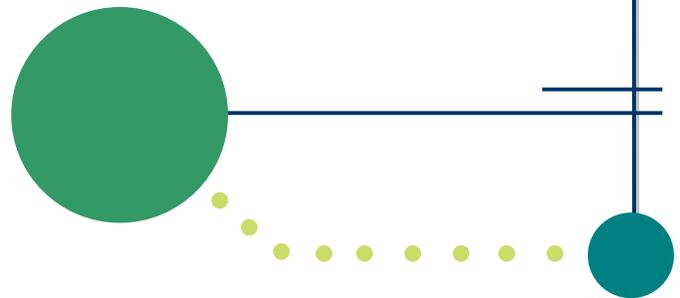




국내 게임 시장 동향

- 국내 게임업계, '공용 선불카드' 미국 현지 출시 예정
- 싸이월드, 소셜게임용 오픈마켓 도입...SNS 기반 게임의 국내 확산 임박
- Blizzard의 'Starcraft 2', 15세 이용가 등급 받아 논란 촉발
- 온라인게임 시장, 빈익빈부익부 구조 심화로 군소 개발사 고사위기
- 가정에 PC방 혜택 제공하는 VPN식 IP 판매 기승...PC방 고객 유출 심각
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (11월 첫째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (10월)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (10월 넷째 주)



국내 게임업계, '공용 선불카드' 미국 현지 출시 예정

● 콘진원, 공용선불카드 미국 시장에 유통



- ◆ 한국콘텐츠진흥원이 미국 시장에 진출한 국내 게임업체들과 공동으로 온라인게임 결제 수단인 공용선불카드(Gocashgamcard)를 美 게임유통업체 GameStop을 통해 10월 31일부터 미국 현지에 보급한다고 지난 29일 밝혔음
 - 공용선불카드 사업에는 NHN USA, 온넷 USA, 씨알스페이스, 아이닉스소프트, 제이씨엔터테인먼트, 소프트닉스 등 14개 업체가 참여
 - 콘진원은 공용선불카드 유통 미국 현지법인인 G10 VMS와 협력해 이번 유통사업을 추진하고 유통에 참여하는 온라인게임의 온/오프라인 마케팅도 함께 지원할 계획

● 의의



- ◆ 미국 온라인게임 시장은 모바일 등 다양한 결제수단이 발달한 국내와는 달리 신용카드를 제외한 여타 결제수단이 부족해 국내게임업체들이 진출에 어려움을 겪어왔음
 - 지난 2007년 넥슨이 선불카드를 독자적으로 유통한 것도 이 같은 문제를 해결하기 방책이었음
 - 그러나 게임 선불카드는 시장의 관심에도 불구하고 국내 중소 게임업체가 독자적으로 유통하기에는 애로 사항이 많아 공용선불카드의 유통 지원에 대한 필요성이 제기돼 왔음
 - 콘텐츠진흥원 측은 '그간 진행됐던 글로벌 서비스 플랫폼(GSP) 사업을 통해 해외 시장에서 국산 온라인게임의 성공 가능성을 확인했다'며 '이번 공용선불카드의 유통은 국내와 상이한 결제환경으로 미국시장 진출에 애로사항이 많았던 국내 업체들에게 매출 증대 등의 실질적인 혜택을 줄 것으로 기대한다'고 밝힘

 www.gocashgamecard.com  www.gamestop.com

싸이월드, 소셜게임용 오픈마켓 도입...SNS 기반 게임의 국내 확산 임박

● SK커뮤니케이션즈, SNS 기반 게임 서비스 선보여



- ◆ SNS 서비스 업체 SK커뮤니케이션즈가 지난 9월 30일 오픈마켓 기반의 소셜게임 서비스를 선보여 소셜게임의 본격적인 국내 확산을 예고하고 있음
 - SK커뮤니케이션즈는 자사 포털 '네이트'와 메신저 서비스 '네이트온', SNS '싸이월드'를 통합하면서 일촌들과 함께 즐길 수 있는 소셜게임 플랫폼 '네이트 앱스토어'를 오픈했음
 - 서비스 3주가 지난 현재 '네이트 앱스토어'에는 22개의 게임이 서비스 중이며, '펫소사이어티'의 경우 35만 명의 이용자가 1회 이상 플레이 하는 등 높은 인기를 얻고 있음



