

G L O B A L
게임산업
TREND

July 2010
1st Issue



North America

4

- 'Playstation Move', 'Kinect' 구입 의사를 밝힌 소비자 각 6%, 8%
- Playdom, 잇따른 투자 유치로 공격적인 M&A 추진
- Disney, iPhone용 인기 게임 개발사 Tapulous 인수
- Zynga, 이번엔 iPhone으로- FarmVille, iPhone 애플리케이션으로 출시
- 소셜 게임 이용자 중 10%는 아이템 구매에 월 평균 25달러 지출하는 것으로 나타나
- 'Prince Of Persia: The Sands Of Time', 영화 원작 비디오 게임사상 최고 판매량 기록
- Activision, 가정용 비디오 게임 매출 비중 적어..WoW에 주력
- Xbox Live, 가족이용자 대상 요금제 'Family Pack' 11월 출시
- EA, 3D 입체 게임에는 프리미엄 가격 적용 검토
- 5월 미국 비디오 게임 시장 규모 전년 대비 5% 감소- NPD
- 2009년 미국 모바일 유료 콘텐츠(Mobile Virtual Goods) 시장 규모 1억 6,800만 달러
- 캐나다 온타리오 지역, 게임기술센터 유치 나서

Europe

18

- 영국, 게임 산업에 대한 세제 지원 정책 신설 검토했다 취소
- 스페인 문화부 장관, "비디오 게임이 일자리를 창출할 것"
- 이탈리아 비디오 게임 시장, 비중 적어 경기 침체 영향 미비- AC
- 이탈리아, 비디오 게임을 활용한 시력 회복 사례 있어

Asia

24

Japan

- 2010년 상반기 일본 게임 시장 규모는 2,283억 6,000만 엔
- Konami의 대표 게임 DDR, 미국에서 체육 프로그램으로 이용
- Playstation3의 보드게임 'Catan', 가격 인하 후 판매량 8배 증가
- Nintendo, 도카이도 신칸센에 Nintendo Zone 추가

China

- “중국 온라인 게임 시장 매출, 아·태지역 56%, 전세계 3분의 1 차지” - PwC
- 중국 바이두의 커뮤니티에서 운영하는 SNS게임 ‘월드컵 경기결과 추측’ 인기
- 중국 넷이즈 ‘몽환서유’, 최고 동시접속자 수 260만 명 돌파
- 중국 온라인 게임 종합지수 순위

Others

- 이란에서 첫 온라인 게임 ‘AsmandeZ’가 서비스 개시

South America

37

- 브라질, WCG(World Cyber Games) 2010 브라질 경기 시작
- 칠레 게임산업, 젊은 층 고용 확대 위한 새로운 기회 제공
- 아르헨티나 UNLP(플라타 국립대학), 비디오 게임 발전에 대한 대담 개최

North America

- 'Playstation Move', 'Kinect' 구입 의사를 밝힌 소비자 각 6%, 8%
- Playdom, 잇따른 투자 유치로 공격적인 M&A 추진
- Disney, iPhone용 인기 게임 개발사 Tapulous 인수
- Zynga, 이번엔 iPhone으로- FarmVille, iPhone 애플리케이션으로 출시
- 소셜 게임 이용자 중 10%는 아이템 구매에 월 평균 25달러 지출하는 것으로 나타나
- 'Prince Of Persia: The Sands Of Time', 영화 원작 비디오 게임 사상 최고 판매량 기록
- Activision, 가정용 비디오 게임 매출 비중 적어..WoW에 주력
- Xbox Live, 가족이용자 대상 요금제 'Family Pack' 11월 출시
- EA, 3D 입체 게임에는 프리미엄 가격 적용 검토
- 5월 미국 비디오 게임 시장 규모 전년 대비 5% 감소- NPD
- 2009년 미국 모바일 유료 콘텐츠 시장 규모 1억 6,800만 달러
- 캐나다 온타리오 지역, 게임기술센터 유치 나서

'Playstation Move', 'Kinect' 구입 의사를 밝힌 소비자 각 6%, 8%

■ Sony, MS가 각기 야심차게 발표한 새로운 게임 컨트롤러, 'Playstation Move', 'Kinect'에 대해 소비자의 구매 의사는 다소 낮은 편으로 조사돼

- ▶ 미국 시장조사업체 OTX가 2010년 5월 23일부터 6월 5일 동안 북미지역 콘솔 게임 이용자 2,000명을 대상으로 실시한 조사에 따르면, 콘솔 게임 이용자 가운데 'Playstation Move', 'Kinect' 같은 새로운 모션컨트롤러를 구입할 의사가 있는 이용자는 10%에 해당되는 것으로 나타남. 특히 Playstation3 이용자 가운데 'Playstation Move'를 구입하겠다는 사람은 6%로 나타났으며, XBox 360 이용자 가운데 'Kinect'를 구입하겠다는 사람은 8%로 집계됨
- ▶ 새로운 모션컨트롤러를 구입하겠다고 응답한 이용자의 평균 연령과 남녀 비를 살펴보면, Playstation의 평균 연령이 높고, 여성 비율도 높은 편임
 - 'Playstation Move'의 평균 연령은 28세, 여성 비율은 30%. 'Kinect'의 평균 연령은 25세, 여성 비율은 20%
- ▶ 새로운 모션컨트롤러가 사용됐으면 하는 게임 타이틀에 대한 조사에서, 액션 게임, 레이스 게임, RPG 등의 장르가 순위 안에 랭크되었음. 'Playstation Move' 구입 예정자의 경우 Wii 게임 타이틀이 2개 포함되어 있음

<새로운 컨트롤러와 연관되어 출시를 바라는 게임 타이틀 순위>

Playstation Move			XBox 360 Kinect		
순위	Game	응답률	순위	Game	응답률
1	Little Big Planet 2(PS3)	42%	1	Gears of War 3(XBox 360)	47%
2	Gran Turismo 5(PS3)	32%	2	Fable III(XBox 360)	42%
3	SOCOM 4: U.S. Navy SEALs(PS3)	30%	3	Call of Duty: Black Ops(XBox 360)	38%
4	The Legend of Zelda 2(Wii)	26%	4	Halo: Reach(XBox 360)	34%
5	Super Mario Galaxy 2(Wii)	21%	5	Dead Space 2(XBox 360)	26%

일자: 2010년 6월 21일

출처: uk.xbox360.ign.com/articles/109/1096315p1.html

Playdom, 잇따른 투자 유치로 공격적인 M&A 추진

■ Playdom, 3,300만 달러 추가 투자 유치 및 소셜 게임 개발사 Hive7.com 인수

- ▶ 세계 3위 소셜 게임 업체인 Playdom은 Disney를 비롯한 벤처 캐피탈로부터 3,300만 달러 투자를 유치함
 - 이번 투자에 참여한 업체는 Steamboat Ventures, Disney의 벤처 캐피탈 부문, Bessemer Venture Partners, New World Ventures 등임
 - Playdom(MySpace 소셜 게임 1위 업체)은 2009년 4,300만 달러 투자를 유치한 바 있어 현재까지 총 7,600만 달러의 자금을 확보함
- ▶ Playdom, 5번째 소셜 게임 개발사 인수
 - Playdom이 이번에 인수한 Hive7.com는 미국 California주 Palo Alto에 본사를 둔 소셜 게임 업체로 2005년 창업
 - 정확한 인수 가격은 알려지지 않았으나, 미 증권위원회 조사에 따르면 Playdom은 이번 인수를 위해 85만 달러 상당의 신주를 발행한 것으로 나타나 대략의 인수 규모를 짐작케 함
 - Hive7.com의 주요 게임으로는 Facebook, MySpace, Bebo 등에 서비스 중인 'Knighthood', 'Youtopia', 'Kick-Off', 'Syndicate' 등임
- ▶ Playdom은 지난 4개월 동안 이미 4개 소셜 게임 업체(Three Melons, Offbeat Creations, Merscom, Acclaim)를 인수한 바 있음
 - 소셜 게임은 비디오 게임과 비교해 개발 초기 비용이 낮은 편이어서 벤처 업체의 진출이 활발한 편임

