

# GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 11월 제1호



## 1. 글로벌 게임시장 동향

5

- 세컨드 스크린, 콘솔 게임업계의 차세대 전략으로 부상
- 콘솔게임, 현실에서의 자신감 향상에 기여
- 일본 게임 개발자, 게임업계의 리메이크 관행 비판
- 오픈러스 리프트, SoC 통해 안드로이드 플랫폼 지원
- 콜라보레이션 게임 <Anki Drive>, 새로운 경험 창조
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

## 2. 북미 게임시장 동향

17

- 뉴욕 상원의원, 콘솔 게임산업 발전 위한 토론 전개
- 소셜게임 플랫폼 사업자 플레이폰, 이통사와 제휴
- 블리자드, <WOW> 봇 프로그램 관련 소송에서 승소
- 탱고, 징가 경영진 영입으로 게임사업 전력 투구
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위

## 3. 아시아 게임시장 동향

27

### 중국 게임시장 동향

28

- 중국 게이머 규모, 미국 추월...부분유료화 일반화
- 2013~2014년 중국 모바일 게임시장 경쟁구도
- 중국 웹 게임업체들의 연례행사 'WGO2013' 개최
- 치후360, 텐센트 대항마로 부상 전망
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### 일본 게임시장 동향

36

- 일본 게임업계, 연말 특수 놓치나
- 일본 대학생들의 게임 관련 지출 증가
- 코에이테크모, 2013년 2~3분기 역대 최고 순이익 달성
- '히카리TV 게임'을 통한 게임제작 활성화 기대
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위



### 기타 아시아 게임시장 동향

45

- 싱가포르, 게임 기반 가상 학습환경 구축 중
- 베트남, 과도한 게임 규제로 게임개발자들 반발
- 호주 게이머, "부모와 자녀 모두 게임 즐겨"
- 유비소프트 싱가포르, 첫 미술 전시회 개최
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

### 4. 유럽 게임시장 동향

53

- 영국 정부, 게임세금 감면 추진
- 영국 모바일 게임업체 킹닷컴의 성공 요인
- 슈퍼셀, 아시아 시장 진출과 안정성 확보 기대
- 로비오엔터테인먼트, <Angry Birds GO!> 런칭 초읽기
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

### 5. 중남미 게임시장 동향

63

- 아르헨티나 게임산업 현황 및 게이머의 특징
- 베네수엘라 게임업계, 인디 게임 열풍
- 결제업체 세이프티페이, "페루 게임시장에 주목"
- 플레이스테이션4의 브라질 판매가, 월급 두달 치에 육박
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

### 6. 국내 게임시장 동향

73

- NHN엔터테인먼트, <쿠키런> 개발사 지분 22% 인수
- 교문위, 국감에서 규제 일변도 게임 정책에 "쓴소리"
- 구글플레이, 모바일 게임머니 사기 등장
- 성남시, 게임쇼 공간 조성 및 융합 과학고 설립 추진
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 글로벌 게임시장 동향

- 세컨드 스크린, 콘솔 게임업계의 차세대 전략으로 부상
- 콘솔게임, 현실에서의 자신감 향상에 기여
- 일본 게임 개발자, 게임업계의 리메이크 관행 비판
- 오쿨러스 리프트, SoC 통해 안드로이드 플랫폼 지원
- 콜라보레이션 게임 <Anki Drive>, 새로운 경험 창조
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





## 세컨드 스크린, 콘솔 게임업계의 차세대 전략으로 부상

마이크로소프트와 소니가 각각 2013년 11월 차세대 게임기 Xbox One과 플레이스테이션4 출시를 앞두고 세컨드 스크린 게임 환경 구현에 주력하고 있어, 세컨드 스크린을 둘러싼 콘솔 게임업계의 향방에 귀추가 주목

### 콘솔 게임업계, 차세대 게임기 출시와 함께 세컨드 스크린 전략 본격 가동

- ▶ 글로벌 콘솔 게임업계는 지난 2012년 닌텐도가 태블릿PC와 유사한 형태의 게임 컨트롤러 '게임패드(GamePad)'를 공개하며 게임업계에 세컨드 스크린 시대의 도래를 촉발한 이후 세컨드 스크린 게임 환경 구현에 주력
- ▶ 닌텐도는 지난 2012년 차세대 게임기 Wii U 출시 당시 6인치 터치스크린 중심의 컨트롤 패드 '게임패드' 공개로 콘솔 게임업계 최초의 세컨드 스크린 게임 환경 구현
  - 풍부한 영상 콘텐츠 이용 경험을 위해 '게임패드'에서 관련 정보를 제공하며, 사용자들은 '게임패드'를 리모컨 및 조이스틱 대용으로 사용 가능
  - '게임패드' 스크린을 TV 스크린으로 미러링할 수 있으며, '게임패드' 자체로 게임을 즐길 수 있는 환경도 제공
  - 닌텐도 측은 2013년 3월 게임전문 매체 폴리곤(Polygon)과의 인터뷰를 통해 향후 게임패드에서 NFC 기술을 적용할 계획임을 공표
- ▶ 마이크로소프트는 차세대 게임기 Xbox One 공개와 동시에 지난 2012년 자사의 게임 콘솔 엑스박스360과 스마트폰, 태블릿PC 등 다양한 단말간 연동을 통해 세컨드 스크린 게임 환경을 구현한 '엑스박스 스마트글래스(Xbox SmartGlass)' 앱의 업그레이드 계획을 발표
  - 마이크로소프트는 Xbox One을 허브로 활용하여 스마트폰, 태블릿PC 등 다양한 단말 간에 게임, 영화, 음악 등 각종 미디어 콘텐츠를 연동 가능한 멀티스크린 기능을 보유한 앱 '스마트글래스'를 윈도우즈8, 윈도우즈폰, iOS, 안드로이드용으로 무료 출시 예정
  - 게임을 하는 도중이라도 스마트글래스를 통해 자동대전시스템(matchmaking) 사용 가능하며, 최대 16대의 스마트폰을 동시에 연결하여 게임을 즐길 수 있는 세컨드 스크린 게임 플레이 환경 제공
- ▶ 소니는 차세대 게임기 플레이스테이션4와 연동되는 iOS 및 안드로이드OS 기반 모바일 단말용 세컨드 스크린 앱 '플레이스테이션 앱(PlayStation App)'을 공개



- 사용자는 '플레이스테이션 앱'을 실행함으로써 스마트 단말을 컨트롤러 대용으로 사용하거나 TV 화면의 세컨드 스크린으로 이용 가능
  - '플레이스테이션 앱'은 트위터, 페이스북 등 SNS와도 연동되어 게이머가 플레이스테이션 앱 상에 연결된 지인들의 게임 플레이 현황과 지인들이 업로드한 게임 동영상을 즉각적으로 확인 가능
- ▶ 한편, 소니는 지난 2013년 6월 플레이스테이션4 공개 당시 자사의 휴대용 게임기인 플레이스테이션비타(PlayStation Vita)에서 플레이스테이션4 전용 게임 타이틀들을 스트리밍 받아 원격으로 조작할 수 있는 '리모트 플레이(Remote Play)' 기능을 소개 하기도 함

allthingsd.com



## 콘솔게임, 현실에서의 자신감 향상에 기여

최근 출간된 도서 '크리에이티브 컨피던스(Creative Confidence)'에 따르면, 콘솔 게임은 몽상처럼 이용자들에게 실패에 대한 두려움 대신 단계적 기량 향상을 통해 문제를 해결할 수 있다는 창조적 자신감을 제공

### 문제에 대한 과도한 집착을 방지해 창의적 해결을 도모하는 '몽상'

- ▶ '더 아트 오브 이노베이션(The Art of Innovation)'의 저자 톰 켈리(Tom Kelley)와 디자인업체 아이데오(IDEO)를 설립한 데이비드 켈리(David Kelley)가 공동저술한 '[크리에이티브 컨피던스\(Creative Confidence\)](#)'에 따르면 몽상과 콘솔게임은 현실에서 자신감 향상에 기여
  - 캘리포니아대학의 연구 결과에 따르면, 우리의 두뇌는 몽상 중에 '주어진 과제'와 관계 없는 생각과 해결책들을 떠올리며, 몽상을 자주 하는 사람들이 창의력 테스트에서도 더 높은 점수를 획득
- ▶ 몽상은 특정 문제에 과하게 집중하는 것을 방지함으로써 문제 해결력을 상승시킴
  - 우리의 두뇌는 특정 문제에 집착하고 있지 않을 때 인지적 도약을 할 수 있으며, 샤워 중이나 산책 시, 운전 중에 좋은 아이디어가 떠오르는 것도 이 때문임

### 실패에 대한 공포 없이 목표 달성을 낙관하게 하는 콘솔게임

- ▶ 몽상과 마찬가지로 콘솔게임도 현실에서 자신감 획득에 기여하는데, 콘솔게임은 이용자의 기량에 따라 단계적으로 난이도가 올라가며, 앞으로 나아가기 위해서 집중적인 노력이 필요하지만 다음 목표를 반드시 이룰 수 있다는 믿음을 제공
  - 미래학자이자 게임 개발자인 제인 맥고니얼(Jane McGonial)은 이처럼 '성공에 대한 합리적 희망'이 존재한다는 믿음을 바탕으로 장애물을 극복하기 위해 즉각 행동하려는 욕구를 '성급한 낙관주의(urgent optimism)'라고 칭함
- ▶ 게이머들은 또한 반복해서 노력할 가치가 있는 '웅대한 승리'가 언제든지 가능하다고 믿으며, 이 장대한 승리에 희열을 느끼며 자신의 능력이 어디까지 확대될 수 있는지에 놀라는 동시에, 창조적 자신감을 획득하게 됨





- ▶ 이처럼 실패의 두려움 없이 지속적인 기량 향상을 꾀하는 콘솔게임의 속성을 응용하면 현실에서도 실패에 대한 인식을 전환하고 계속 도전하려는 의지를 고취시킬 수 있음
  - 예를 들어 팀이나 동료들과 일하면서 다른 사람들이 자신의 모든 아이디어를 공정하게 평가하며 실력에 따라 충분히 받아들여질 수 있다고 믿는 경우, 팀원은 모든 에너지를 쏟아 창의적 제안을 만들어내고 더 열심히 일하게 됨

[www.wired.com](http://www.wired.com)



## 일본 게임 개발자, 게임업계의 리메이크 관행 비판

<Kirby>와 <Smash Bros.>의 개발자 사쿠라이 마사히로는 비디오 게임산업이 그 어떤 산업보다도 예전 작품을 리메이크하는 데 열중하고 있다고 비판하면서, 리메이크에서 탈피해 혁신적이고 창의적인 게임을 개발할 필요가 있다고 지적

### <Smash Bros.> 개발자 사쿠라이 마사히로, 과도한 리메이크 탈피 촉구

- ▶ 닌텐도의 인기 콘솔게임 타이틀 <Kirby>와 <Smash Bros.>를 개발했던 일본의 유명 게임 개발자인 사쿠라이 마사히로(桜井 政博)가 최근 일본의 게임 전문잡지 패미츠(Famitsu)를 통해 게임업계의 지나친 리메이크 관행을 비판
  - 그는 콘솔 게임산업이 다른 어떤 산업보다도 과거의 작품을 반복해서 재사용하고 있다며, 영화와 드라마, 애니메이션, 소설, 만화 등 다른 미디어와 비교해 게임업계의 리메이크는 부자연스러운 수준이라고 지적
  - 시리즈로 출시되는 프랜차이즈 게임의 보편성은 일관된 조작 방식에 기인하는데, 게임 시작 전에 게임의 규칙을 익혀야 하는데도 시리즈 게임의 경우 조작 방식이 일치하기 때문에 기존에 알고 있는 지식에 더해 게임을 쉽게 접하는 이점이 있음
- ▶ 사쿠라이는 성공적이거나 인기있는 프랜차이즈 게임을 비판하려는 것이 아니라, 개발자들이 새로운 한계를 돌파하려는 노력을 기울여야 한다고 주장
  - 그에 따르면 훌륭한 게임은 팬들을 끌어들이며 이러한 팬 층을 활용해 더 좋은 대작을 만들 수 있지만, 그렇다고 해서 혁신을 포기해도 좋다는 뜻은 아님
  - 그는 잘 만들어진 인기 게임들은 칭찬을 받아 마땅하지만, 독특하고 창의적인 특징을 갖춘 게임도 마찬가지로 좋은 평가를 받아야 한다고 주장
- ▶ 현재 사쿠라이가 진행 중인 프로젝트는 전면적으로 새로워진 <Smash Bros.>로, 이 게임은 Wii U와 닌텐도3DS 용으로 출시될 예정임

www.gamespot.com



## 오culus 리프트, SoC 통해 안드로이드 플랫폼 지원

게임 전용 가상현실 헤드셋으로 게임업계의 주목을 한몸에 받고 있는 오culus 리프트가 스마트폰과 동일한 SoC를 탑재한 안드로이드 체제를 채택함에 따라 업계에서는 캐주얼게임이 주를 이루는 안드로이드의 한계를 우려하고 있음

### 가상현실 헤드셋 오culus 리프트, 안드로이드 체제 지원 나서

- ▶ 가상현실 헤드셋 오culus 리프트(Oculus Rift)의 최고기술책임자 존 카맥(John Carmack)은 이 제품이 스마트폰에 적용되는 것과 기본적으로 동일한 SoC(System on a Chip)를 탑재한 안드로이드 체제로 운영될 것이라고 밝힘
  - 2014년 출시 예정인 오culus 리프트는 가상현실 게임을 주류 게임으로 부각시킬 기기로서, 콘솔 게임업계의 주목을 받고 있음
- ▶ 게임업계는 오culus 리프트의 안드로이드 채택에 관해 다소 회의적인 반응을 보이고 있는데, 이는 안드로이드가 최첨단 그래픽과 게임에 적합한 플랫폼이 아니라는 인식에 기인함
  - 안드로이드와 아이폰 게임의 대다수는 캐주얼게임으로 그래픽 사양도 비교적 낮은 편이며, 뛰어난 그래픽으로 유명한 iOS용 게임 <Infinity Blade> 역시 PC용 게임과 비교하기는 어려운 수준
  - 또한 모바일 칩의 성능이 갈수록 향상된다 하더라도, 안드로이드 플랫폼에서 구동하는 게임이 이 같은 모바일 칩의 성능을 완전히 활용할 것이라고 기대하기는 어려움
- ▶ 그러나 안드로이드용으로 제작된 오culus를 비롯한 여타 시스템들이 등장하면 개발자들이 더욱 뛰어난 그래픽의 게임을 만들어낼 것이라는 기대도 공존
  - 오culus 리프트 역시 PC게임을 안드로이드 플랫폼에서 할 수 있도록 지원하는 엔비디아(nVidia)의 쉴드 핸드헬드(Shield handheld)<sup>1)</sup>와 같은 방식을 택할 수도 있음
- ▶ 한편 다른 대기업들도 가상현실 분야에 진출하고 있는데, 특히 소니는 자체 가상현실 헤드셋을 개발하면서 콘솔 게임업계의 관심을 모으고 있음

1. nVidia의 '쉴드 핸드 헬드'는 안드로이드용 모바일게임 뿐만 아니라 스트리밍 방식으로 일부 PC게임까지 구동할 수 있는 휴대용 게임기로 2013년 6월 349.99달러에 판매를 시작

www.forbes.com



[그림 1] 오쿨러스 리프트의 제품 이미지



출처: 오쿨러스 리프트([www.oculusvr.com](http://www.oculusvr.com))



## 콜라보레이션 게임 <Anki Drive>, 새로운 경험 창조

로봇 공학 전문업체 안키가 게임 겸 장난감인 <Anki Drive>를 개발. 안키는 게임의 몰입과 실재하는 장난감이 주는 정서적 교감을 결합한 <Anki Drive>로 새로운 차원의 엔터테인먼트 경험을 창조

### 게임과 장난감이 결합된 새로운 콜라보레이션 게임 <Anki Drive>

- ▶ 로봇 공학 전문업체로 설립된 안키(Anki)가 인공지능 기술을 활용한 스마트 자동차 경주 장난감 <Anki Drive>를 출시해 소비자 시장으로 영역 확장을 꾀하고 있음
  - <Anki Drive>는 바닥에 매트 형식의 트랙을 깔고 소형의 자동차 장난감으로 레이싱 경주를 즐기는 제품으로, 자동차에 내장된 인공지능이 주행 내용을 학습하며 점차 레이싱 능력이 진화하는 것이 특징
  - 자동차에는 소형 카메라가 장착되어 전용 매트에서 생성하는 위치 정보를 식별하게 되며, 블루투스 통신 장비도 갖추고 있어 스마트폰을 통한 조작이 가능
  - <Anki Drive>는 기본 자동차 두 대가 내장된 패키지가 200달러로 판매되며, 별도의 자동차는 개당 69달러에 추가로 구입 가능
- ▶ 무료로 다운로드 가능한 전용 iOS 앱을 통해 자동차를 조작하거나 장착된 무기를 발사할 수 있으며, 자동차의 캐릭터를 설정하는 것도 가능
  - 레이싱게임을 끝내고 나면 획득한 포인트로 자동차의 성능을 업그레이드 할 수 있는데, 업그레이드는 실제 장난감 자동차에 반영되기 때문에 추후 다른 장소에서 게임을 즐길 때에도 향상된 성능이 유지
  - 현재 <Anki Drive>는 iOS가 탑재된 아이폰과 아이패드에서 이용 가능하며, 2013년 10월 23일부터 안키의 웹사이트와 애플 앱스토어를 통해 판매

### 콘솔게임의 몰입감과 실물 장난감이 주는 정서적 교감을 결합

- ▶ 카네기멜론대학(Carnegie Mellon University)에서 로봇 공학을 전공한 보리스 소프만(Boris Sofman) 창립자는 같은 전공의 박사과정에 재학 중인 연구원들과 의기 투합해 <Anki Drive>를 개발
- ▶ <Anki Drive>는 게임의 몰입과 재미, 실재하는 대상으로부터 얻을 수 있는 정서적



교감을 결합한 새로운 형태의 장난감이라는 것이 안키 측의 주장

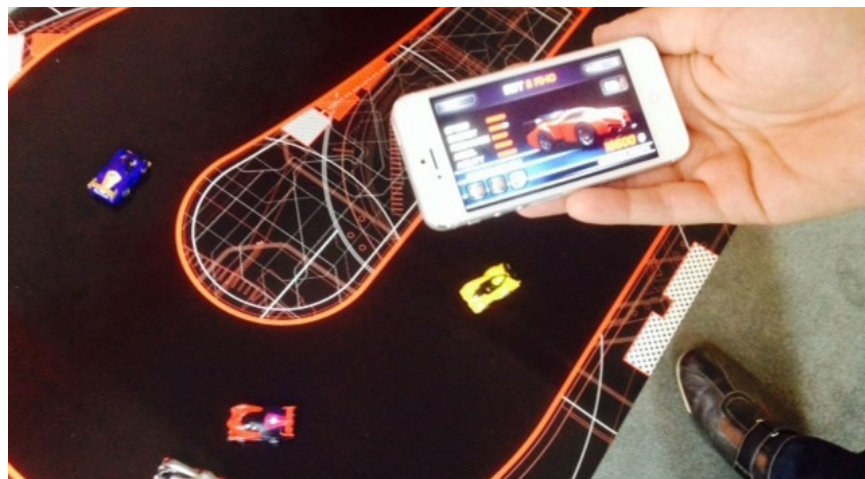
- 소프만은 "사람은 직접 손에 무언가를 들고 있을 때 교감이 생긴다"며, "인공지능과 로봇 공학을 활용해 실재하는 대상을 바탕으로 새로운 차원의 엔터테인먼트 경험을 창조하고 싶었다"고 개발 배경을 설명

▶ 안키는 2013년 여름 개최된 애플의 세계개발자회의(Worldwide Developer Conference)에서 <Anki Drive>에 대한 아이디어를 발표해 애플은 물론 참가자들로부터 긍정적인 반응을 얻음

- 애플의 티모시 쿡(Timoth Cook) CEO는 직접 <Anki Drive>의 개발자 보리스 소프만을 무대로 불러내 더 큰 주목을 받음
- 소프만은 iOS7 디바이스가 컨트롤러 역할을 하며, 미니카는 초당 500회의 계산을 통해 섬세하게 작동된다고 설명

[www.wired.com](http://www.wired.com)

**[그림 2] 아이폰으로 실행시킨 <Anki Drive> 화면**



출처: 매시어블(mashable.com)



