

G L O B A L  
**게임산업**  
**TREND**

July 2010  
2nd Issue



**North America**

4

- 스마트폰, 2011년이면 콘솔 게임기 기능 따라 잡을 것
- iPad 구매 이후 다른 휴대용 단말 구매 의사 줄어들어
- 폭력적 비디오 게임, 스트레스를 감소시키는 것으로 나타나
- Playdom의 잇따른 M&A - 가상공간 서비스 업체 Metaplace 인수
- Google, 독자 게임 사이트 론칭을 앞두고 Zynga에 1억 달러 투자
- 2009년 Xbox Live 매출 10억 달러 돌파
- 게임 이용자, 다운로드 보다 패키지 구매 선호
- EA, Ubisoft 지분 15% 매각
- Facebook 게임 앱 순위 - Zynga, 부동의 1위
- PSP Minis 게임 다운로드 수 9개월 만에 100만 건 넘어
- Walmart, Kinect 번들 제품 199달러에 판매 예정
- 미국 20대 중 60%, "모바일 게임 해봤다"

**Europe**

18

- 영국 PEGI 심의 시스템 도입 2011년 4월로 지연
- 영국 비디오 게임 시장, 음악에 추월 허용?
- Ubisoft, Nintendo 3DS 게임 타이틀 시장 30% 점유 목표
- 스페인, 젊은 개발자 모임 'Idéame' 개최

**Asia**

24

**Japan**

- Bandai Namco, DeNa과 제휴해 모바일 게임 서비스 출시
- Nintendo, 주주총회서 게임 타이틀에 대한 자사의 방침 밝혀
- 日, Nintendo DS 보유율 90% 육박해

**China**

- 2분기 중국 온라인 게임 시장 규모, 2년 만에 첫 감소
- 중국 온라인 게임 이용자 수, 6월말 현재 2억 9,600만 명

**Others**

- 인도 모바일 콘텐츠 업체 Nazara, EA 게임 인도지역 독점 유통권 획득
- 인도 게임 업체 India Games, 세계 e스포츠 대회 WCG 주최 결정

**South America**

36

- 브라질, 세금 감면을 통해 게임 시장 활성화 가능할 듯
- 멕시코, 아동 비만 문제 해결에 게임업체가 나서

## North America

---

- 스마트폰, 2011년이면 콘솔 게임기 기능 따라 잡을 것
- iPad 구매 이후 다른 휴대용 단말 구매 의사 줄어들어
- 폭력적 비디오 게임, 스트레스를 감소시키는 것으로 나타나
- Playdom의 잇따른 M&A - 가상공간 서비스 업체 Metaplace 인수
- Google, 독자 게임 사이트 론칭을 앞두고 Zynga에 1억 달러 투자
- 2009년 Xbox Live 매출 10억 달러 돌파
- 게임 이용자, 다운로드 보다 패키지 구매 선호
- EA, 유비소프트 지분 15% 매각
- Facebook 게임 앱 순위 - Zynga, 부동의 1위
- PSP Minis 게임 다운로드 수 9개월 만에 100만 건 넘어
- Walmart, Kinect 번들 제품 199달러에 판매 예정
- 미국 20대 중 60%, “모바일 게임 해봤다”

## 스마트폰, 2011년이면 콘솔 게임기 기능 따라 잡을 것

### ■ iPhone, iPad가 콘솔 게임기 수준에 이를 것

- ▶ iPhone용 게임 개발사 Fishlabs의 Michael Schade CEO가 영국 Brighton에서 열린 Develop Conference에서 모바일 게임과 콘솔 게임 간 컨버전스에 대해 언급하면서 “스마트폰과 같은 휴대용 단말은 최적의 게임기”라고 주장함
  - “2011년에는 스마트폰의 그래픽 처리능력이 비약적으로 발전할 것이며, Xbox360에 버금가는 기능을 지닌 'iPad HD'가 출시될 것으로 예상된다”고 언급
  - 게다가 콘솔 게임기의 신제품 사이클은 5~7년 주기인 반면, 스마트폰은 12~18개월 안에 신제품들이 출시되기 때문에 스마트폰이 시장 트렌드를 반영한 대응이 더 수월하다는 주장
  - 아울러 iPhone, iPad용으로 개발된 게임 애플리케이션의 수준은 1년 내 콘솔 게임 타이틀 수준에 이를 것이라고 전망
- ▶ 올해 말이면 iPhone, iPad와 같은 휴대용 단말의 사용자 수는 PS2 누적 판매대수인 1억 4,000만 대를 넘어설 것으로 예상됨
  - Apple의 iOS 기반 단말(iPhone, iPad, iPod touch)은 약 1억 2,000만 대 판매될 예정
  - Android는 5,000만 대, Symbian은 2,000만 대 판매될 예정
- ▶ 한편, Michael Schade의 주장에 대해 일부 해외 네티즌들은 “모바일 플랫폼에서 2011년까지 높은 성능을 기대하기는 어려울 것이며, 처리능력 향상에 따른 배터리 문제 등도 해결되어야 한다는 반대 의견들을 제기함

일자: 2010년 7월 15일

출처:

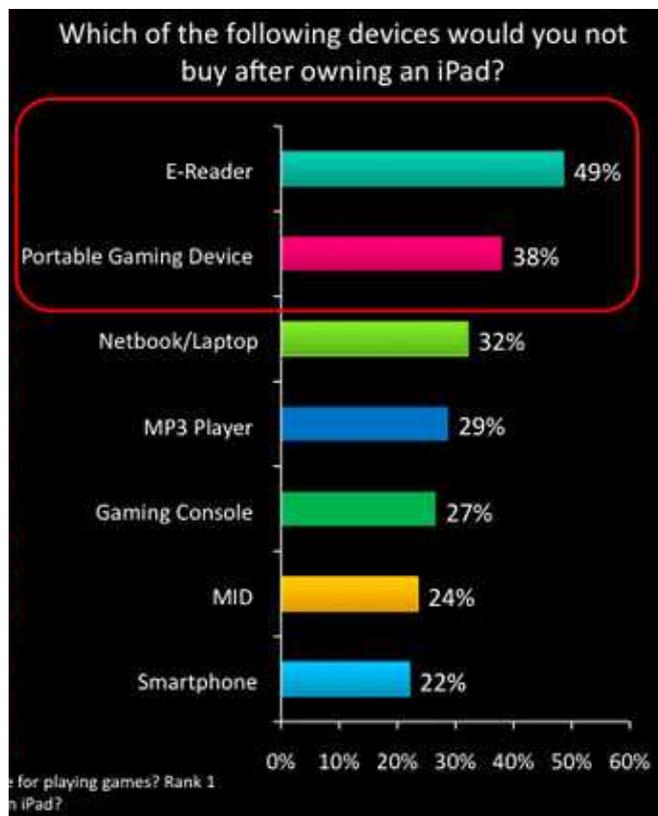
[www.casualgaming.biz/news/30321/Develop-2010-Mobile-phones-will-become-games-consoles](http://www.casualgaming.biz/news/30321/Develop-2010-Mobile-phones-will-become-games-consoles)