일자: 2010년 6월 28일

출처: techcrunch.com/2010/06/21/playdom-steamboat-bessemer-venture-round/

techcrunch.com/2010/07/12/playdom-paid-850000-hive7/

Disney, iPhone용 인기 게임 개발사 Tapulous 인수

■ Disney, 모바일 게임 사업 가동 준비

- ▶ Disney는 모바일 게임 사업 진출을 위해 iPhone용 인기 음악 게임 애플리케이션인 'Tap Tap Revenge' 개발사 Tapulous를 인수함
 - Tapulous는 미국 California주 Palo Alto에 위치했으며, 2008년 설립됨
 - Tapulous의 대표작인 'Tap Tap Revenge'는 AppStore에서 이용자 수가 3,500만 명, 다운로드 수가 10억 건에 달함. 이러한 인기를 바탕으로 이후 '메탈리카', '콜드 플레이', '레이디 가가' 등의 유명 가수들의 음악을 대상으로 한 'Tap Tap Revenge'의 특별 시리즈를 출시하기도 함
 - Tapulous는 Disney의 인터랙티브 미디어 부문에 흡수되어 종래의 음악 게임 개발 외 새로운 모바일 소셜 게임 개발도 추진할 것으로 전해짐. Tapulous의 소프트웨어 개발자, Bart Decrem과 Andrew Lacy COO는 Disney의 수석 부대표로 임명됨
- ▶ Disney는 "모바일 게임은 가파른 상승세가 예상되는 시장이다. 지금이 모바일 사업 강화를 위해 투자하기에 가장 적절한 시기다"라면서, 이번 Tapulous 인수로 Disney의 모바일 게임 포트폴리오는 한층 더 강화되었다고 언급

일자: 2010년 7월 2일

출처: www.itmedia.co.jp/news/articles/1007/02/news015.html

Zynga, 이번엔 iPhone으로- FarmVille, iPhone 애플리케이션으로 출시

■ Zynga, 인기 소셜 게임 'FarmVille'을 iPhone용 게임 애플리케이션으로 선보여

- ▶ 전세계적으로 약 2억 명의 액티브 유저를 보유하고 있는 1위 소셜 게임 업체 Zynga가 자사 인기 게임인 'FarmVille'을 iPhone용 애플리케이션으로 출시함
 - 'FarmVille'은 월간 약 6,000만 명의 액티브 유저를 보유하고 있는 목장 육성 소셜 게임임
- ▶ Zynga는 SNS에 제공되었던 게임을 iPhone에 적합하게 다소 조정함
 - 기능상 크게 차이나지는 않지만, FarmVille의 주인공 캐릭터가 iPhone에서는 사라지는 등 마우스와 달리 손으로는 세세한 조작이 어렵다는 점을 감안해 가능한 단순하게 게임을 구성함
 - Facebook과의 제휴로 친구 찾기 기능도 탑재되어 있음
- ▶ Zynga의 iPhone 애플리케이션 출시에 대해 "iPhone은 FarmVille을 즐기기엔 최적의 디바이스로 최근 Facebook에서 크게 감소한 이용자 수를 만회할 기회가 될 것"이라고 전문가들은 평가
- ▶ 또한 이번 출시로 Facebook의 트래픽에도 관심이 집중되고 있음. FarmVille의 Facebook에서의 영향력을 테스트해 볼 수 있는 계기가 될 것
- ▶ Facebook과는 수수료 문제로 갈등을 빚었던 Zynga가 이번에는 Apple에 기꺼이 30%의 수수료를 지불하겠다고 해 또 한 번 이목이 집중됨

일자: 2010년 6월 24일

출처: www.insidesocialgames.com/2010/06/24/farmville-iphone-ipad-changes-zynga/

소셜 게임 이용자 중 10%는 아이템 구매에 월 평균 25달러 지출하는 것으로 나타나

■ 소셜 게임 헤비유저만이 유료 아이템을 구매해

- ▶ 시장조사기관 Inside Network가 발행한 'Spending and Usage Patterns of the Social Gaming Audience'보고서에 따르면, 소셜 게임 이용자의 10% 정도인 헤비유저('Whale'이라 불림)만이 유료 게임 아이템을 구매하는 것으로 나타남. 이들의 월 지출액은 25달러를 넘는 것으로 조사됨
 - 세계 최대 SNS인 Facebook 게임 이용자 약 2만 명을 대상으로 조사한 이 보고서에 따르면, 응답자의 10%인 2,000명 정도가 헤비 유저인 것으로 추정되며, 이들이 소셜 게임 업체 매출의 대부분을 차지하는 것으로 조사됨
 - 헤비유저인 2,000명 가운데 약 84명의 응답자가 1개 게임에, 15명이 2개 게임에, 6명이 3개 게임에 월 25달러를 지출하는 것으로 나타남
- ▶ Facebook의 헤비유저 가운데 일부는 월 25달러 이상을 지출하는 것으로 나타남
 - 유료 아이템 결제 회사인 Social Gold는 최근 가장 많은 유료 아이템을 구매한 유저는 월 1만 달러 이상을 지출했다고 발표
- ▶ 소셜 게임 이용자들이 누구와 함께 게임을 즐기는지에 대한 질문에서 응답자의 55.5%가 친구라고 대답했으며, 9.6%가 회사 동료와, 15.4%가 동급생과, 19.5%가 타인과 게임을 즐기는 것으로 나타남
- ▶ 또한 게임 이용 빈도수에 대해서는 61.8%가 "하루에 두세 번 즐긴다"고 응답했으며, 28.4%가 "적어도 하루에 한번 이상", 6.6%가 "일주일에 두세 번"으로 대답함
- ▶ 보고서는 "2009년이 소셜 플랫폼에서 캐주얼 게임 선풍적인 인기를 끌었던 시기라고 한다면, 2010년은 소셜 게임이 시장으로 성숙되어 가는 시기"라고 평가함

일자: 2010년 6월 22일

출처:

www.gamasutra.com/view/news/29076/Study_Social_Gaming_Whales_Spending_25_Per_Month_On_Virtual_Goods.php

'Prince Of Persia: The Sands Of Time', 영화 원작 비디오 게임사상 최고 판매량 기록

■ 'Prince of Persia: The Sands of Time' 전세계 매출액 2억 9,360만 달러 달해

▶ Disney가 퍼블리쉬를 담당하고 있는 'Prince of Persia: The Sands of Time(페르시아의 왕자: 시간의 모래)'가 영화 원작 비디오 게임 소프트웨어 가운데 가장 높은 매출을 기록함

- 'Prince of Persia: The Sands of Time'은 이전까지 1위였던 'Lara Croft: Tomb Raider(툼레이더)'의 2억 7,400만 달러보다 약 2,000만 달러 높은 매출을 올림

※ 현재 매출 순위: 1위 'Prince of Persia: The Sands of Time', 2위 'Lara Croft: Tomb Raider', 3위 'Pokemon: The First Movie(극장판 포켓몬스터: 뮤츠의 역습)'

- 'Prince of Persia: The Sands of Time'의 제작비는 약 2억 달러로 미국 내 매출 규모는 8,050만 달러를 기록함

▶ 앞으로 출시 예정인 'Kane and Lynch(캐인과 린치)', 'Mass Effect(매스 이펙트)', 'Gears of War(기어스 오브 워)', 'Heavy Rain(헤비 레인)', 'Dead Space(데드 스페이스)', 'Uncharted(언차티드)', 'Bioshock(바이오쇼크)' 등 영화 원작의 비디오 게임들이 주목받고 있긴 하지만, 'Prince of Persia: The Sands of Time'의 흥행을 뛰어넘을 수 있을지 의문 제기됨

일자: 2010년 6월 2일

출처:

www.tgdaily.com/games-and-entertainment-brief/50385-prince-of-persia-becomes-highest-grossing-video-game-movie-ever