## 통계 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 10. 27 ~ 2013. 11. 2)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	404,804	-2.1%	36,561,720
	2	플레이스테이션3	소니	203,256	14.5%	79,931,511
	3	엑스박스360	마이크로소프트	150,773	26.7%	78,990,611
	4	Wii U	닌텐도	80,248	119.5%	3,863,223
	5	플레이스테이션 비타	소니	77,688	20.4%	6,157,359
	6	Wii	닌텐도	40,495	25.2%	100,215,740
	7	플레이스테이션 포터블	소니	37,455	16.6%	80,149,990
	8	DS	닌텐도	10,278	17.5%	153,684,364
소프트웨어	1	Battlefield 4 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	807,165	신규	807,165
	2	Assassin's Creed IV: Black Flag (엑스박스360)	유비소프트	694,992	신규	694,992
	3	Assassin's Creed IV: Black Flag (플레이스테이션3)	유비소프트	618,821	신규	618,821
	4	Battlefield 4 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	521,494	신규	521,494
	5	Pokemon X/Y (3DS)	닌텐도	475,313	-42.2%	6,904,311
	6	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3)	테이크투	287,393	-25.6%	13,792,752
	7	Grand Theft Auto V (엑스박스360)	테이크투	249,184	-21.3%	11,900,675
	8	Battlefield 4 (PC)	일렉트로닉아츠	236,674	신규	236,674
	9	WWE 2K14 (플레이스테이션3)	테이크투	188,703	신규	188,703
	10	WWE 2K14 (엑스박스360)	테이크투	178,518	신규	178,518

출처: [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com)







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 북미 게임시장 동향

- 뉴욕 상원의원, 콘솔 게임산업 발전 위한 토론 전개
- 소셜게임 플랫폼 사업자 플레이폰, 이통사와 제휴
- 블리자드, <WOW> 봇 프로그램 관련 소송에서 승소
- 탕고, 징가 경영진 영입으로 게임사업 전력 투구
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위





## 뉴욕 상원의원, 콘솔 게임산업 발전 위한 토론 전개

뉴욕의 상원의원인 마틴 골든(Martin Golden)이 지난 2013년 10월 로체스터 공과대학을 방문하여 콘솔 게임산업의 기업가 정신에 대한 강연을 진행하고, 관련 업계 일자리 창출을 위해 노력하겠다고 밝힘

### 마틴 골든 뉴욕 상원의원, 게임산업 일자리 창출에 주력

- ▶ 뉴욕의 마틴 골든(Martin Golden) 상원의원이 지난 2013년 10월 22일, 로체스터 공과대학(Rochester Institute of Technology)에서 콘솔게임의 디자인 및 기업가 정신에 대한 강연을 진행
  - 골든 의원의 이러한 강연은 지난 9월 뉴욕 폴리테크닉대학(Polytechnic Institute of New York University)에서도 진행됐었으며, 이번 로체스터 공과대학에서의 강연은 현재 이 학교가 보유한 게임 디자인 및 프로그래밍 분야의 성과에 주목하여 마련
  - 로체스터 공과대학은 또한 미디어, 예술, 게임, 인터랙션(Interaction), 창의성(Creativity) 증진을 위한 종합센터인 일명 'MAGIC센터'를 보유
  - 'MAGIC센터'는 미디어(Media), 예술(Arts), 게임(Games), 인터랙션(Interaction), 창의성(Creativity)의 앞글자를 딴 명칭
- ▶ 골든 의원은 이번 강연의 궁극적인 목표로 일자리 창출을 꼽았으며, 특히 게임 및 미디어 관련 학부 졸업생들의 일자리 확대를 위해 향후 뉴욕 북부의 콘솔 게임산업 발전 관련 정책과 지원 프로그램에 대한 의견을 수렴하겠다고 언급
- ▶ 뉴욕은 현재 게임산업 고용 부문에서 미국의 상위 5개 주 가운데 네번째 순위를 기록 중이며, 직간접적으로 5,474개의 일자리를 창출했고 게임업계의 급여는 평균 약 9만 6,000달러인 것으로 파악됨
  - 하지만 여전히 게임산업의 일자리는 부족한 상황
  - 골든 의원은 미국의 엔터테인먼트소프트웨어 협회(Entertainment Software Association, ESA)의 자료를 인용하며 지난 2005년부터 2009년까지의 성장률이 10%이며, 미국 전체로 보면 2% 정도라고 설명
  - 특히 뉴욕의 소프트웨어 산업의 경우 크게 성장하였지만 캘리포니아주와 텍사스주, 그리고 워싱턴주에 비하면 고용과 경제 기여 수준이 낮은 상황임
- ▶ 미국의 주요 어학시험 기관이자 대학 입학 컨설팅 기업인 프린스턴리뷰(The Princeton



review)는 로체스터 공과대학을 2013년 게임 분야의 최고 대학으로 선정

- 특히 로체스터 공과대학의 'MAGIC센터'는 비영리적인 연구 개발 및 실험과 동시에 영리 목적의 산업 표준화 작업 및 제작 스튜디오 운영 등 양면적 구조로 되어있어 업계 전문가들로부터 성공적인 프로그램을 제공한다는 호평을 받고 있음
- 이는 연구와 실제 디지털 미디어 제작 과정 간의 장벽을 최소화하기 위한 것

▶ 'MAGIC센터'의 이사직을 맡고 있는 앤드류 펠프스(Andrew Phelps) 교수는 "우리의 목표는 'MAGIC센터'를 통해 사업 또는 제품에 대한 학생들의 아이디어를 육성할 뿐만 아니라 이러한 과정을 통해 탄생하는 기업들의 성장과 번영을 유지시켜 주는 것"이라고 언급

[www.newsday.com](http://www.newsday.com)



## 소셜게임 플랫폼 사업자 플레이폰, 이통사와 제휴

소셜게임 앱스토어 솔루션을 제공하는 '플레이폰(PlayPhone)'이 미국 3대 이동통신사인 버라이즌와이어리스(Verizon Wireless), 에이티엔티(AT&T), 스프린트(Sprint)와 제휴를 맺고 시장을 확대

### 소셜게임 플랫폼업체 '플레이폰', 미국 이통사와 함께 게임시장 진출

- ▶ 지난 2011년 12월 소셜게임 플랫폼 업체 '플레이폰(PlayPhone)'은 게이머들이 iOS, 안드로이드, HTML5 등 다양한 모바일 OS에서 이용할 수 있는 소셜게임 플랫폼 '플레이폰(PlayPhone, 업체명과 동일)'을 개발
  - 소셜게임 개발업체들은 '플레이폰'의 '디벨로퍼 포털(Developer Portal)'이 제공하고 있는 소프트웨어 개발 툴(Software Develop Kit, 이하 SDK)을 통해 글로벌 시장에 유통시킬 수 있는 모바일게임 제작이 가능
  - '디벨로퍼 포털'은 대시보드를 통해 개별 게임의 실적 데이터도 제공
  - '플레이폰'을 통해 유통되는 게임은 현재 500개를 상회
- ▶ 2013년 3월 '플레이폰'과 제휴를 체결한 버라이즌와이어리스(Verizon Wireless)는 2013년 8월 '플레이폰'을 근간으로 한 게임 앱스토어 '게임즈(Games)'를 출시
  - 버라이즌와이어리스는 자사가 판매하고 있는 'HTC One', 'LG Enact' 'LG G2' 등 다양한 안드로이드 스마트폰에 '게임즈'를 선택재 해 제공
  - '게임즈'를 선택재하지 않은 버라이즌와이어리스의 안드로이드 스마트폰은 다이얼 '\*\*Games'를 눌러 '게임즈'를 다운로드 받을 수 있음
  - 버라이즌와이어리스는 '게임즈'가 구글플레이(Google Play)에서 제공되지 않는 버라이즌와이어리스 독점 게임을 다수 제공하고 있고, 페이스북과의 연계로 친구들과 게임 관련 활동 내용을 공유할 수 있으며, 간편한 핀(PIN) 코드 입력을 통해 버라이즌와이어리스 요금과 통합 과금을 지원한다는 점 등을 장점으로 내세우고 있음
- ▶ 미국 2위 이통사인 에이티엔티(AT&T)는 버라이즌와이어리스에 앞서 지난 2011년 '플레이폰'과 제휴를 체결한 상태
  - 에이티엔티는 게임 개발업체들에게 간편하게 크로스 플랫폼 소셜 기능을 추가할 수 있는 원스톱 솔루션을 제공하기 위해 '플레이폰'과 제휴를 체결했다고 밝힘
- ▶ 미국 3위 이통사인 스프린트(Sprint)도 지난 2013년 7월 '플레이폰'과 제휴를 체결



- 스프린트는 관련 최신 정보를 제공하는 선탭재 앱 '스프린트 존(Sprint Zone)'과 더불어 일부 신규 안드로이드 스마트폰에 '플레이폰'을 근간으로 한 게임 앱스토어를 선탭재해 제공할 방침

### '플레이폰', 이통사 게임 앱스토어로 진화

- ▶ 일부 업계 관계자들은 소셜게임 앱스토어 솔루션인 '플레이폰'이 게임 이용 전반에 걸친 소셜 플랫폼으로서의 특성을 차별화 포인트로 삼아 애플, 구글 등의 선두 앱스토어에 대응하는 미국 이통업계의 대항마 역할을 담당할 것으로 기대
  - 하지만 대다수 업계 관계자들은 '플레이폰'이 주로 이통사가 판매하는 안드로이드 스마트폰을 통해 제공된다는 점과 미국시장에서는 대안적인 앱스토어가 주목을 받기 힘들다는 점을 근거로, '플레이폰' 기반 앱스토어 전략이 단기간에 영향력을 발휘하기 힘들 것으로 전망
  - 시장조사업체 가트너(Gartner)의 브레인 브라우(Brian Blau) 애널리스트는 "미국의 이동통신사들은 '플레이폰' 기반 앱스토어가 구글플레이를 뛰어넘을 것으로 보는 것 같지 않다"며, "'플레이폰'과의 제휴 행보는 오히려 모바일 게임시장 내 입지를 부각시키기 위한 마케팅 전략 겸 멀티 채널 앱스토어 제공 전략에 가깝다"고 해석

www.poketgamer.biz

[그림 3] 버라이즌와이어리스의 '플레이폰' 기반 게임 앱스토어 '게임즈'



출처: 버라이즌와이어리스(www.verizonwireless.com)



## 블리자드, <WOW> 봇 프로그램 관련 소송에서 승소

블리자드 엔터테인먼트가 자사의 인기 MMO게임 <World of Warcraft>의 봇 프로그램의 제작사 실링팬소프트웨어를 상대로 제기한 소송에서 승소함에 따라, 700만 달러를 피해 배상금으로 지급받을 전망

### <WOW> 봇 관련 소송에서 승소한 블리자드, 배상금만 700만 달러

- ▶ 블리자드 엔터테인먼트(이하 블리자드)가 <World of Warcraft(이하 WOW)>의 봇(Bot) 프로그램 관련 소송에서 승소
  - 지난 2011년 12월 블리자드는 <WOW>의 봇 프로그램을 제작해 이용자들에게 배포한 실링팬소프트웨어(Ceiling Fan Software)를 상대로 게임 봇 사용을 중지할 것을 요구하며 소송을 제기
  - 실링팬소프트웨어가 배포한 <WOW>의 대표적인 봇 프로그램은 '새도우 봇(Shadow Bot)'과 '포켓 노움(Pocket Gnome)'으로, 해당 봇 프로그램을 사용할 경우 <WOW>에서 사냥하면서 자동으로 골드를 획득하거나 레벨 업이 가능
  - 미국 캘리포니아 연방법원은 2013년 10월 21일 실링팬소프트웨어 측에 게임 봇의 제작 및 배포 중지와 함께 2년 동안 블리자드가 입은 피해 배상금으로 700만 달러(약 74억원)를 지급할 것을 요구
- ▶ 실링팬소프트웨어는 2013년 초까지 <WOW>의 봇 프로그램을 통해 총 28만 9,000 달러의 수익을 창출
  - 실링팬소프트웨어의 공동 설립자인 조쉬 베커(Josh Becker)는 소송에서 패한 후 자사 홈페이지를 통해 더 이상 봇 프로그램을 제공하지 못하는 것과 관련해 유감을 표하며, 블리자드 측에 피해 배상금 지급 및 변호사 비용 마련을 위한 기부를 진행
- ▶ 블리자드는 실링팬소프트웨어의 게임 봇을 사용한 게이머 1,400명의 계정을 정지시키는 등 봇 프로그램의 사용과 관련해 강경 대응
  - 블리자드는 지난 2010년 <WOW>의 또 다른 봇 프로그램 '글라이더(Glider)'의 제작사 엠디와이 인더스트리(MDY Industries)의 소속 프로그래머 마이클 도넬리(Michael Donnelly)를 상대로 소송을 제기해 승소

www.polygon.com



## 탱고, 징가 경영진 영입으로 게임사업 전력 투구

북미 지역 모바일 메신저 업체 탱고가 게임 플랫폼 사업을 강화하기 위해 징가의 경영진 출신인 토드 아놀드를 게임부문 부사장으로 임명하면서 게임 사업의 수익성을 강화하기 위한 본격적인 행보에 나섬

### 토드 아놀드, 게임부문 부사장 임명..."개발사 지원이 성공의 열쇠"

- ▶ 최근 아시아지역에서 모바일 메신저의 게임 서비스가 빠르게 성장하자 북미 지역 모바일 메신저 업체 탱고(Tango)는 소셜 게임업체 징가(Zynga)의 경영진이었던 토드 아놀드(Todd Arnold)를 영입하며 게임 플랫폼으로의 변모를 꾀하고 있음
  - 지난 2013년 10월 17일, 탱고의 게임부문 부사장으로 임명된 토드 아놀드는 징가의 전 임원으로, 소셜게임 <FarmVille>과 <CityVille> 등을 성공시킨 바 있음
  - 전문가들은 탱고가 이번 영입을 통해 게임사업을 강화함으로써 메신저의 수익성 확대를 기대하고 있는 것으로 분석하고 있음
  - 토드 아놀드는 "탱고의 소셜 플랫폼을 통해 다양한 이용자들에게 게임의 재미를 전달할 수 있을 것으로 기대한다"라고 소감을 밝히며, 게임 개발업체들과의 협력을 통해 탱고의 채널 상에서 다수의 게임을 흥행시킬 것이라는 포부를 내비침
- ▶ 2009년에 설립된 탱고는 현재 전 세계에 약 1억 5,000만 명의 이용자 기반을 보유하고 있으며, 게임로프트(Gameloft)를 비롯한 12개의 게임업체들과 제휴를 맺고 16종의 게임을 확보한 것으로 알려짐
  - 탱고는 스카이프(Skype), 애플(Apple)의 페이스타임(FaceTime)과 같은 무료 영상 통화 서비스 업체로 시작했지만, 최근 게임 서비스를 실시하면서 카카오와 같은 플랫폼 사업자로 변모하고 있음
  - 탱고는 이용자들이 무료 영상 통화를 이용하지 않을 때에도 탱고의 서비스를 이용할 수 있도록 무료 문자 서비스를 선보인 데 이어, 최근 게임 서비스로까지 확장을 시도하고 있는 상황
  - 탱고의 공동창립자이자 최고기술경영자(chief technology officer)인 에릭 세튼(Eric Setton)은 "탱고의 게임 사업부는 가파른 성장세에 있지만, 지속적인 성장을 위해서는 게임 개발자들에게 대한 지원이 무엇보다 중요하다"라고 주장하며, 토드 아놀드 신임 부사장이 게임 개발업체들로 하여금 탱고의 플랫폼에서 성공을 거둘 수 있도록 도와줄 것이라 기대를 표출함

venturebeat.com



## 통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 2] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 10. 27 ~ 2013. 11. 2)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	132,356	15.3%	9,938,559
	2	엑스박스360	마이크로소프트	72,520	23.6%	41,203,053
	3	플레이스테이션3	소니	45,931	20.7%	25,164,689
	4	Wii U	닌텐도	20,247	10.7%	1,496,901
	5	Wii	닌텐도	17,845	29.5%	41,266,914
	6	플레이스테이션 비타	소니	10,840	9.6%	1,487,679
	7	DS	닌텐도	5,594	17.8%	52,737,059
	8	플레이스테이션 포터블	소니	1,035	22.3%	19,748,820
소프트웨어	1	Battlefield 4 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	552,960	신규	552,960
	2	Assassin's Creed IV: Black Flag (엑스박스360)	유비소프트	426,279	신규	426,279
	3	Battlefield 4 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	278,564	신규	278,564
	4	Assassin's Creed IV: Black Flag (플레이스테이션3)	유비소프트	275,035	신규	275,035
	5	Pokemon X/Y (3DS)	닌텐도	193,517	-50.7%	2,678,096
	6	Grand Theft Auto V (엑스박스360)	테이크투	155,290	-20.6%	6,647,864
	7	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3)	테이크투	114,539	-20.4%	4,643,027
	8	WWE 2K14 (엑스박스360)	테이크투	109,041	신규	109,041
	9	Battlefield 4 (PC)	일렉트로닉아츠	105,551	신규	105,551
	10	WWE 2K14 (플레이스테이션3)	테이크투	89,184	신규	89,184

출처: [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com)

## 통계 미국 MMORPG 순위

[표 3] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 11. 9 ~ 2013. 11. 15)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	World of Warcraft	액티비전블리자드	판타지	다운로드	62,109
2	Hearthstone: Heroes of Warcraft(TCG)	액티비전블리자드	판타지	다운로드	47,101
3	WildStar	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	40,671
4	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	37,940
5	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	37,621
6	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	35,703
7	EverQuest Next	소니	판타지	CD판매	32,594
8	EverQuest Next: Landmark	소니	판타지	다운로드	32,469
9	The Secret World	편콤	리얼라이프	다운로드/CD판매	21,193
10	Elder Scrolls Online	베데스다소프트웍스	판타지	다운로드	20,679

출처: [www.mmorpg.com](http://www.mmorpg.com)





## 통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 4] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 11. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Backflip Madness (Gamesoul Studio)	QuizUp: The biggest.. (Plain Vanilla Corp)	Candy Crush Saga (King.com)	DuckDrastry: Battle of the.. (A&E Television Networks/Mobile)	Skill Game (Sebastian Miedtank)	Candy Crush Saga (King.com)
2	DuckDrastry: Battle of the.. (A&E Television Networks/Mobile)	MoviePop-Movie Trivia.. (FreshPlanet Inc.)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	MY Talking Tom (Out Fit 7 Ltd.)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	GT Racing 2: The Peal.. (Gameloft)	Game of War - Fire Age (Machine Zone)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	STAR WARS FORCE (KONAMI)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Heads Up! (Warner Bros.)	MY Talking Tom (Out Fit 7 Ltd.)	Deer Hunter 2014 (Glu Games, Inc.)	Sunday Lawn Seasons (Donut Games)	Candy Crush Saga (King.com)	Crime City (Funzio, Inc)
5	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Deer Hunter 2014 (Glu Games Inc.)	Pet Rescue Saga (King.com)	Heads Up! (Warner Bros.)	QuizUp: The Biggest Trivia (Plain Vanilla Corp)	Game of War - Fire Age (Machine Zone, Inc)
6	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)	Cops N Robbers (JoyDo Entertainment)	Stickman Downhill (Robert Szeleney)	Modern War (Funzio, Inc)
7	Oceanhorn™ (FDG Entertainment)	Call of Duty (Activision Publishing)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Extreme Bike Trip (Rofdog Games)	Hay Day (Supercell)
8	PxelGun3D-BookWorld.. (Alex Krasnov)	Word Scramble™ (IceMochi)	Modern War (Funzio, Inc)	Backflip Madness (Gamesoul Studio)	Call of Duty (Activision Publishing)	Knights & Dragons: Dark.. (GREE, Inc.)
9	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Football Heroes (Run Games)	Big Fish Casino - Free Slots.. (Big Fish Games)	PxelGun3D_BookWorld.. (Alex Krasnov)	Skee Ball Tournaments (Scopefy)	MARVEL War of Heroes (Morage, Inc.)
10	Cops N Robbers (JoyDo Entertainment)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Oceanhorn™ (FDG Entertainment)	Deer Hunter 2014 (Glu Games Inc.)	Solitaria - FREE Slots (Playtika LTD)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

## 통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 5] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 11. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)
2	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	Star Wars: Tiny Death Star (LucasArts)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Need for Speed™ (Electronic Arts)	Star Wars: Tiny Death Star (LucasArts)	Clash of Clans (Supercell)	Osmos HD (Hemisphere Games)	Plants vs. Zombies™2 (Electronic Arts)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Osmos HD (Hemisphere Games)	Subway Surfers (Kiloo)	MARVEL War of Heroes (Morage, Inc.)	World of Goo (2D BOY)	Treemaker (Mikrotie Ltd)	Castle Clash (IGG.COM)
5	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Zappers: Chain Reaction (OfferChart Labs)	Knights & Dragons (GREE, INC)
6	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Fanatical Football (Mouse Games)	Jackpot Party Casino (Williams Interactive)	Need for Speed™ (Electronic Arts)	Water Puzzle (Floyd Media)	MARVEL War of Heroes (Morage, Inc.)
7	Where's My Water? (Disney)	Words With Friends Free (Zynga)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
8	World of Goo (2D BOY)	Despicable Me (Gameloft)	Solitaria - FREE Slots (Playtika)	Cut the Rope (ZeptoLab)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd.)	Fantastica (Morage)
9	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Knights & Dragons (GREE, INC)	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	Empire: Four Kingdoms (Goodgame Studios)
10	Grand Theft Auto III (Rockstar Games)	Jelly Splash (Wooga)	Castle Clash (IGG.COM)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Construction City (HeavyFall Studio)	Puzzle & Dragons (GungHoOnline)