● 소셜게임 시장 현황 및 국내 전망

- ◆ [해외에서는 이미 소셜게임 대중화 시작] SNS 기반의 소셜게임은 전세계 2억 명 이상의 회원수를 보유한 'Facebook' 등을 통해 사용자 저변을 급속히 넓히고 있음
 - 대표적으로 'Mafia Wars'는 출시 3년 만에 3,000만 명, 매일 400만 명 이상의 유저가 게임을 접할 정도로 큰 성과를 거뒀으며 그 개발사인 Zynga는 올해에만 1억 달러 이상의 매출을 올릴 것으로 예상됨
 - 중국 소셜게임 개발사 Rekoos는 'Sunshine Ranch'을 통해 현지에서 하루 700만 명에 달하는 실질유저를 확보하고 있고, 이를 일본의 대표 SNS인 mixi에 서비스해 200만 명의 해외 유저도 보유했음
- ◆ [국내 업체들의 해외 역공 가능성] 국내 시장은 웹게임과 마찬가지로 소셜게임 분야가 해외 시장에 비해 다소 뒤처진 감이 있으나, 부분유료화 등의 BM이나 커뮤니티를 기반으로 하는 콘텐츠 구성에 대한 노하우는 이미 충분한 것으로 평가 받고 있음
 - SK커뮤니케이션즈의 '네이트 앱스토어'에는 이미 700여 명의 개발자들이 등록을 마친 상태이며, 여기서 실전 검증을 거친 후 해외 시장 공략에 나서는 사례도 잇따를 전망
 - 최근 안철수연구소의 사내 벤처팀 '고슴도치플러스'에서 개발한 Facebook 게임 'Catch Me If You Can'은 5만 명의 해외 유저를 확보, 국내 소셜게임의 성공 가능성을 실증한 바 있음

appstore.nate.com

Blizzard의 'Starcraft 2', 15세 이용가 등급 받아 논란 촉발

● Starcraft 2 시험판, 선정성·폭력성에도 불구하고 청소년 이용가

- ◆ Blizzard의 '스타크래프트 2: 자유의날개 스킨미쉬' 버전과 '스타크래프트 2: 자유의 날개 알파 11900' 버전이 최근 게임물등급위원회로부터 15세 이용가 등급을 받은 것에 대해 업계에 논란이 일고 있음
 - 이들 게임은 Blizzard가 내년 '스타크래프트 2' 출시를 앞두고 국내 심의 기준을 파악해보고자 내놓은 시험판으로, 향후 해당 게임의 정식등급을 가늠해볼 수 있다는 점에서 관심을 받아왔음
 - 전작인 스타크래프트의 경우, 당초 청소년 이용불가(18세 이용가) 등급을 받았다가 이후 폭력성 수위를 낮춘 '틴버전'을 제작해 15세 이용가로 낮춰진 바 있음

