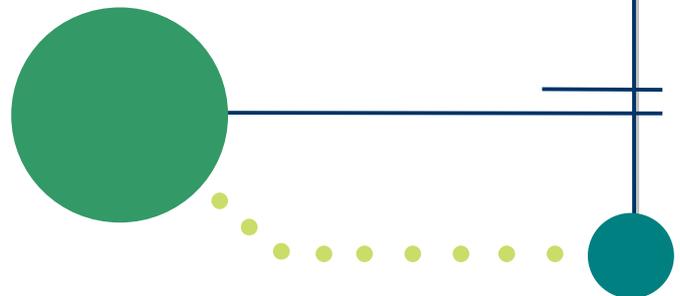




유럽 게임 시장 동향

- 유럽의회, 게임등급 체계 PEGI 공식 지지 선언
- 유럽의 대표 게임 전시회 Games Convention, 공식 취소 결정
- 스웨덴 게임업체 Grin, 영화와 게임의 융합 가속화될 것으로 전망
- 러시아 캐주얼게임 시장 2008년 결산 및 2009년 전망
- Activision Blizzard, 지난해 이익의 50%는 WoW가 차지
- **STAT** 유럽 콘솔 HW 판매순위 (1월 넷째 주)
- **STAT** 유럽 게임 SW 판매순위 (1월 다섯째 주)



유럽의회, 게임등급 체계 PEGI 공식 지지 선언



● EU 산하 상임위원회, 유럽내 게임등급 체계의 'PEGI' 단일화 방안 지지

- ◆ EU 산하의 상임위원회 중 하나인 시민자유·정의·가족 위원회(LIBE: Committee on Civil Liberties, Justice and Home Affairs)는 최근 회의를 열고, 유럽내 게임등급 체계를 'PEGI'로 단일화하는 방안을 강력 지지한 것으로 알려짐
- ◆ 영국 게임산업 협회인 ELSPA에 따르면, LIBE 상임위원회는 '게임업계의 양적/질적 성장을 배경으로 소비자, 특히 미성년 게이머들의 적절한 게임 선택을 지원하는 일이 시급한 과제로 부상했다'며 PEGI 시스템에 대한 지지 의사를 표명한 것으로 전해짐
 - PEGI(Pan European Game Information)는 유럽 게임산업 협회(ISFE: Interactive Software Federation of Europe)에 의해 지난 2003년 4월 출범한 범유럽 게임등급 체계로, 현재 30개국에서 채택되고 있으며, 나이를 기준으로 한 등급 외에도 게임 내용에 따른 등급을 병행 부여하고 있음

● EU, '게임은 긍정적인 주요 엔터테인먼트 산업'

- ◆ 이번 회의는 EU 산하의 상임위원회인 역내 시장 및 소비자 보호 위원회(IMCO: Committee on Internal Market and Consumer Protection) 소속의 Toine Manders 의원이 작성한 보고서를 기반으로 토의가 진행됐으며, PEGI 지지와 함께 몇 가지 의미심장한 결정도 잇따른 것으로 알려짐
 - 위원회 측은 게임을 '주요한 엔터테인먼트 산업의 하나로, 비폭력적 형태의 상품(predominantly non-violent and a winning form of entertainment)'이라고 규정하며, 교육적인 용도로 유용하다'는 긍정적인 평가를 내림
 - 동시에 게임업계가 자발적으로 효과적인 자율규제 방안을 개발해야 하며, PEGI 시스템에 관해서는 EU 회원국들의 적극적인 수용 의지가 절실하다는 결론을 내린 것으로 알려짐
 - 또 위원회는 게임 콘텐츠가 점차 온라인으로 옮겨가고 있는 추세를 지적하며, PEGI Online 등급체계를 통한 적정 수준의 규제가 필요하다고 강조

● 자체 등급 채택했던 영국의 향방이 관건

- ◆ 영국 게임산업 협회인 ELSPA가 지난 2008년 4월, 영국의 게임등급 체계인 BBFC는 선형적인 나이로만 등급을 매기고 있어, 소비자들이 다변화된 게임 콘텐츠를 선택하는 데 도움을 주기에는 역부족이라며, PEGI를 유럽 내 공식 게임등급 체계로서 지지한 바 있으며, BBFC는 기존 영국 정부의 지지를 바탕으로 이에 강력하게 반발한 바 있음