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 아시아 게임시장 동향

### ▶ 중국 게임시장 동향

- 중국 게이머 규모, 미국 추월...부분유료화 일반화
- 2013~2014년 중국 모바일 게임시장 경쟁구도
- 중국 웹 게임업체들의 연례행사 'WGO2013' 개최
- 치후360, 텐센트 대항마로 부상 전망
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 일본 게임시장 동향

- 일본 게임업계, 연말 특수 놓치나
- 일본 대학생들의 게임 관련 지출 증가
- 코에이테크모, 2013년 2~3분기 역대 최고 순이익 달성
- '히카리TV 게임'을 통한 게임제작 활성화 기대
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 싱가포르, 게임 기반 가상 학습환경 구축 중
- 베트남, 과도한 게임 규제에 게임개발자들 반발
- 호주 게이머, "부모와 자녀 모두 게임 즐겨"
- 유비소프트 싱가포르, 첫 미술 전시회 개최
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





## 중국 게임시장 동향

### 중국 게이머 규모, 미국 추월...부분 유료화 일반화

인터넷 이용자 중 게임을 즐기는 비중에서 중국이 미국을 앞지른 것으로 나타남. 중국에서 스마트폰과 태블릿PC 보급이 급증하면서 게임을 즐기는 이용자도 크게 증가하고 있으며, 특히 부분유료화 방식이 일반화됨

#### 중국 네티즌의 84%가 게이머, 미국 69% 보다 높아

- ▶ 미국 시장조사업체 프랭크 엔 마그리드 어소시에이트(Frank N. Magrid Associates)가 게임 전문 사이트 게임즈인더스트리(Gamesindustry)를 통해 2013년 10월에 발표한 보고서 '[Gaming more pervasive in China than US](#)'에 따르면, 미국 및 중국 내 인터넷 이용자를 대상으로 조사한 결과 게임을 즐긴다고 대답한 응답자 비율이 중국에서는 84%, 미국에서는 69%로 나와 중국인들이 미국인들보다 게임을 더 많이 즐기는 것으로 나타남
  - 이는 최근 중국에서 스마트폰과 태블릿으로 게임을 즐기는 인구가 급증한 데 기인
  - 중국 응답자의 79%는 매주 태블릿으로 게임을 한다고 대답했으며, 스마트폰의 경우 응답자 비율은 57%에 달함
  - 프랭크 엔 마그리드 어소시에이트는 2013년 4월 24일부터 5월 9일까지 8~64세 미국 게이머 2,400명을 대상으로 조사했으며, 중국은 2013년 9월 8일부터 14일까지 13~64세 게이머 1,000명을 대상으로 조사
  
- ▶ 그러나 이 같은 결과는 중국의 인터넷 이용자들이 비교적 연령대가 어리고 도시 거주자가 많으며 교육수준이 높기 때문으로, 전체 인구 상황을 반영한 것은 아님
  - 프랭크 엔 마그리드 어소시에이트의 톰 갓프리(Tom Godfrey)는 특정 인구에 집중된 중국과 달리 미국 게이머 비율은 일반적인 상황을 반영하고 있다며, 미국 내 인터넷 이용자의 2/3 이상이 게임을 즐긴다는 것은 대단한 수치라고 설명
  - 이번 조사에 따르면 미국 태블릿PC 보유자의 68%와 스마트폰 보유자의 66%가 매주 1회 이상 게임을 즐기는 것으로 나타남
  
- ▶ 중국에서는 스마트폰과 태블릿PC로 게임을 즐기는 이용자가 늘어남에 따라 이와



대조적으로 PC게임과 부분유료화 MMO 게임의 인기는 줄어들고 있음

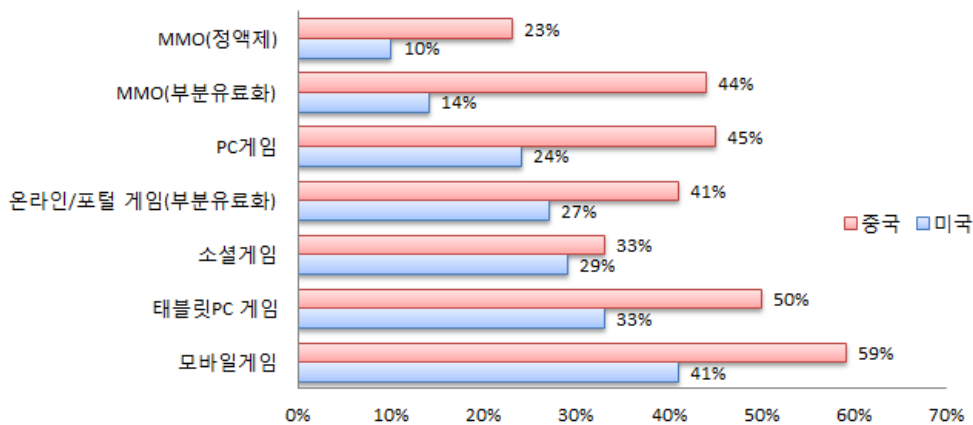
- 매주 1회 이상 게임을 즐기는 이용자의 비중은 스마트폰과 태블릿PC가 각각 59%와 50%인 반면, PC게임과 부분유료화 MMO게임은 각각 45%와 44%를 기록
- 갓프리는 중국에서는 스마트폰이 스스로의 힘으로 구입할 수 있는 사실상 최초의 개인용 컴퓨팅 단말이며, 이전까지 PC게임이 인터넷 카페를 중심으로 형성되었던 것과 달리 모바일게임은 이용자층을 크게 확대했다고 설명

### 중국은 게임 내 소액 결제 일반화...미국은 이제 도입 단계

- ▶ 게임 내 구매 패턴에서도 중국과 미국은 격차를 보였는데, 중국에서는 아이패드 이용자의 67%와 안드로이드 태블릿PC 이용자의 63%가 가상 아이템을 구입한다고 응답한 반면 미국에서는 응답자 비율이 각각 37%와 33%에 불과함
  - 중국에서는 아이폰 이용자의 52% 및 안드로이드 스마트폰 이용자의 40%가 가상의 아이템을 구입하고 있지만, 미국에서는 각각 28%와 14%만이 가상 아이템을 구매하는 것으로 나타남
  - 이는 중국의 경우 유료 다운로드 방식이 사실상 존재하지 않기 때문에 텐센트(Tencent), 넥슨(Nexon) 등 게임 퍼블리셔들이 오래 전부터 부분유료화 모델을 개발해 온 데 비해, 미국에서는 최근에서야 소액 결제 모델이 등장했기 때문

www.gamesindustry.biz

[그림 4] 미국과 중국 게이머들의 게임 플랫폼별 이용현황



출처: 게임즈인더스트리(www.gamesindustry.com)



## 2013~2014년 중국 모바일 게임시장 경쟁구도

2013년에서 2014년까지 중국 모바일 게임시장이 급성장할 전망이다 가운데 인기 판권 선점 및 자본 투입 확대 경쟁이 과열되고, 밸류체인 통합을 통한 경쟁력 확대 노력이 이어질 것으로 예상됨

### 2014년, 스마트폰 게임시장 팽창 지속

- ▶ 중국 매체 차이나데일리(Chinadaily)가 2013년 11월 5일 기사 "[Mobile games go boom in China](#)"를 통해 시장조사기관 아이리서치(iResearch)의 자료를 인용해 2013년 중국 스마트폰게임 시장규모가 전년대비 371.1% 급증한 91억 9,000만 위안에 달하고, 2014년에 178억 5,000만 위안에 이를 것이라 보도
  - 중국 스마트폰 게임시장의 성장은 중국 내 스마트폰 사용자의 증가세 지속과 더불어, 모바일게임의 이용률 증가, 중국 및 해외 모바일게임 개발업체 및 퍼블리셔들의 밸류체인 발전 등에 힘입은 것으로 풀이됨

### 판권 및 자본 경쟁 심화

- ▶ 모바일 게임시장의 급성장에 따라 시장 경쟁이 과열되면서 게임개발의 진입장벽 상승과 개발 주기의 연장으로 이어지고 있으며, 향후 이 같은 추세가 더 가속화될 전망
  - 아이리서치의 자료에 따르면, 중국 내 앱스토어의 매출 상위 Top 1000을 분석한 결과 모바일 게임 개발에 종사하는 업체 수는 2012년 상반기 739개에서 2013년 상반기에 905개로 전년 동기대비 22.5%나 증가한 것으로 나타남
  - 반면, 출시된 게임 수량은 2012년 상반기 1,950종에서 2013년 상반기 1,926종으로 전년 동기대비 1.0% 감소
  - 즉, 시장 경쟁 심화로 모바일게임 개발업체의 평균 제작 게임 수가 2012년 '2.6종/6개월'에서 2013년 상반기에 '2.1종/6개월'로 감소한 것으로 분석
- ▶ 최근 모바일 게임업체들은 영화, 애니메이션, 스포츠, 문학 등 다방면에 걸쳐 인기 작품을 게임화하기 위한 판권 선점 및 보호에 적극적으로 나서고 있음
  - 텐센트(Tencent)는 이미 일본 만화의 판권을 대량으로 구입한 상태이며, 2014년에는 일본의 인기 만화인 '원피스(ONE PIECE)'와 '나루토(NARUTO)'는 물론, 인기 온라인게임



인 <DOTA>, <League of Legends> 등 유명 작품의 판권이 더욱 중요하고 희귀해질 것으로 예상됨

- 인기 작품의 판권을 확보하면 차별화된 콘텐츠 선점, 게임의 인지도 향상을 위한 각종 마케팅 비용의 대폭 절감 등 큰 장점이 있음

2. 중국 A주란 중국 상하이와 선전 증시에 상장된 주식 중 내국인과 허가를 받은 해외 투자자만 거래할 수 있는 주식을 의미함

▶ 2013년은 모바일 게임시장 내 인수합병이 어느 해보다 활발하게 이루어진 해로 인수합병에 투입되는 자본의 규모도 점차 확대되는 양상이 나타남

- 2013년 10월 기준, 중국 A주<sup>2)</sup> 증시에서 올해에만 인수합병이 총 22건에 달했고 인수합병 금액은 총 168억 9,000만 위안으로 조사됐으며, 그 중 모바일게임과 관련된 인수합병 금액이 56.6%에 달함
- 바이두(Baidu)는 지난 2013년 7월, 중국 인터넷업계 사상 최고 금액인 19억 달러에 모바일 앱마켓 사업자인 91와이어리스(91无线)를 인수한다고 발표하기도 함
- 모바일 게임시장에 자본이 대량 유입됨에 따라 향후 밸류체인의 형성이 가속화되고, 주요 업체들의 경쟁력 강화로 이어질 전망
- 업계 전문가들은 이에 대해 중국 모바일 게임시장 내 경쟁의 본질이 '자본 경쟁'으로 변화하고 있는 신호로 해석

### 밸류체인 통합을 통한 경쟁력 강화 노력 이어질 전망

▶ 게임시장 내 밸류체인을 구성하는 핵심적인 3단계인 개발, 퍼블리싱, 유통 중 '개발+퍼블리싱', '개발+유통', '개발+퍼블리싱+유통'과 같이 2가지 또는 3가지 단계를 통합한 협력모델이 업계에서 많은 관심을 받고 있으며, 이는 업체들의 성장 잠재력과 경쟁력의 향상에 유리할 것으로 분석됨

www.iresearch.cn



## 중국 웹 게임업체들의 연례행사 'WGO2013' 개최

중국에서 2013년 11월 5일부터 이틀 간 '제4회 중국원작웹게임대표자회의(WGO2013)'가 개최되었으며, 이번 행사에 참여한 중국 게임업체들은 웹게임의 기술력을 강화시켜 중국이 아닌 해외 시장으로 진출해야 된다고 강조

### 웹 게임업계 최초로 시도되는 협력모델, 새로운 변화 기대

- ▶ 중국 내 웹 게임업계 행사인 '제4회 중국원작웹게임대표자회의(China Original Webgame Summit Meeting 2013(이하, WGO2013))'이 2013년 11월 5일부터 6일까지 중국 하이난성(海南省) 싼야(三亚)에서 개최
  - WGO의 취지는 게임 개발업체들의 창작 정신을 격려하고, 투자자와 업체 간의 소통을 촉진하는 데 있음
  - 올해 WGO는 어느 해보다 큰 규모로 열리며, 국내외 웹 게임업체 30여 곳의 대표 및 200명이 넘는 투자자와 해외 퍼블리셔의 대표 등이 참가할 예정
  - WGO에서 발표된 '웹게임 독점 퍼블리싱 연맹'은 중국의 웹 게임업계에서 최초로 시도되는 협력모델로, 메이저 업체 3곳(치후360, 37wan, 와이와이게임)이 공동으로 우수한 웹게임을 선별한 후 해당 게임을 독점적으로 퍼블리싱함으로써, 시장에 새로운 활기와 변화를 가져올 것으로 기대되고 있음

### WGO2013, 중국 웹 게임업체들의 향후 방향성 제시

- ▶ WGO에 참석한 중국 주요 웹 게임들은 다양한 발표를 통해 자사들의 향후 전략 및 중국 게임업체들의 단합을 강조
  - 치후(Qihoo)360은 "중국 내수 시장은 이미 포화상태에 도달했으며, 해외 시장 진출에 초점을 맞춰야 된다"고 강조하면서 중국 게임업체들이 연합을 구성해 해외 시장에 진출해야 된다고 강조
  - 치후360의 장하이(张海) 부사장은 게임 기술의 발전으로 웹게임또한 3D가 가능해졌으며, MMORPG의 고유 영역이라 할 수 있는 3D 게임도 웹게임으로 가능하다고 강조
  - 하지만, MMORPG의 3D의 경우 게이머들이 많은 시간을 투자하기 때문에 좀더 기술력이 중요하지만, 웹게임의 3D는 캐주얼 게이머를 위해 기술력 보다는 게임 콘텐츠와 3D를 어떻게 결합시키는 것이 중요함을 덧붙임

web.duowan.com





## 치후360, 텐센트 대항마로 부상 전망

치후360이 37완, 와이와이게임과 라이선스 웹게임의 독점 제공과 관련한 제휴를 체결함에 따라, 현재 중국 웹 게임시장의 18%를 차지하며 지배적 지위를 유지하고 있는 텐센트의 대항마로 부상 전망

### 치후360, 37완과 와이와이게임과의 연합전선 구축...텐센트와 경쟁

- ▶ 치후(Qihoo)360이 중국 게임시장의 지배적 사업자 텐센트(Tencent)에 맞서기 위해 37완(37wan), 와이와이게임(YY Game)과 라이선스 웹게임의 독점 제공 관련 제휴를 체결
  - 이번 제휴를 통해 3사는 라이선스 게임 운영에 관한 리소스를 공유하고, 중국 웹 게임시장 내 점유율 확대를 위한 전략을 구체화할 전망
  - 특히 2012년부터 게임사업 부문 확장에 주력하고 있는 치후360은 이번 제휴를 계기로 텐센트와 본격 대결 구도를 형성할 것으로 예상
  - 치후360의 2012년 4분기 게임부문 매출은 1,718만 달러로, 전분기 대비 41.8% 성장
  - 37완은 웹게임 개발 및 퍼블리싱업체로, 현재 100여개의 게임을 서비스 중
  - 와이와이게임은 2005년 게임정보 포털 '뚜이완닷컴(Duowan.com)'을 출시한 이후에 2012년 일평균 페이지 뷰 1억 회를 기록한 중국의 주요 게임 포털 중 하나
  - 제휴 후 3사의 게임 플랫폼을 통해 처음으로 독점 제공되는 게임은 세븐로드테크놀로지(7th Road Technology)가 개발한 <神创天下(신창천하)>로, 향후 양질의 게임 위주로 라인업을 확대해 갈 전망
  
- ▶ 2013년 1분기 중국 웹 게임시장 규모는 32억 9,000만 위안(5억 3,800만 달러)으로, 현재 소수의 메이저 기업들이 과점
  - 시장조사업체 어널리시스(Analysys)에 따르면, 중국 웹 게임시장 내 상위 5개 게임업체의 시장점유율이 54.6%에 달하는 것으로 집계
  - 치후360과 37완, 와이와이게임의 시장점유율은 각각 8.7%, 8.2%, 4.1%로, 중국의 웹 게임시장에서 4위, 5위, 7위를 차지하고 있음
  - 반면, 텐센트의 시장점유율은 18%로, 이들 3사의 시장점유율을 합산한 것에 버금가는 비중을 차지

www.huxiu.com



## 통계 중국 온라인게임 순위

[표 5] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 10. 28 ~ 2013. 11. 3)	바이두 (2013. 11. 15)	17173.com (2013. 11. 15)
1	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	길드워2(激战2) (공중망)
3	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	완미세계(完美世界) (완미세계)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
4	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	두신전(斗战神) (텐센트)
5	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	드래곤블레이드(龙剑) (넷이즈)
6	역전(逆战) (텐센트)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)
7	몽삼국(梦三国) (황주전환)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)
8	두신전(斗战神) (텐센트)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)
9	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)
10	NBA2KOnline(NBA2KOnline) (텐센트)	두신전(斗战神) (텐센트)	몽환서유2(梦幻西游) (넷이즈)

출처: [www.barchina.net](http://www.barchina.net), [top.baidu.com](http://top.baidu.com), [www.17173.com](http://www.17173.com)

## 통계 중국 MMO게임 순위

[표 6] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 10. 28 ~ 2013. 11. 3)	바이두 (2013. 11. 15)	17173.com (2013. 11. 15)
1	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	완미세계(完美世界) (완미세계)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	길드워2(激战2) (공중망)
3	문도(问道) (광우재선과기유한공사)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
4	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	두신전(斗战神) (텐센트)
5	옥룡제존(御龙在天) (텐센트)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	드래곤블레이드(龙剑) (넷이즈)
6	대화서유(大话西游) (넷이즈)	두신전(斗战神) (텐센트)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)
7	마역(魔域) (91.com)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	몽환서유2(梦幻西游) (넷이즈)
8	현원전기(轩辕传奇) (텐센트)	검망3(剑网3) (킹소프트)	검망3(剑网3) (킹소프트)
9	주선(诛仙) (완미세계)	주선(诛仙) (완미세계)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
10	천년유혼온라인(倩女幽魂Online) (넷이즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)

출처: [www.barchina.net](http://www.barchina.net), [top.baidu.com](http://top.baidu.com), [www.17173.com](http://www.17173.com)



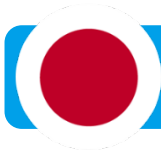
## 통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 7] 중국 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 11. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	Deemo (Rayark)	Girl Escape (Alex CHEN)	我叫MT Online (LOCOJOY)	Tank World War 3D (fristtrygame)
2	梦想海贼王 (huang shuo)	欢乐斗地主(QQ游戏官方版) (Shenzhen Tencent)	天天酷跑 (Shenzhen Tencent)	Blood Shoot:death sniper Free (Top Action games)
3	Oceanhorn™ (FDG)	天天酷跑 (Shenzhen Tencent)	我是火影 (Crazyhornets)	F18 3D Fighter jet simulator (VascoGames)
4	THE KING OF FIGHTERS 97 (SNK PLAYMORE)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	欢乐斗地主(QQ游戏官方版) (Shenzhen Tencent)	Pop Star (gpstudio)
5	泡泡大作战2 (Yuan Huang)	陌陌泡泡兔 (Chengdu Momo)	Clash of Clans (Supercell)	Death Shooter 3D (ICLOUDZONE GAMES)
6	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Lep's World Jump Deluxe (Andy Zeng)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	欢乐斗地主(完整版) (Tencent)
7	ArcherCat (Cravemob)	忍将·火影 (Liubin Ouyang)	神雕侠侣 (Wanmei)	Bubble Mania (appgo)
8	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	节奏大师 (Tencent)	大掌门 (Air&Mud)	Asphalt Moto 2 (iCloudZone)
9	暖暖环游世界: 搭酷巧研习生 (RUNHAO YAO)	部落守卫战第一塔防策略游戏 (Tencent)	神曲 HD (Hoolai)	Tomb Run (JoyfunGames)
10	Tilt to Live 2: Pedonkulous (One Man Left)	右脑运动会 (I WEN HAN)	武侠Q传 (Koramgame.com)	天天酷跑游戏完美攻略 (wangweibo)