Activision, 가정용 비디오 게임 매출 비중 적어..WoW에 주력

■ Activision 주력사업 부문은 'WoW'를 주축으로 한 MMORPG

- ▶ Activision은 'Call of Duty: Modern Warfare 2'의 대히트로 비디오 게임 1위 업체에 등극했을 뿐 아니라 이외 비디오 게임 라인업들도 주목을 받고 있음에도 불구하고 비디오 게임 사업의 매출 비중은 30%에 불과한 것으로 나타남
- ▶ Activision의 Bobby Kotick CEO는 Wall Street Journal과의 인터뷰에서 회사 내 비디오 게임 사업 부문의 비중이 점점 줄어들고 있다고 언급
- ▶ Activision 매출의 70%는 비디오 게임 외에서 발생하고 있음
 - 현재 Activision의 주요 매출원은 전세계적으로 1,150만 명의 이용자를 확보하고 있는 'WoW(World of Warcraft)로 이용자당 월 평균 15달러의 매출을 거둬들이는 것으로 나타남
 - Activision과 Vivendi Games(산하 Blizzard 보유)는 2007년 12월 합병해 세계 최대 게임사로 부상

일자: 2010년 6월 25일

출처: www.industrygamers.com/news/activision-sees-only-30-of-profits-from-console-games/

XBox Live, 가족이용자 대상 요금제 'Family Pack' 11월 출시

■ Microsoft, 가족용 Xbox Live 골드 멤버십 요금제인 'Family Pack' 11월 출시 예정

- ▶ Family Pack 요금제는 가족 4명의 1년 이용권으로 가격은 99.99달러로 책정됨. 가족 4명이 개별적으로 가입하는 요금의 반값 수준
 - Family Pack 이용자에게는 전용 서비스인 'Family Center'를 지원. 이곳에서는 Xbox.com의 이용 기록, 콘텐츠 제한, 멤버간 포인트 분배 기능, 가족 한정 콘텐츠, 할인 등의 특화된 서비스를 제공할 예정
- ▶ 이 외에도 11월부터는 Xbox 본체에 패밀리 전용 설정을 추가해 콘솔 상에서 성인 등급의 콘텐츠(게임 뿐 아니라 영상콘텐츠도 포함됨) 차단이나, 게임 이용시간 제한 등의 패밀리 타이머 기능을 제공, 자녀들의 게임 및 콘텐츠 이용을 컨트롤할 수 있는 서비스가 지원될 계획

일자: 2010년 6월 22일

출처: www.boygeniusreport.com/2010/06/22/xbox-live-gold-family-pack-100-a-year-for-4-people/

EA, 3D 입체 게임에는 프리미엄 가격 적용 검토

■ EA, 양질의 3D 입체 게임 개발을 위해서 프리미엄 가격제 도입 고려

- ▶ EA의 John Riccitiello CEO는 3D 입체 게임에 대해 일반 게임보다 높은 프리미엄 가격의 도입을 고려중이라고 언급
 - John Riccitiello는 "3D 입체 기술은 향후 게임 시장 성장의 중요한 원동력이 될 것이다. 지금 당장은 아니지만, 2011년 내지는 2012년에는 3D 입체 게임에 프리미엄 가격제를 도입하게 될 것"이라며, 양질의 3D 입체 게임 개발을 위해선 가격 인상이 불가피하다는 입장을 밝힘
 - 현재 EA는 Crytek에서 개발한 'Crysis 2'를 비롯해 'Killzone 3', 'Gran Turismo 5', 'MLB the Show' 등의 3D 입체 게임 타이틀을 출시함
- ▶ 영화 'Avatar'로 촉발된 3D 입체 시장은 3DTV, 3DS 등 관련 단말이 대거 출시되면서 3D 입체 콘텐츠에 대한 수요가 높아지고 있음. EA의 프리미엄 가격제 도입이 전반적인 3D 타이틀의 가격 상승으로 이어질 것인가에 대해 관련 업계의 이목이 집중되고 있음

일자: 2010년 6월 22일

출처: www.mcvuk.com/news/39629/E3-2010-3D-games-could-cost-more

5월 미국 비디오 게임 시장 규모 전년 대비 5% 감소- NPD

■ 하드웨어는 감소, 소프트웨어는 상승

- ▶ 미국 시장조사업체 NPD Group에 따르면, 2010년 5월 미국 비디오 게임 시장 규모는 전년 대비 5% 감소한 8억 2,350만 달러인 것으로 추정됨
 - 하드웨어(콘솔게임기) 매출은 전년 대비 20% 감소한 2억 4,150만 달러, 소프트웨어(게임 타이틀) 매출은 전년 대비 4% 증가한 4억 6,630만 달러로 집계됨
 - 전체적인 비디오 게임 시장 감소세의 원인은 하드웨어 판매의 부진인 것으로 지목됐으며, 소프트웨어 성장세는 'Red Dead Redemption' 등과 같이 멀티 플랫폼 지원 대작 게임의 판매 호조에 의한 것으로 분석됨
- ▶ 하드웨어 부문
 - Nintendo DS, Wii, XBox360로 이어지는 순위는 전월과 동일했지만 Nintendo DS가 44만 → 38만 대로 6만 대가 감소한 상태에서 1위를 유지한 한편, Wii는 27만 → 33만 대로 6만 대 증가했음. XBox360은 18만 → 19만 대로 1만 대 증가, Playstation 3는 18만 → 15만 대로 3만 대 감소. PSP는 6만 → 5만 대로 1만대 감소함
- ▶ 소프트웨어 부문
 - Top 10 중 4개가 Nintendo용 소프트웨어였으며, 해당 게임 개발사 역시 Nintendo로 Nintendo 게임 시장의 특수성을 보여줌. 1위는 Rockstar의 'Red Dead Redemption'으로 총 판매 대수는 150만 장을 돌파함. 4월 1위 게임 판매 대수가 48만 대였던 점을 감안하면 엄청난 판매량 증가임(소프트웨어 부문은 상위 5위까지만 판매 대수가 발표됨)

■ 미국 5월 비디오 게임 하드웨어 및 소프트웨어 판매 현황

<미국 비디오 게임 하드웨어 판매 현황(5월)>

순위	기종	판매 대수
1	Nintendo DS	38만 3,700대
2	Wii	33만 4,800대
3	XBox360	19만 4,600대
4	Playstation 3	15만 4,500대
5	PSP	5만 9,400대

<미국 비디오 게임 소프트웨어 판매 현황(5월)>

순위	기종	타이틀	메이커	판매량
1	XBox360	Red Dead Redemption	Rockstar San Diego/Take-Two	945,900
2	Playstation 3	Red Dead Redemption	Rockstar San Diego/Take-Two	567,100
3	Wii	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	563,900
4	XBox360	UFC 2010	Yuke's/THQ	221,100
5	Playstation 3	UFC 2010	Yuke's/THQ	192,300
6	Wii	Wii Fit Plus	Nintendo	
7	Wii	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	
8	XBox360	Alan Wake	Remedy/Microsoft	
9	Nintendo NDS	Pokemon SoulSilver Version	Game Freak/Nintendo	
10	XBox360	Skate 3	EA Canada/Electronic Arts	

일자: 2010년 7월 1일

출처:

www.gamasutra.com/view/news/29131/NPD_Industry_Sales_Down_5_In_May_As_Red_Dead_Redemption_Tops_Chart.php

