임콘텐츠를 폭 넓게 소개하는 코너와, Android OS의 스마트폰용 각종 콘텐츠와 신형 하드웨어를 소개하는 코너 설치
CosPlay@TGS2010	<ul style="list-style-type: none"> ○ 도쿄게임쇼2010에 코스프레이 팬을 위한 기획 <ul style="list-style-type: none"> - 비즈니스데이기획 : 코스프레 코스프레컨퍼런스 개최, 게임업계 관계자, 코스프레관계자, 해외 일본문화애호가 등이 모여, 이후 해외전개가 예상되는 게임과 코스프레의 관계와 비즈니스 협력 가능성, 문제점 등을 논의 - 일반공개일 기획 : 코스포트셋션, 코스프레퍼포먼서타임, 코스프레그랑프리, 코스프레댄스나이트 등

<p>SENSE OF WONDER NIGHT 2010</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 실험적이고, 참신한 게임 아이디어를 가진 게임개발자를 발굴해, 도쿄게임쇼에서 프레젠테이션을 기회를 제공 ○ 올해로 3회째를 맞고 있음 ○ 새롭게 ‘스마트폰부문’을 신설
---	---

○ 「TGS2010 행사장내 풍경」



TGS2010 행사장(마쿠하리멧세) 입구 간판



TGS2010 행사 전시장 홀 입구



iPhone 게임코너내 한게임 홍보 간판



‘세가’ 부스 전경



대만 ‘감마니아’ 일본법인 부스 전경



‘반다이남코’ 부스 전경



중국 파빌리온 부스 전경



'캡콤' 부스 전경

3. 『Tokyo Game Show 2010』 행사분석

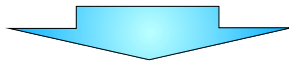
□ 행사 현황 및 분석

○ 「참가사 현황」

구분	내용
대형 게임회사	<ul style="list-style-type: none"> - 스퀘어에닉스와 타이토, 반다이남코, SCE 등 각 소프트웨어개발회사들이 다수 참가 - PS3, XBOX, Wii, DS 등 신작 게임을 각 부스에서 시연 실시. 특히 올해는 각 사의 새로운 하드웨어가 연말에 출시될 예정으로 신작 모델의 시연 부스가 인기를 모음 - 닌텐도는 CESA 회원이 아니므로 불참
온라인게임	<ul style="list-style-type: none"> - 「노부나가의 야망 ONLINE」 「삼국지 ONLINE」 등 콘솔게임 연동 타이틀의 온라인게임 전시는 일부 있었으나, 그 외의 온라인게임기업 출전은 전혀 없었음
휴대폰게임	<ul style="list-style-type: none"> - Docomo, au, Softbank 등 캐리어 3사 모두 출전 - 스마트폰을 중심으로 즐길 수 있는 게임 소개 - 한국업체로써는 유일하게 네이버재팬이 Softbank부스에서 iPhone & iPad용 서비스 게임을 위한 시연 부스 설치
해외 파빌리온	<ul style="list-style-type: none"> - 대만(10사), 캐나다(7사), 네델란드(10사), 중국(북경:27사), 브라질 등이 각각 합동부스 형태로 참가 - 캡콘이 자사의 브랜드력을 제고하고 많은 크리에이터들과의 교류 및 캐리어 상담을 통해 글로벌 전개를 도모하기하기 위해 인터네셔널 캐리어파빌리온에 독자적으로 부스를 설치

○ 「전년도 전시 현황 비교」

구분	2010	2009	비고
입장객수	합계 : 207,647명(과거최고) 비즈니스데이 : 48,993명 일반공개일 : 158,654명 (그중 어린이 22,377명)	합계 : 185,030명 비즈니스데이 : 52,040명 일반공개일 : 132,990명 (그중 어린이 21,948명)	9,258명 감소 (그중 어린이 1,222명 감소)
출전사수	194개사 (해외 14개국)	180개사 (해외 18개국)	14개사 증가 (해외 4개국 감소)
출전타이틀수	712	758	46개 감소
부스수	1,458	1367	91부스 증가
한국출전사수	2개사	2개사	-
개최기간	2010/9/16~19	2009/9/24~27	-

