

G L O B A L  
**게임산업**  
**TREND**

October 2010  
2nd Issue



**North America**

4

- Apple Appstore 등록 애플리케이션 30만 개 돌파
- Canada Media Fund, 게임 프로젝트 12개 지원
- Xbox 360 Kinect, 17개 게임 타이틀과 함께 출시
- iOS 플랫폼에서 가상 아이템 판매가 광고 매출을 넘어
- Kinect, 모션 컨트롤러 경쟁에서 우위를 차지할 것
- 'Halo' 덕분에 Xbox 매출 33% 올라
- iPad 이용자의 32%는 애플리케이션을 전혀 내려 받지 않아
- Android OS, 모바일 애플리케이션 시장에서의 점유율 확대 중
- Zynga, 온라인 소셜 게임 시장 확대로 기업 가치는 EA를 능가할 것
- 모바일 게임 시장, 2014년 100억 달러 규모로 성장
- PayPal, 간편한 소액 결제 플랫폼을 시장에 선보여

**Europe**

17

- 노르딕 펀드에 신청자 대거 몰려
- THQ, 영국 세금 우대 정책 부재에 불만 표출

**Asia**

21

**Japan**

- PS3 판매 호조, Sony의 2011 회계연도 예상 실적 상향 수정에 기여
- Nintendo, 슈퍼 엔고로 매출/이익 줄어 3분기 적자 기록
- Sony, 'PSPgo' 출시 1년 만에 가격 1만 엔 인하 판매
- DeNA, 신규 수익원 창출 위해 소셜 게임 플랫폼 사업에 더욱 박차
- Nintendo, 11월 1일부터 Wii를 통한 쇼핑 서비스 개시
- GREE, 모바일 SNS 업체 'mig33' 투자를 계기로 해외투자 본격화

**China**

- The9, 모바일 소셜 네트워크 전문 솔루션 Open Feint에 800만 달러 투자

**South America**

31

- 브라질, 2014년 월드컵 앞서 eSports 대회 추진

## North America

---

- Apple Appstore 등록 애플리케이션 30만 개 돌파
- Canada Media Fund, 게임 프로젝트 12개 지원
- XBox 360 Kinect, 17개 게임 타이틀과 함께 출시
- iOS 플랫폼에서 가상 아이템 판매가 광고 매출을 넘어
- Kinect, 모션 컨트롤러 경쟁에서 우위를 차지할 것
- 'Halo' 덕분에 XBox 매출 33% 올라
- iPad 이용자의 32%는 애플리케이션을 전혀 내려 받지 않아
- Android OS, 모바일 애플리케이션 시장에서의 점유율 확대 중
- Zynga, 온라인 소셜 게임 시장 확대에 기업 가치는 EA를 능가할 것
- 모바일 게임 시장, 2014년 100억 달러 규모로 성장
- PayPal, 간편한 소액 결제 플랫폼을 시장에 선보여

## Apple Appstore 등록 애플리케이션 30만 개 돌파

### ■ Apple의 Appstore에 등록된 애플리케이션의 개수, 30만 개 돌파한 것으로 나타나

- ▶ 모바일 시장 전문 분석 업체인 몹클릭스(Mobclix)에 따르면, Apple Appstore에는 20만 7,063개의 유료 애플리케이션과 9만 4,177개의 무료 애플리케이션 등 총 30만 1,240개의 애플리케이션이 등록. 이에 앞서 벤처기업 전문 블로그인 벤처비트는 지난 8월 28일 앱스토어의 등록 애플리케이션이 25만 개를 넘어섰다고 발표한 바 있음
  - 책 관련 애플리케이션이 16.8%로 1위를 차지한 가운데, 게임은 총 5만 5,508개가 등록돼 두 번째로 많은 16.6%를 점유. 반면 유료 애플리케이션 톱5는 '컷 더 로프'와 '앵그리 버드' 등 게임이 모두 장악
  - 조사 업체에 따라 활성화되지 않은 앱을 빼거나 더하는 등 수치는 조금씩 다름. 예를 들어 앱스토어 전문 분석 사이트인 148앱스는 전체 33만 4,199개의 애플리케이션이 등록된 가운데 현재 비활성화돼서 사용할 수 없는 애플리케이션도 5만 5,508개나 되는 것으로 집계. 또 다른 앱스토어 분석 사이트인 앱쇼퍼(AppShopper) 역시 전체 33만 5,257개의 앱 가운데 5만 5,282개의 앱은 비활성화된 상태라고 밝힘
  - 한편, Google의 Android Market에 등록된 애플리케이션 숫자는 9만여 개로 Apple Appstore에 크게 못 미치고 있음

일자: 2010년 10월 18일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31033/Apples\\_App\\_Store\\_Reaches\\_300000\\_Total\\_Applications](http://www.gamasutra.com/view/news/31033/Apples_App_Store_Reaches_300000_Total_Applications)

## Canada Media Fund, 게임 프로젝트 12개 지원

### ■ 미디어 산업 전문 지원 조직인 Canada Media Fund(CMF)가 12개 게임 프로젝트에 최대 100만 달러씩을 지원하는 계획을 발표

- ▶ CMF는 '실험적 흐름(Experimental Stream)'으로 부르는 첫 번째 투자 라운드에서 '해적 테마의 위치기반 모험게임'과 '세계 최초 3D 양방향 TV시리즈' 등 상업적으로 성공 가능성이 높은 12개 게임 프로젝트에 평균 50만 달러의 자금을 지원
  - 게임 개발사인 2904802는 게임을 즐기면서 영어 능력을 키우는 'Bot Colony Project'라는 프로젝트로 100만 달러를 받음. 이번 투자 프로그램은 순수 게임 외에도 게임의 요소를 갖춘 15개의 비게임 프로젝트에도 적용됨
  - CMF는 첫 번째 라운드에서 우선 1,620만 달러의 자금을 투입하고 두 번째 라운드에서 추가로 1,080만 달러를 지원할 예정
  - 첫 번째 라운드에는 250개 이상의 지원자들이 몰렸음. 심사 위원들은 프로젝트의 혁신성, 사업 계획, 배급 전략 등을 주요 평가 요소로 삼았다고 설명

날짜: 2010년 10월 15일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31004/Canada\\_Media\\_Fund\\_Approves\\_Funding\\_For\\_12\\_Game\\_Projects](http://www.gamasutra.com/view/news/31004/Canada_Media_Fund_Approves_Funding_For_12_Game_Projects)