2009년 미국 모바일 유료 콘텐츠(Mobile Virtual Goods) 시장 규모 1억 6,800만 달러

■ 미국 인구의 약 23% 스마트폰 보유, 이들이 모바일 유료 콘텐츠의 주요 소비층

- ▶ 시장조사기관 Frank N Magid과 모바일 소셜 게임 네트워크인 OpenFeint가 공동 조사한 결과에 따르면, 미국 모바일 유료 콘텐츠 시장 규모가 지난해 1억 6,800만 달러에 이른 것으로 조사됨. 유료 콘텐츠의 대부분은 게임인 것으로 나타남
 - 미국 내 스마트폰 이용자 수는 미국 인구의 약 23%에 달하는 7,000만 명을 넘어섬. 또한 스마트폰 이용자의 45%가 모바일 게임을 이용하고 있으며, 모바일 게임 이용자의 16%가 유료 게임을 구매하는 것으로 나타남
 - 모바일 유료 게임 이용자들은 연평균 41달러를 지출하고 있으며, 연간 14개 타이틀을 다운로드, 이 가운데 4개는 유료, 10개는 무료인 것으로 조사됨
 - 모바일 유료 게임 구매 시 고려 사항은 AppStore 랭킹에 올라있는 게임 리스트와 친구들의 권유 같은 구전 정보인 것으로 나타남
- ▶ Frank N Magid는 스마트폰 이용자의 약 20%가 이미 유료 콘텐츠를 이용하고 있으며, 스마트폰 이용자는 가파르게 증가하고 있어 향후 모바일 유료 콘텐츠 시장 규모의 성장 가능성은 상당히 높은 것으로 평가함

일자: 2010년 6월 22일

출처:

www.gamasutra.com/view/news/29069/Study_Americans_Spent_168M_On_Mobile_Virtual_Goods_Last_Year.php

캐나다 온타리오 지역, 게임 기술 센터 유치 나서

■ 캐나다 온타리오주 지역 도시들이 지역 대학 및 게임 기업들과 연계, 게임 기술 개발을 위한 거점 연구센터 설립에 힘을 쏟고 있음

- ▶ 캐나다 온타리오주 해밀턴시에서는 게임 제작사 Silicon Knights와 지역 대학인 MacMaster University 및 Mohawk College, Art Gallery of Hamilton 등이 공동으로 1,100만 달러 규모의 인터랙티브 디지털 미디어 연구소 설립을 추진 중
 - 2011년 설립 예정인 이 연구소를 지역 게임 산업의 허브로 육성해 고용 창출 및 지역 경제 활성화를 꾀함
 - 지역 학계 및 예술가, 업계 전문가, 학생들이 참여해 게임 기술을 공동 개발하고 인터랙티브 디지털 미디어 아트를 주요 예술 장르로 발전시킨다는 계획
- ▶ 같은 온타리오주 런던시 역시 게임 업계 및 지역 대학 등이 참여하는 게임 기술 센터 설립을 추진
 - Western Ontario University와 Fanshawe College 등 지역 대학과 Digital Extremes 등 지역 게임 기업이 참여, 디지털 게임 기술 연구센터 설립에 나서
 - 런던시 의회가 500만 달러의 지원을 약속한 가운데 런던시는 캐나다의 기술 개발 지원 사업인 Industry Canada 프로그램에 시 단위로는 유일하게 참여
 - 기술센터 설립을 통해 지역 게임 관련 기업 및 연구자들이 공동으로 상용 기술을 개발하고 게임 기술을 다양한 분야에 적용하는 방안을 모색

일자: 2010년 6월 29일

출처:

www.gamepolitics.com/2010/06/29/london-ontario-looking-build-game-based-technology-center

Europe

- 영국, 게임 산업에 대한 세제 지원 정책 신설 검토했다 취소
- 캐나다 온타리오 지역, 게임 기술 센터 유치 나서
- 스페인 문화부 장관, “비디오 게임이 일자리를 창출할 것”
- 이탈리아 비디오 게임 시장, 비중 적어 경기 침체 영향 미비- AC
- 이탈리아, 비디오 게임을 활용한 시력 회복 사례 있어

영국, 게임 산업에 대한 세제 지원 정책 신설 검토했다 취소

■ 영국 정계는 올해 초 게임 산업에 대한 세제 지원 정책을 새로 추진할 것을 약속

- ▶ 영국의 노동당 정부는 올해 3월 자국 내 게임 개발사들에 대해 영화 산업과 같은 형태의 세제 지원 정책을 도입하겠다고 발표
 - TIGA(The Independent Game Developers' Association), ESLPA(the Entertainment & Leisure Software Publishers Association) 등 영국의 게임 업계 단체들이 게임 산업에 대한 지원 정책 실시를 위한 로비를 지속해 온 가운데 지난 3월 영국 문화부가 영국 영화 산업에 대한 지원 정책과 유사하게 세제 지원 정책을 게임 산업을 대상으로 실시하겠다고 밝혀
 - 알리스테어 달링 당시 재무장관 역시 "게임은 전체 매출의 절반 이상을 수출에서 거두는 성공적인 산업으로 우수한 인재를 영국 내에 지켜야 한다"며 게임 산업 지원에 찬성했으며 보수당 역시 게임 산업 지원에 한 목소리를 냈

■ 그러나 영국 정부는 최근 전반적 경제 위기 속에서 예산안을 새로 짜면서 게임 업계에 대한 세제 지원 정책 도입 약속을 파기

- ▶ 최근 새로 출범한 보수당-노동당 연합 정권은 경제 위기에 대응한 특별 예산을 편성했으나 게임 산업에 대한 지원 예산은 이에 포함되지 않음
 - 조지 오스본 신임 재무장관은 "전체 재정 적자를 줄이고 경제 전반을 활성화시키는데 초점이 맞춰져야 하며 (게임을 포함한) 특정 산업에 대한 지원 정책은 적절하지 않다"고 언급
 - 새 재정 정책은 법인세 인하 등 경제 전반의 활성화를 겨냥한 정책 중심으로 시행하겠다고
- ▶ 이에 대해 영국 게임 산업계는 영국 투자 축소 계획을 밝히는 등 반발
 - 영국에 게임 개발 스튜디오를 운영하고 있는 Activision과 Sony Computer Entertainment 등은 "게임 산업에 대한 지원이 없으면 캐나다와 같이 게임 산업에 대한 지원이 활발한 곳으로 이동할 수도 있다"며 정부 압박
 - ELSPA와 TIGA 등 게임 단체들은 게임 산업 지원 정책 부활을 위한 로비 활동 다시 시작
 - 한편 일각에선 영화에 대한 지원과 같이 'Culture Test'를 거쳐 게임 산업을 지원하려는 정책은 결국 게임을 소프트웨어가 아닌 영화와 같은 'AV' (audio-visual) 콘텐츠로 인식하게 해 장기적으로 세율을 올릴 가능성이 있고, 해외 기업들에 대해 차별 요소가 있기 때문에 일부 외국계 대형 게임 퍼블리셔들이 반대 로비를 펼쳤다는 의혹도 나오고 있음

일자: 2010년 6월 24일

출처:

www.gamasutra.com/view/news/29061/New_UK_Government_Budget_Nixes_Game_Developer_Tax_Breaks.php

www.develop-online.net/news/35205/Tax-Breaks-the-deal-is-off

스페인 문화부 장관, “비디오 게임이 일자리를 창출할 것”

■ 스페인 앙헬레스 곤잘레스 싱데 문화부 장관, 스페인 히온에서 6월 30일부터 7월 2일까지 사흘간 개최된 비디오 게임 전시회 ‘Gamelab’에서 비디오 게임 산업이 일자리 창출의 가능성이 높다고 평가하며 지원과 관심을 약속

- ▶ Gamelab은 올해로 6회째를 맞이하는 게임 전문 컨퍼런스로 스페인과 유럽지역을 중심으로 사흘 동안 심포지엄, 워크숍, 네트워크 활동 등을 펼침
- ▶ 싱데 장관은 문화산업이 더 많은 일자리를 창출할 수 있고, 그를 위해서는 게임 분야의 성장이 중요하다고 강조. 스페인의 문화산업 규모는 전체 GDP의 4% 정도로, 80만 개의 일자리를 창출하고 있음
 - 스페인 내부에서도 비디오 게임에 대한 인식은 부정적이거나 비관적이지만, 경제 성장을 돕는다는 측면에서는 긍정적이며 혁신이 필요하다는 취지의 발언임
- ▶ 싱데 장관은 “문화산업이 경제 회복을 위해 중요한 기회가 될 것”이라며, “이런 맥락에서 Gamelab 참가는 장관 활동 중 가장 만족스럽고 유의미한 것”이라고 덧붙임