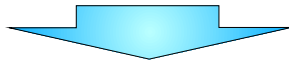


○전체현황

- ☞ 참가기업, 입장객수 모두 작년보다 늘어났으며, 대형 게임업체를 중심으로 대형부스 전시와 신작 타이틀이 늘어남
 - ☞ 신기종의 하드웨어 게임기의 출시를 올 연말로 계획하고 있는 각 하드웨어게임기업의 부스에서는 새로운 게임기의 시연이 이루어져 주목을 끌었음
 - ☞ 2010년은 도쿄게임쇼20주년을 기념한 다수의 자체 이벤트가 행해졌고, 또한 게임 관련의 다양한 분야의 부스가 마련되어 산업간 유기적 연계를 강화하려는 움직임이 강하게 보임
- 한국 출전현황
- ☞ 온라인게임 업체로써는 일본 온라인 게임에서 주도적 역할을 하고 있는 NHN한게임이 소프트뱅크 부스안에 iPod용 게임을 소개하는 코너를 별도로 설치, 운영함
 - ☞ 서울산업통상진흥원이 공동부스 형태로 라이브플렉스와 재미인터랙티브, 잉카인터넷, 비주얼샤워 등 10여개 국내 게임사의 비즈니스 미팅코너를 운영
 - ☞ 아케이드게임 업체인 굿맨엔터테인먼트도 출전함

○ 「기타 일본 국내 게임관련 전시회 비교(2010년도)」

타이틀	도쿄게임쇼	어뮤즈먼트머신쇼	어뮤즈먼트엑스포
행사장	마쿠하리멧세	마쿠하리멧세	마쿠하리멧세
개최기간	2010/9/16(목)~19(일) 비즈니스데이 : 16,17 일반공개일 : 18,19	2010/9/9(목)~11(토) 비즈니스데이 : 9,10 일반공개일 : 11	2010/2/19(금)~20(토) 비즈니스데이 : 19 일반공개일 : 20
입장료	일반 : 1200엔	1000엔	1000엔
입장객수	207,647명	31,247명	17,422명
출전규모	194단체 1,458부스	37사 577부스	43사
주최	(사)컴퓨터엔터테인먼트협회 (CESA)	(사)일본어뮤즈먼트머신 공업협회(JAMMA) 전일본 유원지시설협회(JAPEA)	(사)전일본 어뮤즈먼트시설 영업자협회연합회
특징	콘솔게임 중심의 게임쇼	게임센터 활성화를 위한 게임기기 전시회	게임센터 활성화를 위한 게임기기 전시회
URL	tgs.cesa.or.jp	www.am-show.jp	www.aou.or.jp



- ☞ 도쿄게임쇼는 콘솔게임 중심, 어뮤즈먼트 머신쇼와 어뮤즈먼트 엑스포는 게임센터의 게임기기 등 아케이드게임 중심의 전시회
- ☞ 어뮤즈먼트 머신쇼와 어뮤즈먼트 엑스포는 주최자가 기기제조업자와 게임센터 운영자로 다르지만, 전시내용은 거의 같음

○ 「해외 게임 전시회 비교」

타이틀	도쿄게임쇼	Electronic Entertainment Expo (E3)
개최국	마쿠하리 멧세(일본 치바)	Convention CENTER (미국 LA)
개최기간	2010/9/16(목)~19(일) 비즈니스데이 : 16,17 일반데이 : 18,19	2010/6/15(화)~17(목) 비즈니스데이만 있음
입장객수	207,647명	약 45,000명
출전사수	14개국 194사	약 300사
주최	(사)컴퓨터엔터테인먼트협회(CESA)	Entertainment Software Association
특징	콘솔과 비디오게임 중심의 게임쇼로 별도 게임대상 실시	세계최대 게임비즈니스쇼 참가는 완전 초청제 닌텐도도 출전
URL	tgs.cesa.or.jp	www.e3expo.com



- ☞ E3는 게임비즈니스라는 특색이 있음
- ☞ E3는 비즈니스데이 뿐이고, 도쿄게임쇼는 비즈니스데이와 퍼블릭데이가 2일씩 있으며, 4일간 일반 관람을 기본으로 일반관람객들이 게임을 더욱 가깝고 친숙하게 느낄 수 있음.