iPad 구매 이후 다른 휴대용 단말 구매 의사 줄어들어

■ iPad, e-book 리더, 휴대용게임기기 등 휴대용 단말 시장에 크게 영향을 미치는 것으로 나타나

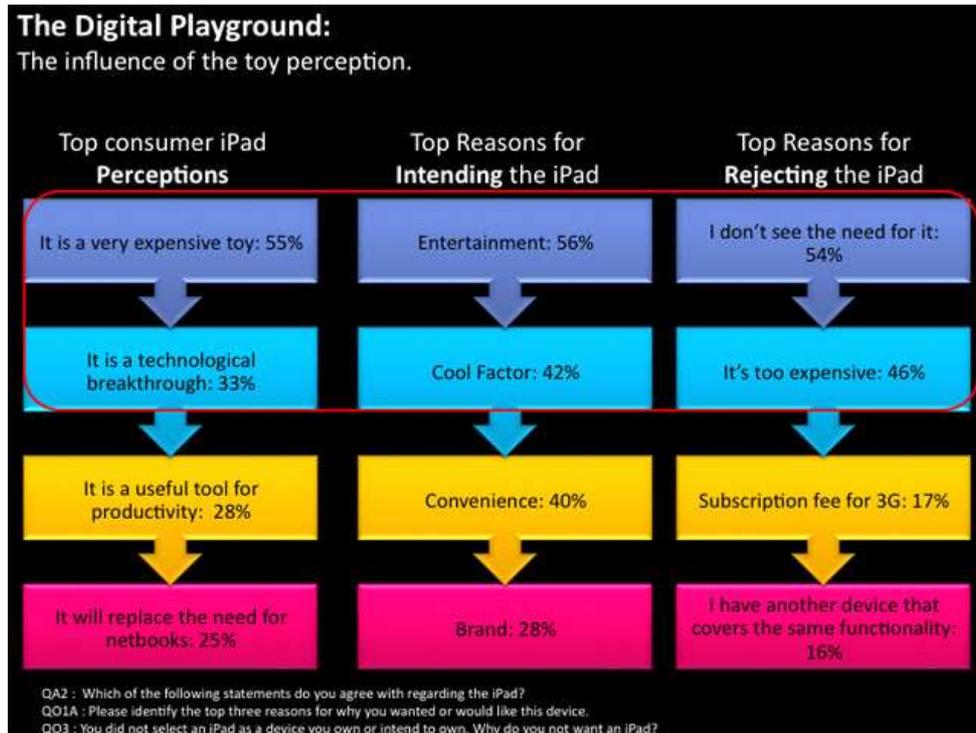
- ▶ 미국 시장조사업체 Resolve Market Research의 "The iPad Effect research report"에 따르면 iPad가 e-book 리더, 휴대용 게임기, 넷북 등 휴대용 단말 시장에 영향을 미치는 것으로 나타남
  - iPad 이용자를 대상으로 'iPad 구매 후 이제 사지 않아도 될 것은 무엇인가'를 물어본 설문에서 e-book 리더로 응답한 사람은 49%로 제일 많았으며, 휴대용 게임기는 38%에 달함

<iPad 구입 후 이제 사지 않아도 되는 휴대용 단말은?> 응답 결과



- 'iPad를 어떤 기기로 인식하고 있는가'에 대한 대답에 대해 '비싼 장난감'이라 응답한 이용자가 55%에, '기술 혁신 기기'라 응답한 사람은 33%에 달함
- 'iPad 구입하는 목적'에 대한 응답으로 '엔터테인먼트'용이란 응답이 56%로 가장 높았으며, iPad 구매 의사가 없는 이유에 대해서는 '필요가 없다'라는 응답이 54%에 달함

<'iPad 용도', '구매 이유', '비구매 이유'에 대한 설문 결과>



일자: 2010년 7월 8일

출처: [mashable.com/2010/07/08/ipad-usage-report/](http://mashable.com/2010/07/08/ipad-usage-report/)

## 폭력적 비디오 게임, 스트레스를 감소시키는 것으로 나타나

### ■ 폭력적 비디오 게임, 스트레스 감소 효과 있어

- ▶ 미국 Texas A&M 국제대학의 Christopher J. Ferguson 교수는 히스패닉계 공립대학 학생 103명을 대상으로 '폭력적 게임이 청소년에 미치는 영향'에 대한 연구 조사를 실시함
- ▶ 연구 결과, 청소년들이 폭력적 비디오 게임을 즐기면 폭력적 성향이 강화된다는 일반적 평가들과는 달리 폭력적 게임은 결국 단순한 게임이며, 오히려 스트레스 감소에 효과가 있는 것으로 나타남
  - 폭력적 게임으로 적대감이 강화되는 경우는 평소 쉽게 화를 내고 우울해지며 양심 없는 행동을 하는 아이들에 국한된 효과로 결론지음
  - 이외의 아이들은 폭력적 게임에 의한 영향이 거의 없는 것으로 나타났으며, 오히려 게임을 통해 우울한 감정이나 스트레스를 다소 저하시키는 효과가 있음. 아울러 게임에서 제공하는 다양한 경험이 사회성을 기를 수 있는 기회를 제공하는 것으로 나타남
- ▶ Christopher Ferguson 교수는 "폭력적 게임은 대다수 어린이에게는 무해하지만 기본 인성이나 정신 건강에 문제를 가진 일부 청소년에게는 해롭다"고 언급함

일자: 2010년 7월 14일

출처: [gamepolitics.com/2010/07/12/study-playing-violent-games-helps-stress-and-depression](http://gamepolitics.com/2010/07/12/study-playing-violent-games-helps-stress-and-depression)

[www.tamtu.edu/newsinfo/7-08-10/article5.shtml](http://www.tamtu.edu/newsinfo/7-08-10/article5.shtml)

## Playdom의 잇따른 M&A - 가상공간 서비스 업체 Metaplace 인수

### ■ Playdom, 가상공간 서비스 업체 Metaplace 인수

▶ Playdom은 지난달 Hive 7 인수에 이어 가상공간 서비스 업체인 Metaplace를 인수한 바 있는데, 인수 가격을 공개하지 않음. Playdom은 지난 6월 Disney 등으로부터 3,300만 달러의 투자를 추가 유치한 바 있으며, 이후 공격적인 M&A 행보를 나타내고 있음

- 2007년 설립된 Metaplace는 Sony Online Entertainment, EA 등의 개발자였던 Koster과 John Donham가 주축이 된 가상공간 서비스 업체로 시작해 현재 차세대 소셜 게임을 개발 중에 있음

※ Metaplace는 지난해 12월 말 가상세계 서비스인 'meta world'를 종료 (당시 이용자 수는 3만 명이었음)

### ■ Metaplace의 소셜 게임 엔진, Playdom에 핵심 기술이 될 것

▶ Playdom의 CTO인 David Sobeski는 Metaplace 엔진이 소셜 게임을 만드는 데 걸리는 시간을 단축시킬 것이며, 이로써 경쟁 우위에 설 것이라고 언급

- Metaplace는 'meta world' 종료 후 가상공간 서비스의 엔진을 이용해 Facebook용 소셜 게임 'Island Life', 'My Vineyard'를 출시, 각각 수십만의 이용자를 확보함

- Playdom도 조만간 Metaplace의 가상공간 서비스 엔진을 도입한 게임 개발에 착수 할 것으로 예상됨

▶ 현재 소셜 게임 시장은 빠르게 변화하고 있어, 여러 개의 게임을 공유할 수 있는 엔진이 필요한 상황

일자: 2010년 7월 13일

출처: [techcrunch.com/2010/07/08/playdom-acquires-metaplace/](http://techcrunch.com/2010/07/08/playdom-acquires-metaplace/)

## Google, 독자 게임 사이트 론칭을 앞두고 Zynga에 1억 달러 투자

### ■ Google, 'Google Games' 론칭 위해 Zynga에 1억 달러 이상 투자

- ▶ Techcrunch는 Google이 약 한 달 전 최대 소셜 게임 업체인 Zynga에 1~2억 달러 규모의 투자를 했으며, Zynga의 게임들이 Google Games의 초석이 될 것이라 보도함
- ▶ 아울러 이는 Zynga의 소액 결제 시스템인 'Paypal'을 Google의 'Google Checkout'으로 교체하려는 움직임으로도 해석되고 있음
- ▶ Google은 이외에도 Playdom, Playfish 등의 주요 소셜 게임 업체들과 전략적 제휴를 맺어 소셜 게임 부문을 강화하는 등 Facebook을 겨냥한 전략적 행보들을 나타내고 있음
  - 최근 Google은 SNS 서비스 'Google Me'를 새롭게 단장하는 등 Facebook 공략에 고심 중이며, 소셜 게임 업체들도 Facebook 의존도를 낮추려는 상황이어서 Google과 여타 소셜 게임 업체와의 협력관계 구축은 당분간 계속될 것으로 예상됨
- ▶ 소셜 게임 시장은 중국, 일본 등지에서 수십억 달러의 수익을 내고 있으며, 7억 달러 규모인 2009년 미국 소셜 게임 시장 규모가 2012년 3배 이상 성장할 것으로 전망되는(시장조사업체 Think Equity) 등 게임 시장의 블루오션으로 주목받고 있음. Google이 빠른 성장세가 예상되는 소셜 시장의 본격 진출을 선언해 기존 선두업체인 Facebook과의 격돌에 업계의 관심이 증폭되고 있음
- ▶ 한편, Zynga는 지난 6개월 매출이 3억 5,000만 달러에 달하는 등 급속한 성장세를 기록 중

일자: 2010년 7월 11일

출처:

[techcrunch.com/2010/07/10/google-secretly-invested-100-million-in-zynga-preparing-to-launch-google-games/](http://techcrunch.com/2010/07/10/google-secretly-invested-100-million-in-zynga-preparing-to-launch-google-games/)