## XBox 360 Kinect, 17개 게임 타이틀과 함께 출시

### ■ MS는 11월 말까지 자사 동작 인식 컨트롤러인 Kinect에서 즐길 수 있는 게임 타이틀을 17개 선보일 것이라고 밝혀. 라이벌 Nintendo에 정면 대응하겠다는 전략

- ▶ 영국에서는 코나미의 'Crossboard 7'과 블랙빈 and 라이트닝 피시의 'Get Fit With Mel B' 등 두 가지 타이틀이 더 출시될 예정
- ▶ MS는 Kinect 사전 예약이 빠르게 종료됐다고 밝힘. 대부분의 Kinect 게임은 일반적인 콘솔 게임 보다 10달러 정도 저렴한 50달러 수준에서 가격이 형성되고 있음
- ▶ MS는 5억 달러 규모의 Kinect 마케팅비를 책정한 것으로 알려짐. 글로벌 마케팅 부문의 로버트 매튜 매니저는 "Kinect는 Xbox 시스템 런칭을 뛰어넘는 마케팅 계획을 수립했다"고 설명
- ▶ MS의 PR 담당 부서는 5억 달러라는 수치에 대해서는 확인해주지 않았지만 회사 역사상 가장 큰 마케팅비를 투입한다는 내용에 대해서는 부인하지 않음. 마케팅 계획은 버거킹과 펍시, 켈로그 등 대형 식품 업체와의 제휴도 포함하고 있음
- ▶ 스티븐 스피버그 감독도 2009년 E3에서 Kinect를 지원사격한 바 있음. MS는 전통적인 게임 팬 들뿐 아니라 일반인들에게 Kinect를 어필하기 위해 인스타일과 피플 같은 잡지에 광고를 내고 오프라 윈프리 쇼와 엘렌 드제네레스 쇼에도 출연하는 등 노력
- ▶ MS의 인터랙티브 엔터테인먼트 비즈니스 글로벌 마케팅 부사장은 "XBox360 팀은 일반인들의 경험을 잘 보여줄 수 있는 다년간의 캠페인을 준비하고 있다"고 말함
- ▶ 론칭 게임 타이틀은 다음과 같음
  - Kinect Adventures (Good Science Studio/Microsoft Game Studios)
  - Kinectimals (Frontier Developments Ltd./Microsoft Game Studios)
  - Game Party: In Motion (Warner Bros. Interactive Entertainment)
  - Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1 The Videogame (EA/EA Bright Light)
  - Your Shape: Fitness Evolved (Ubisoft)
  - Dance Central (MTV Games/Harmonix)
  - The Biggest Loser Ultimate Workout (THQ)
  - DanceMasters (Konami)
  - EA Sports Active 2 (EA Sports)
  - Zumba Fitness (Majesco)
  - Kinect Sports (Rare/Microsoft Game Studios)
  - MotionSports (Ubisoft)
  - Deca Sports Freedom (Hudson Entertainment)

- Kinect Joy Ride (Big Park/Microsoft Game Studios)
- Adrenalin Misfits (Konami)
- Fighters Uncaged (Ubisoft)
- Sonic Free Riders (Sega)

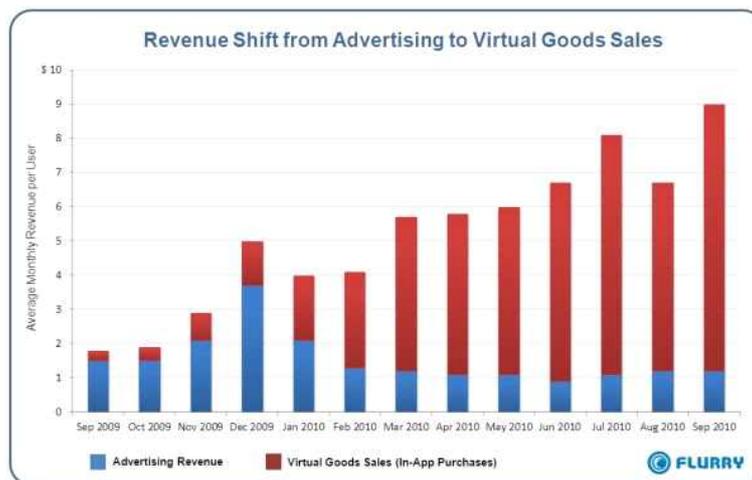
일자: 2010년 10월 18일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31038/17\\_Kinect\\_Titles\\_Confirmed\\_For\\_US\\_Launch\\_Window](http://www.gamasutra.com/view/news/31038/17_Kinect_Titles_Confirmed_For_US_Launch_Window)

## iOS 플랫폼에서 가상 아이템 판매가 광고 매출을 넘어

- ▶ iPhone과 iPad 등 Apple의 iOS 플랫폼에서 즐기는 소셜 게임에서 가상의 아이템 판매 매출이 광고 매출을 넘어섰다는 연구 결과 나와
  - 모바일 시장 분석 회사인 Flurry는 올 한해 애플리케이션 내 가상 아이템 구매가 iOS 소셜 게임의 폭발적인 성장을 이끌었다고 분석. 보고서에 따르면 2009년 0.5달러에 불과했던 유저 1인당 가상 아이템 판매 금액이 올해 9월에는 8달러로 크게 올라갔음
  - 반면, iOS 소셜 게임의 광고 매출은 1달러를 조금 웃도는 수준으로 정체 상태임. Apple은 올 여름 iOS 4.0을 발표하면서 iAd 발전 계획을 함께 선포했지만 실제 매출로는 이어지지 않았음
  - 결과적으로 현재 iOS의 무료 소셜 게임이 거둬들이는 매출 가운데 80%는 게임 속 가상 아이템 판매에서 거둬들이고 있음. 이는 일 년 전의 비중인 18%보다 월등히 높은 수치
  - Flurry의 피터 파라고 애널리스트는 "현재 게임 속 광고가 고전을 면치 못하고 있지만, 광고 주들이 소셜 게이머들에 대한 광고의 중요성을 점차 느끼면서 내년에는 광고 매출도 늘어날 것"이라고 주장. 물론 게임 속 가상 아이템 판매도 급격히 늘어 내년에는 20억 달러 규모에 이를 것으로 전망