4. 『일본의 게임시장』

□ 일본 게임시장(2009년도)

☞ 2010 CESA 게임백서 발췌

- 2009년도 가정용 게임소프트웨어시장은 약 5,426억4,000만 엔으로 역대 최고였던 2008년보다 7%정도 축소됨.

- ☞ 연간 베이스로는 2008년보다 축소했지만, 2009년 하반기만을 보면 10.4% 성장
- ☞ 「드래곤퀘스트 IX」, 「뉴슈퍼마리오브라더스 Wii」, 「파이널환타지XIII」 등, 인기 소프트가 후반기에 집중 발매되면서 시장 확대를 견인함
- ☞ 2009년 12월 31일까지의 누계 발매조사 결과, 「드래곤퀘스트 IX」가 410만968장 발매되어 2009년 최대 판매량을 기록
- ☞ 가장 많이 팔린 하드웨어는 닌텐도DS(역대 닌텐도Ds, DS Lite, Dsi, DSi LL 등의 합계)로 추정 연간 발매 402만5313대
- ☞ 일반소비자의 게임 참가 상황을 보면, 젊은 층을 중심으로 게임유저가 증가하면서, 전체 게임 유저가 증가 경향을 보임

- 가정용 게임소프트웨어와 하드웨어의 총 출하액은 2조 2,493억 엔

- ☞ 일본 가정용 게임관련 업체의 2009년 1월~12월까지 일본 국내외를 합한 소프트웨어와 하드웨어의 총 출하액은 2조 2,493억 엔(2008년 : 2조 9,327억 엔)으로 내역을 보면 국내용 4,541억 엔, 해외용이 1조7,952억 엔으로 해외 시장이 일본게임업체의 주요 소비시장으로 위상이 강화되고 있음을 알 수 있음

- 소프트웨어의 총 출하액은 7,586억 엔, 하드웨어의 총 출하액은 1조 4,908억 엔

- ☞ 소프트웨어의 일본 국내외를 합한 총 출하액은 7,586엔(2008년 : 1조 244억 엔)으로 큰 폭으로 감소
- ☞ 해외에서의 소프트웨어 총 출하액은 4,908억 엔(2008년 : 3,013억 엔), 하드웨어의 총 출하액은 7,586억 엔
- ☞ 하드웨어의 일본 국내외를 합한 총 출하액은, 1조 4,908억 엔(2008년 : 1조 9,083억 엔) 이 중, 일본 하드웨어의 총 출하액은 7,322억 엔(2008년 : 2,329억 엔), 해외 하드웨어 총 출하액은 7,586억 엔(2008년 : 1조 6,754억 엔)

● 소프트웨어의 시장 규모는 6,580억 엔

- ☞ 소프트웨어의 2009년 시장 규모는, 전년보다 10.6% 감소한, 2조234억4,500만 엔으로 추정
- ☞ 2009-2014년 연간 평균성장률은 0.6%로 예상되며, 2014년 시장 규모는 2조882억4,600만 엔으로 예상됨
- ☞ 유저의 IT소비가 본격적으로 회복되는 것은 2010년 후반이 될 것으로 보여 2010년 시장은 2009년보다 증가할 것으로 예상됨

● 2008년의 일본 유료네트워크게임(온라인게임) 시장규모는 8억 7,900만 달러에서 2009년은 9억 3,800만 달러로 6.7% 성장, 유료 휴대전화 게임 콘텐츠 시장규모는 869억 엔으로 2.5% 성장