## 2009년 Xbox Live 매출 10억 달러 돌파

### ■ Xbox Live 실적 호조 - 매출 10억 달러, 이용자 수 2,500만 명에 달해

- ▶ MS의 온라인 비디오 게임 서비스인 Xbox Live의 2009년 매출이 서비스 출시 이래 처음으로 10억 달러를 넘어섬
  - Xbox Live의 회원 수는 2,500만 명이며 이 가운데 절반이 유료(골드)회원인 것으로 나타남
  - 매출 호조의 원인으로는 유료 회원의 가입비와 더불어 Xbox Live를 통해 판매된 다운로드 콘텐츠(DLC, 영화/TV 등의 동영상 등) 매출 때문인 것으로 분석됨
  - MS의 Dennis Durkin COO의 발표에 따르면, 다운로드 콘텐츠 판매 매출이 가입비 매출을 넘어선 것은 서비스 출시이래 처음임
    - ※ Forbes는 가입비 매출이 5억 달러, 다운로드 콘텐츠를 포함한 기타 사업 매출이 적어도 6억 달러 이상인 것으로 추정함
- ▶ Goldman Sachs의 애널리스트 Sarah Friar는 Xbox Live의 이익률이 65% 수준일 것으로 추정함. 앞으로 ESPN, Activision Blizzard와의 제휴, 패밀리 요금제, Kinect 등을 이용한 마케팅 전략을 통해 20% 정도의 매출 상승이 기대된다고 전망함

일자: 2010년 7월 9일

출처:

[www.bloomberg.com/news/2010-07-07/xbox-live-sales-probably-topped-1-billion-for-the-first-time.html](http://www.bloomberg.com/news/2010-07-07/xbox-live-sales-probably-topped-1-billion-for-the-first-time.html)

## 게임 이용자, 다운로드보다 패키지 구매 선호

### ■ 게임, 여전히 디지털 다운로드보다 패키지 시장이 더 커

- ▶ 리서치 전문업체 Ipsos MediaCT가 게임 이용자 1,000명을 대상으로 설문 조사한 결과, 64%가 게임 타이틀 구매 시 다운로드 파일보다 패키지를 선호하는 것으로 나타남
  - iTunes 등의 온라인 마켓이 활성화되면서 음악, 비디오 등의 콘텐츠에 대해서는 디지털 다운로드 시장이 성장하는 반면, 게임은 여전히 패키지 시장이 강세를 보이고 있음
  - 음악의 경우 응답자 중 45%가 다운로드보다 패키지를 선호하는 것으로 나타남
- ▶ 게임 이용자들은 중고로 되팔 수 있으며, 잃어버릴 것을 우려해 실체가 있는 패키지 게임을 선호하는 것으로 나타남
- ▶ 이 같은 이용자들의 선호도 결과는 게임 개발사들이 중고시장을 경계해 다운로드 유통으로 전환하려 시도하고 있는 상황과는 반대임

일자: 2010년 7월 8일

출처: [www.mcvuk.com/news/39857/64-prefer-discs-to-digital](http://www.mcvuk.com/news/39857/64-prefer-discs-to-digital)

## EA, Ubisoft 지분 15% 매각

### ■ EA, Ubisoft 최대주주에서 물러난다

- ▶ EA는 7월 16일 Ubisoft 보유 지분 전량(15%) 매각
  - 현재 EA는 Ubisoft의 최대주주에서 물러난 상태이며, 세계 2, 3위 비디오 게임 퍼블리셔인 EA와 Ubisoft의 5년간 인연도 이번 매각으로 종결됨
  - EA가 내놓은 Ubisoft 지분의 주당 판매가는 6.48유로로 매각 금액은 9,400만 유로를 상회함. 이는 지난 2005년 EA가 Ubisoft의 지분 19.9%를 6,890만 유로에 사들인 것을 감안한다면 EA가 원하는 가격에 매각된다고 가정할 시, 5년 간 수익률은 50%에 달할 정도로 높을 전망
  - 2005년 EA가 Ubisoft의 지분을 인수할 당시 Ubisoft의 Yves Guillemot 회장은 자사의 유명 스튜디오를 빼앗아 가기 위한 '적대적' M&A라고 주장한 바 있으나, 전문가들은 EA 자사의 리스크를 분산하기 위한 투자 포트폴리오의 성격이 짙은 것으로 진단했음
- ▶ 한편 EA가 지분 15%를 시장에 내놨지만 매각 대상과 분할 방법에 대해서는 아직 미확정 상태

### ■ Ubisoft의 다음 대주주에 대해 귀추가 주목되고 있음

- ▶ 현재 EA가 매각한 지분이 누구의 손으로 들어갈 지에 대해 관심이 모아지면서, 세계 최대 비디오 게임 퍼블리셔인 Activision Blizzard가 후보로 점쳐지고 있음
  - 'Call of Duty', '기타 히어로' 등 인기 타이틀을 퍼블리싱해 온 Blizzard의 입장에서 경쟁사인 EA의 지분이 빠진 Ubisoft는 관심의 대상이 될 것이라는 추측
  - 이와 더불어 Ubisoft가 발매한 신작 'Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction'과 'Assassin's Creed 2' 등의 인기에 힘입어 2010년 1분기에 전년 대비 2배 가까이 상승한 1억 6,000만 유로의 매출을 기록한 점도 인수 가능성을 높이는 요인으로 작용.
  - 한편, 20년 동안 Ubisoft의 지분 7.2%를 보유한 창업주 Guillemot 5형제가 대주주로 등극, Ubisoft가 독립 퍼블리셔로 위상을 갖추게 될 가능성도 있어 귀추가 주목됨

일자: 2010년 7월 16일

출처: [www.gamasutra.com/view/news/29474/Report\\_EA\\_To\\_Sell\\_Off\\_15\\_Percent\\_Ubisoft\\_Stake.php](http://www.gamasutra.com/view/news/29474/Report_EA_To_Sell_Off_15_Percent_Ubisoft_Stake.php)

Facebook 게임 앱 순위 - Zynga, 부동의 1위

■ Zynga의 'Frontier ville', 부동의 1위 고수

- ▶ Zynga의 'Frontier ville'이 'Facebook 게임 앱 순위 Top 20'에서 지난 달 론칭한 이래로 부동의 1위를 고수. 약 280만 명의 신규 이용자가 추가돼 총 1,960만 명의 누적 이용자 수를 기록

■ 중국의 두드러진 성장세

- ▶ 순위 내 중국 애플리케이션의 두드러진 강세도 눈여겨볼만한 점(순위는 누적 이용자 수 기준)
  - 홍콩 Pencake의 퀴즈 응용 어플리케이션 'Element Analyst Creator'는 지난주에만 110만 명의 신규 유저를 끌어들이며 총 123만 명이라는 퀴즈 팬을 보유하며 2위를 차지
  - 4개월 전에 론칭한 레스토랑 관리 시뮬레이션 게임 'Open Mind Lounge Bar'도 , 최근 새로운 플레이어의 유입이 70만 8,325명으로 급증하며 4위를 차지
  - 일종의 퀴즈 게임인 Yourownapps.com의 'Create Your Test'도 46만 9,063명의 플레이어가 새로 생겨나 현재 총 이용자 수는 50만 6,841명으로 7위에 랭크

	Name	MAU	Gain	Gain, %
1.	FrontierVille	19,609,633	+2,787,663	+16.57
2.	Element Analyst Creator	1,239,916	+1,150,370	+1,284.67
3.	Millionaire City	3,573,871	+961,807	+36.82
4.	開心 Lounge Bar	736,154	+708,325	+2,545.28
5.	SuperFun Town!	1,142,995	+519,739	+83.39
6.	Baking Life	3,313,461	+483,395	+17.08
7.	建立你的測驗	506,841	+469,063	+1,241.63
8.	FIFA Superstars	4,611,214	+455,808	+10.97
9.	Verdonia	3,343,609	+384,378	+12.99
10.	Fashion World	2,197,679	+363,488	+19.82
11.	Office Wars	415,338	+308,806	+289.87
12.	Horse Saga (renamed)	617,499	+294,477	+91.16
13.	Hero World	1,357,728	+274,753	+25.37
14.	Casino City	787,815	+268,349	+51.66
15.	Bejeweled Blitz	10,650,624	+263,507	+2.54
16.	Resort World	1,223,773	+246,008	+25.16
17.	Songs	2,935,537	+215,380	+7.92
18.	Zoo Kingdom	1,478,772	+204,367	+16.04
19.	Pool Master	2,111,348	+165,805	+8.52
20.	Birdland	772,015	+162,195	+26.60

일자: 2010년 7월 16일

출처:

www.gamasutra.com/view/news/29461/Zyngas\_FrontierVille\_Continues\_To\_Lead\_FastestGrowing\_Facebook\_Games.php