일자: 2010년 10월 18일

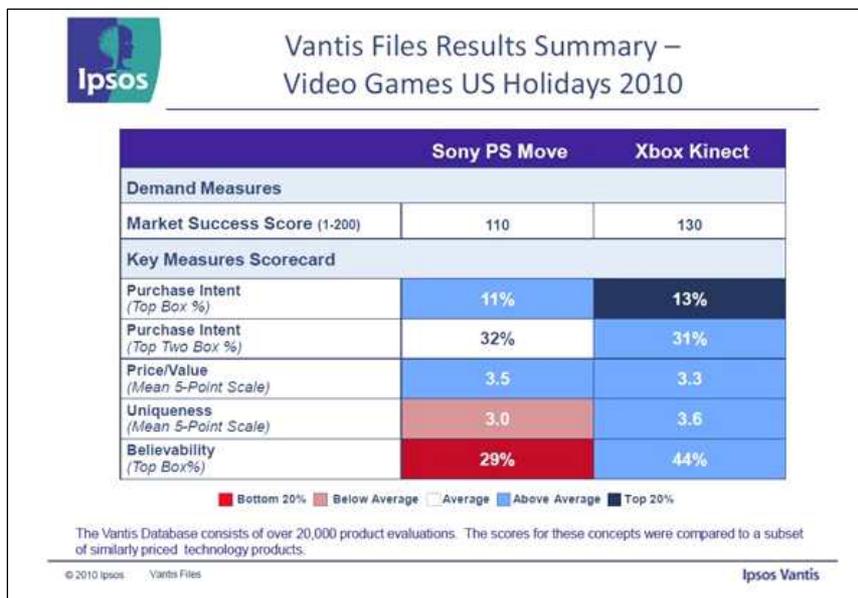
출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31046/Study\\_Social\\_Virtual\\_Goods\\_Sales\\_Overwhelm\\_Advertising\\_Revenues\\_On\\_iOS](http://www.gamasutra.com/view/news/31046/Study_Social_Virtual_Goods_Sales_Overwhelm_Advertising_Revenues_On_iOS)

## Kinect, 모션 컨트롤러 경쟁에서 우위를 차지할 것

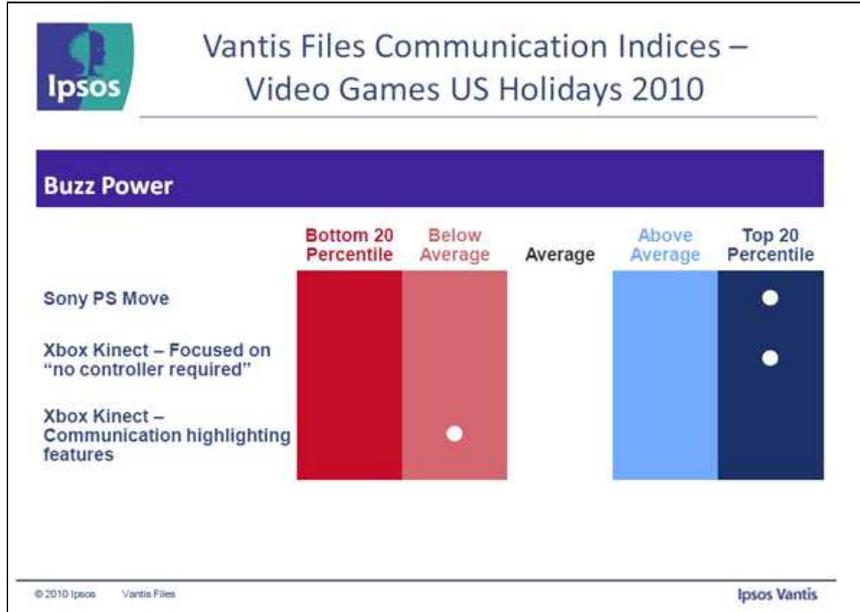
### ■ Kinect가 미국의 연말 모션 컨트롤러 전쟁의 승리자 될 것

- ▶ 시장 조사 업체인 Ipsos는 MS의 동작 인식 컨트롤러 Kinect가 Sony의 PS Move를 물리치고 연말의 승자가 될 것으로 전망
  - Ipsos는 최근 소비자 대상 설문조사를 통해 양측이 박빙의 승부를 낼 것으로 예측. 하지만 상업적으로는 MS의 Kinect가 이길 것으로 결론
  - Ipsos는 Kinect가 독창성(uniqueness)과 신뢰성(believability) 두 가지 측면에서 PS Move를 앞선다고 주장. 설문에 참여한 소비자들은 Kinect의 독창성에 대해 5점 만점에 3.6점 부여했지만, PS Move에 대해서는 3.0점을 줬음
  - 신뢰성 측면에서도 44%의 응답자가 Kinect에 높은 점수를 준 반면 PS Move에 대해서는 29%만이 높은 점수를 부여



- 다만 실제 구매 의사를 묻는 질문에는 Kinect가 13%, PS Move가 11%로 근소한 차이를 나타냄. Ipsos는 Nintendo Wii를 제외하고 두 가지 신제품만을 대상으로 분석 정보를 발표
- Ipsos는 “제품의 성공 여부를 점치기 위해서는 소비자 선호도 외에도 많은 고려 요소가 필요하지만 현재로서는 XBox Kinect의 잠재성이 매우 커 보인다”고 발표
- Ipsos는 MS가 Nintendo Wii나 Sony PS Move와 달리 카메라를 이용해서 어떤 컨트롤러도 필요하지 않다는 사실을 강조하는데 계속 집중해야 한다고 제안

- 실제 MS는 Kinect 광고에서 "당신이 컨트롤러다(You are the controller)"라는 메시지를 강조해왔음. Ipsos는 "Kinect의 힘은 매우 간단하게 이용할 수 있다는 것"이라며 "다른 기능을 굳이 강조하는 것은 소비자와 커뮤니케이션을 방해할 수도 있다"고 관측



일자: 2010년 10월 27일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31202/Ipsos\\_Kinect\\_Will\\_Be\\_Big\\_Winner\\_In\\_New\\_US\\_Holiday\\_Motion\\_Control\\_War](http://www.gamasutra.com/view/news/31202/Ipsos_Kinect_Will_Be_Big_Winner_In_New_US_Holiday_Motion_Control_War)

## 'Halo' 덕분에 Xbox 매출 33% 올라

### ■ Xbox 게임 'Halo', MS 게임 사업 매출 성장에 크게 기여

- ▶ MS는 이번 회계연도 1사분기(2010년 7~9월)의 Xbox 360 사업 매출이 전년 대비 33% 증가한 12억 달러에 이를 것이라고 밝힘. 이는 대작 게임 타이틀인 'Halo: Reach'가 혼자 3억 5,000만 달러의 매출을 올린 데 힘입은 것임
  - MS는 같은 기간 280만 대의 Xbox 360 기기를 팔았음. 전년 대비 38% 증가한 수치. 온라인 게임 서비스인 Xbox Live 가입자도 꾸준히 늘고 있다고 밝힘
  - Xbox 사업의 선전에 힘입어 MS의 Entertainment and Device 부문의 전체 매출 역시 전년 대비 27% 증가한 18억 달러를 기록. 특히 수익이 전년 대비 46%나 증가한 3억 8,200만 달러를 기록한 것이 고무적
  - MS는 Entertainment and Device 부문의 이번 분기 전망도 밝게 점쳐. 동작 인식 컨트롤러인 Kinect의 출시와 게임에 특화된 Window Phone 7의 등장에 힘입어 전년 대비 30% 성장할 것으로 자신. 내년 6월에 끝나는 이번 회계연도 전체적으로도 20% 성장을 기대
  - MS 전사적으로 보면, 이번 분기에 160억 달러의 매출을 올려 회사 기록을 갱신. Window and Window Live 부문이 66% 매출 증가율을 보이며 성장을 이끌었음. 수익도 전년 대비 59% 증가한 71억 달러에 이룸