일자: 2010년 6월 24일

출처: www.portaltic.es/videojuegos/noticia-sinde-videojuegos-crean-empleo-20100624131932.html

이탈리아 비디오 게임 시장, 비중 적어 경기 침체 영향 미비-AC

■ 이탈리아의 비디오 게임 시장은 경제 위기에도 불구하고 꾸준한 성장세를 나타내

- ▶ 이탈리아 공업연맹(Assoknowledge Confindustria)의 비디오 게임 부문 대표인 Raoul Carbone는 "이탈리아 내수 시장이 10.6% 정도 감소하더라도 비디오 게임의 성장세는 계속 지속될 것"이라고 말함
 - 그는 그 이유로 비디오 게임 시장과 산업 사이의 모순을 꼽음
 - 2009년 비디오 게임 분야 총 매출은 10억 유로지만, 이탈리아 자국 게임은 3%에 불과한 3,000만 유로 수준임
- ▶ 이탈리아 게임 비중이 낮은 이유는 기술력이나 창의력 부족이 아니라 이 분야에 대한 투자 부족이 원인
 - 카르보네 대표는 이 때문에 연맹을 설립했고, 이 불균형 문제를 해결하고자 여러 게임회사의 산업 확장과 투자를 도울 것이라고 설명

일자: 2010년 6월 27일

출처: it.notizie.yahoo.com/7/20100625/ttc-i-videogiochi-non-vengono-spenti-dag-5566772.html

이탈리아, 비디오 게임을 활용한 시력 회복 사례 있어

■ 이탈리아에서는 최근 비디오 게임으로 약시를 치료한 5살짜리 아이의 이야기가 화제

- ▶ 5살 꼬마 벤은 심한 약시를 앓고 있는데, 그의 주치의가 매일 2시간 동안 Nintendo DS의 게임인 'Mario Kart'를 하도록 처방
- ▶ 이 주치의는 벤의 눈을 단련시켜 약시를 치료할 수 있다고 판단하고 이 같이 지시
 - 무모해 보이지만 이 치료의 결과는 거의 실명위기에 가까운 벤의 시력을 250% 가량 향상시키는 등 믿기 어려울 정도로 효력을 발휘했음. 현재 벤은 계속적으로 회복을 하고 있는 중
- ▶ 이탈리아 언론은 치료방법이 여기에서 그치지 않고, 더 유용한 방법이 개발되기를 바란다고 평가함

일자: 2010년 6월 27일

출처: www.cinemaevideogiochi.com/giochi/la-terapia-dei-videogiochi-incredibile-ma-vero

Asia

Japan

- 2010년 상반기 일본 게임 시장 규모는 2,283억 6,000만 엔
- Konami의 대표 게임 DDR, 미국에서 체육 프로그램으로 이용
- Playstation3의 보드게임 'Catan', 가격 인하 후 판매량 8배 증가
- Nintendo, 도카이도 신칸센에 Nintendo Zone 추가

China

- “중국 온라인 게임 시장 매출, 아·태지역 56%, 전세계 3분의 1 차지” - PwC
- 중국 바이두의 커뮤니티에서 운영하는 SNS게임 ‘월드컵 경기결과 추측’ 인기
- 중국 넷이즈 ‘몽환서유’, 최고 동시접속자 수 260만 명 돌파
- 중국 온라인 게임 종합지수 순위

Others

- 이란에서 첫 온라인 게임 ‘AsmandeZ’가 서비스 개시

2010년 상반기 일본 게임 시장 규모는 2,283억 6,000만 엔

■ 일본 게임 시장, 3년 만에 플러스 성장

- ▶ 일본 게임 시장 조사업체 Enterbrain이 2010년 상반기 일본 비디오 게임 시장 규모를 발표함 (2009년 12월 28일~2010년 6월 27일)
 - 상반기 비디오 게임 시장 규모는 2,283억 6,000만 엔으로 전년 대비 104.3% 시장 규모를 형성함
 - 비디오 게임 하드웨어 시장 규모는 875억 엔으로 전년의 94.9% 수준. 소프트웨어 시장 규모는 1,408억 6,000만 엔으로 전년의 111.1% 수준
 - 가장 많이 판매된 하드웨어는 Nintendo DS 시리즈로 판매 대수는 139만 176대로 추정됨. 소프트웨어는 Nintendo의 Wii용 S/W인 'New Super Mario Bros. Wii'가 140만 1,895개 판매돼 가장 많은 판매량을 기록함
- ▶ 상반기 게임 시장 규모가 전년 대비 플러스 성장세를 보인 것은 2007년 상반기 이후 3년 만의 성과임

■ 일본 2010년 상반기 게임용 H/W 및 S/W 판매 랭킹

<상반기 비디오 게임 시장 규모(2009/2010)>

구분	2009년 상반기	2010년 상반기	전년 대비 시장 규모
H/W	921억 7,000만 엔	875억 엔	94.9%
S/W	1,267억 5,000만 엔	1,408억 6,000만 엔	111.1%
합계	2,189억 2,000만 엔	2,283억 6,000만 엔	104.3%

<상반기 비디오 게임 하드웨어 판매 현황>

순위	기종	판매 대수(상반기)	판매대수(누계)
1	Nintendo DS	139만 176대	3,055만 765대
2	PSP	124만 3,802대	1,463만 257대
3	Wii	93만 4,010대	1,043만 6,009대
4	Playstation 3	82만 7,906대	521만 9,313대
5	XBox360	10만 3,481대	130만 1,354대

※ Nintendo DS: Nintendo DS Lite, Nintendo DSi, Nintendo DSi LL을 포함함

※ PSP: PSP go를 포함함

<상반기 비디오 게임 소프트웨어 판매 현황>

순위	기종	타이틀	메이커	판매 개수	발매일
1	Wii	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	140만 1,895개	2009년 12월 3일
2	Nintendo DS	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	129만 3,916개	2010년 1월 28일
3	Nintendo DS	Dragon Quest Monsters Joker 2	Square Enix	119만 4,584개	2010년 4월 28일
4	Nintendo DS	Tomodachi Collection(Friend Collection)	Nintendo	101만 2,437개	2009년 6월 18일
5	PSP	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	72만 8,286개	2010년 1월 9일

일자: 2010년 6월 30일

출처: www.famitsu.com/game/news/1237086_1124.html

Konami의 대표 게임 DDR, 미국에서 체육 프로그램으로 이용

■ DDR, 미국 아동들의 비만 문제 해결에 적극적으로 이용돼

- ▶ Konami의 대표 음악 게임인 'Dance Dance Revolution(DDR)'이 미국 아동 비만 문제를 해결하는 하나의 방법으로 그 사용 범위가 확대되고 있음
 - Konami는 2006년부터 West Virginia주 정부와 주내 공립 학교(765개 학교)의 체육 및 건강 관련 수업에 DDR을 도입하는 것과 관련해 제휴를 체결함
 - 이 후, 'Dance Dance Revolution West Virginia주 챔피언십 토너먼트' 등의 대회를 개최하는 등 DDR을 통해 아동들의 운동을 촉진하는 데 성공
- ▶ 현재 Konami의 DDR은 미 전역의 체육 교육 및 관련 기관과의 연계를 통해 체육 프로그램으로 도입되거나, 운동 관련 이벤트로 활용되는 등 미국 아동들의 비만 문제 해결을 위한 도구를 활용 되고 있음. Konami 역시 체육 프로그램으로서 DDR의 활용을 적극적으로 추진하고 있음