## PSP Minis 게임 다운로드 수 9개월 만에 100만 건 넘어

### ■ Sony의 PSP Minis의 게임 다운로드 수 100만 건 돌파

- ▶ Sony Computer Entertainment America의 Susan Panico 디렉터는 미니 게임 중심의 앱스토어인 PSP Minis가 출시 9개월 만에 100만 다운로드를 돌파했다고 발표함
  - Sony는 지난 2009년 8월에 300~400MB에 이르는 기존 PSP 게임보다 용량이 적은 100MB 이하의 게임을 다운로드할 수 있는 PSP Minis 서비스를 발표하고, 10월에 첫 타이틀을 선보였음
  - 이에 대해 관련 업계에서는 iPhone용 App Store 타이틀의 인기에 따른 대응으로 추측한 바 있음
- ▶ 2009년 12월, Sony는 PSP Minis 타이틀을 가정용 콘솔로 이용할 수 있도록 지원하는 PS3 펌웨어를 업그레이드 한다고 발표함
  - 이를 위해 현재 50명 이상의 개발자가 PSP Minis 게임에 투입된 것으로 전해짐

#### <PSP Minis 게임 다운로드 순위>

1. Age of Zombies (Halfbrick)
2. Monopoly (EA)
3. Fieldrunners (Subatomic)
4. Zombie Tycoon (Frima)
5. Bloons (Bloober Team)
6. Spot The Differences! (Sanuk)
7. Pinball Fantasies (Cowboy Rodeo)
8. Mahjongg Artifacts: Chapter 2 (G5 Entertainment)
9. Yetisports Pengu Throw (Xendex)
10. Breakquest (Beatshapers/Nurium Games)

일자: 2010년 7월 14일

출처:

[www.gamasutra.com/view/news/29429/SCEA\\_Over\\_1\\_Million\\_PlayStation\\_Minis\\_Downloaded\\_Worldwide.php](http://www.gamasutra.com/view/news/29429/SCEA_Over_1_Million_PlayStation_Minis_Downloaded_Worldwide.php)

## Walmart, Kinect 번들 제품 199달러에 판매 예정

### ■ Walmart, Kinect 관련 게임/주변기기 및 30달러 기프트카드를 총 199달러에 판매

- ▶ MS가 Kinect를 위한 공식 가격 결정에 조용한 움직임을 지속하는 가운데, 미 소매업자 Walmart는 이미 Kinect 예약에 들어갔으며, 게임과 주변기기, 30달러의 선물 카드 번들 제품을 199 달러에 제공한다고 밝힘
  - 번들 상품의 게임 리스트는 확정되지 않았으나, 'Kinect Sports', 'Joy Ride', 'Kinectimals'와 'Dance central'을 포함할 전망.
  - MS도 과거 자사의 판매 사이트에서 Kinect 주변기기만을 단독으로 150달러에 올린 바 있으나, 그것은 단지 임의적인 가격 표시에 지나지 않는다고 일축, 이에 대한 확실한 가격은 8월 Gamescom을 통해 확인할 수 있을 것으로 예상됨
  - 현재 Activision Blizzard는 Kinect 기반 게임에 많은 투자는 하지 않을 것이라는 입장을 표명한 바 있으며, 일각에서는 Kinect의 가격이 비정기적으로 게임을 즐기는 소비자들의 이용을 유발시키기에는 다소 높은 가격이 아닌가 하는 우려가 제기되고 있음
- ▶ 한편, 현재 MS Kinect에 필적하는 것으로 꼽히는 Sony의 Move는 \$49.99(€39.99/¥3,980), 별도의 내비게이션 컨트롤러는 \$29.99(€29.99/¥2,980)에 제공되고 있으며, 이외에 다른 번들 상품도 가능하도록 구비하고 있음

일자: 2010년 7월 14일

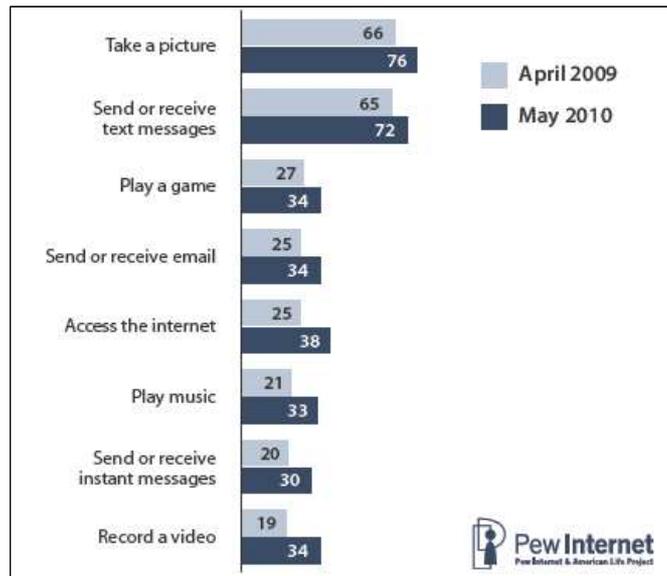
출처: [www.gamesindustry.biz/articles/walmart-offering-USD199-kinect-bundle](http://www.gamesindustry.biz/articles/walmart-offering-USD199-kinect-bundle)

미국 20대 중 60%, “모바일 게임 해봤다”

■ 미국 20대 휴대폰 이용자 중 60%가 모바일 게임에 접속

- ▶ 미국 리서치업체 Pew Internet이 최근 발간한 ‘Mobile Access 2010’에 따르면, 미국 성인 휴대폰 이용자 3명 가운데 1명 정도인 34%가 모바일 게임을 즐기는 것으로 나타남. 이는 지난 2009년 4월에 조사됐던 27%에 비해 7% 정도 증가한 수치
- ▶ 또한 18세부터 29세까지의 휴대폰 이용자 가운데 60%가 모바일 게임 이용하는 것으로 나타남
- ▶ 한편, 연령이 올라갈수록 모바일 게임을 즐긴 휴대폰 소지자는 가파르게 줄어드는 모습을 보였으며, 실제 조사에서도 모바일 게임 경험자 비율은 37%(30~49세), 17%(50~64세), 9%(65세 이상) 등을 기록하고 있어 모바일 게임이 사실상 젊은 층의 전유물임을 보여줌
- ▶ 또한, 미국 성인 중에서도 히스패닉을 제외한 흑인(51%)과 영어 구사 능력이 있는 히스패닉(46%) 인종이 모바일 게임을 상대적으로 많이 즐기는 것으로 나타남
- ▶ 반면, 설문에 참여한 미국인 중 42%가 Xbox, PS 등의 비디오 게임기를 소유하고 있으며, 이들 중 29%는 비디오 게임기를 통해 인터넷에도 접속하고 있다고 밝힘

<2009년과 2010년 통화를 제외한 휴대폰 기능의 사용 비율>



일자: 2010년 7월 7일

출처: [http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2010/PIP\\_Mobile\\_Access\\_2010.pdf](http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2010/PIP_Mobile_Access_2010.pdf)

## Europe

---

- 영국 PEGI 심의 시스템 도입 2011년 4월로 지연
- 영국 비디오 게임 시장, 음악에 주월 허용?
- Ubisoft, Nintendo 3DS 게임 타이틀 시장 30% 점유 목표
- 스페인, 젊은 개발자 모임 'Idéame' 개최

## 영국 PEGI 심의 시스템 도입 2011년 4월로 지연

### ■ 영국은 기존 병행하던 독자 게임 심의 시스템과 유럽 공통의 PEGI(Pan European Game Information) 심의 시스템을 PEGI로 통일하기로 했으나 이 제도의 공식 시행은 내년 4월까지 지연될 듯

- ▶ 영국 내 PEGI 운영 주체인 비디오표준위원회(Video Standard Council, VSC)는 PEGI 시스템 도입의 근거인 영국 디지털경제법이 의회를 통과했으나 공식 발효되는 것은 내년 4월 1일이기 때문이라고 지연의 이유를 설명
- ▶ 이에 따라 연내 PEGI 시스템 도입과 이에 따른 원활한 연말 특수 대비를 원했던 게임 업계는 실망하는 분위기

### ■ 영국 VSC와 영상물등급위원회(BBFC)는 2011년 4월까지 기존 게임 심의 절차를 그대로 따를 것을 게임 업계에 당부

- ▶ 이에 따라 PEGI 기준 18세 이상 등급을 받은 게임은 반드시 기존처럼 BBFC(British Board of Film Classification)에 제출해 법적 등급을 받아야 함
- ▶ 내년 4월 새 제도가 시행되면 PEGI에서도 법적 효력이 있는 18세 이상 등급을 부여할 수 있게 됨
- ▶ 그때까지는 기존 등급 분류 제도를 준수하고, 특히 미성년자에게 적합하지 않은 트레일러 등 게임 외 영상도 BBFC의 심의를 거쳐야 함을 강조