- 이를 두고 영국 정부는 ???2세 이하 게임에 대해서는 PEGI를, 그 이상에 대해서는 BBFC를 적용하는 등의 신규 게임등급 체계를 제안했으며, 최종 결과는 올 3월 아동·학교·가족부(The Department of Children, Schools and Families)에서 발표할 예정
- ELSPA의 Michael Rawlinson 대표는 “EU 전역에서 효과적으로 시행될 수 있는 게임등급제의 필요성을 인식하고 있으며, PEGI를 온/오프라인 모두에 적합한 제도로 결론지은 Toine Manders의 보고서와 PEGI 등급의 이점을 인정한 위원회의 이번 결정에 환영의 뜻을 밝힌다”고 언급

*주: 유럽의회(European Parliament)는 유럽연합(EU)의 의회로 25개 유럽 연합 회원국의 시민들에 의해 5년에 한 번 직접선거로 선출되며, 지난 2004년 6월 실시된 선거를 통해 732명의 의원이 선출된 바 있음

 www.pegi.eu  www.bbfc.co.uk  www.elspa.com  www.isfe-eu.org

유럽의 대표 게임 전시회 Games Convention, 공식 취소 결정

플랫폼에 따라 'Gamescom'과 'Games Convention Online'으로 분산 개최

- ◆ 올 8월 독일 Leipzig에서 개최될 예정이었던 Games Convention 2009(GC 2009)가 공식적으로 취소되는 대신, 플랫폼에 따라 2개의 게임쇼로 분할 개최될 예정
- 기존의 GC는 온라인게임과 모바일게임 중심의 게임쇼인 'Games Convention Online'으로 전환되어 지난해 행사장이었던 독일 Leipzig Messe에서 올 7월 31일~8월2일까지 3일간 개최될 예정
- Leipzig Trade Fair의 Wolfgang Marzin CEO는 “Games Convention Online은 오프라인과 온라인 이벤트가 결합된 전시회로, 행사장을 찾는 수 만 명의 방문자들은 물론이고 온라인을 통해 수백 만 명의 세계 게이머들까지도 유치할 수 있을 것”이라고 기대
- 또 독일 Cologne(콜른)에서는 콘솔게임과 PC패키지 게임에 주력하는 게임쇼, 'Gamescom' 이 올 8월 19일~23일까지 4일간 개최될 예정

분리 배경

- ◆ 이번 분리 결정은 지난해 BIU(독일 게임 협회)가 2009년부터는 Leipzig GC와 결별, Cologne(콜른)으로 장소를 이동, 'GamesCom'이라는 이름으로 GC를 개최하겠다고 발표한 이후, 지난 5개월 간의 힘겨루기 끝에 Leipzig GC의 주관 업체인 Leipzig Trade Fair가 온라인게임에 주력하겠다고 한 발 물러선 것

- Leipzig Trade Fair(Leipzig GC 주관) 측은 지난해 8월 GC 행사 이후 '개인 방문자들의 82% 이상이 2009 Leipzig GC에 대한 참가를 희망했다'는 조사결과를 내세우며, 개최 강행 가능성을 시사했으나, 주최측은 결국 지난 1월 29일 Leipzig GC의 취소를 확정 지으며 경쟁에서 한발 물러남
- 그러나 '게임 업계가 콘솔게임/PC게임/하드웨어를 아우르는 (우리의) GC 노하우를 원한다면 언제든지 응할 것'이라며 여지를 남겨둠
- ◆ Activision, Microsoft, Nintendo 등이 참여하고 있는 독일 최대 규모의 게임관련 단체인 BIU(독일 게임 협회)는 유럽 최대의 게임쇼로 일컬어지던 GC가 개최장소의 접근성 및 인프라 면에서 꾸준히 문제를 제기하며, 그 대안으로 Cologne을 제시
 - 옛 동독 지역에 위치한 인구 50만 명의 소도시 Leipzig와 달리 인구 100만 명 이상의 대도시인 Cologne(콜른)은 대형 전시장과 호텔 등 인프라가 훨씬 잘 갖춰져 있을 뿐 아니라, 지리적으로도 독일 서쪽에 위치해 영국, 프랑스 등 서유럽 업체들의 접근성이 좋은 데다, EA 및 MS 같은 대규모 게임업체들의 독일(유럽) 본사가 위치하고 있다는 점이 장점
 - 이 같은 이점에도 불구하고 'GC'의 주최 결정권을 Leipzig시가 갖고 있는 상황에서 이전이 쉽지 않았음

*주: BIU(The association of providers and producers of entertainment software in Germany)는 Nintendo, Sony, Microsoft, Atari, EA 등 글로벌 콘솔게임 퍼블리셔가 주류를 이루는 게임 퍼블리셔 협회로 12개 소속 회원사가 독일게임시장의 80%를 점유하고 있음

스웨덴 게임업체 Grin, 영화와 게임의 융합 가속화될 것으로 전망

● Grin 공동창업자, “영화 관객과 게임 수요층 점점 유사해져”