● 논란: 청소년 보호 對 규제 완화 필요



- ◆ 이에 대해, 소비자 일각에서는 'PC방이 확산된 국내 정세를 감안할 때 15세 이용가 등급의 게임물은 사실상 전체 이용가 등급이나 마찬가지'라며 '전작에 비해 폭력성과 선정성 요소가 더욱 강화된 '스타크래프트 2' 시험판이 15세 등급을 받은 것은 문제가 있다'는 지적이 제기되고 있음
 - 지난 7월 방한한 Blizzard 부사장이 심의를 앞두고 문화체육관광부 차관을 만난 사실을 들어 로비 의혹도 제기
- ◆ 그러나 일부 장면을 문제 삼아 게임 전체 등급을 판단하는 것은 곤란하며, 이는 게임산업의 글로벌 경쟁력 강화를 추진하고 있는 정부 방침에도 맞지 않는다는 반박도 존재
- ◆ 한편, 게임물등급위는 게임물 심의에 대한 예측가능성과 투명성을 높이기 위해 등급분류 및 사후관리에 관한 통계자료를 분기별로 발표할 것이라 최근 공언했음
 - 지난 10월 게임위가 발표한 등급분류 결정 현황 자료에 따르면, 실제 게임과 신청한 게임의 설명서 내용이 상이하거나 사행성 및 폭력성이 과도하다는 이유로 등급거부를 받은 게임은 전체의 25% 가량인 것으로 나타났음

 www.blizzard.co.kr

온라인게임 시장, 빈익빈부익부 구조 심화로 중소 개발사 고사위기

중소 게임개발사의 입지 위축 심각

- ◆ 국내 온라인게임 업계의 시장 포화가 심화되면서 신작 게임을 개발하는 중소 개발사들의 입지가 급격히 줄어들고 있음
 - 중소 개발사가 내놓는 캐주얼게임 신작은 퍼블리싱 계약 시 통상적으로 1~2억 수준의 계약금에 30% 가량의 수익 분배를 제시 받는 것이 최근의 추세이며, 실상은 그마저도 얻지 못하는 경우가 많음
 - 이에 드래곤플라이 등 일부 업체는 개발사에서 퍼블리셔로의 체질 전환을 꾀하고 있으나, 나머지 대다수의 무명 업체들에게 이는 사실상 불가능한 선택지
 - 중소 개발사들이 해외 퍼블리셔를 통해 시장을 확보하려 해도 국내 서비스계약이 체결되지 못한 게임을 선뜻 받아줄 상대는 많지 않음

배경

- ◆ [대형 퍼블리셔 중심으로 시장 지형 급변] 소수의 대형 퍼블리셔들이 다수의 개발 스튜디오들을 인수/합병해 자체 타이틀을 늘리고 있는 데다, 근래에는 불황의 여파로 신작 게임에 대한 투자도 급격히 위축된 양상
 - 갈수록 높아져 가는 유저들의 눈높이를 맞추기 위해 게임 제작에 많은 비용을 쏟을 수밖에 없는 것도 중소 개발사들의 고충을 가중시키는 요인
- ◆ [국내 중소기업 게임의 가격 경쟁력 약화] 상대적인 가격 이점을 지닌 중국산 게임이 퍼블리셔들의 새로운 대안으로 부상하면서 국내 중소 개발사 게임에 대한 배급료는 더욱 낮아지고 있음
 - 국내 게임시장의 저변을 이루고 있는 중소 개발사들의 입지 악화를 단순히 시장논리로만 바라볼 것이 아니라 게임업계 전체의 위기로 파악해 국가차원의 지원과 해결방안에 대한 고민이 함께 이루어져야 한다고 전문가들은 지적

가정에 PC방 혜택 제공하는 VPN식 IP 판매 기승...PC방 고객 유출 심각

● PC방 IP의 개인용 판매, 기업적인 형태로 진화

- ◆ 개인들이 PC방 IP를 이용해 각종 온라인게임을 즐길 수 있도록 지원하는 VPN(Virtual Private Network: 가상사설망) 방식의 불법 IP 임대 서비스가 증가하고 있음
 - 과거의 PC방 IP 판매 행위는 아이템거래사이트 등을 통한 음성적인 1:1 거래가 대부분이었으나 최근에는 사이트를 개설해 기업형태로 판매하고 관련 소프트웨어를 개발/제공하는 사례도 나타나고 있음