일자: 2010년 7월 15일

출처: [www.gamasutra.com/view/news/29458/UKs\\_New\\_PEGI\\_Ratings\\_Delayed\\_Until\\_2011.php](http://www.gamasutra.com/view/news/29458/UKs_New_PEGI_Ratings_Delayed_Until_2011.php)

## 영국 비디오 게임 시장, 음악에 추월 허용?

### ■ 경기 침체 여파로 비디오 게임 시장이 침체를 겪는 가운데 영국 비디오 게임 시장 규모가 음악 시장에 추월당할 가능성이 있다는 조사 결과 나와

- ▶ 엔터테인먼트소매협회(Entertainment Retail Association)에 따르면, 2010년 상반기 게임 소프트웨어 판매량은 전년 동기 대비 12.5% 감소한 2380만개, 매출은 10.1% 줄어든 5억 3,260만 파운드를 기록
- ▶ 반면 같은 기간 음반 판매량은 6,430만개로 1.7% 증가했으며 매출도 5억 2,240만 파운드로 소폭 상승하며 게임 시장 규모에 근접
- ▶ 비디오 시장은 판매량 기준 전년 동기 대비 1.4% 감소한 9,800만 개를 기록했으며 매출은 8억 5,250만 파운드로 0.6% 상승
- ▶ 이 같은 결과는 게임 시장 사이클이 하강 국면인데다 게임 분야가 경기 침체의 여파를 가장 강하게 받은 것으로 풀이됨

	2009	2010	% Change
Music	£520.1	£522.4	0.4
Video	£847.6	£852.5	0.6
Games	£592.4	£532.6	-10.1
Total	£1,944.9	£1,886.3	-3.0

### ■ 영국의 게임 관련 협단체 및 시장 조사 기관의 조사에서도 상반기 영국 게임 시장 규모가 전년 동기 대비 16% 하락하는 등 게임 시장 침체 동향은 뚜렷

- ▶ Chart-Track과 엔터테인먼트 레저 소프트웨어 퍼블리셔 협회(The Entertainment and Leisure Software Publishers Association, ELSPA), 유럽 인터랙티브 소프트웨어 협회(Interactive Software Federation of Europe, ISFE)의 조사에 따르면 상반기 영국 비디오 게임 하드웨어 시장 규모는 2억 5,600만 파운드로 전년 동기 대비 32% 감소했으며 소프트웨어 시장 규모는 10% 줄어든 5억 9,200만 파운드를 기록
- ▶ 하드웨어와 소프트웨어, 주변기기 등을 합친 상반기 전체 게임 시장 규모는 9억 6,300만 파운드로 전년 동기 대비 16% 감소
- ▶ Xbox360과 PS, Wii 등의 판매량은 증가해 휴대형 게임기의 판매 부진이 심했던 것으로 나타났

으며 디지털 유통망과 모바일 및 소셜 네트워크 플랫폼을 이용한 게임 이용도 증가하는 것으로 추정

일자: 2010년 7월 12일

출처: [www.gamesindustry.biz/articles/uk-hardware-sales-down-32-percent-in-first-half-of-year](http://www.gamesindustry.biz/articles/uk-hardware-sales-down-32-percent-in-first-half-of-year)

## Ubisoft, Nintendo 3DS 게임 타이틀 시장 30% 점유 목표

### ■ Ubisoft는 Nintendo의 휴대형 3D 게임기 Nintendo 3DS 발매에 맞춰 6~8개의 전용 타이틀을 발매, 3DS 게임 시장의 30%를 점유하겠다는 목표를 제시

- ▶ Ubisoft는 지난 E3 2010에서 'Assassin's Creed: Lost Legacy', 'Ghost Recon' 등 5개의 3DS용 신작 게임을 개발 중이라고 발표한 바 있으며, 제임스 카메론 감독의 동명 영화를 게임으로 만든 'Avatar'도 출시한 바 있음
- ▶ Ubisoft는 3D 게임에 대한 관심을 표명하면서도 3D 게임 시장의 정착까지는 상당한 시간이 걸릴 것으로 예상

일자: 2010년 7월 16일

출처: [www.mcvuk.com/news/40029/Ubisoft-targets-30-share-on-3DS](http://www.mcvuk.com/news/40029/Ubisoft-targets-30-share-on-3DS)

## 스페인, 젊은 개발자 모임 'Idéame' 개최

### ■ 스페인에서는 지난 7월 14일과 15일 이틀간 젊은 게임 개발자들의 회의인 'Idéame-아이디어를 내라'를 개최함

- ▶ 2회 째를 맞이하는 이번 회의에는 10개의 유관 기관 및 기업이 참가했으며, 게임 개발자들이 비디오 게임 개발이 꿈인 청소년들에게 꿈을 실현할 기회를 마련해 주는 것이 목적임
  - 마드리드 대학과 Nintendo의 후원으로 열린 이 행사에는 발렌시아의 Dreambox Games, 갈리시아의 Continental Games, 까탈란의 Cosmonaut Games 등의 개발 업체들이 참석했음
  - 이 외에도 '에이스 어토니(Acet attorney)' '고스트 트릭(Ghost Trick)'과 같은 게임의 개발자인 슈 타쿠미(Sh Takumi)가 참여해 청소년들에게 게임 개발에 대한 다양한 이야기를 들려줬음
  - 인도, 미국, 오스트리아 등 해외의 게임 개발사의 관계자들도 참여해 국제적인 수준에서 회의가 개최됐음
- ▶ '경제적 위기 상황에서 게임의 생존 방향 모색'을 주제로 열린 1회 개발자 회의에는 200여 명이 참가한 바 있음
- ▶ 스페인은 주요 게임 소비 국가 중 하나로 2009년 1,400만 개의 게임기가 팔렸고, 매출액은 12억 유로에 달함

일자: 2010년 7월 13일

출처:

[www.portaltic.es/videojuegos/noticia-segunda-edicion-ideame-congrega-jovenes-desarrolladores-videojuegos-20100713150249.html](http://www.portaltic.es/videojuegos/noticia-segunda-edicion-ideame-congrega-jovenes-desarrolladores-videojuegos-20100713150249.html)

## Asia

---

### *Japan*

- Bandai Namco, DeNa과 제휴해 모바일 게임 서비스 출시
- Nintendo, 주주총회서 게임 타이틀에 대한 자사의 방침 밝혀
- 日, Nintendo DS 보유율 90% 육박해

### *China*

- 2분기 중국 온라인 게임 시장 규모, 2년 만에 첫 감소
- 중국 온라인 게임 이용자 수, 6월말 현재 2억 9,600만 명

### *Others*

- 인도 모바일 콘텐츠 업체 Nazara, EA 게임 인도지역 독점 유통권 획득
- 인도 게임 업체 India Games, 세계 e스포츠 대회 WCG 주최 결정

## Bandai Namco, DeNa과 제휴해 모바일 게임 서비스 출시

### ■ Bandai Namco Games와 DeNA, 1년 한정 특별 모바일 게임 서비스 출시 관련 제휴 체결

- ▶ Bandai Namco Games는 모바일 게임 사이트 '모바게타운' 운영사인 DeNA와 제휴해 'Bandai Namco Games X 모바게타운'이라는 특별 서비스 코너를 마련하고 1년간 서비스를 제공할 계획
  - 'Bandai Namco Games' 코너에서는 'Pac-Man', 'Xevious', 'New Rally-X', 'Galaga' 등의 인기 게임 타이틀을 매월 1개씩(연간 12 타이틀 이상) 무료 제공할 예정임
- ▶ Bandai와 DeNA 양사는 Bandai의 콘텐츠 및 게임 개발 능력과 DeNA의 기획 및 개발 능력을 융합시킨 새로운 엔터테인먼트를 시장에 제안해 갈 생각이며, 소셜 게임 공동 개발 역시 염두에 두는 것으로 전해짐
  - 특히, DeNA는 Bandai Namco의 인기 타이틀을 집중 투입함으로써 가정용 콘솔 게임에 익숙한 연령층, 즉 현 30대 이상의 연령층을 공략해 타 모바일 게임 사이트와의 차별화를 꾀할 방침
- ▶ Mixi나 Gree 등의 다른 SNS업체들도 게임 서비스를 제공하고는 있지만, SNS업체가 특정 게임 개발사와 공동으로 게임을 제공 및 개발하는 시도는 DeNA가 처음임
  - '모바게타운'의 회원수는 약 2,000만 명이며 이 중 20대 등 젊은 층의 이용이 두드러짐