<DDR을 이용 중인 미국 아동들의 모습>



일자: 2010년 6월 28일

출처: www.gamebusiness.jp/article.php?id=1783

Playstation3의 보드게임 'Catan', 가격 인하 후 판매량 8배 증가

■ 콘솔 게임 타이틀의 가격 인하가 판매에 미치는 영향 커

- ▶ Playstation3의 Playstation Store에서 다운로드 판매되는 Game Republic의 보드 게임 'Catan'이 가격 인하 후 판매량이 크게 늘었음
 - Game Republic은 'Catan'을 2008년 12월 18일 일본 내 출시했으며, 이후 북미 및 유럽 지역으로 확대시킴
 - 2010년 6월 15일 북미 출시에 맞춰 일본 내 판매 가격을 1,000엔에서 600엔으로 인하한 결과 1주일간의 판매량이 8배로 증가함
- ▶ 출시한지 1년 반이 지난 게임이라도 가격 인하로 판매량을 증대시킬 수 있다는 점은 다운로드 판매 타이틀의 가격 설정 중요도를 상기시켜주는 사례임

일자: 2010년 6월 24일

출처: www.gamebusiness.jp/article.php?id=1771

Nintendo, 도카이도 신칸센에 Nintendo Zone 추가

■ 도카이도 신칸센 열차 및 역내 Nintendo Zone 서비스 '도카이도 신칸센에서 DS를', 7월 17일 출시

- ▶ '도카이도 신칸센에서 DS를' 서비스는 도카이도 신칸센(도쿄~신오사카)의 N700계열 열차와 17개역 광장 대합실에서 Nintendo DS 온라인 콘텐츠 서비스를 지원하는 것
 - 이미 열차와 전 역사 광장 대합실에는 무선 인터넷 서비스를 지원하고 있으며, 이 인프라에 단순한 추가 설정만으로 Nintendo Zone 서비스가 가능함
- ▶ 이 같은 Nintendo Zone 서비스는 이미 다양한 장소에서 제공되고 있음
 - 지금까지 'McDonald', 'Tukuba Express(수도권 신도시 철도)', 'Ario(쇼핑몰)', 'Game Panic', 'NEXCO 동일본(고속도로)', '태고영화촌(사극 영화 촬영지)'에서 서비스를 제공 중

일자: 2010년 6월 28일

출처: www.gamebusiness.jp/article.php?id=1787

“중국 온라인 게임 시장 매출, 아·태지역 56%, 전세계 3분의 1 차지” - PwC

■ 세계적인 회계법인 PwC(Price Waterhouse Coopers) 중국법인은 6월 23일 ‘전세계 엔터테인먼트·미디어산업 2010~2014년 발전 전망 보고’ 발표회에서 중국의 온라인 게임 산업 매출이 2009년 전 세계 매출 총량의 3분의 1, 아시아·태평양 지역 매출의 56%를 차지했다고 밝힘

- ▶ PwC 중국법인의 발표에 따르면, 2009년 중국 온라인 게임 시장 규모는 258억 위안이었고, 이 가운데 중국산 온라인 게임 규모는 157.8억 위안으로 전체 시장의 61.2%를 점유함
- ▶ PwC 중국법인은 중국이 2009년 한국을 따라 잡고 아시아·태평양 지역에서 2위, 전세계에서 3위의 비디오 게임 시장으로 떠올랐다고 밝힘
 - 중국에서 온라인 게임은 전체 게임 시장의 84%를 점유하고 있음
- ▶ PwC는 중국의 엔터테인먼트 산업 가운데, 향후 5년 동안 비디오 게임, 인터넷 광고, 유료 TV가 성장 속도가 가장 빠른 3대 산업이 될 것이라고 예상함
 - 이 가운데 중국에서 비디오 게임은 2014년까지 33.5%의 연평균 성장률을 보이며 가장 빠르게 성장하는 산업이 될 것으로 전망됐으며, 인터넷 광고와 유료 TV는 각각 25.1%와 20.2%의 연평균 성장률로 뒤를 이을 것으로 관측됨
- ▶ 하지만 올해 들어 중국 온라인 게임 시장의 발전 속도는 다소 주춤한 상태를 보이고 있다고 PwC 중국법인은 분석함
 - 지난 1분기 중국 온라인 게임 시장의 매출 규모 증가 속도는 4.1%로, 최근 수년 동안에 걸쳐 가장 낮았음
 - 중국 내 온라인 게임 업체들의 1분기 실적도 성장이 완만해지는 추세를 보였으며, 이윤율도 하락했으며, 이는 게임 제품 공급이 수요를 앞지른 데다 게임 동질화 현상이 심각한 때문으로 분석됨
 - 이런 가운데, 완미시공, 산다, 나인시티 등 중국 내 주요 온라인 게임 업체들은 최근 반 년 사이 모두 해외 게임업체들을 인수함
 - 중국 온라인 게임 업체 공중망(空中网)의 양전 대표는 “중국 내 온라인 게임 시장 경쟁이 격렬해 지고 있는데, 해외 시장은 아주 넓은 성장 공간을 제공할 것”이라고 언급함
- ▶ PwC 중국법인의 엔터테인먼트·미디어 산업 파트너인 장샤오핀은 “온라인 게임 시장이 계속 확장되면서 그와 관련한 광고 시장도 성장세를 유지할 것”이라고 전망함

- ▶ 한편, PwC는 전세계 엔터테인먼트·미디어 산업이 앞으로 5년 동안 연평균 5%의 성장률을 유지하고, 산업 규모는 2009년 1조 3,000억 달러에서 2014년에는 1조 7,000억 달러에 달할 것으로 전망
 - 중국의 엔터테인먼트·미디어 산업이 2014년까지 5년 동안 연평균 12%의 성장률을 보이며 1,330억 달러에 달할 것으로 전망됨
 - 지난해 엔터테인먼트·미디어 산업의 수입 실적 가운데, 미국은 2,480억 달러로 수위를 차지했고 일본이 1,640억 달러로 2위에 올랐으며, 독일, 중국, 영국이 뒤를 이었음
 - PwC 중국법인의 엔터테인먼트·미디어 산업 파트너인 탕회는 “중국 경제의 탄탄한 성장세와 광대역 인터넷의 신속한 보급은 엔터테인먼트·미디어 산업 각 영역의 발전을 이끌 것”이라고 언급함

일자: 2010년 6월 23일

출처: 중국경제망(中国经济网) www.ce.cn

중국 경제관찰망(经济观察网) www.eeo.com.cn

중국 바이두의 커뮤니티에서 운영하는 SNS게임 '월드컵 경기결과 추측' 인기

■ 중국의 최대 인터넷 검색서비스 업체인 바이두(百度)가 운영하는 커뮤니티 코너인 '티에바(贴吧)'에서 월드컵 경기 결과를 알아맞히는 내용의 소셜 게임 '스지에베이 징차이(世界杯竞猜)'이 진행되고 있으며, 월드컵 개막 이후 6월 23일 현재 700만 명이 이 게임에 참여했다고 Phoenix New Media 등 중국 언론이 전함

▶ 바이두가 자체 개발한 소셜 게임 '스지에베이 징차이(世界杯竞猜)'는 '티에바' 회원들이 월드컵 축구 경기마다 승부를 추측하고, 매 경기의 결과가 나온 즉시 네티즌들이 서로 토론하고 교류할 수 있는 플랫폼을 제공하고 있음

- 중국의 소셜 게임이 여러 면에서 동질화 현상에 직면해 있는 상황에서 이용자의 오락 요구만을 만족 시킬 경우 이용자를 장기간 붙잡아 둘 수 없는데, '티에바'에서 운영되는 소셜 게임 '스지에베이 징차이'의 인기와 성공은 커뮤니티 코너인 '티에바' 플랫폼 자체가 가진 '흥미 취합' 특징을 발휘한 때문으로 중국 언론들은 분석함

- 즉 이 소셜 게임은 축구팬들이 서로 친밀하게 교류하게 하는 동시에 같은 팀을 응원하는 사람과 친분을 맺게 하고 또 '월드컵 경기 상황'과 '경기 결과 추측'을 결합함으로써 네티즌들이 더 열정적으로 게임에 참여할 수 있게 했다는 분석임