일자: 2010년 10월 28일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31212/Xbox\\_Revenues\\_Up\\_33\\_Percent\\_As\\_Halo\\_Reach\\_Hits\\_350\\_Million](http://www.gamasutra.com/view/news/31212/Xbox_Revenues_Up_33_Percent_As_Halo_Reach_Hits_350_Million)

## iPad 이용자의 32%는 애플리케이션을 전혀 내려 받지 않아

### ■ iPad 이용자가 애플리케이션 이용 저조

- ▶ 시장 조사 업체인 닐슨 미디어 리서치는 iPad 구매자의 32%가 Appstore에서 전혀 애플리케이션을 내려 받지 않았다고 밝혀. 반면 Appstore 이용자의 대부분은 게임을 내려 받았음
  - iPad 애플리케이션을 내려 받았다고 응답한 68%의 이용자 비중은 5%의 무료 애플리케이션 이용자를 포함한 것임. 즉 유료 애플리케이션을 받았다고 응답한 사람의 비중은 63%임. 유료 애플리케이션 이용자 가운데 62%는 게임을 내려 받았음
  - 닐슨의 보고서는 iPad 이용자의 63%가 35살 이하이고, 65%는 남자, 그리고 51%는 학사 이상의 학력을 보유하고 있다고 집계. iPad 구매자의 25%는 연간 10만 달러 이상의 수입을 올리고 있음
  - iPad 이용자는 다른 인터넷 디바이스보다 광고에 긍정적인 자세를 보임. iPad 이용자의 46%는 양방향 특성을 가진 iPad의 광고를 좋아한다고 응답. 이는 여타 인터넷 디바이스 이용자의 27%만이 광고를 좋아한다고 응답한 것과 다른 결과임
  - Apple은 4월 출시 이래 700만 대의 iPad를 팔았음. 시장 분석가들은 iPad가 촉발한 태블릿 PC 시장이 내년까지 5,400만대 규모로 성장할 것으로 전망
  - 닐슨은 이번에 iPad를 포함해 54종의 인터넷 디바이스를 보유한 5,000명을 대상으로 설문조사를 진행했음

일자: 2010년 10월 21일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31118/Nielsen\\_32\\_of\\_iPad\\_Owners\\_Havent\\_Downloaded\\_Any\\_Apps](http://www.gamasutra.com/view/news/31118/Nielsen_32_of_iPad_Owners_Havent_Downloaded_Any_Apps)

## Android OS, 모바일 애플리케이션 시장에서의 점유율 확대 중

### ■ Google의 Android 기반 모바일 애플리케이션 시장의 견인차 역할

- ▶ 시장조사기관 Futuresource Consulting에 따르면, Google의 모바일 OS인 Android가 모바일 애플리케이션 시장에서 차지하는 점유율이 지속적으로 상승하고 있으며, 향후 100억 달러 상당의 모바일 애플리케이션 시장을 형성할 기폭제로 작용하고 있음
  - Futuresource Consulting은, 스마트폰 사용량은 올 한해 50% 상승할 것이며, 전세계적으로 약 2억 7,000만 개의 단말이 판매될 것으로 예상하고 있음
  - 이러한 모바일 시장 확대의 배경으로는 Apple iPhone의 판매 강세 외에도 Android 기반 스마트폰에 대한 니즈 증가가 모바일 시장의 확대를 들 수 있음
  - 이외, 더 많은 게임 개발자 및 퍼블리셔가 Google 플랫폼으로 이동함에 따라 Google의 모바일 플랫폼은 더욱 빠르게 애플리케이션 시장 점유율을 잠식 중임

### ■ 유료 게임 애플리케이션을 통한 과금이 모바일 게임 시장 매출 확대에 기여

- ▶ 2014년까지 애플리케이션 기반 게임이 전체 모바일 게임 시장 매출의 95%를 차지할 것으로 예상되는 등, 유료 게임 애플리케이션을 통한 과금이 매출 확대를 견인할 전망이다
  - [참고] 전체 모바일 게임 시장의 점유율 분포를 살펴보면, iPhone Appstore 단독으로 30%(약 17억 달러)를 차지하고 있으며, Android 기반 게임 애플리케이션이 10%, 그리고 기존의 전통적인 모바일 게임이 60%를 차지하고 있음
  - 무료 모바일 게임 애플리케이션이 범람하고 있는 것도 사실이나, 'In-app payment(스마트폰 애플리케이션 내에서의 과금)'의 성장이 게임 애플리케이션의 상업적 성공의 핵심 요인임
  - 단기적으로는 다운로드 자체는 무료이나, 추가 기능, 새로운 단계 또는 프리미엄 콘텐츠 이용을 위해서는 소액결제 혹은 가상 통화를 사용해야 하는 프리미엄(Freemium) 비즈니스 모델이 증가할 것
  - 좀 더 장기적으로는 광고 기반 애플리케이션 게임 또한 성장할 것임

일자: 2010년 10월 27일

출처: <http://www.casualgaming.biz/news/30704/Android-games-rapidly-gaining-app-market-share>

## Zynga, 온라인 소셜 게임 시장 확대로 기업 가치는 EA를 능가할 것

### ■ Zynga의 기업 가치가 EA 능가할 것이라는 전망 나와

- ▶ BusinessWeek는 Zynga의 기업 가치가 EA(Electronic Arts)를 능가할 것이며, 이는 게임 시장의 추축이 패키지 비디오 게임에서 온라인 소셜 게임으로 시프트하고 있다는 것을 의미한다고 보도함
  - [참고] BusinessWeek는 Zynga의 기업 가치를 SharesPost(장외 주식거래를 전문으로 하는 업체로 비공개 회사의 주식 교환 정보를 제공함)의 지표에 근거해 산정했음
  - BusinessWeek에 따르면, Zynga의 가치는 55억 1,000만 달러로 평가되며 이는 Nasdaq 상장사인 EA의 51억 6,000만 달러를 능가하는 수치임
- ▶ 올해 Zynga가 IPO(기업공개)에 나설 것이라는 예상이 지속적으로 거론되고 있으며, Zynga의 비공개 시장 기업 가치에 대한 BusinessWeek의 평가는 이전 평가액 가운데 최고 금액임(그 동안 Zynga의 기업 가치는 10억에서 50억 달러 사이로 평가되어옴)
  - 이번 BusinessWeek의 Zynga 기업가치 전망에 대해, 몇몇 회의적인 의견이 대두되고 있는 반면, ThinkEquity의 애널리스트 Atul Bagga는 가상 아이템 시장이 3년 내에 36억 달러로 성장할 것으로 전망하면서 "시장에 어떤 일이 벌어지고 있는지를 본다면 BusinessWeek의 이번 평가는 그렇게 터무니없는 것은 아니다. 성장 전망을 고려하면 그렇게 높은 가격 책정은 아니다"라는 견해를 표명함