일자: 2010년 7월 15일

출처: [www.gamebusiness.jp/article.php?id=1861](http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=1861)

[wataruwata.blog90.fc2.com/blog-entry-1385.html](http://wataruwata.blog90.fc2.com/blog-entry-1385.html)

## Nintendo, 주주총회에서 게임 타이틀에 대한 자사의 방침 밝혀

### ■ Nintendo 게임 타이틀, 타 콘솔 게임기에 공급하지는 않을 것

- ▶ 주주총회에서 Nintendo의 이와타 사토루(Satoru Iwata) 사장은, 향후에도 Nintendo의 콘솔 게임기가 아닌 타 게임기에 Nintendo의 게임 타이틀을 공급할 생각은 없음을 분명히 함
  - 이와타 사장은 Nintendo의 게임은 Nintendo의 게임기와의 결합을 통해 독창성을 발휘하는 것이라며, 게임만 공급하는 것이 회사의 단기 이익 향상에는 기여할 수 있지만 장기적으로는 Nintendo 플랫폼의 가치를 훼손하게 되므로 결과적으로는 악영향을 미칠 것이라는 견해를 밝힘

### ■ Nintendo 3DS의 게임 불법 복제에 대한 대책 마련

- ▶ Nintendo 3DS의 게임 불법 복제 대책에 대해서는 자신감을 피력함
  - 이와타 사장은 불법 복제 문제에 대해 법률과 기술의 양방향으로 접근하고 있다며, Nintendo DS의 불법 복제 게임 유통은 여전히 심각한 문제임을 인정하는 한편, 저작권 침해를 막기 위해 지속적으로 다양한 방법을 취할 생각이라고 밝힘
  - 한편, Nintendo 3DS의 경우, 새로운 게임기가 아직 시장에 출시되지 않았다는 이점을 활용해 불법 복제 게임의 등장을 막는 기술적 어드밴티지를 유지 및 확보해 갈 자신이 있음을 피력했음. 다만 同 방식에 대한 구체적인 언급은 없었음

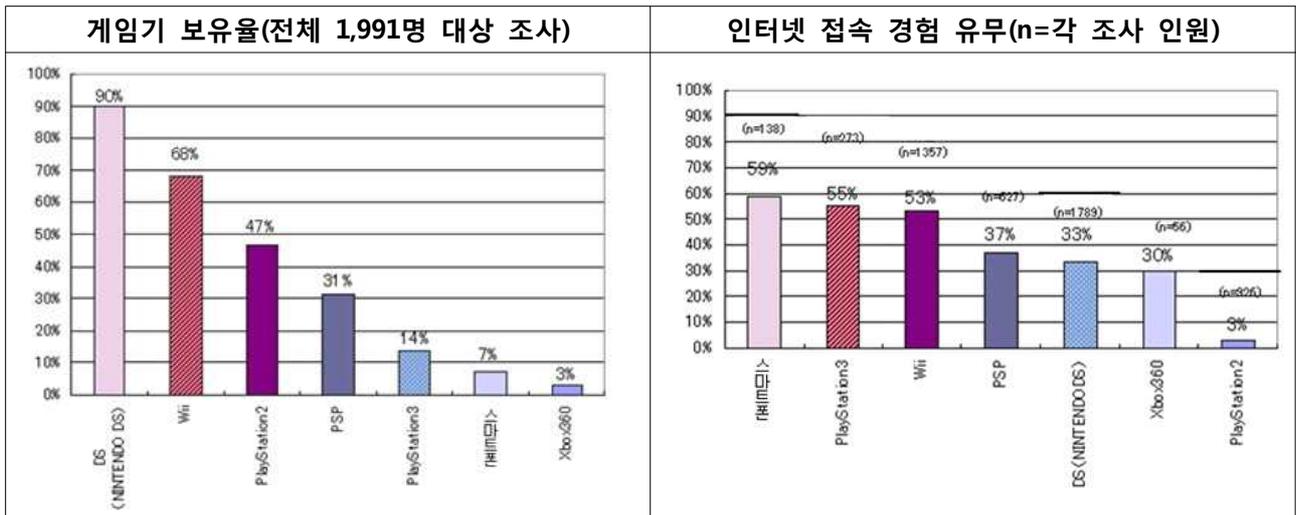
일자: 2010년 7월 6일

출처: [www.gamebusiness.jp/article.php?id=1817](http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=1817)

, Nintendo DS 보유율 90% 육박해

■ Nintendo DS가 일본 가정 내 점유율 1위

- ▶ 게임 전문 미디어 iid가 실시한 '일본 가정 내 게임 이용 실태 조사'에 따르면, Nintendo DS 보유율이 가장 높았으며, 유저의 40% 정도가 게임기를 통해 인터넷에 접속하는 것으로 나타남
- ▶ <가정에서의 게임 이용에 대해>
  - 게임기 보유율은 Nintendo DS가 압도적으로 많은 90%를 차지함. 이어서 Wii가 68%, PS2가 47%, PSP가 31%, PlayStation 3가 14%였음
  - 가정 내에서 게임을 즐기는 경우 비교적 부모가 함께 게임 플레이를 즐기는 경향이 돋보임
- ▶ <게임기의 인터넷 접속 여부>
  - PS3, Wii는 약 절반 정도, PSP나 DS는 40% 정도의 유저가 게임기를 통해 인터넷에 접속하고 있다고 대답해 비교적 높은 비율의 유저가 게임기를 통해 인터넷에 접속하고 있음이 드러남



일자: 2010년 7월 14일

출처: [www.gamebusiness.jp/article.php?id=1819](http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=1819)

2분기 중국 온라인 게임 시장 규모, 2년 만에 첫 감소

■ 중국 시장조사업체인 아이리서치 컨설팅(艾瑞咨询)은 7월 24일 발표한 '2010년 제2분기 중국 온라인 게임 시장 조사 보고'에서 2분기 온라인 게임 시장 규모가 73억 4,000만 위안을 기록해 전 분기보다 1.8% 줄어들었으며, 2008년 2분기 이후 처음 감소했다고 발표함

- ▶ 중국의 온라인 게임 시장 규모는 2008년 2분기 50억 8,000만 위안(전 분기 대비 9.2% 증가)을 기록한 이후 올해 1분기(74억 8,000만 위안)까지 계속 증가세를 유지해 왔음
  - 올해 2분기 실적은 지난해 같은 기간에 견줘 8.8% 늘었지만, 2008년 2분기 66.6%를 기록한 이후 처음 전년 동기 기준 한 자릿수 성장률로 가장 낮은 증가율임
- ▶ 2분기 매출 실적이 2년 만에 전기 대비 처음 감소한 이유는 주로 신규 게임의 출시 지연 때문이라고 아이리서치는 분석함
  - 또한 중국 온라인 게임 시장은 또 게임 업체들의 국내외 증권시장 상장과 빠른 성장기를 거친 이후 '제1차 침체기'를 맞았다고 아이리서치는 평가함
- ▶ 이 같은 실적 하락에 맞서, 온라인 게임 업체들은 운영비용을 줄이는 조치를 통해 시장의 불안정에 대처하고 있으며, 업체 인력 면에서도 일정 폭의 변동이 있을 가능성이 제기되고 있음

<중국 온라인 게임 시장 규모>



- 앞서 중국 시장조사업체 어널리시스 인터내셔널(易观国际, Analysys International)이 5월 8일 발표한 '2010년 제1분기 중국 온라인 게임 시장 분기 분석 보고'에 따르면, 온라인 게임 업계의 1분기 총 매출은 78억 1,900만 위안을 기록해 전 분기 대비 4.1% 증가했지만, 2008년 제1분기 이래로 가장 낮은 성장률을 기록함