- ◆ 과거 美 Warner Bros.에 재직한 바 있는 스웨덴 게임업체 Grin의 공동 창업자인 Ulf Andersson은 영화 'Wanted'와 'Terminator' 소재의 게임 개발 경험을 언급하며, “영화와 게임 소비자의 구분이 모호해져 사실상 “융합”하고 있다”고 밝힘
 - Andersson은 " 영화 관객과 게이머, 즉 영화를 보려는 사람과 게임을 구매하려는 사람이 한 집단으로 섞이면서, 많은 게임이 영화 원작을 기반으로 기획되고 있다"고 전함
 - 스웨덴 게임업체 Grin은 1997년 설립된 업체로, 유명 PC게임 'Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter'(2006)을 개발한 바 있으며, 최근에는 'Wanted: Weapons of Fate'(2009; PC, Xbox360, PS3)와 'Terminator Salvation'(2009)를 개발하고 있음

● 영화 제작사들의 게임 시장 직접 진출 증가

- ◆ 이처럼 게임과 영화의 융합이 가속화되면서 점점 더 많은 영화 제작사들이 과거 단순한 라이선스 수입에 그치던 모델에서, 직접 게임 사업에 진출 더 많은 수익을 창출하려는 경향이 가속화되고 있음
 - 영화 원작에 대한 대중의 반응에 따라, 게임의 성패 또한 큰 영향을 받기 때문에 영화 제작사들은 작품을 비밀리에 관리하려는 경향이 강화되고 있음
 - 뿐만 아니라, 영화 제작사들이 개발한 게임들이 자사 사이트나 온라인 다운로드 사이트를 이용해 유통되는 방식이 보편화되고 있어 기존의 대형 퍼블리셔 및 소매 유통업체 입장에서는 큰 혜택을 보기는 어려울 전망
 - Andersson은 전통 영화 제작사들의 게임 시장에서의 경쟁력을 두고, “기존에 온라인에 구축된 기반이 없어, 오히려 실험적인 시도가 가능할 것”이라며, 가능성을 높이 평가

 www.grin.se

러시아 캐주얼게임 시장 2008년 결산 및 2009년 전망

● 2008년 러시아 캐주얼게임 시장규모

- ◆ 러시아에 진출한 美 캐주얼게임 업체인 Alwar에 따르면, 2008년 러시아 캐주얼게임 시장규모가 아직 최종 확정되지는 않았으나, 2년 전 대비 30배 증가, 전년대비 3배 증가한 2,800~3,000만 달러로 추정되며, 2009년에는 4,200~4,500만 달러 규모로 2008년 대비 40~60% 증가할 전망

● 글로벌 경기침체의 여파

- ◆ Alwar에 따르면, 경기침체에 따라 사람들이 고비용의 야외 레저활동보다 게임과 같은 저렴한 실내 활동을 즐기는 경향이 강해 러시아 캐주얼게임 시장에는 오히려 기회가 되고 있는 것으로 나타남
 - 현재 캐주얼게임을 즐기는데 140루블(약 4.6 달러)이 필요한 데, 이는 영화 한 편 값에 불과해 비용대비 효용이 높은 엔터테인먼트로 평가됨

● 2009년 전망

- ◆ 2009년 러시아 캐주얼게임 시장에서는 다음과 같은 트렌드가 예상됨
 - MySpace 등 SNS 서비스 기반 게임의 부상

- 캐주얼 MMO의 시장의 형성
- 인기 타이틀에 기반한 후속작 다수 출시
- 신규 게이머들을 캐주얼게임으로 유인할 수 있는 어드벤처 캐주얼게임의 출현
- 캐주얼게임 개발의 효율성 증대

2008년 인기 게임

- ◆ 지난해 러시아에서 인기 있었던 캐주얼게임은 다음과 같음
 - '마샤에 관한' 게임 시리즈(Alwar)
 - 'Show domashnix zivotnyx(동물들의 쇼)'편, 'Pljaznyj perepolox(해변 대소동)'
 - '나탈리 브룩스에 대한 추리 이야기' 2편 (100만 달러 매출, 러시아 판매 기록 갱신) (Alwar)
 - Natali Bruks. Sokrovisha zaterjannogo korolevstva(나탈리 브룩스. 잃어버린 왕국의 보물)' 편
 - 'Veselaja Ferma(즐거운 농장)' 편
 - 'Call of Atlantis' - 'Atlantis' 시리즈의 3번째 후속작으로 인기를 얻음(Playrix)
 - 'Veselaja ferma(즐거운 농장)' (Alwar)
 - '몬테 크리스토 백작' (KozmoGames)
 - 'Operatsija zuk 3' (aka Beetle Bug 3/ Beetle Ju 3) (INTENIUM Studio)
 - 온라인을 통해 인기를 끌었으며, 독일어권에서 캐주얼게임으로는 유일하게 인기게임 순위 Top20에 진입
- ◆ 이외 에도 러시아와 우크라이나 개발자들의 게임도 인기
 - Hidden Wonders of the Depth (ERSG Studio)
 - Fishdom (Playrix)
 - Mystery of the Unicorn Castle (Meridian93)
 - Mushroom Age (Nevosoft).