\*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

출처: itunes.apple.com, play.google.com, appannie.com



## 일본게임시장동향

### 일본 게임업계, 연말 특수 놓치나

소니와 마이크로소프트가 자사의 차세대 게임콘솔을 일본에서는 2014년 초에 판매할 예정이어서 연말 특수를 노리고 있던 게임업계가 위축될 것으로 전망되는 가운데, 닌텐도가 어부지리로 수혜를 입을 가능성도 제기되고 있음

#### 소니와 마이크로소프트의 차세대 콘솔 게임기, 일본만 2014년 판매

- ▶ 소니와 마이크로소프트가 2013년 11월에 출시할 예정인 차세대 콘솔 게임기가 일본에서는 2014년에 출시될 예정인 가운데, 크리스마스 특수를 앞두고 있는 일본 게임업계에 찬바람이 불고 있음
  - 소니는 플레이스테이션3 출시 이래 약 7년 만에 선보이는 자사의 차세대 콘솔 게임기 플레이스테이션4를 북미 및 유럽에서 오는 11월 일제히 출시할 예정이지만 일본에서는 2014년 2월에야 판매 개시할 계획
  - 마이크로소프트 또한 8년 만에 출시하는 자사의 차세대 콘솔 게임기 Xbox One을 전세계 13개국에 11월 22일부터 출시할 예정이지만 일본시장에는 2014년에 판매하겠다고 밝힌 상태
  - 일본 발매일을 연기한 이유에 대해 소니의 앤드류 하우스(Andrew House) CEO는 "플레이스테이션4 만의 콘텐츠를 제공하는 것이 가장 중요하기 때문에, 일본의 게임 팬들이 기뻐할 수 있는 콘텐츠가 확충되는 시기에 발매할 것"이라고 설명
  - MS의 필 스펜서(Phil Spencer) 부사장 또한 "제품의 현지화가 매우 중요하다"고 언급해 소니와 마찬가지로 일본을 겨냥한 콘텐츠·서비스를 정비한 뒤에 발매할 전망
  
- ▶ 크리스마스 시즌을 포함한 4분기는 게임 제조사 진영에 있어 연간 매출액의 30~50%를 벌어들이는 시기로, 소니와 마이크로소프트의 이 같은 방침은 연말 특수를 놓쳐도 크게 아깝지 않다고 여겨질 만큼 일본 게임시장의 존재감이 하락한 것을 반증
  - 대형 게임 개발업체의 한 관계자는 "플레이스테이션과 엑스박스의 판매에 있어 북미 및 유럽 시장이 메인이기 때문에 이 지역들을 우선시하는 것은 합리적인 판단"이라고 지적



- ▶ 업계에서는 또한 일본이 뒷전이 된 배경에 대해 지난 2012년 말 발매된 닌텐도의 콘솔 게임기 Wii U가 게임 타이틀 부족으로 부진을 겪은 전철을 밟지 않기 위해서 라는 분석도 제기되고 있음
  - 일본의 금융 업체인 노무라증권사의 한 애널리스트는 "신규 콘솔 게임기 발매에 맞춰 전용 게임 타이틀을 신속하게 내놓지 않으면 게임기 이용이 확산되지 않는다"고 지적
  - 실제로 닌텐도의 Wii가 지난 2005년에 출시된 이래 일본 내 누적 판매 대수가 1,270만 대에 달한 것과 대조적으로, 위유는 누적 판매 대수가 100만 여대에 그치고 있으며 오는 연말 소니와 마이크로소프트의 신규 게임콘솔에 밀려 더욱 부진이 심화될 전망
  
- ▶ 하지만 일각에서는 플레이스테이션4와 Xbox One의 출시가 내년으로 연기되면서 Wii U가 일본 내 연말 시즌의 수혜를 입을 것이라는 예측도 제기되고 있는데, 닌텐도 측은 연말 판매량을 극대화하기 위해 TV 광고 확대, 연말 시즌 출시 게임 라인업 확충 등 판매 전략을 새롭게 짜고 있음
  - 닌텐도는 <Wii Party U>(10/31 발매), <Super Mario 3D World>(11/21 발매 예정), <Monster Hunter Frontier G>(12/11 발매 예정) 등 인기 게임 시리즈 신작을 오는 연말 연시에 집중적으로 투입할 예정
  
- ▶ 게임 전문 매거진 '패미츠(Famitsu)'의 출판 부문인 카도카와(Kadokawa)의 하마무라 히로카즈(浜村弘一) 상무는 "일본은 해외와는 달리 거치형 콘솔 게임기보다 휴대용 게임기가 강한 특수한 시장"이라고 언급
  - 그에 따르면, 2013년 2~3분기 동안 일본에서 판매된 콘솔 게임기는 291만 7,501대로, 이 중 휴대용 게임기인 닌텐도3DS, 플레이스테이션비타 등이 80%를 차지한 것으로 나타남
  - 업계에서는 일본 내 한정된 거치형 게임콘솔 시장에서 닌텐도가 어부지리로 연말에 수혜를 입을지, 소니와 마이크로소프트의 차세대 게임콘솔에 대한 기대심리가 이를 이길지를 놓고 3사에 대한 관심이 쏠리고 있음

bizmakoto.jp



## 일본 대학생들의 게임 관련 지출 증가

일본 내 4년제 대학생들과 졸업생을 대상으로 취미·여가 활동 등을 조사한 결과, 현역 대학생들이 졸업생들보다 인터넷, 만화, 게임 등 오락 관련 활동을 더 많이 하고 더 적극적으로 지출하고 있는 것으로 나타남

### 현역 대학생의 게임 이용 및 지출, 과거보다 활발

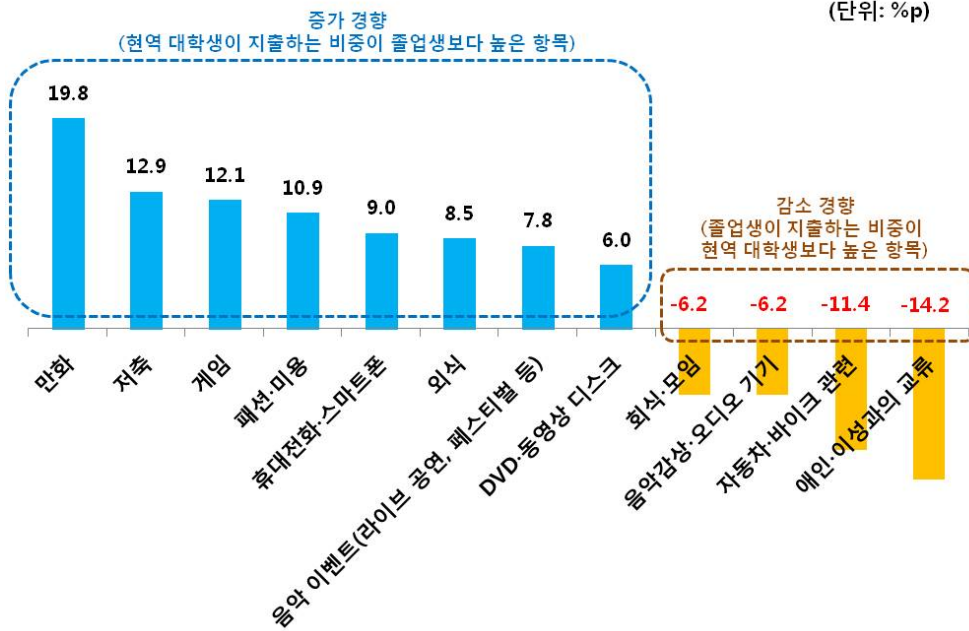
- ▶ 지난 2003년 일본 최초로 애니메이션 학과를 개설해 화제가 된 바 있는 일본의 사립대학인 동경공업대학(東京工芸大学)이 2013년 10월 24일, 전국 4년제 대학생 800명 및 졸업생 200명을 상대로 조사한 보고서 "[요즘 대학생활에 대한 조사\(キャンパスライフに関する調査\)](#)"를 발표
  - 이번 조사는 2013년 10월 2일부터 8일까지, 휴대전화를 통한 인터넷 설문조사를 통해 진행되었으며 현역 대학생 800명과 30~49세의 졸업생 200명을 비교해 '요즘 대학생의 과외활동, 아르바이트, 대학생활에서의 취미와 여가 등'을 파악
- ▶ 특히 취미활동 관련 질문에서, 대학생 응답자의 48.6%가 '혼자서 활동하는 취미를 갖고 있다'라고 답했으며 '빠져 있는 취미가 있다'도 높은 응답률(42.3%)을 기록
  - 다음으로 '매니악한 취미가 있다'고 답한 응답자는 24.8%, '주변인들에게 숨기고 있는 취미가 있다'가 24.6%를 차지
  - 졸업생(200명)의 경우 '주변인들에게 숨기고 있는 취미가 있다'라고 답한 경우가 5.5%, '혼자서 활동하는 취미를 갖고 있다'라고 답한 경우는 39.5%
  - 대학생들이 보다 비밀스러운 취미나 혼자서 즐기는 취미를 갖고 있는 것으로 확인
- ▶ 대학생활에서 여가시간을 어떻게 활용하는가에 대한 질문에서, 조사 대상 대학생의 63.9%가 '인터넷 서핑'이라고 답했으며 다음으로 'TV·DVD 시청'(53%), '음악감상'(47.4%), '만화'(40%), '동영상 공유 사이트 관람'(36.3%), '게임'(36.1%)이 뒤를 이음
  - 혼자서 취미활동을 하는 대학생들이 많아 게임이 비교적 상위권인 6위를 차지
- ▶ 대학생활에서 자유롭게 돈을 쓰고 있는 항목 관련 질문에 대해 조사 대상 대학생의 68.1%가 '친구와의 교류'를 꼽았으며, 다음으로 '만화'(35.3%), '외식'(32%), '저축'(30.4%), '게임'(30.1%)의 순으로 나타남
  - 졸업생들에게도 동일한 질문을 한 결과, 현역 대학생과 마찬가지로 '친구와의 교류'가 71%로 1위를 차지했지만 그 외에는 '애인·이성과의 교류'(38.5%), '회식·모임'(33%), '음



- 약감상·오디오 기기(31.5%) 등이 꼽혀 대학생들과는 많은 차이를 보임
- 졸업생 대비 대학생의 지출 현황을 살펴보면, '만화'가 19.8%p, '게임'이 12.1%p, '음악 이벤트'가 7.8%p 증가해 오락 관련 활동에 지출하는 현역 대학생들이 증가

www.inside-games.jp

[그림 5] 대학생활에서 자유롭게 지출하는 항목 관련 조사 결과



출처: 동경공예대학(www.t-kougei.ac.jp)



## 코에이테크모, 2013년 2~3분기 역대 최고 순이익 달성

일본의 주요 게임 개발업체인 코에이테크모가 2013년 2~3분기 실적을 발표한 가운데, 신작 게임은 물론 기존 IP 기반 게임의 재발매와 소셜·모바일게임의 인기로 힘입어 2~3분기 사상 최고의 순이익 23억 8,200만 엔(약 251억 원)을 기록

### 기존 게임 IP 활용 및 소셜·모바일게임의 성장이 실적 향상에 기여

- ▶ 소니의 플레이스테이션4 및 마이크로소프트의 Xbox One 등 차세대 게임 콘솔 출시를 앞두고 신규 비즈니스 기회를 맞이하고 있는 일본의 메이저 게임 개발사인 코에이테크모(Koei Techmo)가 2013년 10월 25일 2013년 2~3분기 실적을 발표
- ▶ 코에이테크모의 2013년 2~3분기(4월 1일~9월 30일) 매출은 전년 동기대비 12.6% 증가한 154억 5,900만 엔(약 1,634억 원), 영업이익은 전년 동기대비 83.8% 증가한 16억 5,000만 엔(약 174억 원)이며 같은 기간 순이익은 무려 329.6%나 급증한 23억 8,200만 엔(약 251억 원)에 달함
  - 이는 2~3분기 실적으로서는 코에이와 테크모가 통합된 지난 2009년 이래 최고 실적임
  - 코에이테크모 측은 자사 경영방침인 'IP(Intellectual Property)의 창조와 전개'를 기치로 다양한 사업을 전개해 왔는데 지난 2013년 6월 27일 발매된 신규 IP 기반 콘솔게임인 <토귀전(討鬼伝)>의 누적 판매량이 47만 장을 돌파해 그룹의 수익 확대에 기여
  - 코에이테크모의 기존 IP 중 <노부나가의 야망(信長の野望)> 30주년 및 <금색의 코르다(金色のコルダ)> 10주년 등을 기념하는 각종 사업을 적극 전개하고 있는 점도 실적 향상에 긍정적인 영향을 미친 것으로 평가
  - 이 밖에도 <LINE dellooone>이 애플 앱스토어(Apple App Store) 및 구글플레이(Google Play)의 무료 앱 인기 순위 1위를 차지하는 등 모바일 부문에서도 호조세를 나타냄
  - 코에이테크모는 또한 다운로드 관련 비즈니스 확충 및 지속적인 비용절감 등을 통해 '성장성과 수익성의 실현'에 주력했다고 자평
- ▶ 그 중 게임 소프트웨어 사업부문의 매출은 97억 7,300만 엔(약 1,033억 원), 세그먼트 이익(Segment Margin)은 12억 4,300만 엔(약 131억 원)을 달성
  - 일본에서 새롭게 발매된 콘솔게임 타이틀인 <DEAD OR ALIVE 5 Ultimate>, <노부나가의 야망 30주년 기념 역대 타이틀 전집(「信長の野望」30周年記念歴代タイトル全集)>, <무쌍 오로치 2 Ultimate(無双OROCHI2 Ultimate)> 등과 북미 및 유럽에서 발매된 <진·삼국무쌍7(真・三國無双)>, 아시아에서 발매된 <토귀전(討鬼伝)> 등이 주목을 받음





- <토귀전(討鬼伝)> 등 구작 게임들의 재발매와 다운로드 콘텐츠의 판매량이 확대됨
  - 코에이테크모가 자체 개발한 게임인 <원피스 해적무쌍2(ワンピース 海賊無双2)>도 북미 및 유럽 지역에서 인기를 구가
- ▶ 온라인·모바일 사업부문은 소셜·모바일게임 및 온라인게임의 인기로 매출은 30억 2,500만 엔(319억 원), 세그먼트 이익은 4억 5,500만 엔(약 48억 원)을 기록
- 소셜게임 관련해서는 <100만인의 삼국지(100万人の三國志)> 등 '100만인' 시리즈가 지속적으로 안정적인 매출액을 기록했으며 중국, 대만, 홍콩, 마카오에서 <100만인의 노부나가의 야망(100万人の信長の野望)>의 스마트폰 버전을 런칭
  - 중국, 대만에서 출시한 웹게임 <노부나가의 야망(のぶニヤガの野望)>도 인기를 구가
  - 온라인게임 사업에서는 신규 게임 <진·삼국무쌍 Online Z(真·三國無双 Online Z)>, <노부나가의 야망 Online~천하몽환의 장~(信長の野望 Online~天下夢幻の章~)> 등을 비롯해 각 게임 타이틀이 견고한 성장세를 나타냄
  - 이를 통해 코에이테크모의 소셜게임 및 온라인게임을 합한 일본 및 해외 지역의 누적 회원 수는 2,500만 명을 돌파
- ▶ 이 외에 미디어·저작권 사업부문은 매출 8억 2,000만 엔(86억 원), 세그먼트 이익 3,600만 엔(3억 원), 파칭코·슬롯머신 사업부문은 매출 10억 7,000만 엔(113억 원), 세그먼트 이익 4억 3,900만 엔(46억 원), 그리고 위락시설 운영 사업부문은 매출 9억 2,400만 엔(97억 원), 세그먼트 이익 6,000만 엔(6억 원)을 달성해 전반적으로 견고한 성장세를 기록
- ▶ 코에이테크모는 향후 소셜게임 사업의 아시아 지역 진출을 확대할 예정이며 미디어·저작권 부문에서 게임 기반 TV 애니메이션 제작 및 신작 게임 타이틀 발매가 예정되어 있어 새로운 비즈니스 전개에 박차를 가할 계획

[www.inside-games.jp](http://www.inside-games.jp)



## '히카리TV 게임'을 통한 게임제작 활성화 기대

일본의 인터넷 서비스업체 엔티플라라가 자사의 IPTV 서비스인 '히카리TV' 및 TV 전용 클라우드게임 서비스 '히카리TV 게임'의 강화를 위해 모바일 단말 대응, 콘텐츠 제작자 지원 등 다양한 사업을 전개할 계획이라고 발표

### 엔티플라라, 클라우드게임 서비스 '히카리TV 게임' 사업에 박차

- ▶ 일본의 메이저 인터넷 서비스 기업인 엔티플라라(NTT Plala)가 2013년 10월 21일, 기자회견을 통해 현재 제공 중인 IPTV 서비스인 '히카리TV'의 현황 및 계획을 발표
  - 엔티플라라는 2013년 6월부터 스마트 TV 대응 튜너를 새롭게 제공하기 시작했으며 TV 전용 클라우드게임 서비스인 '히카리TV 게임(ひかりTVゲーム)'을 전개 중
  - '히카리TV 게임'의 제공 게임 타이틀은 현재 코나미(Konami)가 개발한 <프로야구 스피릿츠 LIVING MANAGER(プロ野球スピリッツ LIVING MANAGER)>를 비롯한 30여 종
  - 엔티플라라의 반도우 코우지(板東浩二) 대표이사 사장에 따르면, '히카리TV'의 회원 수는 2013년 9월 말 기준 263만 명으로, 2013년 상반기에만 18만 명이 순증
  - '히카리TV'의 최대 현안은 증가세가 계속되는 일본 내 스마트폰 이용자층을 포섭하는 것으로, 엔티플라라는 이를 위해 스마트 TV 중심의 멀티디바이스 전략을 가동
  - 엔티플라라 측은 '히카리TV'의 멀티디바이스 이용 촉진을 위해 2013년 11월부터 '오프라인에서 이용 가능한 다운로드 시청', '가정 내 TV 서비스의 멀티디바이스 전개' 등을 실시할 계획
  
- ▶ 회원 규모 확대에 효과적인 게임 또한 11월부터 모바일 단말 대응을 통해 TV 전용 콘텐츠와 동일한 모바일 전용 콘텐츠가 제공될 예정
  - 모바일 단말에서의 조작은 '히카리TV'에서 화면 상에 키보드를 표시하는 소프트키보드 대응으로 변환되므로, 게임 개발사들이 모바일 버전을 별도로 개발할 필요가 없음
  
- ▶ 엔티플라라는 또한 콘텐츠 확충을 위한 제작자 지원 정책을 발표
  - 엔티플라라는 크리에이터 지원 사업의 일환으로 먼저 게임개발자 교육기관 7곳과 제휴해, 학생이 제작한 게임 콘텐츠를 '히카리TV 게임'의 전체 회원들에게 무료로 제공할 계획이며 인기를 얻는 게임에 대해서는 후속작이나 신규 게임 제작을 지원할 예정
  - 엔티플라라는 후속 타이틀 또는 신규 게임 제작의 지원을 위해 펀드 운영업체와의 협력은 물론 온라인으로 불특정 다수로부터 모금을 하는 크라우드펀딩 형식을 통해 해당 게임의 본격적인 상용화를 추진할 계획
  - 엔티플라라와 제휴하는 교육 기관으로는 일본의 주요 엔터테인먼트 전문학교로



게임, CG영상, 음악, 자동차·로봇, IT·웹 분야의 교육에 특화된 하루(HAL)의 오사카, 동경, 나고야 지부 등 3곳과, 일본전자전문학교(日本電子専門学校), 반탄게임아카데미(Vantan Game Academy), 어뮤즈먼트 미디어 종합학원(アミューズメントメディア総合学院), 일본공학원전문학교(日本工学院専門学校) 등임

- 이 중 반탄게임아카데미는 게임, 애니메이션, 성우, 미디어 전문 커리큘럼을 제공하고 있으며, 어뮤즈먼트 미디어 종합학원은 게임, 애니메이션, 캐릭터, 일러스트레이션, 성우, 라이트노벨 등을 전문으로 다루고, 일본공학원전문학교는 엔터테인먼트 전분야, IT, 의료 등으로 다양화된 커리큘럼이 있음
- 엔티티플라는 제휴 프로그램을 2014년 1월 개시할 예정이며 향후 제휴 학교 수 확대, 게임 이외의 영상 콘텐츠 및 상품 개발 관련 제휴 및 지원 프로그램을 검토해나갈 계획