## ■ 이런 가운데, 올해 2분기 동안 대다수 중국 온라인 게임 업체의 영업수입은 마이너스 성장을 기록함

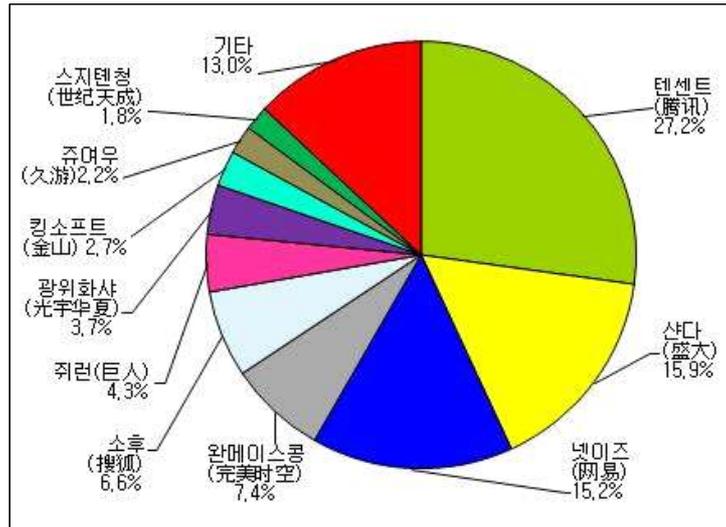
- ▶ 킹소프트(Kingsoft, 金山)와 넷드래곤(Net Dragon, 网龙)의 영업수입 하락폭이 가장 컸음
  - 킹소프트의 경우, 산다와 연합 운영한 게임 '쟁왕(剑网3)'에서 일부 수입이 새로 늘었지만, 여전히 전체 영업수입의 하락을 보완하지 못함
  - 넷드래곤의 경우, 심각한 게임 '노화' 문제가 비교적 큰 폭의 영업수입 하락의 주요 원인임
  - 쥐런(巨人) 네트워크의 경우, '녹색 정도(绿色征途)'에서 가시적인 성과를 거두면서 전 분기에 비해 영업수입 증가가 뚜렷했음
- ▶ 아이리서치는 올해 하반기 중국 온라인 게임 업체들은 더욱 큰 시장 도전에 직면하고 있으며, 특히 신규 게임이 게임업체의 가장 큰 핵심 경쟁력이 될 것이라고 전망

## ■ 온라인 게임 업체의 영업실적 면에서 소수 대형 업체 '집중화' 추세가 지속되면서 2분기에도 상위 3개 업체의 시장점유율이 지속적으로 올랐음

- ▶ 지난 2분기 온라인 게임 업체별 실적을 보면, 상위 3개 업체의 시장점유율은 상승한 것으로 나타남. 텐센트(Tencent, 腾讯), 산다(Shanda, 盛大), 넷이즈(NetEase, 网易) 등 3개 대형 게임업체의 2분기 매출액은 각각 20억 위안, 11억 7,000만 위안, 11억 1,000만 위안을 기록함
  - 이들 3개 업체의 매출액은 전체 시장의 58.3%를 점유해 전 분기보다 0.8%포인트 올랐음. 3대 게임업체의 시장점유율은 지난해 3분기 51.8%로 처음 절반을 넘어선 이후 4분기 59.4%, 올해 1분기 57.5% 등으로 확대되는 추세를 보이고 있음
- ▶ 이어 '2차 게임업체 그룹'은 영업실적 면에서 시장점유율이 감소해, 생존 공간이 줄어들었고 경쟁도 더욱 치열해 지고 있음
- ▶ 이 같은 경쟁 환경 아래, 안정된 이용자 기반과 풍부한 영업 플랫폼, 주변 산업을 가진 선두 게임업체들은 주도권과 자본을 바탕으로 비용과 위험 요소를 줄여가고 있음
- ▶ 앞서 시장조사업체 어널리시스 인터내셔널(易观国际, Analysys International)이 5월 11일 발표한 '2010년 제1분기 중국 온라인 게임 시장 분기 분석 보고'에 따르면, 1분기 동안 온라인 게임 업체 가운데 텐센트(25.3%), 산다(21%), 넷이즈(15.7%) 등 3개사의 매출이 온라인 게임 시장 총 매

출(78억 1,900만 위안)의 62%를 차지함

<중국 온라인 게임 운영업체 시장 점유율 분포(2010년 2분기)>



■ 중국 온라인 게임 업체의 주요 영업판매 수단인 인터넷 광고는 여전히 큰 관심의 대상이나, 올해 2분기 동안 온라인 게임의 인터넷상 광고 투입 규모가 게임 업체들의 영업실적 감소 등의 영향을 받아 감소하는 등 인터넷상 게임 광고 시장은 활기를 잃고 있음

- ▶ 올해 2분기 동안 온라인 게임 운영업체의 인터넷 광고 투입 규모는 1억 3,300만 위안으로 지난해 같은 기간보다 29.4%, 전 분기에 비해 13.7% 각각 감소함
- ▶ 분기 영업수입의 마이너스 성장과 게임 콘텐츠의 치열한 경쟁 상황을 맞아, 대형 온라인 게임 운영업체들은 인터넷 광고 예산을 확대하지 않았고 오히려 자체 비용 지출을 줄였음
- ▶ 게임 제품 측면에서 봤을 때, 현재 단일 온라인 게임의 인터넷 광고 투입 금액이 상위 10위 안에 든 게임들은 모두 출시된 지 오래된 게임이며, 운영업체들은 모두 기존 메인 게임에 대해 홍보를 진행했음
  - 이처럼 게임 운영업체들이 게임 라인의 '노화'에 직면해 있는 가운데, 지난 2분기 동안 신규 게임의 홍보 비중은 상당히 적었음
- ▶ 지난 2분기 동안 지우웨이(九维)의 웹게임 '무림영웅(武林英雄)' 만이 단일 게임 광고 투입 금액 면에서 3위에 오르며 상위 10위 안에 들었음



일자: 2010년 7월 24일

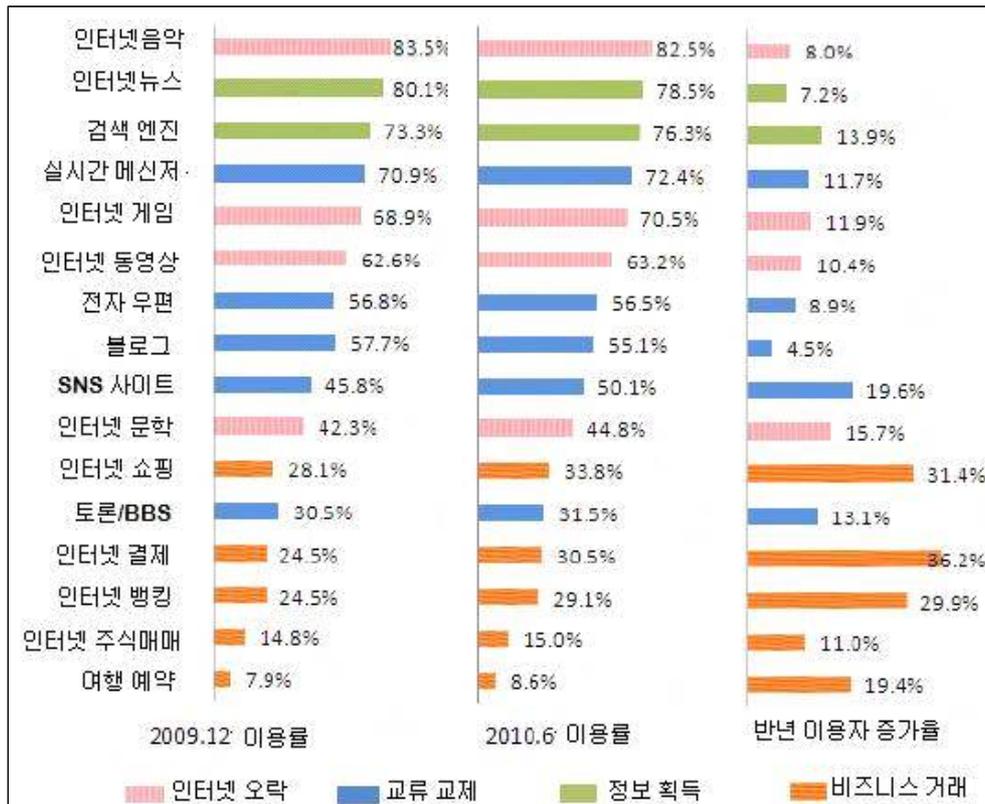
출처: 중국 아이리서치 컨설팅(艾瑞咨询集团) [www.iresearch.com.cn](http://www.iresearch.com.cn)

## 중국 온라인 게임 이용자 수, 6월말 현재 2억 9,600만 명

■ 중국 정부 산하 인터넷관리 기관인 중국인터넷정보센터(中国互联网络信息中心, 이하 CNNIC)가 7월 15일 발표한 '중국 인터넷 발전 상황 통계 보고'(中国互联网络发展状况统计报告, 이하 보고)에 따르면, 온라인 게임 이용자 수가 계속 늘면서 6월말 현재 2억 9,600만 명에 달했음