■ 한편, '티에바(贴吧)'의 SNS 서비스인 '티에바'의 회원 수는 지난 4월 말 3,000만 명을 돌파한 이후 한 달여 만에 1,000만 명이 증가하면서 6월 중순 현재 4,000만 명을 기록, 중국 내 SNS 분야에서 성장률이 높은 플랫폼 가운데 하나가 됨

▶ 지난 2003년 서비스가 개시된 온라인 교류 커뮤니티인 '티에바'는 네티즌들이 흥미로운 주제에 대해 의견을 발표하고 다른 사람과 토론을 통해 사회적 관계를 맺을 수 있게 했으며, '티에바' 출시 이후 소셜 서비스로서의 입지가 더욱 커지고 있음

일자: 2010년 6월 23일

출처: 바이두(百度) www.baidu.com

바이두의 티에바(百度贴吧) tieba.baidu.com

피닉스 뉴미디어(Phoenix New Media) www.ifeng.com

중국 넷이즈 '몽환서유', 최고 동시접속자 수 260만 명 돌파

■ 중국의 인터넷 포털과 온라인 게임 서비스 업체인 넷이즈(网易, NetEase)는 자체 개발해 운영하고 있는 2D MMORPG인 '몽환서유(梦幻西游)'가 7월 4일 최고 동시접속자 수 260만 명을 돌파했다고 발표함

- ▶ '몽환서유'는 지난 7월 4일 오후 2시 40분~2시 50분 사이에 최고 동시접속자 수 260만 2,464명을 기록해, 서비스 7년 만에 처음으로 동시 온라인 접속자수 260만 명을 돌파했음
 - 이로써 '몽환서유'는 2009년 8월 2일 오후 2시 40분 세운 최고 동시접속자 수 256만 명의 기록을 갈아치우면서 중국 온라인 게임 역사상 최고 동시접속자 수 기록을 세움
 - '몽환서유'는 지난 2003년 12월 18일 정식 운영에 들어갔으며, 현재 등록 이용자 수는 2억 5,000만 명임
 - 중국 게임 업계에서는 일반적으로 한 온라인 게임의 생명주기가 4년~5년 정도인 점을 놓고 봤을 때 올해로 출시 7년째를 맞은 '몽환서유'가 다시 최고 동시접속자 수 기록을 세운 것은 의미가 있다고 평가함
- ▶ '몽환서유'의 인기는 새로운 콘텐츠의 빠른 업데이트와 유명 연예인을 이용한 마케팅과 이벤트를 벌여 이용자들에게 다양한 흥미를 제공했기 때문으로 분석됨
 - 넷이즈는 2001년 '몽환서유' 브랜드 발표회에서 중화권 인기가수로 중국의 젊은이들로부터 큰 인기를 얻고 있는 저우제룬(周杰伦)을 내세워 '몽환서유'를 홍보했음
 - 넷이즈 측은 2007년 상하이 만탕당문화커뮤니케이션과 손잡고 '몽환서유' 게임을 만화판으로 제작하는 마케팅을 벌였으며, 올해는 애니메이션으로도 제작해 '몽환서유' 게임의 인기를 유지한다는 계획임
 - 덩레이(丁磊) 넷이즈 대표는 앞으로 더 많은 인력과 물적 자원, 자금을 투입해 '몽환서유'에 대한 개발과 운영을 강화하는 한편 프로모션과 이벤트를 계속해서 진행할 계획이라고 언급함
 - 넷이즈는 '몽환서유' 관련 유료 서버 470여 개를 개설해 놓은 가운데, 7월 중 5개의 신규서버를 개설 할 계획임
- ▶ '몽환서유'는 중국의 유명한 고전소설 '서유기(西游记)'의 이야기를 배경으로 채택하고 있으며 만화 풍의 참신한 그래픽과 재미있는 대사, 정밀한 문파 간 균형 등의 특성을 갖춰 중국 내 최고 인기 온라인 게임 가운데 하나로 자리 잡음

- 미국 유명 경제잡지 Forbes가 지난 6월 선정해 발표한 '2009년 전세계 15대 가장 성공한 MMORPG'에서 '몽환서유'는 2위를 차지했으며, 시장조사 사이트 ChinaAnalyst는 '몽환서유'를 중국에서 가장 인기 있는 온라인 게임으로 뽑음
- ▶ 한편, 그 동안 중국 내 인기 온라인 게임들이 세운 동시접속자 수 기록을 살펴보면, 거인네트워크가 서비스하는 '정도(征途)'는 2008년 당시 최고 동시접속자 수 210만 명을 기록했으며, '몽환서유'는 2008년 8월 2일 오후 2시 20분 동시접속자 수 232만 명을 돌파했음
- 그 동안 중국내 온라인 게임이 최고 동시접속자 수 기록을 세운 시간대를 보면, 오후 2시~3시대에 집중돼 있음

일자: 2010년 7월 4일

출처: 넷이즈 www.163.com

'몽환서유' 게임 사이트 <http://xyq.163.com/>

중국 온라인 게임 종합지수 순위

■ 중국의 웹사이트 순위 조사 사이트인 쉐스네트웍(讯实网络)은 7월 9일 '6월 온라인 게임 종합지수 순위'를 발표함

- ▶ 쉐스네트웍은 중국 대륙 내 인터넷 PC방과 일반 가정에서 온라인 게임을 즐기는 이용자 수를 비롯해, 게임을 이용·열람한 횟수, 1회 평균 게임 이용 시간, 온라인 상태인 이용자의 평균 수 등 네 가지 지수를 바탕으로 온라인 게임 종합 지수를 산출하고 있음
 - 이 순위는 중국 온라인 게임의 시장 내 인기와 환영 정도를 반영하고 있음
 - 각 온라인 게임의 지수와 장기적인 변화 추세는 게이머의 관심도와 애호를 반영하고 있으며, 이는 게임 운영업체와 관련 업계의 시장 전략 수립과 연구를 위한 데이터로 활용되고 있음

<중국 온라인 게임 종합지수 순위 (2010년 6월1일~6월 31일) >

순위	게임명	장르	개발업체	종합지수
1	크로스파이어(越火线)	FPS	스마일게이트	90.00
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	MMORPG	네오플(넥슨)	65.10
3	QQ게임	캐주얼류	텐센트(腾讯)	52.65
4	QQ현무(炫舞)	댄스	북경영항과기(永航科技)	42.15
5	오디션(劲舞团)	댄스	티쓰리엔터테인먼트	13.65
6	사국군기(四国军旗)	장기바둑류	텐센트 등	13.35
7	미르의 전설2(热血传奇)	MMORPG	위메이드엔터테인먼트	12.10
8	카트라이더(跑跑卡丁车)	레이싱	넥슨	10.40
9	파오파오 게임(泡泡游戏, Popogame)	캐주얼게임 플랫폼	넷이지(网易)	10.00
10	문도(问道)	MMORPG	샤먼 지비트 네트워크(厦门吉比特网络)	9.75
11	월드 오브 워크래프트(WOW, 魔兽世界)	MMORPG	블리자드	8.60
12	몽환서유(梦幻西游)	MMORPG	넷이지	8.20
13	카운터 스트라이크(反恐精英online)	FPS	밸브소프트웨어	7.05
14	대화서유2(大话西游2)	MMORPG	넷이지	6.80
15	천용팔부2(天龙八部2)	무협 MMORPG	소후창유(搜狐畅游)	6.55

일자: 2010년 7월 9일

출처: 중국 쉐스네트웍(讯实网络, www.xunshi360.com)