● 확산 배경

- ◆ [비용 이점 앞세워 엔드유저 공략] PC방 IP 판매업자들의 소프트웨어를 설치하면 PC방 프리미엄 혜택이 적용된 수십여 종의 게임을 집에서도 저렴한 비용으로 즐길 수 있기 때문에 소비자 입장에서는 다소의 비용 이점을 기대할 수 있음
 - 한 번의 결제로 모든 게임사의 혜택을 이용할 수 있게 해주는 게임사의 'PC방 통합요금제'가 IP 판매사이트의 경쟁력을 높이는 데 악용되고 있는 셈
 - 특히 청소년들의 경우 PC방 출입을 않는다는 조건으로 부모에게 VPN 서비스 결제를 요구하는 사례가 상당한 것으로 알려짐
- ◆ [게임업계의 대응 미흡] 현재 각 게임업체들은 가맹약관을 근거로 PC방 IP의 개인 이용을 금지하고 있으나 막상 해당 사용자들을 적발하기는 쉽지 않은 실정이며, 일각에서는 IP 판매 사이트와 제휴를 시도하는 경우까지 나타나고 있음
- ◆ [심화되는 PC방 업주들의 자금난] 경쟁 격화로 인한 요금 하락과 온라인게임 관련 비용 증가의 이중고에 직면한 PC방의 현실을 감안하면 IP 판매시장의 '공급'이 끊기기는 어려운 상황
 - 그러나 PC방 IP의 개인 이용이 확산되면 실제 업소를 찾는 손님들은 더욱 줄어들 수밖에 없고, 그에 따른 PC방 업계의 침체는 결국 게임업계의 매출 타격으로도 귀결됨

STAT 국내 온라인게임 순위 (11월 첫째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 11월 2일 기준)

순위		게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
				점유율(%)				
1	-	아이온	RPG	18.88%	1,023,735	3,062	168	20,066
2	-	서든어택	FPS	8.96%	485,581	1,438	71	20,265
3	-	워크래프트 3	RTS	6.27%	339,746	1,066	79	19,121
4	-	스타크래프트	RTS	6.13%	332,489	959	60	20,801
5	▲2	리니지 2	RPG	5.24%	284,062	1,072	150	15,908
6	-	월드 오브 워크래프트	RPG	5.15%	279,434	998	117	16,800
7	▲1	리니지	RPG	4.55%	246,535	863	90	17,136
8	▼3	던전앤 파이터	RPG	3.89%	210,668	711	82	17,777
9	▲1	스페셜포스	FPS	3.69%	200,046	719	82	16,695
10	▼1	피파온라인 2	스포츠	3.51%	190,098	589	49	19,362

[출처] gametrics

STAT 온라인게임 포털 순위 (10월)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.10)

순위	도메인	순방문자 (*1000)	도달률 (%)
1	www.hangame.com	6,341	19.61
2	www.nexon.com	6,240	19.30
3	www.pmang.com	6,110	18.89
4	www.netmarble.net	4,736	14.64
5	www.migame.tv	2,743	8.48

[출처] KoreanClick

STAT 국내 게임업체의 해외 진출 현황 (10월 넷째 주)

Table		국내 게임업체의 해외 진출 현황 (10.16~10.29)				
게임	장르	게임업체	퍼블리셔	지역	일자	내용
그랜드체이스	Action	KOG	Asiasoft	태국	2009.10.22	OBT
아틀란티카	MMORPG	엔도어즈	엔도어즈	독일	2009.10.22	OBT
실크로드 온라인	MMORPG	조이맥스	INI3	태국	2009.10.22	CBT
타르타로스 온라인	MMORPG	위메이드엔터테인먼트 (인티브소프트)	Lager Network Technologies	대만	2009.10.22	OBT
스페셜포스	FPS	드래곤플라이	Wayi International Digital Entertainment	대만	2009.10.21	재계약 (2년)
에이카 온라인	MMORPG	한빛소프트	Ongame Enretenimento S.A	브라질	2009.10.16	계약 체결
에밀크로니클 온라인	MMORPG	그라비티	Run Up (홍콩)	싱가포르, 말레이시아	2009.10.14	상용화

[출처] 스트라베이스, 2009