- ▶ 업계 전문가들은 '히카리TV'가 젊은 크리에이터들의 등용문으로서도 큰 역할을 하게 될 것이라 기대

[www.famitsu.com](http://www.famitsu.com)



## 통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 8] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 10. 28 ~ 2013. 11. 3)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	86,445	-24.9%	13,642,394
	2	Wii U	닌텐도	39,943	1,323.5%	1,131,992
	3	플레이스테이션 비타	소니	28,085	14.8%	1,951,403
	4	플레이스테이션3	소니	11,619	-2.5%	9,583,266
	5	플레이스테이션 포터블	소니	3,455	-6.2%	19,874,610
	6	Wii	닌텐도	574	-29.3%	12,748,093
	7	엑스박스360	마이크로소프트	252	-2.3%	1,648,642
	8	DS	닌텐도	18	-10.0%	32,982,748
소프트웨어	1	Pocket Monsters X/Y (3DS)	닌텐도	154,921	-35.9%	2,849,713
	2	Wii Party U (Wii U)	닌텐도	76,169	신규	76,169
	3	Jikkyu Powerful Pro Yakyuu 2013(플레이스테이션3)	코나미	55,286	-34.1%	139,157
	4	Little Battlers eXperience: Wars (3DS)	레벨5	49,698	신규	49,698
	5	Monster Hunter 4 (3DS)	캡콤	46,983	-28.7%	2,937,237
	6	New Super Mario Bros. U (Wii U)	닌텐도	38,356	1,805.4%	602,410
	7	Jikkyu Powerful Pro Yakyuu 2013(플레이스테이션포터블)	코나미	36,301	-0.9%	72,943
	8	Gundam Breaker (플레이스테이션 비타)	남코반다이	33,314	신규	33,314
	9	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3)	테이크투	33,102	-34.0%	511,569
	10	Hyperdimension Neptunia Re;Birth1 (플레이스테이션비타)	컴파일하트	30,721	신규	30,721

출처: www.vgchartz.com

## 통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 9] 일본 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 11. 15 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	攻略ガイド for ポケモンXY (Hiroyuki Tsuruda)	脳トレクエスト2 (Gaido Entertainment)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	パズル&ドラゴンズ (CommSeed)	LINE PongPong (LINE Corporation)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)
2	Deemo (Rayark)	Gaido Entertainment (Selvas)	クロスワードパズ (COLOPL)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	三国志バズル大戦 (Cygames)	クロスワードパズ (COLOPL)
3	パズルパズルクエスト2 (Sammy NetWorks)	みんなでまおう (Clover Lab)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Super NES (SNES EmuLab)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	LINE Pokopang (LINE Corporation)
4	Hunter Island (NTT Resonant)	古の女神と宝石の射手 (SPEX)	チェインクロニクル (SEGA)	Deserter's 2.5 Spver (AlphaNuts)	LINE クイズ (LINE Corporation)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
5	Plague Inc. (Ndemuc Creations)	Valies of The Kingdoms (DMM.com)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts)	パズルスク~甲賀忍術帖 (コナミエンターテインメント)	ポケットランby@games (LINE Corporation)	SDガンダム 戦国乱 (Namco Bandai)
6	2013 World Baseball Classic (KONAMI)	49人目の少女 (Nagisa-inc)	Clash of Clans (Supercell)	押忍! 番長 2 (ディービー)	にゃんこ大暴走 (mobage)	Clash of Clans (Supercell)
7	FINAL FANTASY V (Square Enix)	Cytus (Rayark)	戦国炎舞-KIZUNA- (Sumzap)	激突PUSH COFFEE (ドラス)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
8	Where's Waldo? in Hollywood (Ludia)	エンパルセブ放電 (Voltage)	プロ野球PRIDE (COLOPL)	アトムジャグラー 一日 (株式会社北電子)	脱出ゲームコンビニ (ee-Line)	三国志バズル大戦 (Cygames)
9	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	LINE Pokopang (Naver Japan)	LINE PLAY (NAVER Japan)	ドラゴボ RPG少編 (Namco Bandai)	クロスワードパズ (COLOPL)	LINE POP (LINE Corporation)
10	RPG 無限のデュナミス (Kotobuki Solution)	Aerox (Synoptical Studios)	GUNDAM APEAWAYS (Namco Bandai)	FINAL FANTASY V (Square Enix)	石器人バズル (Yodo1 Games)	釣り★スタ (GREE)

출처: itunes.apple.com, play.google.com, appannie.com



## 기타 아시아 게임시장 동향

### 싱가포르, 게임 기반 가상 학습환경 구축 중

싱가포르 캔버라 초등학교(Canberra Primary School)가 교육부와 정보개발청의 지원 하에 게임 기반의 가상 학습환경을 구축하는 '4Di' 프로그램을 실험하고 있으며, '4Di'가 학습효과도 향상시킬 것으로 기대를 모으고 있음

#### 싱가포르 초등학교, 4Di 랩을 통해 게임 기반 학습 실험

- ▶ 싱가포르의 캔버라 초등학교(Canberra Primary School)에서 4Di(4 Dimensional Immersive)라는 가상 학습환경 프로그램을 통한 게임 기반의 교육 G-러닝(Game-based Learning)을 실험 중
  - 해당 프로그램은 싱가포르 교육부와 정보통신개발청(Infocomm Development Authority of Singapore, 이하 IDA)이 ICT 활용을 통한 미래학교 프로젝트로 추진하고 있는 'FutureSchool@Singapore<sup>2)</sup>'의 일환
- ▶ 캔버라 초등학교는 학생들의 학습 경험을 향상시키기 위한 '교육으로서의 놀이'에 초점을 맞추고 있으며, 해당 프로그램을 통해 학생들 간 협력과 교감이 더욱 강화될 것으로 기대
  - 캔버라 초등학교의 샘 웡(Sam Wong) 교장은 "4Di 프로그램은 기술을 이용해 학습을 보다 재미있게 만드는 것으로 교육이 최우선 목표이며, 이를 통해 학생들이 학습에 흥미를 붙이는 한편 자신만의 콘텐츠를 만들고 보유할 수 있게 될 것"이라고 설명
- ▶ 학교에 적용된 4Di 프로그램은 14개 스크린에 가상세계를 투사함으로써 총 42m<sup>2</sup> 크기의 360도 인터랙티브 터치스크린을 구현
  - 멀티모드 인터페이스를 적용해 학생들은 태블릿PC로 터치스크린과 상호작용할 수 있으며, 실험실 내의 개인 학습기기와 무선 및 근거리 통신망으로 원격 접속이 가능
  - 4Di 랩은 한 번에 최대 45명이 동시 사용 가능하며, 학생들 각각의 특정한 요구에 부응해 차별화된 경험을 제공할 수 있음
  - 4Di 랩은 또한 학습 경험 강화를 위해 학생들의 전반적인 행동을 해석할 수 있으며, 교사들은 교과 과정에 적합하도록 프로그램 상에서 게임의 내용을 변경할 수 있음

2. 2006년 싱가포르의 정보통신개발청이 '2015년 인텔리전트한 나라'라는 정보화 10년 마스터플랜 중 하나로 'FutureSchool@Singapore'를 발표하면서 시작



- ▶ 해당 프로그램은 델(Dell)과 플레이웨어스튜디오즈아시아(Playware Studios Asia)가 제공한 기술을 바탕으로 하고 있으며, 델의 아시아 지역 교육부문장인 래니 버크모어(Rani Burchmore)는 "지난 몇 년간 교육 현장에서의 기술 적용 사례가 보편화되었으며, G-러닝은 기술과 교육의 결합을 한 단계 더 확장시킬 것"이라고 언급

[www.futuregov.asia](http://www.futuregov.asia)

[그림 6] 싱가포르 캔버라 초등학교의 가상 학습환경 현장 이미지



출처: 플레이웨어스튜디오(playwarestudios.com)



## 베트남, 과도한 게임 규제로 게임개발자들 반발

베트남은 동남아시아의 게임 시장 중 최고 판매액을 기록하는 등 대규모의 온라인 게임시장을 형성하고 있으나, 정부에서 게임 규제를 강화하는 법을 통과시키면서 게임 개발사와 발매사들이 어려움을 겪고 있는 상황

### 신규 규제로 인해 온라인게임에 대한 라이선스 신청이 의무화

- ▶ 베트남은 동남아시아에서 가장 큰 온라인 게임시장이지만, 정부의 지원이 거의 없어 지역 게임 개발자들이 어려움을 겪고 있는 상황
  - 베트남에는 1,300만 명 이상의 게이머들이 있으며, 게이머 수가 급증하는 추세
  - 익명의 한 게임업계 관계자에 따르면, 베트남의 게임 판매액은 2009년 1억 2,000만 달러, 2011년 1억 5,000만 달러, 2012년 2억 달러로 꾸준히 증가해, 현재 베트남은 동남아시아 시장 가운데 수익성이 최고 수준인 것으로 알려져 있음
  - 그러나 베트남 정부는 '인터넷 서비스와 온라인 정보 콘텐츠의 관리, 감독 및 사용'에 대한 법령 72를 통과시켜 게임 규제를 강화
  - 게임 개발사 및 퍼블리셔들은 새로운 법에 따라 온라인게임 라이선스를 의무적으로 신청해야 하며, 나체 노출, 과도한 폭력, 1인칭 슈팅 게임은 금지 대상으로 지정됨
  - 베트남의 국영 언론들은 온라인게임을 폭력적인 범죄와 결부하며 규제를 촉구
- ▶ 베트남의 인디 게임개발사 에모비(Emobi)의 설립자인 응우옌 투언 후이(Nguyen Tuan Huy)는 베트남 게임산업 규제법에 대항해 과도한 규제에 대한 우려를 표명
  - 후이는 "게임산업은 정부 지원과 상관 없이 성장해나갈 것"이라며, "만약 정부가 돕는다면 성장 속도가 빨라지고, 돕지 않는다면 성장 속도가 느려질 뿐"이라고 지적
- ▶ 베트남에서는 게임에 대한 심한 규제로 자국의 게임이 아닌 중국과 한국 게임이 주로 소비되고 있는 상황
  - 베트남에서는 게임 라이선스 신청 과정이 더디게 전개되기 때문에 베트남 게이머들은 자국에서 개발된 게임들을 좋아함에도 불구하고 새로운 게임을 1~2년씩 기다리기 힘들어 하며 대부분이 중국산 게임을 이용
  - 익명을 요구한 업계 관계자에 따르면 지난 3년간 라이선스를 신청하여 허가를 받아낸 게임이 단 하나도 없었으며, 모든 게임업체들은 허가 없이 게임을 발매하여 운영 중

www.dw.de



## 호주 게이머, "부모와 자녀 모두 게임 즐겨"

호주의 본드 대학교에서 게임 이용 현황에 대한 심층 연구를 실시한 결과, 콘솔 게임은 과거 어린 연령층의 전유물이었으나 현재 호주의 전 세대가 게임을 두루 두루 즐기고 있는 것으로 확인

### 호주 학부모의 상당수가 자녀 교육 시 콘솔게임 활용

- ▶ 호주의 본드 대학교(Bond University)가 2013년 10월 21일 발표한 보고서 "[The Digital Australia 2014](#)"에 따르면, 점점 더 많은 수의 호주인들이 콘솔, 스마트폰, 태블릿, 노트북PC, PC 등으로 게임을 즐기고 있으며, 게이머의 연령층도 높아지는 추세
  - 보고서에 따르면, 호주인 10명 중 7명이 콘솔게임을 이용하며, 콘솔게임을 즐기는 학부모의 86%가 자녀와 함께 게임을 즐기고 있는 것으로 나타남
  - 특히 지난 2년간 새롭게 게임을 시작한 호주인들 가운데 40대 및 50대가 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 51세 이상의 게이머들이 전체 게임 인구의 1/5를 차지
  - 호주의 10개 가구 중 9개 가구가 게임용 기기를 최소 한 대씩 보유
- ▶ 보고서는 호주 인터랙티브 게임 및 엔터테인먼트 협회(Interactive Games & Entertainment Association, 이하 iGEA)가 본드 대학교에 의뢰해 수행된 연구 결과로, PC 및 콘솔게임에 대한 전반적인 데이터를 제공
  - 연구 결과, 51세 이상의 호주인들이 게임을 하는 가장 큰 이유는 스스로 활력을 유지하고 새로운 것에 도전하며 배우기 위한 것
  - 지난 2년 동안 태블릿으로 게임을 하는 호주인들의 비율이 26%, 스마트폰은 47%로 크게 상승했으나, 여전히 호주의 가구 중 63%가 콘솔 게임기로 게임을 이용
  - 업계 전문가들은 많은 기기들이 게임 플레이 기능을 제공하면서 기술 융합을 통해 게임 소비가 촉진되고 있다고 분석
  - 또한 호주의 게이머 중 76%가 18세 이상이며 게이머의 평균 연령이 32세로 나타나, 전반적으로 호주 게이머들의 연령대가 높아진 것으로 확인됨
  - 호주 학부모 10명 가운데 7명이 자녀들을 가르치는 데 콘솔게임을 활용하고 있음
- ▶ 보고서의 저자인 본드 대학교의 제프 브랜드 박사(Dr. Jeff Brand)는 현재 호주 내 전 세대가 콘솔게임을 즐기고 있다고 밝힘
  - 브랜드 박사는 "2005년에 처음으로 연구를 수행했을 당시 콘솔게임은 어린이들만이



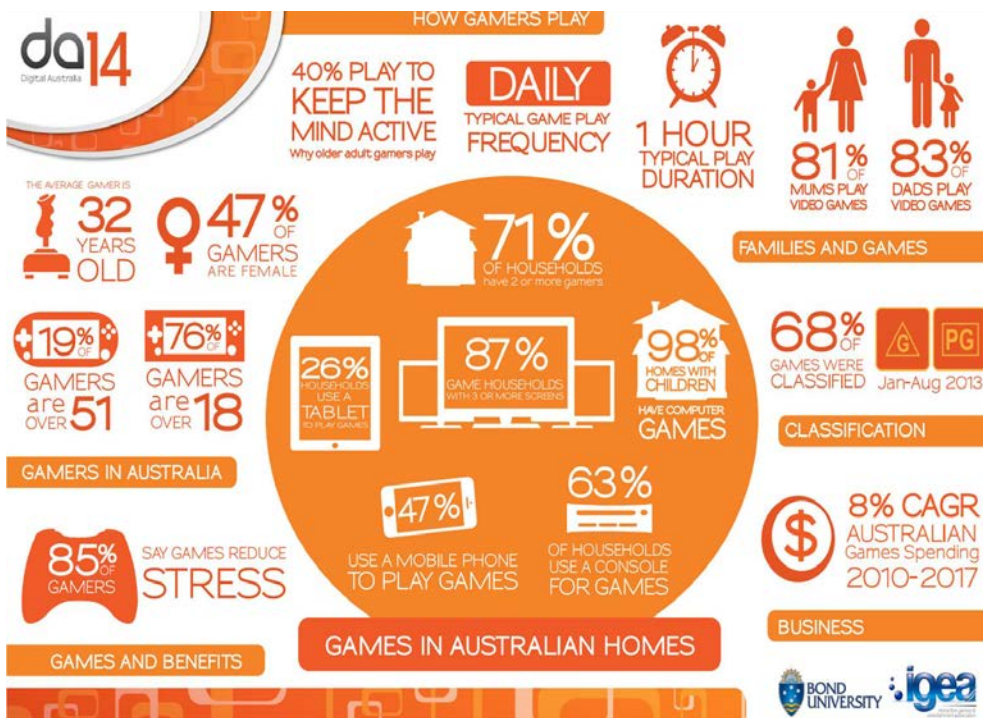


즐기는 것이었지만, 현재는 호주인들이 세대를 불문하고 콘솔게임을 즐기고 있다"고 분석 결과를 발표

- 연구를 의뢰한 iGEA의 론 커리(Ron Curry) CEO는 "가볍게 모바일게임을 즐기든, 콘솔로 진지하게 즐기든 게임이 스포츠나 TV 시청처럼 주류로 편입된 것은 분명하다"고 지적

www.itwire.com

### [그림 7] 호주 게이머의 게임 이용 현황 인포그래픽



출처: 호주 인터랙티브 게임 및 엔터테인먼트 협회(www.igea.net)



## 유비소프트 싱가포르, 첫 미술 전시회 개최

유비소프트의 싱가포르 지부가 '아트 인 비디오 게임즈'라는 타이틀로 첫 미술 전시회를 개최할 예정이며, 이번 미술 전시회를 통해 콘솔 게임개발 과정에서 유비소프트 싱가포르가 참여한 미술 작업들을 감상할 수 있을 것으로 기대됨

### 컨셉아트, 3D 렌더링 등 게임 미술의 다양한 요소 선보여

- ▶ 게임 업계에서 거물로 불리는 유비소프트(Ubisoft)의 싱가포르 지부가 첫 번째 미술 전시회를 개최할 예정
  - 유비소프트 싱가포르(Ubisoft Singapore)는 유명 게임 <Ghost Recon Online>, <Assassin's Creed IV Black Flag>의 개발에 직접적으로 참여하기도 했으며, <Assassin's Creed III>의 해상 전투 장면도 담당
  - 유비소프트 싱가포르는 2013년 11월 8일과 9일 양일에 걸쳐 '아트 인 비디오 게임즈 (Art in video games)'라는 제목의 미술 전시회를 개최할 계획
  - 전시회는 유비소프트 싱가포르의 파트너 학교인 에프지디 디자인 스쿨(FZD School of Design)에서 열릴 예정
  
- ▶ 이번 미술 전시회에서는 유비소프트 싱가포르의 미술 작업과 관련한 과정들이 공개될 계획
  - 유비소프트 싱가포르의 올리버 드 로텔리에(Oliver de Rotalier) 이사는 "콘솔게임의 제작 과정에서 미술 작업이 어떻게 진행되는 지 관람객들이 확인할 수 있을 것"이라고 전시회를 소개
  - 로텔리에 이사는 "우리 회사가 선보이는 고품격의 다양한 미술 요소들이 전시회에서 잘 드러날 것"이라고 밝혀, 전시회에 대한 기대감을 고조시킴
  - 이번 행사에서는 게임 <Ghost Recon Online>, <Assassin's Creed IV Black Flag>의 컨셉 아트와 3D 렌더링 중, 유비소프트 싱가포르가 참여한 작업이 중점적으로 전시될 계획
  - 11월 9일 토요일, 유비소프트 싱가포르의 미술 전문가들이 각각 오후 3시와 7시에 한 시간씩 마스터클래스를 진행할 예정이며, 미술 전문가들은 이 수업에서 컨셉 아트가 어떻게 창작되는지를 설명할 예정

www.gamesinasia.com



## 통계 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 10] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 11. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Angry Birds Epic (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Wheels of Wonder (Ludia)	Words of Wonder (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Krish 3 The Game (Gameshastra)	Clash of Clans (Supercell)	Optical Inquisitor 17+ (Crescent Moon Games)	KFC Snack in the Face (KFC Australia)	Clash of Clans (Supercell)
3	Cut the Rope (Chillingo)	My Talking Tom (Out Fit 7)	Teen Patti - Indian Poker (Octro)	Heads Up! (Warner Bros.)	Match the Dots™ (IoeMochi)	Pet Rescue Saga (King.com)
4	Infinity Blade III (Chair Entertainment Group)	Skill Game (Sebastian Medtark)	Poker by Zynga (Zynga)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Gravity Duck (Ravenous Games)	Game of War - Fire Age (Machine Zone)
5	Call of Duty®: Strike Team (Activision Publishing)	Candy Crush Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Motocross Elite (Fun Generation Lab)	Snake Man - Chapter 1: Ate (Digital Code Works)	Slotomania (Playtika)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Deemo (Rayark)	希望号 - 末世冲突 (维真)	Clash of Clans (Supercell)	Football Manager™ 2014 (SEGA)	Cytus (Rayark)	Clash of Clans (Supercell)
2	Football Manager™ 2014 (SEGA)	Angry Birds Epic (Gameloft)	神魔之塔 (Mad Head)	Deemo (Rayark)	Fish Island - SEA (NHN Singapore)	Candy Crush Saga (King.com)
3	King's League: Odyssey (Gamenauts)	决战冠军 (Sage Game Factory)	称霸天地 (com.digitalcloud)	11 to Live 2 Redonkulus (One Man Left)	Angry Birds Epic (Gameloft)	Immortals (Aeria Mobile)
4	Pou (Paul Salameh)	Skill Game (Sebastian Medtark)	Candy Crush Saga (King.com)	Devil's Attorney (1337 Game Design AB)	Skill Game (Sebastian Medtark)	Underworld Empire (Phoenix Age)
5	arcade horse race (Bai Ning Shao)	Enemy Strike (Killer Bean Studios)	神山道 (Pinidea)	Hunter Island (NTT Resonant)	Happy Chef 2 (Nordcurrent)	Game of War - Fire Age (Machine Zone)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Football Manager™ 2014 (SEGA)	LINE Pong Pong Pong (LINE Corporation)	Clash of Clans (Supercell)	Deemo (Rayark)	Cytus (Rayark)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Pou (Paul Salameh)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Candy Crush Saga (King.com)	2013 World Baseball Classic (KONAMI)	傲英雄 (Mod Digital Marketing)	武俠Q傳 (Yi Liu)
3	Deemo (Rayark)	Angry Birds Epic (Gameloft)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	THE KING OF FIGHTERS 97 (SNK PLAYMORE)	戀舞 (GAMEDREAMER (HK))	全民打棒球2013 (Joybomb)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	My Talking Tom (Out Fit 7)	Hay Day (Supercell)	Wheels of Wonder (Ludia)	Angry Birds Epic (Gameloft)	亂鬥堂 (Occ Entertainment)
5	Oceanhorn™ (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga (King.com)	Game of War - Fire Age (Machine Zone)	Jigsaw Can (Infinity 8 Studio)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	龍之力量 (com.digitalcloud)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 11] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 11. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Krish 3: The Game (Gameshastralia)	Teen Patti-Indian Poker (Octro)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)
3	Temple Run: Brave (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Clash of Clans (Supercell)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)	Slotomania (Playtika)
4	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Dr. Driving (SUD)	Subway Surfers (Kiloo)	Osmos HD (Hemisphere Games)	Despicable Me (Gameloft)	Sots-Pharaoh's Way (Cervo Media)
5	Where's My Water? (Disney)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	Pet Rescue Saga (King.com)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	神魔之塔 (Mad Head)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)
2	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Clash of Clans (Supercell)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Red Bull Road BORG (Red Bull Entertainment)	一代宗师 (Unalis)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	一代宗师 (Unalis)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Jelly Splash (Wooga)	Castle Clash (IGG.COM)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	战计2 (EFUN COMPANY)	Modern Combat 4 Zero Hour (Gameloft)	Tank Battles (Gameloft)	Slotomania (Playtika)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	Clash of Clans (Supercell)	Where's My Water? (Disney)	神魔之塔 (Mad Head)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Subway Surfers (Kiloo)	Little Empire (Camel Games)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	武俠Q傳 (Firevale)
3	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Tebak Gambar (Tebak Gambar)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	三國戰方 (EFUN)	幻想英雄 (PunchBox Studios)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	咖啡莊園 EveryTown (Mobimom)	全民打棒球 2013 (joybomb)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Pool Billiards Pro (TerranDroid)	Poker Texas Boyaa (Boyaa)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	天神傳 (RenRen Games)	城隍廟 City Legend (IGG.COM)