### ■ Zynga 매출의 대부분은 아이템 판매를 통해 발생

- ▶ Zynga의 매출은 'Farmville', 'Mafia Wars', 'FrontierVille' 등 Facebook 등 SNS 사이트를 통해 접근하는 게임 플레이어들의 가상 아이템 구매가 대부분을 차지함
  - 올해 4월, Business Insider의 한 애널리스트는 Zynga의 2010년 매출이 전년 대비 70% 증가한 5억 2,500만 달러에 달할 것으로 평가한 바 있음
  - [참고] Zynga는 지난 1년 간 10개가 넘는 개발사를 인수했으며 현재 상근 임직원 수는 1,200명을 상회함. 올해 들어서는 유럽 시장을 겨냥해 아일랜드에 게임 스튜디오를 오픈하는 한편 지난 9월에는 독일의 Dextrose를 인수한 바 있음

### ■ 전통의 EA 역시 소셜 게임 시장 진출을 위한 발판 마련 중

- ▶ 한편, EA 역시 소셜 게임 개발사인 PlayFish를 4억 달러에 인수(2009년)하는 등 소셜 게임 시장의 가능성을 깨닫고 있는 중임

일자: 2010년 10월 26일

출처: <http://www.casualgaming.biz/news/30696/Zynga-now-worth-more-than-EA>

## 모바일 게임 시장, 2014년 100억 달러 규모로 성장

### ■ 스마트폰용 디지털 마켓 플레이스가 크게 성장해, 2014년에는 전체 모바일 게임의 약 95%를 차지할 전망

- ▶ 시장조사기관 Futuresource Consulting에 따르면, 전세계 모바일 게임 시장은 현재 연간 매출 60억 달러 규모에서 2014년에는 약 100억 달러 규모로 성장할 전망이다
  - 특히 App Store, Android Marketplace 등 스마트폰 대상 디지털 마켓 플레이스 비중이 증가해, 현재는 전체 모바일 게임의 약 40%를 점유하는 수준이나 2014년에는 95%까지 성장할 것이라 예상함
  - 또한 최근 성장하고 있는 아이템 과금 모델(무료 앱 제공, in-game 아이템 구입)이 장기적으로 모바일 게임의 견인차 역할을 할 것이라 예측함
  - 최근 수개월 간 모바일 게임 업체 사이에서는 일본 소셜 게임 업체 DeNA의 Ngmoco 인수(4억 달러 규모), EA의 Chillingo 인수(2,000만 달러)가 큰 화제가 되었음

일자: 2010년 10월 27일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31195/Analyst\\_Mobile\\_Gaming\\_To\\_Be\\_Worth\\_10B\\_in\\_2014.php](http://www.gamasutra.com/view/news/31195/Analyst_Mobile_Gaming_To_Be_Worth_10B_in_2014.php)

## PayPal, 간편한 소액 결제 플랫폼을 시장에 선보여

### ■ PayPal의 新 결제 플랫폼, Facebook을 통해 론칭 예정

- ▶ 온라인 결제 서비스 PayPal이 소액 결제 및 디지털 아이템 관련 새로운 플랫폼 솔루션 및 해당 플랫폼의 Facebook 탑재와 관련한 향후 전망을 발표했다
- PayPal의 새로운 결제 플랫폼 이용 시 유저들은 2번의 클릭만으로 전세계의 게임, 음악, 비디오, 미디어 사이트에서 디지털 아이템과 콘텐츠를 소액 결제 형태로 구입할 수 있게 됨
- 이번 결제 플랫폼은 Facebook과 함께 론칭하며 Facebook의 결제 시스템에 통합되어 제공될 예정이다. 한편, 지금까지 Autosport.com, FT.com, GigaOM, Justin.tv, Ooyala, Plimus, Tagged, Tyler Projects, Ustream 등도 PayPal과 협력 관계를 구축해 온 바 있음
- 또한 이번 결제 플랫폼은, 12 달러 이하의 디지털 아이템 및 콘텐츠에 대해 구입 가격의 5% 및 이에 5센트를 합계한 금액이 과금되는 형태이며, 이는 기존 과금 형태 대비 청구 금액이 낮은 수준임
- [참고] PayPal은 전세계 190개 시장 9,000만에 이르는 유효 계정의 온라인 결제를 핸들링하고 있음. 2009년 디지털 아이템 관련 결제 금액으로 20억 달러를 기록했으며 2010년에는 상반기에 이미 13억 달러를 달성했음

일자: 2010년 10월 26일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31177/PayPal\\_Reveals\\_Digital\\_Goods\\_Payments\\_Facebook\\_Integration.php](http://www.gamasutra.com/view/news/31177/PayPal_Reveals_Digital_Goods_Payments_Facebook_Integration.php)

## Europe

---

- 노르딕 펀드에 신청자 대거 몰려
- THQ, 영국 세금 우대 정책 부재에 불만 표출

## 노르딕 펀드에 신청자 대거 몰려

### ■ 북유럽 대표 게임 지원 펀드 'Nordic Game Program'에 신청자 몰려

- ▶ 유럽의 대표 게임 개발 지원 펀드인 노르딕 게임 프로그램(Nordic Game Program)이 35만 파운드 규모의 올해 마지막 라운드를 진행하자 6개 모집에 136개 프로젝트가 몰려 성황
  - 이번 마지막 라운드에 136개 프로젝트가 몰리면서 올해 전체적으로는 228개 프로젝트가 신청서를 제출. 에릭 로버트슨 CEO는 "지난 라운드보다 신청자가 50%나 늘었다"며 "당초 예상보다 4배나 신청자가 많은 현 상황이 북유럽 지역의 게임 산업 활성화를 보여주는 것 같아 매우 자랑스럽기도 하지만 한편으로는 수요에 공급을 맞추기 힘들어 우려스럽기도 하다"고 설명
  - 노르딕 게임 펀드는 덴마크, 핀란드, 아이슬란드, 노르웨이, 스웨덴 등 북유럽 지역의 게임 개발자를 위해 매년 다양한 정부가 참여해 지원하는 대표적인 자금줄임
  - 이 펀드의 지원을 받아서 림보라는 게임을 만든 플레이데드의 매드 위브로 프로듀서는 "노르딕 게임 펀드는 림보의 탄생에 지대한 역할을 했다"며 "좀 더 많은 지원이 이루어져야 한다"고 말함. 반면, 노르딕 게임 프로그램은 2011년을 끝으로 중단될 예정이어서 관련 업계는 우려하고 있음

일자: 2010년 10월 19일

출처:

<http://www.develop-online.net/news/36129/Nordic-Fund-gets-four-times-expected-applicants>

## THQ, 영국 세금 우대 정책 부재에 불만 표출

### ■ THQ, “영국이 세금 우대조치를 해줬다면 현지 스튜디오를 세웠을 텐데...”

- ▶ 대표 게임 퍼블리셔 THQ가 최근 캐나다 퀘벡 지역에 대형 게임 개발 스튜디오를 열었다고 발표하면서, 영국에는 재능 있는 인재들이 많지만 세금 우대조치 등 정부 지원이 없어서 가지 않았다고 발표. THQ의 캐나다 스튜디오는 400명의 신규 고용 창출 효과를 거둘 것으로 예상
  - THQ의 대니 빌슨 수석 부사장은 세계 최고 수준인 캐나다 퀘벡 지역의 세금 우대 혜택을 언급하며 “만약 로스앤젤레스나 캘리포니아가 인력 고용에 37.5%의 세금 우대 혜택을 준다면 당장 그곳에 스튜디오를 설립할 것이고, 이는 맨체스터, 라이온 등 어떤 지역이라도 상관 없다”고 말함
  - 빌슨 부사장은 “영국에서 EA의 게임 시리즈인 해리포터 개발 작업을 위해 몇 년간 머물렀을 때 영국의 개발 인재들이 매우 뛰어난 능력을 갖췄다는 것을 알 수 있었다”고 덧붙임
  - 이에 대해 영국 무역협회인 Tiga의 리차드 윌슨 CEO는 “게임 산업에 대한 세금 우대 정책이 없기 때문에 영국 게임 산업은 고용 창출과 게임 개발력에서 캐나다와 같은 경쟁 국가에 밀리고 있다”며 “영국인의 재능이 문제가 아니라 돈이 문제”라고 주장
  - THQ 외에도 Activision의 바비 코틱 CEO도 최근 “영국에 투자하기 위해서는 금전적인 지원이 있어야 한다”고 강조한 바 있음

일자: 2010년 10월 19일

출처:

<http://www.develop-online.net/news/36125/THQ-Wed-build-a-mega-studio-in-tax-break-UK>

## Asia

---

### *Japan*

- PS3 판매 호조, Sony의 2011 회계연도 예상 실적 상향 수정에 기여
- Nintendo, 슈퍼 엔고로 매출/이익 줄어 3분기 적자 기록
- Sony, 'PSPgo' 출시 1년 만에 가격 1만 엔 인하 판매
- DeNA, 신규 수익원 창출 위해 소셜 게임 플랫폼 사업에 더욱 박차
- Nintendo, 11월 1일부터 Wii를 통한 쇼핑 서비스 개시
- GREE, 모바일 SNS 업체 'mig33' 투자를 계기로 해외투자 본격화

### *China*

- The9, 모바일 소셜 네트워크 전문 솔루션 Open Feint에 800만 달러 투자

## PS3 판매 호조, Sony의 2011 회계연도 예상 실적 상향 수정에 기여

### ■ Sony, 실적 호조로 2011 회계연도 영업 이익 예상을 상향 수정

- ▶ Sony가 지난 10월 29일 3분기(7~9월) 실적 발표의 자리에서, 2011년 3월 결산의 연결 이익 예상을 상향 수정하고 영업 이익 역시 기존 예상 대비 11% 증가한 2,000억 엔이 될 것이라고 전망함
  - PS3 및 PC VAIO의 판매가 기존 예상보다 호조세를 보였던 것이 주요인임
  - 세전 이익은 18% 증가한 2,000억 엔, 순 이익은 17% 증가한 700억 엔으로 상향 수정했지만, 엔고의 영향으로 매출액 자체는 3% 감소한 7조 4,000억 엔으로 하향 수정함

### ■ 가격 인하 및 인기 게임 소프트 출시로 PS3는 판매 호조, PSPgo는 여전히 난조

- ▶ PS3는 하드웨어의 가격 인하 및 인기 게임 소프트 출시가 매출 증가로 이어져, 하드웨어는 이번 3분기에 350만 대, 소프트웨어는 3,530만 개 판매됨
  - 한편, PSP는 고전을 면치 못해 150만 대 판매에 머물렀으며, 발표 내용에는 언급되어 있지 않았지만 PSPgo가 PSP 전체 매출에서 차지하는 비율 역시 높지 않은 것으로 보임
  - PSPgo의 경우, 지난 10월 26일에 기존 가격 대비 1만 엔을 인하했으며 이를 통해 보급 대수를 늘리고 소프트웨어 판매를 통해 매출 및 이익 증가를 도모할 생각임. 제조비용 절감 노력으로 인해 가격 인하가 실적에 미치는 영향은 미미할 것으로 예상됨

### ■ TV 사업의 흑자 전환은 아직 험난한 목표로 남아

- ▶ 슬림 TV는 LED 백라이트 모델, 디자인 강화 모델 등 상품의 질을 높인 만큼 3분기 판매 대수는 전년 동기 대비 50% 증가한 490만 대임
  - 다만, 가격 하락의 영향으로 영업 손익 자체는 전년 동기 대비 50억 엔 감소한 160억 엔의 손실을 기록했음
  - 이로써 TV사업 흑자 전환은 이번 3분기에도 이루어지지 않았으며, 연말 판매 시즌인 4분기(10~12월)에 고부가 가치 상품 투입 등을 통해 반전을 도모할 계획임
  - 3DTV 판매 역시 예상을 밑도는 수준임. 3분기 초에는 TV 매출 중 10%를 3DTV로 달성한다는 목표를 내세웠지만 3D 콘텐츠 부족으로 인해 좋은 성과를 내지는 못했음. 향후 콘텐츠 확충 및 프로모션 확대를 통해 3DTV의 매력을 지속 어필해 갈 방침임
  - 한편, Sony가 미국에서 출시한 스마트 TV인 Sony Internet TV 판매는 호조세를 띄고 있음. 향후에는 TV, PS3 등 네트워크 연결 단말을 콘텐츠 제공 서비스와 연동시킴으로써 동영상,