성장 둔화요인

- ◆ 현재 러시아 캐주얼게임 시장의 위협요인은 다음과 같음
 - 인프라와 저변 측면
 - 열악한 인터넷 인프라
 - 잠재적인 인터넷 이용자 층인 35~55세 연령층의 인터넷 이용률 저조
 - 게임에 대한 부정적 인식 (게임은 비생산적이고 시간낭비라는 인식)

- 개발환경 측면
 - 개발비의 상승
 - 독창적인 타이틀 출시 감소

 www.intenium.de  www.alawargroup.com  www.playrix.com

Activision Blizzard, 지난해 이익의 50%는 WoW가 차지

● 美 Stern Agee, 'WoW'가 Activision EPS의 절반 차지

- ◆ 美 투자자문 업체인 Stern Agee의 애널리스트 Arvind Bhatia에 따르면, 'World of Warcraft(WoW)'가 Activision Blizzard의 지난 2008년 수익의 절반을 차지한 것으로 알려짐
 - 2008년 발생한 주당순이익(EPS: Earning Per Share) 60센트에서 'WoW'의 정액제 매출은 절반인 30센트를 차지하고 있으며, 총 배당액은 4억 달러에 달함
 - 지난 2008년 Activision Blizzard의 매출은 49억 달러, 영업 이익은 12억 달러를 기록했음
- ◆ Activision Blizzard는 'WoW', 'Call of Duty', 'Guitar Hero' 등의 선전으로, 최근 전세계적인 경기침체에도 불구하고 튼튼한 재무 구조를 보이고 있는 것으로 알려졌으나, Bhatia는 Activision Blizzard에 대한 예상치가 너무 높게 잡혔다며, 이를 낮춰 잡음
 - Bhatia는 Activision의 2009년 회계년도 수익과 배당금 예상치를 각각 49억 달러와 60센트로, 52억 달러와 65센트였던 종전 예측보다 낮춰 잡았으며, 이는 한 달 전 수익 예상치를 낮춘 데 이어 또 다시 내린 것임

 www.activisionblizzard.com

STAT 유럽 콘솔 HW 판매량 (1월 넷째 주)

Table 유럽 콘솔 HW 판매량 (1.18~1.24) (단위: 대)

순위	HW	주요 5개국	스칸디나비아	기타 유럽	합계
1	DS	128,632	7,604	28,927	165,163
2	Wii	115,616	9,426	24,887	149,929
3	Xbox360	61,918	5,740	14,521	82,179
4	PS3	36,818	3,458	15,755	56,031
5	PSP	42,065	3,155	9,519	54,739
6	PS2	22,544	1,853	9,862	34,259

[출처] VG Chartz

STAT 유럽 게임 SW 판매순위 (1월 다섯째 주)

Table 유럽 게임 SW 판매 순위 (1.25~1.31, 1.18~1.24, 1.18~1.24)

순위	독일 (1.25~1.31)	스페인 (1.18~1.24)	영국 (1.18~1.24)
1	Wii Fit(Wii)	Skate 2(X360)	Wii Fit(Wii)
2	Mario Kart Wii(Wii)	Guitar Hero 3: Legends of Rock(PS3)	Wii Play(Wii)
3	Mario&Sonic at the Olympic Games(Wii)	WoW: Wrath of the Lich King(PC)	Skate 2(X360)
4	Skate 2(X360)	Guitar Hero 3: Legends of Rock(X360)	My Fitness Coach(Wii)
5	Mario Part 8(Wii)	Skate 2(PS3)	Mario Kart(Wii)
6	Call of Duty: World at War(PS3)	Guitar Hero 3: Legends of Rock(Wii)	Call of Duty: World at War(X360)
7	Sports Island(Wii)	Wii Fit(Wii)	Professor Layton and The Curious Villag(DS)
8	Call of Duty: World at War(X360)	Guitar Hero: World Tour(PS2)	The Lord of the Rings : Conquest(X360)
9	Brain Training(DS)	Singstar Svenska hits Schlager(PS2)	DR KAWASHIMA's Brain Training(DS)
10	Super Smash Brothers Brawl(Wii)	Singstar Abba(PS2)	Call of Duty: World at War(PS3)

[출처] Media Control Gfk International, ChartTrack