출처: play.google.com, appannie.com



# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 유럽 게임시장 동향

- 영국 정부, 게임 세금 감면 추진
- 영국 모바일 게임업체 킹닷컴의 성공 요인
- 슈퍼셀, 아시아 시장 진출과 안정성 확보 기대
- 로비오엔터테인먼트, <Angry Birds GO!> 런칭 초읽기
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





## 영국 정부, 게임 세금 감면 추진

영국 정부가 게임산업 진흥을 위해 게임 제작비용의 80%가 자국 내에서 지출된 경우 세금을 감면하는 조치를 추진 중. 이 정책으로 게임업체들의 생존 기반이 강화되면서 영국 모바일 게임시장이 더욱 활성화될 것으로 전망

### 영국 정부의 게임 세금 감면 계획, 게임업체 생존에 크게 기여할 전망

- ▶ 치열한 시장 경쟁 국면을 맞아 영국 정부는 게임산업 진흥을 위해 '게임세금 감면계획(Games Tax Relief scheme)'을 추진 중이며, 이는 여러 게임업체의 생존에 상당한 영향을 끼칠 전망
  - 더 많은 국내외 기업들이 영국 내에서 게임 제작에 투자하는 것을 목표로 하는 이번 감면 계획은 게임 개발비용의 80%가 영국에서 지출되어야만 세금 우대조치를 한다는 조건으로, 오랜 지연 끝에 유럽위원회의 조사를 거쳐 승인이 임박한 상황
  - 영국 게임산업유통협회(The Independent Games Developers Association, 이하 TIGA)의 리차드 윌슨(Richard Wilson) CEO는 "불공정한 상황에서 경쟁하고 있는 영국의 게임 산업이 세금 우대계획의 지연으로 투자와 일자리 기회를 잃고 있다"고 언급
  - 윌슨 CEO에 따르면, 영국 내 게임 개발사는 퍼블리셔 계열이 34개인 데 비해 인디 개발사는 414개로 대다수를 차지하고 있음
- ▶ 영국 시장조사업체 플러스넷(Plusnet)이 세금 우대조치의 효과를 예측하기 위해 영국 주요 게임업체를 대상으로 설문조사를 실시한 결과 ['Tax Break for Gaming Companies: Industry boost or too good to be true?'](#)에 따르면, 응답자의 75% 이상이 이번 조치로 게임 업계에 더 많은 신생업체가 등장할 것으로 예상
  - 응답자의 70%는 세금이 경감되면 자신들의 사업에 더 중대한 혁신을 시도할 수 있을 것이라고 답했으며, 29%의 기업들은 세금 우대조치가 상당한 이득을 가져올 것이라고 응답한 반면, 별다른 영향이 없을 것이라고 응답한 비율은 17%에 그침
  - 전체 응답자의 76%가 모바일게임을 제작하고 있다고 응답해, 상당수 기업들이 모바일 게임 애플리케이션에 중점을 두고 있는 것으로 나타남
- ▶ 소형 게임업체가 주류를 차지하는 영국 게임시장에서 모바일게임 개발이 가장 활발한 이유는 콘솔게임보다 제작이 더 쉽고 비용도 저렴하기 때문이며, 영국 정부의 세금 우대 조치가 실시될 경우 모바일게임 제작은 더욱 활발해질 전망

www.mobilegamesforum.co.uk



## 영국 모바일 게임업체 킹닷컴의 성공 요인

영국 게임업체 킹닷컴(King.com)이 개발한 멀티플랫폼 게임 <Candy Crush Saga>는 매력적인 그래픽과 더불어 모바일 이용자들의 짧은 관심 주기에 적합한 간단한 게임 구성으로 높은 인기를 누리고 있음

### <Candy Crush Saga>의 성공 원동력은 부분 유료화

- ▶ 킹닷컴(King.com)은 페이스북 소셜게임 <Candy Crush Saga>를 모바일 버전으로 출시해 전 세계에서 큰 성공을 거둠
  - 킹닷컴은 정확한 매출액을 발표하지는 않았지만, IT전문 잡지 벤처비트(Venturebeat)의 2013년 9월 29일 기사 "[Evidence mounts that King, maker of Candy Crush Saga, has filed for IPO](#)"에 따르면, 게임전문 컨설팅업체 씽크게임즈는 킹닷컴의 일매출이 85만 달러, 연매출은 3억 1,000만 달러에 달한다고 밝힘
  - 미국계 투자은행 웨드부시 시큐리티(Wedbush Securities)의 마이클 패처(Michael Pachter)는 킹닷컴의 IPO 계획을 매우 긍정적으로 평가
  
- ▶ <Candy Crush Saga>의 인기 요인은 모바일 이용자들의 짧은 관심 주기에 맞는 게임 구성과 매력적인 그래픽, 잘 짜인 게임 구조 등임
  - 킹닷컴의 세바스찬 크누손(Sebastian Knutsson) 최고제작책임자(Chief Creative Officer, 이하 COO)는 게임을 1회 플레이하는 데 걸리는 시간이 짧다는 점과, 모든 사람이 캔디에 갖고 있는 긍정적인 느낌이 게임의 매력을 높이는데 한몫 했다고 설명
  - 크누손 COO는 모바일에서의 성공이 예상을 훨씬 뛰어넘는 것이었다며, 쉽게 접속하고 쉽게 빠져나올 수 있는 간단한 게임 구조와 함께 언제 접속하든 새로운 도전을 할 수 있다는 것이 모바일 이용자들에게 어필했다고 언급
  
- ▶ 게임에 소셜 요소를 잘 결합한 것도 게임의 성공요인 중 하나로, 이용자들은 페이스북에 게임 플레이 성과나 다양한 레벨을 클리어하기 위한 팁을 공유할 수 있으며 하트를 주고받는 것도 가능함
  - <Candy Crush Saga>는 레벨을 클리어하지 못하면 하트가 하나씩 소진되는 구조로, 하트가 전부 없어진다면 30분을 기다렸다 게임을 플레이하거나, 유료로 하트를 구입, 또는 친구로부터 선물로 받아서 플레이를 이어갈 수 있음



## 킹닷컴, 신규 게임 출시 및 아시아 시장 공략

- ▶ 킹닷컴은 현재 14개 언어로 150종의 게임을 제공하고 있으며, <Candy Crush Saga>의 인기가 시들 때를 대비해 차기 모바일게임들을 준비 중
  - 업계 전문가들은 킹닷컴이 웹과 페이스북에서 서비스하고 있는 <Papa Pear Saga>의 모바일 버전을 출시한 데 이어 현재 페이스북에서 두 번째로 인기있는 게임 앱인 <Farm Heroes Saga>의 모바일 버전도 조만간 출시할 것으로 전망
  
- ▶ 킹닷컴은 최근 <Candy Crush Saga>의 인기가 높아지고 있는 아시아 시장에 대한 공략을 강화할 계획
  - 현재 <Candy Crush Saga>는 일본 앱스토어에서 최초로 Top 10이나 Top 20에 오르는 서구 게임이 될 가능성이 높음
  - 국내에서는 카카오 게임하기로 2013년 9월 13일에 출시되었으나, 페이스북과 연동되지 않음

www.reuters.com

[그림 8] <Candy Crush Saga>의 국내 버전



출처: 킹닷컴(www.king.com)





## 슈퍼셀, 아시아 시장 진출과 안정성 확보 기대

핀란드의 모바일 게임업체 슈퍼셀(Supercell)이 일본 이동통신사 소프트뱅크(SoftBank)에 인수. 슈퍼셀은 소프트뱅크 통해 아시아 시장 입지를 강화하고, 향후 수십 년 이상 견재하는 기업을 목표로 삼음

### 핀란드의 모바일 게임업체 슈퍼셀, 제 2의 도약 시작

- ▶ 핀란드 모바일 게임업체 슈퍼셀(Supercell)이 2013년 10월 16일 자사 지분 51%를 일본 메이저 이동통신사 소프트뱅크(SoftBank)에 15억 3,000만 달러에 넘김
  - 슈퍼셀은 2010년 설립된 지 3년 만에 기업가치가 30억 달러까지 성장한 것으로 평가
  - 슈퍼셀은 인기 게임 <Candy Crush Saga>를 개발한 영국 모바일 게임업체 킹닷컴(King.com)이나 <Angry Birds>로 인기를 구가 중인 핀란드 모바일 게임업체인 로비오 엔터테인먼트(Rovio Entertainment)에 필적할 만한 업체로 꼽히며, 부분 유료화 기반 모바일 게임으로 성장세를 구가해 옴
  - 슈퍼셀의 대표 게임 <Clash of Clans>는 게임을 무료로 다운로드 가능하고 일부 게임 내 아이템을 유료로 제공하는 부분 유료화 게임으로, 아이폰 및 아이패드를 통해 매일 1,000만 명의 게이머들이 게임을 즐기고 있음
  
- ▶ 총 100여 명의 직원을 보유한 슈퍼셀은 2013년 1분기 영업이익 1억 600만 달러, 매출 1억 7,900만 달러를 기록했으며, 2010년 설립된 지 3년 만에 기업가치는 30억 달러 수준으로 평가됨
  - 한 투자 전문가는 슈퍼셀이 소프트뱅크로부터 받은 지원을 바탕으로 향후에는 투자자 집단의 번덕으로 인해 사업을 급격히 수정하거나 포기하지 않아도 될 것이라고 언급
  - 전직 일렉트로닉아츠 임원이자 투자기관 이니셜 캐피탈(Initial Capital)의 파트너인 크리스티안 시거스트레일(Kristian Segerstrale)은 "이번 피인수로 슈퍼셀은 히트 게임 탄생에 필요한 막대한 개발 및 마케팅 비용 등으로 진입장벽이 높아지고 있는 글로벌 모바일 게임시장에서 경쟁 우위를 확보할 것"이라고 주장

### 슈퍼셀, 단기적 성과가 아닌 장기적 성과에 초점

- ▶ 일각에서는 슈퍼셀이 이같은 높은 수익을 지속적으로 달성할 수 있을 지에 대한 의문이 제기되는 등 '지속 가능성'이 향후 모바일 게임업체 진영에서 가장 중요한 화두가 될 전망



- 2007년 아이폰이 첫 출시된 이래 대부분의 앱 열풍은 개별 히트작들이 주도해 왔는데, 일례로 <Angry Birds>의 개발업체 로비오엔터테인먼트(Rovio Entertainment)는 시리즈 후속 게임들과 브랜드 구축을 위한 파트너십 체결 등을 통해 모바일게임의 인기를 지속시키는 데 주력해 옴
- 시장조사기관 스트래티지 애널리틱스(Strategy Analytics)의 에드 바톤(Ed Barton) 애널리스트는 "(부분 유료화 기반 모바일게임의) 이용자들은 매우 변덕스럽다"며, 모바일 게임 업체들의 지속 가능성에 우려를 제기

▶ 관련 업계는 대표적인 소셜 게임업체 징가(Zynga) 역시 2012년 기업가치가 100억 달러를 돌파하며 정점에 달했다가 1년이 채 안 된 현재는 급격히 추락한 점을 지목하며, 슈퍼셀의 향방을 예의주시하고 있음

▶ 이 같은 우려에 대해, 슈퍼셀 측은 징가가 매 분기마다 투자자들을 만족시키는 단기 성과를 올리는 데 주력했던 점을 반면교사 삼아 지속 가능한 게임 서비스를 목표로 향후 수십 년 동안 지속될 수 있는 회사를 운영해 가겠다는 방침을 밝힘

- 슈퍼셀의 일카 파나넨(Ilkka Paananen) CEO는 현재 iOS에서만 제공되는 <Clash of Clans>, <Hey Day>만으로 이렇게 높은 실적을 달성할 수 있었던 것은 아이러니하게도 수익이 아닌 게이머의 지속적인 몰입과 유지에 초점을 맞춘 결과라고 설명
- 파나넨 CEO는 안드로이드 기반 단말이 강세인 아시아 시장에 특화된 소프트웨어를 통해 안드로이드 게임 이용자들에게도 쉽게 다가갈 수 있을 것이라고 언급

▶ 파나넨 CEO는 슈퍼셀의 목표가 30년 이상 건재한 콘솔 게임업체 닌텐도와 같이 게이머들이 몇 주 또는 몇 달이 아닌 몇 년 동안 즐길 수 있는 모바일 게임을 제공하는 것이라고 강조

- 파나넨 CEO는 "어떤 플랫폼에서건 그 플랫폼에 집중하지 않으면 최고가 될 수 없다"며, "우리의 DNA는 적은 일을 잘하는 것이며, 모바일은 가까운 미래에 지배적인 플랫폼이 될 것이라고 믿는다"고 언급



## 로비오엔터테인먼트, <Angry Birds GO!> 런칭 초읽기

로비오엔터테인먼트(Rovio Entertainment)의 인기 게임 <Angry Birds> 시리즈의 신작 게임인 <Angry Birds GO!>가 올 연말에 출시될 예정으로, 참신하고 다양한 재미요소와 완벽한 3D 방식 구현으로 게이머들의 기대감을 증폭 시키고 있음

### 로비오의 인기 게임 <Angry Birds> 시리즈의 신작 주목

- ▶ 핀란드의 기반을 둔 글로벌 모바일게임 개발업체 로비오엔터테인먼트(Rovio Entertainment, 이하 로비오)의 인기 모바일게임 시리즈인 <Angry Birds>의 최신작 <Angry Birds GO!>가 2013년 12월 11일에 런칭될 예정
  - <Angry Birds GO!>는 <Angry Birds> 시리즈의 기존 캐릭터들이 모두 등장할 예정
  - 지난 2013년 10월 15일에 <Angry Birds GO!>의 게임 화면이 공개되었는데 글로벌 콘솔게임 명가 닌텐도의 인기 게임인 <Mario Kart> 시리즈와 흡사한 형태의 게임 전개 방식이 특징인 것으로 전해짐
  - <Angry Birds GO!>는 또한 완벽하게 구현된 3D 방식 및 게임 캐릭터별 고유 기술도 흥미를 자아내고 있음
  - 이 밖에도 게이머는 <Angry Birds GO!>에서 미국 장난감 기업 해즈브로(Hasbro)가 제공하는 텔레포드(Telepod) 기능을 이용할 수 있는데, 이를 통해 오프라인에서 <Angry Birds GO!>의 캐릭터 장난감을 구매하여 이를 게임상으로 이동시켜서 사용할 수 있음
  - <Angry Birds GO!>는 기존 시리즈와는 다른 게임 방식으로 전개되기 때문에 초보 게이머도 쉽게 게임을 이용할 수 있을 것으로 기대되고 있음
- ▶ 로비오는 향후 다른 기업들과 함께 <Angry Birds GO!>와 관련된 의류, 액세서리, 과자 등을 출시하는 다양한 마케팅 전략을 펼칠 계획
  - <Angry Birds GO!>는 무료로 런칭될 예정이며 iOS, 안드로이드 뿐만 아니라 윈도우 폰과 블랙베리 플랫폼에도 대응할 전망

venturebeat.com



## 통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 12] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (11. 4 ~ 11. 10)	핀란드 (11. 4 ~ 11. 10)	프랑스* (10. 28 ~ 11. 3)
1	Call of Duty: Ghosts (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Call of Duty: Ghosts (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Assassin's Creed IV: Black Flag (플레이스테이션3, 유비소프트)
2	Call of Duty: Ghosts (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Call of Duty: Ghosts (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Battlefield 4 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
3	Battlefield 4 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Call of Duty: Ghosts (PC, 액티비전블리자드)	Assassin's Creed IV: Black Flag (엑스박스360, 유비소프트)
4	Assassin's Creed IV: Black Flag (엑스박스360, 유비소프트)	PlayStation Network Voucher (플레이스테이션, 소니)	Battlefield 4 Édition Limitée (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
5	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)
6	Call of Duty: Ghosts (플레이스테이션4, 액티비전블리자드)	Assassin's Creed IV: Black Flag (플레이스테이션3, 유비소프트)	
7	Assassin's Creed IV: Black Flag (플레이스테이션3, 유비소프트)	Battlefield 4 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	
8	Battlefield 4 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Battlefield 4 Pre-Order Edition (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	
9	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	Battlefield 4 Pre-Order Edition (PC, 일렉트로닉아츠)	
10	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	NHL 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	
순위	스웨덴 (11. 4 ~ 11. 10)	이탈리아 (10. 28 ~ 11. 3)	덴마크 (11. 4 ~ 11. 10)
1	Call of Duty: Ghosts (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Assassin's Creed IV: Black Flag (플레이스테이션3, 유비소프트)	Call of Duty: Ghosts (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
2	Call of Duty: Ghosts (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Assassin's Creed IV: Black Flag (엑스박스360, 유비소프트)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)
3	Call of Duty: Ghosts (PC, 액티비전블리자드)	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
4	Battlefield 4 (PC, 일렉트로닉아츠)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)	Call of Duty: Ghosts (엑스박스360, 액티비전블리자드)
5	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)	Assassin's Creed IV: Skull Edition (플레이스테이션3, 유비소프트)	Call of Duty: Ghosts (PC, 액티비전블리자드)
6	Assassin's Creed IV: Black Flag (플레이스테이션3, 유비소프트)	Battlefield 4: Limited Edition (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Assassin's Creed IV: Black Flag (플레이스테이션3, 유비소프트)
7	Battlefield 4 Pre-Order Edition (PC, 일렉트로닉아츠)	Pokémon Y (3DS, 닌텐도)	Battlefield 4 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
8	Assassin's Creed IV: Black Flag (엑스박스360, 유비소프트)	Battlefield 4: Limited Edition (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Football Manager 2014 (PC, 세가)
9	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Assassin's Creed IV: Skull Edition (엑스박스360, 유비소프트)	Skylanders Swap Force - Starter Pack (Wii, 액티비전블리자드)
10	Battlefield 4 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	Battlefield 4 (PC, 일렉트로닉아츠)

\*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 콘솔게임만 발표

출처: [www.chart-track.co.uk](http://www.chart-track.co.uk), [www.mediabiz.de](http://www.mediabiz.de), [www.sell.fr](http://www.sell.fr), [www.gfkhitlist.com](http://www.gfkhitlist.com), [www.multiplayer.it](http://www.multiplayer.it),  
[www.dutchcharts.nl](http://www.dutchcharts.nl)