- ▶ 온라인 게임 이용자 수는 올해 1월부터 6월 사이 3,156만 명이 새로 늘며 11.9%의 증가율을 보였음
  - 온라인 게임 이용률은 지난해 12월 말 68.9%에서 지난 6월 말 70.5%로 늘었으며, 온라인 게임은 온라인 엔터테인먼트 응용 가운데 줄곧 상승 추세를 보이고 있음
- ▶ 하지만 중국의 온라인 게임 이용자 증가 속도는 계속 완만해 지고 있으며, 지난 반년 동안 게임 이용자 증가율(11.9%)은 지난 5년 동안 가장 낮은 증가 폭임
  - 이 같은 비교적 낮은 이용자 증가율은 중국 온라인 게임 이용자 규모가 포화 추세에 있다는 것을 의미함
- ▶ 이 같은 상황은 중국 온라인 게임 업계의 형태 전환을 촉진할 것임
  - 먼저 중국 온라인 게임 시장은 세분화하고 있음. 각기 다른 게이머 집단의 요구에 맞춘 게임의 운영은 게임의 '집중성'을 향상시키고 있음
  - 동시에 지역 세분화가 진행되고 있음. 1선 도시에서 인터넷 보급이 비교적 높은 가운데, 2,3선 지역에서는 더욱 넓은 성장 공간이 존재하고 있음
  - 또한 중국 온라인 게임 시장은 품질 경쟁 쪽으로 전환하고 있으며, 온라인 게임의 선택과 이용도 심화하고 있음. 이로써 중국은 온라인 게임의 수량부터 품질까지의 향상을 추진하고 있음
  - 이런 가운데 완만한 이용자 증가 속도, 감독관리 정책의 강화, 제품 동질화 등의 특징은 중소 게임업체의 발전에 부정적인 영향을 끼치고 있으며, 향후 중국 온라인 게임 시장이 더욱 집중화 현상을 보이면서 중소 게임업체의 도태 추세가 심해질 것으로 전망되고 있음

<중국의 각종 인터넷 서비스 이용률과 증가율(2009년 12월~2010년 6월)>



일자: 2010년 7월 15일

출처: 중국 인터넷 정보센터

## 인도 모바일 콘텐츠 업체 Nazara, EA 게임 인도지역 독점 유통권 획득

### ■ 인도의 모바일 콘텐츠 업체인 Nazara Technologies는 EA와 인도, 스리랑카, 방글라데시 지역에 독점적인 제휴를 맺음

- ▶ 이 계약으로 Nazara는 EA의 콘텐츠를 통신사, 제3업체 채널, 통합관리, 소매 채널 등을 통해 인도, 스리랑카, 방글라데시에 보급할 수 있게 됨
  - 기존의 EA 콘텐츠는 이전에는 India Games를 소유하고 있는 UTV에 의해서 이통사를 거치지 않고 보급됐음
- ▶ 최근 2년 동안 인도 모바일 게임 업계에서 괄목할 만한 성장을 이룬 Nazara는 이번 EA와 계약으로 모바일 게임 사업 전반에서 성장할 수 있는 커다란 잠재력을 갖추게 됨
  - Nazara는 이번 계약으로 인도 시장의 40%에 해당하는 일 20만 건의 게임 다운로드 매출이 발생하게 됐다고 발표함

일자: 2010년 7월 9일

출처:

[www.medianama.com/2010/07/223-nazara-inks-electronic-arts-deal-for-india-sri-lanka-bangladesh/](http://www.medianama.com/2010/07/223-nazara-inks-electronic-arts-deal-for-india-sri-lanka-bangladesh/)

## 인도 게임 업체 India Games, 세계 e스포츠 대회 WCG 주최 결정

### ■ 세계 e스포츠 대회 WCG, 인도 개최 결정

- ▶ 인도의 선두 게임업체 India Games가 전세계 e스포츠 대회인 WCG(World of Cyber Games)의 인도 개최를 담당할 것으로 결정됨
  - WCG 운영기구에서는 India Games가 국제 이벤트를 주최할 수 있을 만한 능력이 있는지에 대해 의구심을 가졌지만, 결국 주최를 담당하는 것으로 최종 결정됐음.
- ▶ WCG의 아시안 챔피언십에 인도는 진출하지는 못했음

일자: 2010년 7월 6일

출처: [gamebashing.com/2010/07/wcg-indiawill-be-organised-and-indiagames-will-be-organising-it](http://gamebashing.com/2010/07/wcg-indiawill-be-organised-and-indiagames-will-be-organising-it)

## South America

---

- 브라질, 세금 감면을 통해 게임 시장 활성화 가능할 듯
- 멕시코, 아동 비만 문제 해결에 게임업체가 나서

## 브라질, 세금 감면을 통해 게임 시장 활성화 가능할 듯

### ■ 브라질의 게임 이용자들이 게임 판매에 부과되는 세금을 줄이기 위한 프로젝트를 시작해 눈길을 끌고 있음

- ▶ 이 프로젝트는 게임 소프트웨어에 부과되는 지나치게 높은 세금을 줄여 게임 부문 발전과 불법 복제율을 줄이는 것이 목적임
  - 현재 브라질에서 평균 229헤알에 판매되는 게임의 원래 가격은(세금 제외) 129헤알로 소프트웨어 가격의 80% 이상이 세금으로 부과되고 있는 실정
- ▶ 이 프로젝트를 주도하는 측은 만약 세금을 낮춘다면 일부 게임은 적어도 8배의 판매량을 늘일 수 있다고 주장
- ▶ 브라질 게임 시장은 한 해에 2억 달러에서 3억 달러의 이익을 내고 있음. 이 같은 시장 규모 때문에 많은 게임업체들이 브라질 게임 시장 진출을 원하지만, 높은 세금 때문에 망설이는 상황
  - 게다가 과세 구분 정책으로 인해 Nintendo의 Wii는 카지노의 슬롯머신과 같은 것으로 분류되고 있음
- ▶ 이 프로젝트를 주도하는 측은 게임의 세금 축소 시 나타날 혜택에 대한 자료 조사를 마무리 짓고, 이 자료를 9월 선거 후 국세청으로 보낼 계획임
- ▶ 이 프로젝트의 총괄책임자인 모아시르 알베스 주니어는 “멕시코의 세금 감면 정책을 브라질에 도입해 게임 산업 활성화를 일으킬 수 있다”고 주장

일자: 2010년 7월 14일

출처:

[playstation-3.gametotal.com.br/2010/07/iniciativa-quer-destrovar-setor-de-games-com-reducao-de-impostos/](http://playstation-3.gametotal.com.br/2010/07/iniciativa-quer-destrovar-setor-de-games-com-reducao-de-impostos/)

## 멕시코, 아동 비만 문제 해결에 게임업체가 나서

### ■ 멕시코에서는 최근 미국을 제치고 세계 비만 1위국을 차지하면서 아동 비만 문제를 해결하기 위해서 게임업체들이 적극적으로 나서고 있음

- ▶ 멕시코에서는 현재 5세~11세의 아동 약 450만 명이 비만이며, 게임이 아동들의 운동 문제 부족을 해결하는데 한 역할을 할 수 있을 것으로 기대되고 있음
- ▶ Nintendo Wii, PS3, Xbox 등의 게임 중 일부는 아동들이 게임을 수행하면서 활동량을 늘릴 수 있어 아동 비만 문제를 해결할 수 있을 것으로 기대됨
  - Nintendo의 Wii Fit가 모션 제어 기술을 바탕으로 게임을 하면서 운동을 할 수 있게 하자, 다른 게임사들도 유사한 기술을 내놓기 시작
  - Sony의 PS3의 Move는 신체 움직임이 게임 화면상의 움직임을 결정하도록 함으로써 게임 이용자들이 몸매를 유지하도록 도움
  - Xbox360의 Kinect는 게임 작동, 메뉴 검색, 영화 제어, 친구에게 사진 보내기 등 모든 것을 신체 동작과 목소리로만 작동하도록 해 움직임을 극대화 함
  - 'Rock Band'의 악기 연주 게임은 단순한 동작을 반복해 같은 시간 가만히 앉아있는 것보다 두 배의 칼로리를 소모할 수 있게 함
- ▶ Sony의 멕시코 수석 마케팅 매니저인 에드거 에르난데스(Edgar Hernandez)는 "오늘날 게임은 활동성을 유지할 수 있는 사격 또는 스포츠 게임 그리고 서있거나 달리거나 하는 동작들로 이뤄지는 활동적인 게임이다"며 "비디오 게임은 꼭 건강에 해로운 것만은 아니며 때로는 도움이 된다"고 말함

일자: 2010년 7월 14일

출처: [www.eluniversal.com.mx/articulos/59610.html](http://www.eluniversal.com.mx/articulos/59610.html)