- ☞ 온라인게임시장은 2014년까지 5.3%의 연평균성장률을 기록하며 지속적으로 성장해, 12억1,600만 달러 규모의 시장이 될 것으로 전망됨
- ☞ 일반 시민 조사를 바탕으로, 유료 네트워크게임의 이용률·이용금액 등에서 추계한 결과, 일본의 인터넷 이용인구의 1/4가 온라인 게임을 이용하고 있고, 이것은 28%증가된 것으로 조사됨
- ☞ 2009년의 일본 유료 네트워크게임의 총 시장규모는 869억 엔으로 추계(통신비, 패키지소프트 구입비, 복합카페 이용요금을 제외)
- ☞ 유료 휴대폰게임 콘텐츠의 총 시장규모는 실적이 있었던 기업의 매출을 단순 집계한 결과, 131억 엔으로 추계(통신비·패킷요금을 제외)
- ☞ 일본의 온라인게임은 해외기업의 일본법인사업자를 통해 서비스를 제공하고 있음. 일본에 진출해 있는 한국의 주요 업체로는, NHN, NC소프트, 넥슨, 네오위즈게임즈, CJ인터넷 등이 있음. 이들의 연간 매출액은 500억 원대에서 1,000억 원대에 분포하고 있음
- ☞ NHN의 일본 현지 법인 NHN재팬이 운영하는 게임 포털 사이트 '한게임'은 2010년 6월 기준 3,510만 명의 회원을 보유한 일본 최대 규모의 게임 포털 사이트로 성장. 이들 게임 포털 사이트는 마작, 대부호 등 일본인들이 좋아하는 전통 게임부터 액션, 레이싱, RPG, FPS, MMORPG 등 다양한 장르의 온라인게임을 제공하고 있으며, 게임뿐 아니라 일기, 커뮤니티기능, 음악 등의 콘텐츠 판매 기능을 겸비한 것도 있어 기존의 인터넷 비즈니스와의 결합도 함께 진행되고 있음

● 2009년도 일본 밀리언 출하 타이틀은 총 7타이틀

- ☞ 2009년 게임소프트 랭킹은, 2009년7월11일에 발매된 DS 『드래곤퀘스트IX』(스퀘어에닉스)가 409만 장으로 1위를 차지함
- ☞ 2009년 판매된 가정용 게임소프트 중에서 100만장 이상 출하가 있었던 타이틀은 모두 7타이틀
- ☞ 1-3위는 닌텐도DS용 소프트가 차지했고, 4, 5, 7위는 닌텐도Wii용 게임소프트임
- ☞ 소니 진영(PS3, PS2, PSP)은 PS3 『파이널환타지XIII』(스퀘어에닉스)와 PSP 『몬스터헌터 포터블 2nd G 【PSP the Best】』(캡콘)이 6위와 9위에 진입
- ☞ 『파이널환타지XIII』는 PS3용 게임소프트로는 처음으로 밀리언셀러를 달성함

5. 『시사점』

- TGS2010는 올 해 20주년을 기념해 '아시아 게임 비즈니스 서밋(Asian Game Business Summit)', '2010 TGS포럼(TGS Forum 2010)', '센스 오브 원더 나잇(Sense of Wonder Night)' 등의 세계 주요 게임 업체의 고위 경영진이 참석하는 부대 행사를 마련, 한국에서 NHN 한게임의 정욱 대표대행과 넥슨의 서민 대표가 참석
- TGS2010에선 특히 스마트폰과 휴대용 콘솔게임들이 주목을 받았으며, iPhone, iPad 등의 새로운 플랫폼에 대응한 게임 애플리케이션과 닌텐도DS와 PSP 등 휴대용 게임기의 전용 게임이 대거 등장
- MS는 이번 행사를 통해 Xbox360의 비전 및 사업 전략에 대해 발표하고, 부스에선 Kinect와 관련된 '키넥트 어드벤처', '키넥트 애니멀스', '키넥트 조이라이드', '키넥트 스포츠' 등의 시연행사를 진행함
- SCE는 부스에서 'Move' 전용 타이틀을 전시하는 '무브존'과 3D 영상 및 무브를 동시에 경험할 수 있는 '3D&&무브존'을 통해 '무브' 기기 및 20여 종의 게임 타이틀을 선보임.
- 온라인게임의 또 다른 강국인 중국은 공동관을 통해 24개 업체들이 게임을 공개했고, 대만의 감마니아는 8종의 신규 타이틀을 앞세워 TGS에 출전함
- 해외에서의 출전이 해마다 증가하는 가운데 한국에서의 출전은 최근 몇 년은 정체되고 있으며, 이는 온라인게임이 중심으로 상당한 기업의 게임이 현지법인 설립이나 파트너사를 통한 진출로 참가의 메리트가 떨어지는 경향이 두드러진다고 볼 수 있음
- 그러나, 최근 한국 기업 중에서도 PS3나 Wii, XBox, NDS 등 콘솔게임 개발업체도 증가하는 경향에 있어 글로벌 전개를 위한 콘솔게임 중심의 부스 출전 지원도 검토해 볼만함.