## 통계 유럽 애플 앱스토어 게임 순위

[표 13] 유럽 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 11. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Football Manager Handheld™2014 (SEGA)	QuizUp (Plain Vanilla)	Candy Crush Saga (King.com)	Oceanhorn™ (FDG)	Skill Game (Sebastian Miedtank)	Clash of Clans (Supercell)
2	Backflip Madness (Gamesoul)	Stickman Downhill (Robert Szeleney)	Clash of Clans (Supercell)	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	Quizduell (FEO)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	My Talking Tom (Out Fit 7)	Football Manager Handheld™2014 (SEGA)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Scratch Blitz (SGN)	Hay Day (Supercell)
4	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	101-in-1 Games Anthology (Nordcurrent)	Pet Rescue Saga (King.com)	Wingsuit Stickman (Robert Szeleney)	My Talking Tom (Out Fit 7)	Oceanhorn™ (FDG)
5	Oceanhorn™ (FDG)	Jelly Splash (wooga)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Construction Simulator 2014 (astragon)	GT Racing 2 (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Backflip Madness (Gamesoul)	Skill Game (Sebastian Miedtank)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Oceanhorn™ (FDG)	Guess a Word VIP! (gamecentercompany)	Clash of Clans (Supercell)	Oceanhorn™ (FDG)	Silverfish (Chaotic Box)	Clash of Clans (Supercell)
3	Football Manager Handheld™2014 (SEGA)	Qui veut gagner des millions? (VISIWARE)	Pet Rescue Saga (King.com)	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	Stickman Downhill (Robert Szeleney)	Hay Day (Supercell)
4	Construction Simulator 2014 (astragon)	My Talking Tom (Out Fit 7)	Immortals - Jeu de Cartes FPG (Aeria Mobile)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	HANGMAN (Apprope)	Pet Rescue Saga (King.com)
5	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Enigma Quiz (Mangoo)	Hay Day (Supercell)	Sunday Lawn Seasons (Donut Games)	Paper Toss 2.0 (Backflip)	Knights & Dragons (GREE)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Football Manager Handheld™2014 (SEGA)	Skill Game (Sebastian Miedtank)	Candy Crush Saga (King.com)	Oceanhorn™ (FDG)	Skill Game (Sebastian Miedtank)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	GT Racing 2 (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	Silverfish (Chaotic Box)	Clash of Clans (Supercell)
3	Pou (Paul Salameh)	Silverfish (Chaotic Box)	Hay Day (Supercell)	Football Manager Handheld™2014 (SEGA)	Guess the Shadow! (Gabriel Silviu Stefan)	Hay Day (Supercell)
4	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Merge (YALCIN YAVUZ)	Oceanhorn™ (FDG)
5	Avanti un Altro (Mediaset.it)	Zen Sand (Antti Lehtinen)	Football Manager Handheld™2014 (SEGA)	Backflip Madness (Gamesoul)	Jelly Splash (wooga)	Pet Rescue Saga (King.com)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 14] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 11. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Jelly Splash (Wooga)	Candy Crush Saga (King.com)	Worms 2: Amageddon (Team 17)	Jelly Splash (Wooga)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)
3	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Pou (Zakeh)	Empire: Four Kingdoms (Goodgame)
4	Worms 2: Amageddon (Team 17)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Construction City (HeavyFall Studio)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
5	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Despicable Me (Gameloft)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Where's My Water? (Disney)	Plants vs. Zombies™ 2 (EA Swiss Sarl)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Enigm Full Version (Inaya Team)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Jelly Splash (Wooga)	Pet Rescue Saga (King.com)
4	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Pet Rescue Saga (King.com)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Baby Pet Vet Doctor (6677g.com)	Top Eleven (Nordeus)
5	Rabbids Big Bang (Ubisoft)	Subway Surfers (Kiloo)	Jungle Heat (MY.COM)	Pippi's Villa Villekulla (Filimundus AB)	Subway Surfers (Kiloo)	Jungle Heat (MY.COM)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Ruzzle (MAG Interactive)	Where's My Water? (Disney)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Zombie Tsunami (Mobigame)	Candy Crush Saga (King.com)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Jelly Splash (Wooga)	Clash of Clans (Supercell)
3	Fruit Ninja (Halfbrick)	Pou (Zakeh)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Ruzzle (MAG Interactive)	Construction City (HeavyFall Studio)	Knights & Dragons (GREE)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	Wordfeud FREE (Bertheussen IT)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Where's My Water? (Disney)	100 Codes 2013 (Games Top)	Top Eleven (Nordeus)	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Pet Rescue Saga (King.com)

출처: play.google.com, appannie.com



# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 중남미 게임시장 동향

- 아르헨티나 게임산업 현황 및 게이머의 특징
- 베네수엘라 게임업계, 인디 게임 열풍
- 결제업체 세이프티페이, "페루 게임시장에 주목"
- 플레이스테이션4의 브라질 판매가, 월급 두달 치에 육박
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





## 아르헨티나 게임산업 현황 및 게이머의 특징

페루의 온라인 게임잡지 기자가 최근 아르헨티나의 비중있는 게임 전문 매체인 '임포시블레스(IMPOSIBLES)'의 편집장을 인터뷰한 기사를 통해, 아르헨티나 게임 시장의 현황을 구체적으로 소개해 주목을 받고 있음

### 아르헨티나 게이머, PC게임과 소니의 게임 콘솔 선호

- ▶ 임포시블레스(IMPOSIBLES)의 더간 넬러(Durgan A. Nallar) 편집장이 페루의 온라인 게임 매체와의 인터뷰를 통해 아르헨티나의 게임산업 현황을 설명
  - 임포시블레스(IMPOSIBLES)는 2001년 온라인게임 잡지로 출발해 한 때 재정 위기를 겪기도 했으나 2007년부터 정기적인 오프라인 버전이 출간되고 있는 아르헨티나의 주요 게임 전문 매체임
  - 넬러 편집장은 중남미지역이 성장의 여지가 많은 지역이고 글로벌 게임제작사들도 중남미의 잠재력에 대해 인지하고 있으나, 게임을 합법적인 루트로 이용할 경우의 이득에 대해 게이머들을 계몽하는 데 다소 시간이 걸릴 것으로 전망
  - 그에 따르면 아르헨티나는 게이머 기반이 브라질이나 멕시코보다 규모는 작지만 대다수 게이머들이 열정적인 성향을 지님
  - 아르헨티나의 게이머들은 콘솔게임보다 PC게임을 선호해, 소니, 마이크로소프트, 닌텐도 등의 콘솔 게임기보다는 윈도우즈(Windows) PC로 게임을 이용
  
- ▶ 게임 해적판이 뿌리깊은 병폐로 남아 있는 아르헨티나 시장에서는 소니의 페루 지사가 해적판 퇴치 캠페인을 벌여 어느 정도 성과를 거두고 있으나, 해적판 유통업체의 실질적인 적발과 처벌에는 아직까지 어려움이 있는 실정
  - 아르헨티나에서는 콘솔용 해적판보다는 PC용 해적판이 더 기승을 부리고 있어, 미국의 디지털게임 유통 플랫폼 스팀(Steam)에서 신규 게임이 출시되는 동시에 대다수 게이머가 이를 구할 수 있음
  - 또한, 아르헨티나의 게임 관련 세금은 매우 높은 편으로, 이는 수입 게임의 해적판 증가 요인으로 지적되고 있음
  - 일본의 주요 게임개발사 스퀘어에닉스(Square Enix)는 이러한 요인 때문에 아르헨티나를 비롯한 중남미지역 게임시장이 점차 스마트폰, 태블릿, PC 등, 콘솔게임보다 저렴한 게임용기를 구할 수 있는 플랫폼 위주의 시장으로 재편될 것으로 예상하고 있음
  
- ▶ 한편 최근에 발표된 소니의 차세대 콘솔 게임기 플레이스테이션4의 아르헨티나 판매 가격이 타 중남미 국가 중에서도 상당히 높아 불만이 거세지고 있는 상황





- 플레이스테이션4의 아르헨티나의 판매 가격은 1,100달러로, 아르헨티나의 게이머들이 구입할 엄두를 내지 못할 가격임
  - 미국 판매가는 400달러에 불과하며, 아르헨티나 수입 시 붙는 50% 이상의 관세 등을 감안하더라도 이해하기 어려운 가격 책정임
  - 이에 대해 아르헨티나 게이머들의 불만이 들끓자, 임포시블레스 측은 소니 아르헨티나 지사에 질의했으나 소니 측은 한 달이 지나도록 답변을 주지 않고 있음
- ▶ 아르헨티나의 콘솔게임 부문은 시장 선점에 성공했던 소니가 마이크로소프트, 닌텐도보다 여전히 인기가 높음
- 소니는 글로벌 콘솔 게임업체 중 가장 먼저 아르헨티나 시장에 진출해 몇 년 째 사업을 전개 중이며 마이크로소프트는 불과 작년인 2012년에야 공식 진출했는데 닌텐도는 아직 구체적인 진출 계획이 없는 상황
  - 따라서 소니의 콘솔 게임기 플레이스테이션 시리즈는 장기간 아르헨티나 게이머들의 사랑을 받아왔기 때문에, 아직까지는 대부분의 아르헨티나 게이머들이 소니의 콘솔에 대해 우호적이지만, 마이크로소프트는 아르헨티나 게이머들의 지지를 얻는 데 더 많은 시간이 소요될 전망

[blog.rpp.com.pe](http://blog.rpp.com.pe)



## 베네수엘라 게임업계, 인디 게임 열풍

베네수엘라 게임시장이 최근, 중남미의 민족적 정체성과 토착 정서에 기반한 이른바 '크리오요(criollo)' 유형의 게임개발에 초점을 맞추면서, 인디 게임 개발을 둘러싼 열풍이 일고 있음

### 베네수엘라, "중남미의, 중남미에 의한, 중남미를 위한" 게임 개발 붐

- ▶ 베네수엘라 개발자들이 최근 전 세계적인 인디 게임 개발 열풍을 활용해 중남미의 민족적 정체성과 토착적인 정서를 바탕으로 한 이른바 '크리오요(criollo)' 게임 개발에 주력하고 있음
  - '크리오요(criollo)'란 스페인어 형용사로, ▲ 스페인의 옛 영토와 유럽 국가들의 식민 지배를 받았던 중남미지역 태생의 스페인 사람, ▲ 스페인어권 라틴아메리카 국가 태생인, ▲ 라틴아메리카 특유의, 토착적인 등의 의미를 지니고 있으며 베네수엘라의 경우 '라틴아메리카 특유의, 토착적 성질을 담은 게임개발을 지칭
- ▶ 최근 개발되고 있는 베네수엘라의 '크리오요 게임'의 대표적인 타이틀로는 게임 산업에 종사한지 30년째인 로컬 게임개발자 호세 라파엘 마르카노(José Rafael Marcano)의 <El canto de Autana>, 로컬 게임스튜디오인 라코사엔터테인먼트(la Cosa Entertainment)가 개발한 <Electr-it!!>, <Color Machine> 등이 지목
  - <El canto de Autana>는 정령의 수호자인 '세이유(Seiyu)'가 3차원 가상세계에서 깊은 잠에서 깨어난 지구 및 재건된 베네수엘라를 지키는 내용
  - <Electr-it!!>는 게이머가 주인공 '빈센트(Vincent)'가 되어 레벨50에 이르는 동안 조국인 베네수엘라를 상징하는 건물에 빛을 되찾는 역할을 맡는 내용
  - <Color Machine>은 게이머가 자신이 담당한 컨테이너에서 다양한 색상의 보석들을 모으는 미션을 수행하며 진행
- ▶ <El canto de Autana>의 마르카노 개발자는 인디 게임을 성공시키기 위해서는 시나리오, 제작 프로그램, 개발자 간 팀워크의 3대 요소가 가장 중요하다고 강조
  - 캐릭터, 구도, 레벨 등이 사전에 철저히 계획된 탄탄한 게임 시나리오와 최근 대세인 모바일게임에 걸맞은 음향 및 시각 디자인, 그리고 프로그래밍으로 iOS, 안드로이드 등 주류 플랫폼을 공략하는 것이 중요
  - 마르카노는 또한 게임의 상업적 흥행을 위해 개발 팀에 프로그래머, 디자이너, 음향 엔지니어 등 기술 분야 전문가 외에도 홍보 및 마케팅 전문가나 영향력 있는 광고주를



영입할 것을 강조

- 그는 또한, 개발 예정 게임이 2D인지 3D인지 등 기술적으로 필요한 요소를 사전에 정확히 파악해 그에 적절한 소프트웨어를 사용할 것을 권장함

[www.eluniversal.com](http://www.eluniversal.com)

[그림 9] 대표적인 '크리오요' 게임 <El canto de Autana>의 컨셉아트 이미지



출처:레비스타오조([revistaojo.com](http://revistaojo.com))



## 결제업체 세이프티페이, "페루 게임시장에 주목"

결제 서비스업체인 세이프티페이(Safty Pay)에 따르면, 페루의 온라인 게임머니 충전 건수가 최근 몇 달사이 월 1,000건에서 2,500건으로 크게 증가하며, 온라인 게임머니 충전 시장이 눈에 띄게 성장

### 글로벌 결제업체 세이프티페이, 페루의 게임머니 시장 공략

- ▶ 게임결제업체 세이프티페이(SafetyPay)의 훌리아 롤던(Julia Roldán) 부사장은 페루의 온라인게임머니충전 시장이 급성장하고 있다며, "몇 달 전만 해도 1,000건을 기록했던 월간 충전 건수가 현재는 2,500건에 달한다"고 언급
  - 미국 플로리다주에 본사를 둔 글로벌 결제업체 세이프티페이는 지난 2007년 아메리칸 익스프레스(American Express)의 전 임원진들이 설립한 결제 플랫폼 업체로 미국, 라틴 아메리카, 유럽 등지에 온라인 결제 서비스를 제공 중
  - 롤던 부사장은 페루의 온라인 게임머니 충전시장의 성장 요인으로, ▲ 인터넷 대중화, ▲ 페이스북을 통한 <Candy Crush Saga>, <Farm Vill>, <Dragon City> 등 온라인 소셜 게임의 선호도 증가, ▲ 1회 20달러 미만인 저렴한 게임머니 비용 등을 꼽음
- ▶ 페루에서는 온라인에서 제공되는 다양한 종류의 게임들이 첫 단계에서는 무료 이용이 가능하지만, 레벨이 높아짐에 따라 유료로 전환되는 경우가 많아 게임을 계속하려면 게임머니의 충전이 거의 필수적인 상황임
- ▶ 롤던 부사장은, "이용자층 확대를 위해 온라인 게임머니의 충전 관련 서비스는 PC뿐 아니라 휴대전화 및 태블릿 등으로도 확대할 것이며, 향후 보다 다양한 가격 옵션을 제공할 예정"이라고 밝힘

tecno.americaeconomia.com



## 플레이스테이션4의 브라질 판매가, 월급 두달 치에 육박

소니의 차세대 콘솔 게임기 플레이스테이션4의 브라질 판매가는 약 1,850달러로 예상되며, 이는 브라질인의 2개월 이상 월급에 상당하는 금액으로 조사됨. 게임기의 판매가가 브라질에서 유독 비싼 이유는 높은 수입 관세 때문

### 과도한 수입관세, 플레이스테이션4 판매가 급등의 주범

- ▶ 2013년 11월 출시될 소니의 차세대 콘솔 게임기 플레이스테이션4의 브라질 시장 판매가가 약 1,850달러에 달할 것으로 예상되며, 지나치게 높은 브라질의 수입 관세 때문에 미국 판매가보다 대폭 인상된 것으로 파악됨
  - 브라질 뉴스사이트 글로보닷컴(Globo.com)의 2013년 10월 17일 기사 '[PlayStation 4 irá custar R\\$ 4 mil no Brasil](#)'에 따르면, 플레이스테이션4의 미국 판매가는 약 400달러이나 브라질에서는 3,999헤알(약 1,850달러)에 출시될 것으로 예상
  - 소니 브라질(Sony Brazil)은 "플레이스테이션4의 브라질 판매가가 높게 책정된 주요 원인은 생산원가 때문이 아니라, 지나치게 비싼 수입 세금 때문"이라며, "플레이스테이션 4 판매가의 60~70%는 수입관세의 영향을 반영한 것"이라고 설명
  - 브라질 정부는 자국 업체 보호를 위해 수입 제한 조치를 취하고 있으며, 운송비를 상승시키는 열악한 사회적 인프라 때문에 수입 제한이 강화되고 있는 것으로 관측됨
  - 브라질은 스마트폰 등 해외 전자기기 벤더들로부터 최악의 시장으로 꼽혀 왔음

### 플레이스테이션4의 1대 구입비, 브라질인 연봉의 20%에 육박

- ▶ 현재 브라질의 평균 월급이 800달러에 불과한 점을 감안할 때, 플레이스테이션4 본체 1대를 구입하려면 2개월 이상의 월급이 필요하며, 이는 연봉의 20%에 육박하는 금액
  - 또한, 브라질의 월 최저임금인 312.33달러로 계산하면, 플레이스테이션4 본체 1대 구입비가 연봉의 50%에 상당
- ▶ 한편, 11월에는 마이크로소프트의 차세대 콘솔 게임기 Xbox One도 발매될 예정이며 브라질 판매가는 2,200헤알(약 1,016달러)로 책정될 전망

qz.com



## 통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 15] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 11. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	My Talking Tom (Out Fit 7 Ltd.)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	My Talking Tom (Out Fit 7 Ltd.)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Formula Cartoon All-Stars (Turner Broadcasting System)	GT Racing 2: The Real. (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	GT Racing 2: The Real. (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)	Formula Cartoon All-Stars (Turner Broadcasting System)	Skill Game (Sebastian Miedtank)	Slotmania - FREE Slots (Playtika LTD)
4	Pixel Gun 3D - Block World (Alex Krasnov)	Skill Game (Sebastian Miedtank)	Game of War - Fire Age (Machine Zone, Inc)	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	4 Fotos 1 Palabra (LOTUM)	Subway Surfers (Kiloo)
5	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	Candy Crush Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Stealth Inc. (Curve Digital Games)	Moviz - Guess the Movie (Christian Delgado Serrano)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	GT Racing 2: The Real. (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	My Talking Tom (Out Fit 7 Ltd.)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	My Talking Tom (Out Fit 7 Ltd.)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	GT Racing 2: The Real. (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
3	Plants vs. Zombies (PopCap)	Skill Game (Sebastian Miedtank)	Dragon City Mobile (Social Point)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)
4	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	Guess the Shadow! (Gabriel Sliu Stefan)	Hay Day (Supercell)	Formula Cartoon All-Stars (Turner Broadcasting System)	Skill Game (Sebastian Miedtank)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
5	Formula Cartoon All-Stars (Turner Broadcasting System)	Candy Crush Saga (King.com)	King's Empire (Tap4Fun)	Queen Quiere Ser Millonario (Sony Pictures Television UK)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	FFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	GT Racing 2: The Real. (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Rayman Fiesta Run (Ubisoft)	My Talking Tom (Out Fit 7 Ltd.)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Worms™3 (Team 17 Software)	My Talking Tom (Out Fit 7 Ltd.)	Clash of Clans (Supercell)	LIMBO Game (Playdead)	GT Racing 2: The Real. (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
3	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Skill Game (Sebastian Miedtank)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Skill Game (Sebastian Miedtank)	My Talking Tom (Out Fit 7 Ltd.)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Hay Day (Supercell)	Formula Cartoon All-Stars (Turner Broadcasting System)	4 Fotos 1 Palabra (LOTUM GmbH)	Pet Rescue Saga (King.com)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	100 Doors 2013 (MPI Soft)	Hay Day (Supercell)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 16] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 11. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Clash of Clans (Supercell)
2	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Subway Surfers (Kiloo)	Clash of Clans (Supercell)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	4 Fotos 1 Palabra (LOTUM)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Formula Cartoon All-Stars (Turner Broadcasting System)	Moy-Virtual Pet Game (Fross Makeup & Spa Games)	Dragons of Atlantis: Heirs (Kabam)	Formula Cartoon All-Stars (Turner Broadcasting System)	Candy Crush Saga (King.com)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
4	Need for Speed™ (EA Swiss Sarl)	Show do Milhão Quiz (SmaFunDev)	Despicable Me (Gameloft)	Need for Speed™ (EA Swiss Sarl)	Simple hangman (I.Rodriguez)	CSR Racing (NaturalMotion Games)
5	SuperGUES(SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	Candy Crush Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Virtua Tennis™ Challenge (SEGA of America)	Archery Tournament (Fat Bat Studio)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Clash of Clans (Supercell)			
2	Where's My Water? (Disney)	Zombie Tsunami (Mogigame S.A.R.L)	Candy Crush Saga (King.com)			
3	Rayman Jungle Run (Ubisoft Entertainment)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
4	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Archery Tournament (Fat Bat Studio)	Jackpot Party Casino (Williams Interactive)			
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Ball Jumping (Moon Jumper)	Dragon City (socialpoint)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Jenga Me (Love 3D Games)	Clash of Clans (Supercell)			
3	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Dragon City (socialpoint)			
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)			
5	Need for Speed™ (EA Swiss Sarl)	Archery Tournament (Fat Bat Studio)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			