이란에서 첫 온라인 게임 'AsmandeZ'가 서비스 개시

■ 이란 자국 내 첫 온라인 게임 'AsmandeZ' 출시

- ▶ 'AsmandeZ(영문 제목: Sky Fortress)'는 이란에서 첫 제작된 브라우저 기반 무료 온라인 게임으로 영어와 페르시아어 버전으로 서비스됨(영문판은 시각 장애인 서비스도 제공)
 - 'AsmandeZ'는 29세기 태양계를 무대로 인류와 무인 로봇 군단의 싸움을 그리는 SF 판타지 게임으로 5,000명 유저의 동시 접속 서비스를 지원
- ▶ 이란의 국립 컴퓨터 게임 재단(National Foundation for Computer Games)의 Behrouz Minai 대표는 "이란에는 PC게임 이용자가 1,000만 명에 달하지만, 게임 개발이나 디자인 관련 인력은 100명에 불과하다"며, 이번 'AsmandeZ' 출시가 게임 관련 인력 양성에 동기부여가 되기를 바란다"고 언급함

일자: 2010년 7월 3일

출처: www.gamepolitics.com/2010/07/01/iran-debuts-first-online-game

South America

- 브라질, WCG(World Cyber Games) 2010 브라질 경기 시작
- 칠레 게임산업, 젊은 층 고용 확대 위한 새로운 기획 제공
- 아르헨티나 UNLP(플라타국립대학), 비디오 게임 발전 관련 대담 개최

브라질, WCG(World Cyber Games) 2010 브라질 경기 시작

■ 브라질 게이머들이 올해로 10회 째를 맞이한 월드사이버게임(WCG-World Cyber game) 대회에 대한 높은 관심을 보이고 있음

- ▶ WCG는 삼성이 후원하고 있는 전세계 게임 대회로 브라질이 참가하는 것은 올해가 8회 째임
 - 지난 6월 19일부터 브라질의 7개 도시에서 오프라인 지역 예선이 열렸음. 지역 예선이 열린 도시는 상파울루, 브라질리아, 뽀르뚜 알레그리, 꾸리치바, 벨링, 리우 데 자네이루, 헤시피임
 - 7개 도시의 오프라인 지역 예선을 거친 참가자 및 오는 8월 28일과 29일 이틀에 걸쳐 상파울루에서 개최되는 온라인 예선을 통과한 참가자 144명의 게이머가 본선에 진출하게 됨
 - 브라질 예선에서 채택된 게임은 PC부문은 '카운터 스트라이크', '피파 10', '카툼 3D'이며, X-box 360에서 겨뤄질 게임은 'Forza Motorsport 3'와 '기타 히어로 5'임
- ▶ 카운터 스트라이커의 최고팀과 각 게임의 우승자들은 9월 30일부터 10월 3일까지 미국 로스앤젤레스에서 열리는 WCG2010에 브라질 대표로 출전하게 됨
- ▶ 브라질 WCG 예선에서는 공식 지정 게임 외에도 '수퍼 스트리트 파이터4'와 'F1 아몰리'가 프로모션 형태로 게이머들의 참여를 유도하고 있음. 이 게임에서는 총 18명의 최종 결승 진출자를 가릴 계획임

일자: 2010년 6월 17일

출처:

gamesbrasil.uol.com.br/conteudo.php?categoria=noticias&valor=comeca-neste-fim-de-semana-a-disputa-brasileira-do-wcg-2010&id=42289&cod=CON1276748968CO&old=0&nick=&old=0&nick=&pagina=1

칠레 게임산업, 젊은 층 고용 확대 위한 새로운 기회 제공

■ 최근 칠레에서는 게임을 취미로 하는 젊은이들이 게임 관련 산업에 종사하고자 하는 사례가 늘면서, 다양한 교육기관에서 게임 전공 프로그램을 개설하고 있음

- ▶ 최근 칠레의 게임 산업이 성장하면서 젊은 층들이 게임 산업 진출을 희망했지만, 적당한 교육기관이 없어 유럽, 미국 등으로 떠나는 사례가 많았음. 하지만 최근 대학들이 다양한 프로그램 개설로 우수 인력 유치 및 양성에 나섬
 - 산티아고의 Mayor 대학은 게임 개발과 연계된 모든 분야의 전문가를 위한 비디오 게임 학위 과정을 개설했음. 이 과정에서는 이론적인 내용부터 게임 개발을 위한 실질적인 프로그램 다루는 법까지 전반적으로 아우르고 있음
 - 산타마리아 페데리고 기술 대학은 학생들이 졸업 후 게임 산업에 진출하는 것을 직접 지원. 이 대학은 지역 게임 산업의 전문화를 모색하고, 비디오 게임 산업 관련 조사와 개발을 위한 모임인 USM게임즈를 조직 다양한 프로젝트를 수행하고 있음
- ▶ 게임 제작에 필수적인 3D 애니메이션 전공을 도입하는 학교들도 늘 추세. Gabriela Mistral 대학, DuocUC 전문학교, Santo Tomas 전문학교 등이 3D 애니메이션 관련 전공을 도입
- ▶ 이 외에도 비디오 게임에 관심 있는 공대에서부터 음대까지 이르는 다양한 전공의 학생들을 위해 선택과목으로 비디오 게임 과정을 개설하는 경우도 있음. 가톨릭대학교는 커뮤니케이션학과 및 공대에 게임 수업을 추가함
- ▶ 모바일 게임 업체 Amnesia Games 대표 겸 PUC의 공대 교수인 알레안드로 오이우드(Alejandro woywood)는 "칠레 게임 산업의 기술은 매우 빠르게 발전하고 있기 때문에 게임 분야에 있어서 전 세계 시장으로 진출할 수 있는 강력한 생산력을 가지고 있다"고 설명

<비디오 게임 전공학과 운영 중인 주요 대학들>

- The DigiPen Institute of Technology (EE.UU.)
- DeVry University (EE.UU. y Canada)
- DePaul University (EE.UU.)
- Savannah College of Art and Design (EE.UU.)
- University of Southern California's School of Cinematic Arts's Interactive Media Division (EE.UU.)
- Universitat Pompeu Fabra de Barcelona (스페인)

일자: 2010년 6월 28일

출처:

diario.elmercurio.cl/2010/06/28/educacion/_portada/noticias/361cc81a-16f0-4342-90e5-d8b0dd8f590a.htm

아르헨티나 UNLP(플라타국립대학), 비디오 게임 발전 관련 대담 개최

■ 플라타 국립대학(UNLP-Universidad Nacional de La Plata)은 비디오 게임 발전에 대한 대담을 개최

- ▶ 대담에서는 아르헨티나 비디오 게임 현황과 발전 방향에 대한 다양한 논의가 이뤄졌음
- ▶ 대담의 가장 핵심은 아르헨티나 비디오 게임 산업의 현주소와 미래에 대한 카를로스 칼다로네 교수의 발표였음. 카를로스 칼다로네 교수는 전 세계적인 동향을 공유하며 이를 아르헨티나 시장에 어떻게 적용할 것인지, 아르헨티나 게임 기업의 구조는 어떠한지, 비디오 게임을 통한 일자리를 어떻게 찾을 것이며 무엇을 기대할 수 있는지 등을 발표했음
- ▶ 아리엘 아리아스 교수는 프로그래머들이 게임 산업에 어떻게 진출할 수 있는지 구체적인 방법론을 소개함으로써 게임 산업에 대한 아르헨티나 젊은이들의 관심을 충족해 줬음
- ▶ 예술 감독인 예술 감독인 우고 소사는 자신의 경험을 바탕으로 비디오 게임 개발에서의 예술성과 창의성에 대한 발표를 진행했음. 2D와 3D 비디오 게임들의 몇몇 사례들을 보여주고 다양한 모습의 프로젝트에 있어서의 예술과 창의성의 관계를 설명
- ▶ 이 외에도 루시아노 톨포가 3D 게임 실현을 위한 물리엔진인 'Unity3D'를 소개했으며, 몇 개의 신작 게임이 전시회도 동시에 진행됐음

일자: 2010년 6월 16일

출처: www.adva.com.ar/2010/06/16/charlas-sobre-desarrollo-de-videojuegos-en-la-unlp/