음악 등의 콘텐츠 판매를 가능케 하는 등 그저 '상자를 파는 것으로 끝이 아닌' 비즈니스로의 전환을 꾀할 방침임

일자: 2010년 11월 1일

출처: <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1011/01/news013.html>

## Nintendo, 슈퍼 엔고로 매출/이익 줄어 3분기 적자 기록

### ■ Nintendo, 2~3분기 인기 타이틀 未출시 및 급격한 엔고로 실적에 타격

- ▶ Nintendo의 2010년 2~3분기(4월~9월) 실적 발표에 따르면, '포켓몬스터 화이트/블랙'을 제외하고는 히트 타이틀이 없었고, 급격한 엔화가치 상승이 실적에 악영향을 미쳐 3분기도 적자를 기록함
  - 매출은 3,631억 6,000만 엔(전년 동기 대비 33.7% 감소), 영업이익 542억 3,200만 엔(48% 감소), 경상손실 41억 5,200만 엔, 순손실 20억1,100만 엔으로, 급격한 엔고 현상이 Nintendo가 보유하고 있는 외화 자산(약 40억 달러 및 26억 유로) 평가에 악영향을 미쳐, 621억 엔의 환차손을 기록함
- ▶ 주 사업영역인 게임 하드웨어 및 소프트웨어 부문의 경우 일시적 호재는 없었으나 견실한 움직임을 보임
  - 소프트웨어의 경우 '포켓몬스터 블랙/화이트'가 407만 개, '슈퍼마리오 갤럭시 2'가 510만 개의 판매량을 기록했으나 히트 타이틀 수 자체가 많지 않았음
  - Nintendo DS 시리즈는 하드웨어가 669만 대, 소프트웨어가 5,484만 개의 판매량을 기록했으며, Wii는 하드웨어 497만 대, 소프트웨어 6,521만 개가 판매되었음
  - 연간 실적 예상은 매출 1조 1,000억 엔, 영업이익 2,100억 엔, 경상이익 1,450억 엔, 순이익 900억 엔으로 전망됨(예상 환율: USD=85엔, EUR=110엔)

일자: 2010년 10월 28일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2337>

## Sony, 'PSPgo' 출시 1년 만에 가격 1만 엔 인하 판매

### ■ Sony, 'PSPgo' 가격인하를 통해 네트워크 사업 및 소프트웨어 라인업 강화 도모

- ▶ Sony Computer Entertainment Japan(SCEJ)은 10월 26일부터 PSPgo를 16,800엔에 판매한다고 발표했다. 이는 출시 1년 전에 비해 약 1만 엔이 인하된 가격임
  - 가격인하 모델은 'PSP-N1000'으로, SCEJ는 이번 가격인하를 통해 네트워크 사업 및 마케팅, 소프트웨어 라인업을 강화해 PSP 전개에 더욱 주력할 계획임
  - PSPgo는 기존 PSP의 UMD 드라이브 대신 내장형 플래시 메모리(16GB)를 도입한 모델로, 소프트웨어를 다운로드 받아 언제 어디서나 게임을 즐길 수 있으며 PS3와 'torne'으로 녹화한 지상파 디지털 방송도 시청할 수 있는 휴대형 게임기임

일자: 2010년 10월 15일

출처: <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1010/25/news062.html>

## DeNA, 신규 수익원 창출 위해 소셜 게임 플랫폼 사업에 더욱 박차

### ■ 美 iPhone용 게임 업체를 4억 달러에 인수, 'plus+ Network'를 모바일게임에 이은 주 수익원으로 육성

- ▶ DeNA의 미국 자회사 DeNA Global이 美 Ngmoco사를 최대 4억 300만 달러에 인수한다고 발표했다. 'plus+ Network' 플랫폼 및 ngGame 엔진 등 Ngmoco사 인수의 시너지 효과를 극대화해 게임 플랫폼 사업의 글로벌 전개를 강화할 방침
  - [참고] Ngmoco는 iPhone용 애플리케이션 개발업체로 2008년 설립되었으며, 'We Rule' 등 17개 타이틀이 Appstore 게임 앱 랭킹에서 10위 안에 랭크, 누계 다운로드 수는 5,000만 건에 달함. 게임 커뮤니티 플랫폼인 plus+ Network은 서드파티를 포함해 119개 타이틀을 서비스하고 있으며, 등록자수는 약 1200만 명임. 연내 Android 앱 개발에도 참여할 예정이며, plus+ Network을 통한 Android용 서비스도 계획하고 있음
  - Ngmoco는 iOS와 Android용 애플리케이션을 둘 다 효율적으로 개발할 수 있는 엔진 'ngGame'도 구축 중임. 올해 해당 엔진을 사용한 자사개발 게임을 출시할 예정이며, 2011년 상반기에는 타사에 ngGame 이용 환경을 개방하는 한편, plus+ Network에도 해당 엔진을 지원할 예정임
  - DeNA는 연내 오픈 예정인 스마트폰용 모바일게임에 ngGame 엔진을 구현하고, 게임 개발자가 모바일게임과 plus+ Network 모두에 게임 서비스를 할 수 있는 환경을 구축함으로써, 게임 플랫폼 사업을 강화해 나간다는 전략임. 또 plus+ Network의 유력 타이틀을 모바일게임에서도 서비스할 예정임
  - DeNA 자회사가 운영하는 영어권용 커뮤니티 서비스 'MiniNation'은 plus+ Network에 통합시켜, plus+ Network를 모바일게임에 이은 최대 수익원으로 육성시켜 나갈 계획임

### ■ DeNA 소셜 게임 사업에 경영 리소스 집중

- ▶ DeNA는 모바일게임(Mobile Collection) 주식을 센슈카이(Sensyukai)에 양도하고, 향후 모바일게임을 중심으로 한 소셜 게임 플랫폼 사업에 경영 자원을 집중 투자할 의지를 피력함
  - DeNA는 센슈카이와의 합작회사인 '모바일게임'의 주식을 11월 30일자로 모두 센슈카이에 양도한다고 발표했으며, 이번 양도를 통해 DeNA는 모바일게임을 중심으로 한 소셜 게임 플랫폼 사업에 더욱 주력할 전망이다
  - [참고] '모바일게임'은 패션 아이템 모바일 전자상거래 사이트로 2006년 2월 설립되었으며, 자본금 2억 엔 중 DeNA가 51%, 센슈카이가 49%를 출자한 바 있음

일자: 2010년 10월 20일

출처: <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1010/12/news082.html>

<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1010/20/news079.html>

## Nintendo, 11월 1일부터 Wii를 통한 쇼핑 서비스 개시

### ■ Nintendo, Wii에서 제공 중인 'Wii노마(Wiiの間) 서비스를 통해 독자 상품 및 참여기업 제품으로 구성된 쇼핑 서비스 개시

- ▶ Nintendo 자회사인 Wii노마 주식회사가 센슈카이(Sensyukai)와 공동으로 'Wiiの間(間, 사이를 의미) 쇼핑' 서비스를 운영한다고 발표
  - 'Wii노마 쇼핑'은 Wii 유저들에게 제공되는 동영상 서비스 'Wii노마'의 오리지널 상품이나 참가 기업 제품들로 구성되며, Wii 리모콘을 간단히 조작함으로써 24시간 어디서나 쇼핑을 즐길 수 있음
  - 11월 1일 서비스 개시 시점에는 주식회사 센슈카이, 센슈카이 이이하나(Sensyukai iihana), 사치하타(Shachihata)의 3사가 참여하나 향후 이세탄 미츠크시 홀딩스(Isetan Mitsukoshi Holdings) 등 여러 대기업이 참여할 예정임
  - 본 서비스를 통해서만 구입 가능한 오리지널 상품은 물론 식품, 일용품, 패션, 가구 등 1만 점 이상의 제품에 이르며, 신용카드, 편의점 선불, 직접 지불을 통해 결제 가능함. 콜센터를 통한 전화 주문에도 대응함