\*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 국내 게임시장 동향

- NHN엔터테인먼트, <쿠키런> 개발사 지분 22% 인수
- 교문위, 국감에서 규제 일변도 게임 정책에 “쓴소리”
- 구글플레이, 모바일 게임머니 사기 등장
- 성남시, 게임쇼 공간 조성 및 융합 과학고 설립 추진
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





## NHN엔터테인먼트, <쿠키런> 개발사 지분 22% 인수

NHN엔터테인먼트가 <쿠키런>으로 공전의 흥행을 기록한 데브시스터즈의 지분 22%에 대한 전략적 투자를 감행한 가운데, 업계에서는 대기업의 시장 잠식을 우려하는 목소리가 커지고 있음

### 데브시스터즈와 크로스 프로모션으로 벌써부터 인수 효과

- ▶ NHN엔터테인먼트가 인기 모바일게임 <쿠키런>의 개발사 데브시스터즈의 지분 22%를 인수한다고 밝힘
  - 지난 10월 21일 발표된 이번 인수의 목적은 전략적 투자로 알려졌으며, 데브시스터즈의 경영권은 기존과 동일하게 유지될 예정
  - NHN엔터테인먼트는 데브시스터즈를 '성장성과 경쟁력이 뛰어난 우수 개발사'라 평가하며, 앞으로 데브시스터즈와 공동으로 개발과 마케팅을 진행할 것이라 밝힘
  - 데브시스터즈 역시 대형 게임업체인 NHN엔터테인먼트와의 공동 업무를 바탕으로 시너지를 창출할 것으로 기대한다고 전함
  - 구체적인 인수 금액은 밝혀지지 않았으며, 같은 날 데브시스터즈의 주식 12만 주를 보유하고 있던 컴투스도 보유주의 절반인 6만 주를 56억 원에 매각한다고 공시함
  
- ▶ 데브시스터즈는 지난 2013년 4월에 <쿠키런 for Kakao>를 출시해 5개월 만에 매출 300억 원을 돌파하는 등 엄청난 흥행을 기록했으며, 현재도 각종 앱 스토어 내 매출액 기준 상위권을 유지하고 있음
  - NHN엔터테인먼트는 데브시스터즈의 지분 인수 직후인 23일부터 신작 게임 <포코팡>의 크로스 프로모션을 진행해 해당 게임을 구글 플레이(Google Play) 무료게임 순위 1위에 등극시킨 데 이어, 10월 넷째 주 한 주 동안 주가가 15.12% 상승하는 등 인수 효과를 톡톡히 보고 있음
  
- ▶ 게임빌의 컴투스 인수에 이어 넥슨의 땡소프트 인수, NHN엔터테인먼트의 데브시스터즈 지분 인수 등 모바일 게임업계의 M&A 소식이 잇따르고 있는 가운데, 일각에서는 대기업이 시장을 잠식하고 있다며 우려의 목소리를 내고 있음

[www.thisisgame.com](http://www.thisisgame.com), [game.donga.com](http://game.donga.com), [www.dailygame.co.kr](http://www.dailygame.co.kr)



## 구글플레이, 모바일 게임머니 사기 등장

서울지방경찰청 사이버범죄수사대는 지난 2013년 10월 29일 구글플레이(Google Play)에서 게임머니를 사서 온라인으로 판매한 직후 구매 내역을 취소하는 수법으로 2,600만 원을 챙긴 회사원을 구속 입건

### 구글플레이 결제 시스템의 허점 악용한 게임머니 사기

- ▶ 서울지방경찰청 사이버범죄수사대는 구글플레이 결제 시스템의 허점을 악용해 총 2,600만 원을 빼돌린 혐의로 회사원을 구속 입건함
  - 서울지방경찰청에 따르면 이 회사원은 지난 2013년 4월 24일부터 5월 7일까지 2주 동안 구글플레이에서 체크카드로 6만 7,000원 상당의 게임머니를 구입
  - 그리고 게임아이템 거래 사이트를 이용해 200여 명에게 4만~5만 원에 판매한뒤 곧바로 구글플레이에서 자신의 구매내역을 취소하는 수법으로 203회에 걸쳐 2,600만 원 상당의 금액을 불법으로 획득
- ▶ 일반적인 앱스토어에서는 모바일게임에서 추가 서비스 혹은 콘텐츠를 구매하고서 이를 취소하거나 환불하려면 개발자의 승인이 필요하지만, 구글플레이에서는 이러한 절차 없이도 환불이 가능
  - 일부 게임업체는 이러한 구글플레이의 결제 시스템으로 게임머니를 넘겨주고도 실제로 돈을 받지 못하는 피해가 발생
- ▶ 구글 측에서는 고객 서비스팀의 환불정책이 악용되는 문제를 방지하기 위해 결제 시스템의 오류를 확인하고 시스템 오류를 바로잡음
- ▶ 국내 일간지 문화일보 2013년 10월 29일 기사 "[구글 플레이 허점 악용 2주간 2611만원 챙겨](#)"에서 한 경찰 관계자는 "같은 수법의 사기 수법을 안내하는 글이 온라인상에 퍼져 있었던 만큼 드러나지 않은 피해 사례가 더 있을 것으로 추정되지만 피해자인 게임사들이 구글과 마찰을 일으키고 싶지 않아 신고를 꺼리고 있다"며, "앱 개발자들의 사기를 꺾을 수 있는 범죄인 만큼 추가로 수사를 확대해 나갈 방침"이라고 언급

www.munhwa.com, news.chosun.com, www.vop.co.kr



## 교문위, 국감에서 규제 일변도 게임 정책에 "쓴소리"

교육문화체육관광위원회의 국정감사에서 교문위 소속 의원들이 지나친 규제 일변도의 게임 정책으로 인해 산업의 성장이 저해되고 있다고 지적한 가운데, 일부 의원들은 게임을 중독 물질로 규정하고 강하게 규제해야 한다고 주장

### 산업지표 하락세 지적 이어져...진흥과 규제, 균형 있는 게임 정책 촉구

- ▶ 지난 2013년 10월 29일 한국콘텐츠진흥원 본관 콘텐츠홀에서 진행된 교육문화체육관광위원회(이하 교문위) 국정감사에서 교문위 소속 의원들이 지나친 규제 일변도의 게임 정책이 산업의 성장을 저해할 수 있다고 지적
  - 이번 국정감사의 대상은 한국콘텐츠진흥원, 게임물등급위원회를 포함한 문화부 산하의 12개 기관으로, 게임 정책과 관련한 논의가 주를 이룬 것으로 알려짐
- ▶ 여야 의원들 대부분 과몰입과 같은 부작용은 반드시 해결해야 하지만, 규제에 너무 치우칠 경우 상대적으로 진흥책이 약화될 수 있다는 데에 공감을 표함
  - 강은희 의원은 중국 게임업체들이 정부의 강력한 지원을 바탕으로 급격하게 성장하고 있다고 주장하며, 규제와 진흥이라는 모순을 해결할 협의체 구성을 촉구함
  - 김장실 의원은 한국의 게임시장이 전세계의 6.3%에 달해 세계 5위 수준이지만, 온라인 게임을 제외하면 수출이 미비한 실정이라 지적하며, 섯다운제나 게임시간섯택제와 같은 규제가 애로사항이 되고 있지는 않은지 의문을 표함
  - 유기홍 의원 역시 2009년부터 2011년까지 게임 등급분류 건수가 약 2,000건이었으나, 섯다운제가 실시된 이듬해인 2012년부터 1,438건으로 38%나 하락했다며 규제 정책의 부작용을 꼬집음
  - 유 의원은 또한 상장 게임업체들의 주가나 수출증가율도 모두 2011년에 비해 크게 하락했다며, 정부의 게임 규제 일변도가 게임산업 성장에 부정적인 영향을 끼쳤다고 주장
- ▶ 한편, 새누리당 서상기 의원은 게임을 알코올, 마약과 같은 중독물질로 규정하며 적절한 규제책이 필요하다고 지적하는 등 강한 규제를 옹호하는 의견도 적지 않았던 것으로 보고됨
  - 서 의원은 "알코올과 같은 중독물질은 성인을 대상으로 하지만 게임은 청소년들을 대상으로 하기 때문에 국가 미래에 끼치는 해악이 몇 배는 더 클 것이다"라며 중독 요소 해소를 위한 방안 마련을 주장

[www.zdnet.co.kr](http://www.zdnet.co.kr), [www.thisisgame.com](http://www.thisisgame.com), [www.gamemeca.com](http://www.gamemeca.com)



## 성남시, 게임쇼 공간 조성 및 융합 과학고 설립 추진

성남시는 최근 컨퍼런스룸을 설계해 자체적으로 글로벌 게임전시회를 개최하겠다는 입장을 밝힌 데 이어, 정부의 게임 규제법안 철회 요구 성명서와 콘텐츠 인재 육성을 골자로 한 게임산업 진흥책을 발표해 업계의 이목이 집중

### 성남시, 글로벌 게임 전시 개최 의지 확고

- ▶ 성남시가 알파돔시티 내에 컨퍼런스룸을 설계해 글로벌 게임 전시회를 자체적으로 기획하겠다는 입장을 밝힘
  - 지난 10월 23일, 한승훈 성남시 대변인은 성남시청에서 브리핑을 열어 이 같은 계획을 밝혔는데, 지난해까지 성남시가 경기도와 손잡고 추진해온 기능성 페스티벌이 최근 고양시로 이전됨에 따라 새롭게 국제 게임전시회를 기획하게 됨
  - 성남시는 "넥슨, 엔씨소프트, 엔에이치엔, 스마일게이트, 위메이드, 카카오톡, 웹젠, 나우콤 등 한국 게임업체의 60%에 달하는 200여 개사가 위치해 있으며, 한국 게임산업 관련 인구의 60%가 넘는 3만여 명이 근무하고 있다"라며, 성남시의 게임 전시개최의 당위성을 강조함

### 지자체 최초로 정부의 게임 규제법안 철회 요구 성명서 발표

- ▶ 한편, 성남시는 지자체 최초로 청년 일자리 창출 및 미래창조 성장동력 게임 산업에 대한 정부와 국회의 과감한 인식전환과 규제법안 철회를 요구한다는 성명서를 발표해 업계를 비롯한 타 지자체의 주목을 받고 있음
  - 성남시는 "한국 게임산업의 비전을 긍정적으로 검토해 새누리당 손인춘 의원 등 17명이 발의한 '게임산업 추가 규제 법안'을 철회해 달라"라고 요청하며, 해외수출 규모가 3조원인 게임산업은 타 산업에 비해 청년일자리창출과 여성고용의 비중이 매우 높다고 주장
  - 한승훈 대변인은 황우여 새누리당 대표가 게임을 마약, 도박, 알코올 등과 함께 4대 중독이자 사회악으로 규정한 것에 대해서도 비판적 입장을 개진하며, "박근혜 정부가 말한 창조경제의 핵심 중 하나가 게임인데, 정부부처와 국회 내에서 국가정책의 혼선을 초래하고 있다"라고 지적함
  - 또한, 한 대변인은 게임의 역기능만을 강조할 경우 산업 자체가 위축되고 국가경쟁력이 저해될 수 있기 때문에, 규제를 완화하고 인식전환을 꾀할 수 있는 국민적 합의 절차가 수반되어야 한다고 덧붙임



## 중학생 해외연수, 이공계 대학원 유치 등 콘텐츠 인재 육성 계획 발표

- ▶ 이와 더불어, 성남시는 창조경제의 핵심을 콘텐츠 육성으로 보고, 게임을 포함한 소프트웨어 육성 프로그램을 수해하겠다는 내용을 담은 '창조경제 인재 육성과 산업생태계 조성 투자' 계획을 밝힘
  - 성남시는 국제화·과학기술·인문 융합시대에 맞는 인재 육성을 위해 관내 중학생 26명을 선발해 유엔과 미국 연수를 포함한 '주니어 반기문 프로그램'을 운영하고, 내년부터 주니어 장영실(과학), 주니어 세종대왕(국어), 주니어 이순신(호국·체육) 프로그램 등으로 분야를 확대해 나갈 방침
  - 또한, 장기적인 고급 인재 육성을 위해 판교 테크노밸리 인근에 'IT·게임·SW 융합 과학고' 신설은 물론, 국내 최고 수준의 이공계 대학원 유치를 검토 중이라고 발표
  - 마지막으로, 지난 6월 개설된 '성남특성화창업센터'를 기반으로 스타트업 업체 활성화를 지원해 일자리 창출과 세수 확충의 선순환이 작동하는 경제 생태계를 구축하겠다는 전략과 콘텐츠의 역기능을 치유하는 '힐링센터' 설립 계획도 공개함

[www.hani.co.kr](http://www.hani.co.kr), [www.hankyung.com](http://www.hankyung.com), [www.zdnet.co.kr](http://www.zdnet.co.kr)



## 통계 국내 온라인게임 순위

[표 17] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (11.4 ~ 11.10)	게임메카 (11.6 ~ 11.12)	인벤 (11.4 ~ 11.10)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
4	아이온 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)
6	스타크래프트 (블리자드코리아)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
7	던전앤파이터 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
8	리니지 (엔씨소프트)	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)
9	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)
10	워크래프트3 (블리자드코리아)	아스타 (한게임)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)
순위	게임노트 (11.4 ~ 11.10)	게임조선 (11.4 ~ 11.10)	게임리포트 (11.13)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
4	리니지 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)	스타크래프트 (블리자드코리아)
5	던전앤파이터 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
6	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
7	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)
8	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)
9	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	워크래프트3 (블리자드코리아)
10	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)	메이플스토리 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)

\*주: 게임메카, 게임노트, 게임조선 등은 '워크래프트, 스타크래프트, 디아블로' 등을 PC게임으로 분류해 게임 순위에 반영하지 않음

출처: [www.gametrics.com](http://www.gametrics.com), [www.gamemeca.com](http://www.gamemeca.com), [www.inven.co.kr](http://www.inven.co.kr), [www.gamenote.com](http://www.gamenote.com), [www.gamechosun.co.kr](http://www.gamechosun.co.kr).

[Gamereport.netimo.net](http://Gamereport.netimo.net)



## 통계 국내 모바일게임 앱스토어별 순위

[표 18] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 11. 15 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	캐슬히어로즈 (와이제이온라인)	왕자비서육포도컴퍼니 (씨엔제이소프트)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	트리플E (테일즈샵)	아카샤 (케이넷피)
2	우리집 아기고양이 (테일즈샵)	로마:제국의부활 (퍼니글루)	왕자비서육포도컴퍼니 (씨엔제이소프트)	RPG메니저 (씨제이이엔엠)	파이널판타지5 (엑토즈소프트)	데빌즈 (컴투스)
3	파이널판타지5 (엑토즈소프트)	영웅의풍경forKakao (팝플)	우리집 아기고양이 (테일즈샵)	나노메이디3forKakao (환독스튜디오)	천사와악마2PLUS (모리소프트)	LOA (유비누리)
4	파이널판타지4 (엑토즈소프트)	레저드오브가 (디앱스게임즈)	팔라독 (리얼네트웍스아시아)	카드의사삭국지 (인크로스)	파이널판타지4 (엑토즈소프트)	코이드래곤 lite (게임보이즈)
5	무한의탐정2 (엔플라이스튜디오)	판개란모바일리턴대회 (에스케이플래닛)	사이터스 (유비누리)	데몬스트라이크 (에스케이네트웍스)	출조냥시광2SE (하이원엔터테인먼트)	빅피쉬2 (스튜디오스튜디오)
6	GTA Vice city (셀바스)	맹장:전설의서막 (레쿠코리아)	클럽포커온라인 (펀그램)	타워오브오딘 (하이원게임)	파이널 판타지3 (엑토즈소프트)	이러브삼국forKakao (엔터메이트)
7	사이터스 (유비누리)	마지온 (엔에이치엔터테인먼트)	와체M (나노엔터테인먼트)	아카샤 (케이넷피)	에반젤리 (디지털프로그)	삼국지천하영웅전 (에스케이네트웍스)
8	스펙트럼소울즈 (셀바스)	우패쳐지 (디지털크라우드)	파이널판타지5 (엑토즈소프트)	골프스타 (컴투스)	세피라 (셀바스)	iCEO (상상03)
9	문명:레볼루션 (셀바스)	강호영웅전 (와이제이네트웍)	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	피시매니아온라인 (인터하우스)	워즈드미펜스PLUS (디지털프로그)	마이티퀘스트 (오솔블루)
10	팔라독 (리얼네트웍스아시아)	배틀삼국지 (디앱스게임즈)	메탈스무LiePremium (빅스)	엘피니아크로클 (씨제이이엔엠)	세븐777랜드 (게임보이즈)	템페스트사가 (플레이브)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	Deemo (레이아크)	포코팡 for Kakao (엔에이치엔)	Minecraft - Pocket Edition (모장)	포코팡 for Kakao (엔에이치엔)	Real Boxing (2013년비대게임즈)	TurboFlv HD (마크포틴)
2	FINAL FANTASY5 (스퀘어에닉스)	Cvtus (레이아크)	Geometv Dash (롭툰게임즈)	젤리스트래쉬 for Kakao (우가)	Past Memories (기브미파이브)	Hyper Pong (마지코)
3	Plaque Inc. (엔데믹 크리에이션)	쿵푸오브하문forKakao (네오위즈게임즈)	Ganastar Veoas (게임로프트)	Geometv Dash Lite (롭툰게임즈)	Space Fort (데몬아파트)	Hammer (마지코)
4	Football Manager Handheld™ 2014 (세가)	업고업고 for Kakao (크루즈)	아스팔트7:히트 (게임로프트)	스워드비스트림forKakao (비바게임)	Sunny Hillride (2013헤드업게임즈)	MusicoRhythmCaster (장우영)
5	THE KING OF FIGHTERS 97 (에스엔케이)	브레이브 프론티어 (구미)	Order & Chaos Online (게임로프트)	랜드메쉬마기forKakao (킹닷컴)	Rescue Aliens (주프)	골프스타 (컴투스)
6	인피니트블레이드III (체어엔터테인먼트)	랜드메쉬마기forKakao (킹닷컴)	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	WordSearch Sahara Puzzle (맥시메엠비벨레)	천둥파이터2048 (쿤론)
7	Geometv Dash (로버트투파라)	퍼즐삼국 for Kakao (빅스)	Need for Speed™ Most Wanted (일렉트로닉아츠)	이러브브스타일 for Kakao (녹녹)	Paddle Trouble (지오고스)	아이언맨 3 (게임로프트)
8	Ravman Fiesta Run (유비소프트)	Jelly Splash for Kakao (우가)	Kingdom Rush Frontiers (아이언하이드게임)	쿠키런 for Kakao (데브시스터스)	사우라이쇼다운1 (에스엔케이)	Numbers
9	LEGO® The Lord of the Rings™ (워너브러더스)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	Modern Combat 4: Zero Hour (게임로프트)	수호지 for Kakao (네시삼십삼문)	Sci-Fighters (2013헤드업게임즈)	던전헌터4 (게임로프트)
10	Oceanhorn™ (에프디지)	지저스팡 (웰튼엔드서비사이드)	팔라독 (페이즈켓)	몬스터킬드미기 for Kakao (씨제이이엔엠)	Hills of Glory 3D (에이엠에이)	스도쿠 (실바인비)

\*주: 유플러스스토어와 삼성앱스는 인기 순위이며, 다른 오픈마켓은 다운로드 순위

출처: [www.tstore.co.kr](http://www.tstore.co.kr), [market.olleh.com](http://market.olleh.com), [ozstore.uplus.co.kr](http://ozstore.uplus.co.kr), [itunes.apple.com/kr](http://itunes.apple.com/kr), [play.google.com](http://play.google.com)





## 2013 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일            2013년 11월 15일
- ▶ 발 행 처            한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작    성            스트라베이스
- ▶ 감    수            강익희 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀장  
                         권오태 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 책임연구원  
                         최원진 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 주임연구원
- ▶ 문    의

**한국콘텐츠진흥원** "콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든것! 1566-1114" 홈페이지 [www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)  
서울특별시 마포구 월드컵북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

※ 본 보고서 내용의 무단 전제를 금하며, 가공인용할 때에는 출처를 반드시 밝혀주시기 바랍니다.