일자: 2010년 10월 29일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2344>

## GREE, 모바일 SNS 업체 'mig33' 투자를 계기로 해외투자 본격화

### ■ GREE, mig33에 수억엔 투자, 자사 성장 전략과 연계시켜 모바일 SNS 사업 강화

- ▶ GREE가 첫 해외 투자로써 2010년 11월 1일 mig33(소재지: 싱가포르)에의 출자를 발표함. GREE의 이번 출자는 피쳐폰에서 스마트폰으로 SNS 사업방향을 전환중인 mig33에 주목한 것으로, mig33은 이번 투자금을 스마트폰용 서비스 확충에 투입할 예정임
  - 이번 mig33 투자를 통해 양사는 플랫폼 사업자로서 공동 기획을 책정하고, 서드파티 개발사가 양사 플랫폼에 동일한 콘텐츠나 서비스를 전개할 수 있도록 할 방침임
  - 한편, mig33은 이번 GREE의 투자 유치전에도 Accel Partners나 Redpoint, DCM 등 벤처 캐피털로부터 총 2,350만 달러를 출자 받은 바 있음
  - [참고] GREE는 20대~30대 여성들에게 인지도 높은 화장품 커뮤니티 사이트 @cosme의 운영사 ISTYLE, 도쿄증권거래소 Mothers에 상장 승인을 받은 사이트의 포스팅 감시 업무를 하는 E-Guardian 외, gumi 등의 소셜 애플리케이션 개발사 등 자국 업체에 투자해 왔으며 해외 기업에 대한 출자로는 이번 mig33이 첫 사례임
  - [참고] mig33은 주로 피쳐폰용 모바일 SNS로 인도네시아 및 인도, 남아프리카 등 동남아시아, 남아시아, 아프리카, 중동, 동유럽을 중심으로 유저가 증가하고 있음. 누적 회원 수 4,000만 명, 월간 액티브 유저는 약 400만 명임. 수익 모델은 가상 아이템 판매이며, 게임이나 아바타, 메시지 기능 등도 갖추고 있음
- ▶ GREE는 이번 mig33에 대한 투자를 시작으로, 향후 해외에서도 자사 성장 전략과 연관된 스마트폰이나 PC, 자사 서비스의 해외 전개 관련 업체에 소규모 투자를 지속해 나갈 방침을 밝힘

일자: 2010년 11월 1일

출처:

<http://jp.techcrunch.com/archives/jp20101101gree-invest-in-singapore-based-mobile-sns-mig33/>

## The9, 모바일 소셜 네트워크 전문 솔루션 Open Feint에 800만 달러 투자

### ■ 모바일 소셜 네트워크 전문 솔루션 Open Feint, 800만 달러 투자 유치

- ▶ 크로스 플랫폼 모바일 소셜 게임 네트워크 솔루션인 Open Feint를 개발한 Aurora Feint가 Intel과 중국 온라인 게임 업체 The9으로부터 800만 달러의 투자를 유치
  - Open Feint는 개발자들이 자신의 콘텐츠에 온라인 순위표나 초청, 채팅, 크로스 플랫폼 플레이 등 소셜 게임 기능을 추가할 수 있도록 지원하는 솔루션. 이 솔루션은 2009년 2월 출시된 이래 3,400개 이상의 게임을 지원하면서 4,500만 명의 등록 이용자를 확보
  - Aurora Feint는 Apple이 자체적으로 게임 센터 서비스를 오픈하고 다른 업체들이 시장에 뛰어드는 등 강력한 경쟁 상황에 봉착. 이번 투자를 iOS와 Android 플랫폼에서의 경쟁력을 강화하는데 활용할 계획. Aurora Feint는 지난 9월 Android용 Open Feint를 선보였음
- ▶ 벤처 기업의 소식을 주로 전하는 벤처비트에 따르면, 중국의 The9은 이번에 400만 달러를 투자했음. 이에 앞서 일본의 모바일 소셜 게임 플랫폼인 DeNA는 지난해 Aurora Feint에 300만 달러를 투자해 20%의 지분을 획득하는 등 세계 우수 기업들의 관심이 집중
  - Aurora Feint의 피터 릴란 CEO는 "Open Feint는 게이머들이 자신의 휴대폰에 장착된 운영체제에 상관없이 다양한 소셜 게임을 찾아서 즐길 수 있게 해 준다"며 "Intel 등의 이번 투자를 계기로 Open Feint가 전세계 게이머들을 한 곳에 묶는 전략이 가속화할 것"이라고 자신

일자: 2010년 10월 21일

출처:

[http://www.gamasutra.com/view/news/31104/Mobile\\_Social\\_Network\\_OpenFeint\\_Raises\\_8M\\_From\\_Intel\\_The9](http://www.gamasutra.com/view/news/31104/Mobile_Social_Network_OpenFeint_Raises_8M_From_Intel_The9)

## South America

---

- 브라질, 2014년 월드컵 앞서 eSports 대회 추진

## 브라질, 2014년 월드컵 앞서 eSports 대회 추진

### ■ 브라질 eSports 협회 CBEC, 2014년 월드컵에 앞서 시범 경기로 IeSF 그랜드파이널을 유치할 계획

- ▶ 국제 eSports 연맹 회원국인 브라질은 CBEC(CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTE CONECTADO, Brazilian e-Sports Confederation)의 주도로 eSports 활성화에 매진하고 있음
- ▶ CBEC는 게임 시장의 성장과 함께 건전한 eSports의 조직적인 육성을 위하여 설립됐으며, 오는 2014년 월드컵에 앞서 시범 경기로 IeSF 그랜드파이널을 유치할 계획을 진행하고 있음
- ▶ 또한, CBEC는 정부와 기업의 강력한 지원을 유도하고, 체육부에 eSports에 대한 지원을 강력하게 요청하는 가운데 CBEC 조직 확대와 브라질 내 eSports 활성화를 꾀하고 있음
  - 브라질 총 23개주 가운데 CBEC에 가입한 주는 Sao Paulo(Paulista)주, 2016년 올림픽 개최지인 Rio de Janeiro주, Minas Gerais주, Parana주 등임
  - CBEC에 가입한 주는 자체적으로 eSports 대회를 개최할 수 있으며, 가입이 안된 주는 Sao Paulo주를 통해서 경기를 개최할 수 있음

일자: 2010년 10월 28일

출처: <http://www.fomos.kr/board/board.php?mode=read&keyno=111744&db=interview>