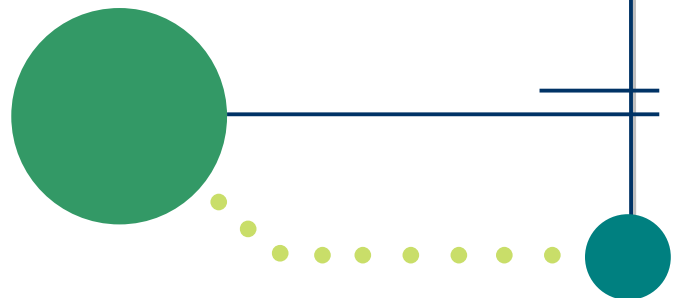




## 국내 게임 시장 동향

- 공정위, 불공정 게임약관 대거 적발
- 국내 이통 3사 데이터요금 인하... 모바일게임 업계 '반색'
- 온라인게임 시장에 '월정액 아이템' 도입 확산
- 엔씨소프트, '아이온' 사용자 겨냥한 iPhone 애플리케이션 출시
- **STAT** 1분기 오락소비지출, 작년 4분기 대비 14% 증가
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (10월 둘째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (9월)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (9월 넷째 주)



### 공정위, 불공정 게임약관 대거 적발

#### ● 공정위, 게임 이용약관 시정 절차 진행 중

- ◆ 공정거래위원회가 국내 온라인게임업체들의 소비자 약관에 대한 조사를 이달 중 마치고 자진 시정을 하지 않은 업체들을 대상으로 시정권고 조치를 내릴 것이라고 밝혔음
  - 조사대상 업체에는 엔씨소프트, 넥슨, NHN, CJ인터넷, 네오위즈게임즈, 예당온라인, 한빛소프트, 엠게임, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트 등이 포함돼 있음
  - 공정위는 올해 5월부터 매출액 상위 10개의 온라인게임업체 이용 약관을 조사, 사안의 경중과 관계없이 고객 계정을 영구 압류하는 등 약관법에 어긋나는 조항들에 대해 시정절차를 진행해왔으며 9월 말 Blizzard의 Battle.net 이용약관에 대해서도 조사에 착수했음

#### ● 공정위의 판단

- ◆ 공정위는 상당수 온라인 게임업체들이 계약해지에 준하는 효과를 갖는 ‘영구계정 압류조치’의 사유를 광범위하고 포괄적으로 규정하고 있는데, 사안의 경중을 고려하지 않는 계정 영구압류 조항은 약관법상 무효에 해당한다고 판단
  - 따라서 위반사항에 대해 고객 개선 가능 여부와 위반 사안의 중요도 등에 따라 제재 수준을 명확히 규정하고 영구압류 사유는 최소화해야 한다고 밝힘
- ◆ 또한 게임약관을 개정할 때 변경사항의 중요도에 관계없이 7일 동안만 공지하면 가능하도록 규정한 것에 대해서도 일반 사항은 7일, 고객에게 불리한 사항은 30일 동안 공지하도록 수정 조치할 예정임
- ◆ 아울러 무료로 제공하는 게임으로 발생하는 고객 피해, 게임계정관리 소홀 및 해킹 등으로 발생한 피해에 대해 게임업체가 책임을 지지 않는다는 규정도 민법상 과실책임 원칙에 따라 사업자에게 귀책사유가 있을 때에는 책임을 지는 방향으로 수정 조치를 할 계획임
  - 공정위 측은 사업자 귀책사유로 서비스를 제공하지 못하는 경우에 대한 보상범위를 소비자분쟁해결기준에 맞도록 수정하고, 1개월 이상 서비스를 받는 계약에 대해서도 중도 해지를 할 수 있게 변경할 예정

## 국내 이통 3사 데이터요금 인하... 모바일게임 업계 '반색'

### 이통 3사 데이터통한료 인하

- ◆ SK텔레콤, KT, LG텔레콤 등 이동통신 3사가 방송통신위원회의 이동통신요금 인하정책에 따라 오는 11월부터 종전 대비 최대 80% 이상 낮춘 데이터요금을 적용할 예정이라고 지난 9월 28일 밝혔음
  - SK텔레콤은 정액요금제의 기본 데이터 이용량을 1.5배 늘리고 월정액 요금을 19% 인하하는 한편 WCDMA 정액제 가입 시 제공되는 기본 데이터 한도 내에서 WiBro 이용도 가능하도록 변경(WiBro 이용 시 WCDMA의 5배 이상 용량 제공)
  - KT는 스마트폰에 대한 종량요율을 종전 대비 88% 가량 인하하는 동시에 정액제 기본 이용량을 2.5배 확대했으며, 일반 휴대전화의 경우 무료 데이터 이용량을 3배 늘리고 넷북, PMP 등 데이터 전용 단말을 2회선 이상 이용할 경우 2회선부터는 가입비와 기본료를 면제하기로 했음
  - LG텔레콤은 스마트폰 정액요금을 2만원에서 1만원으로 종전대비 50% 인하

### 배경 및 전망

- ◆ 이통사들의 데이터요금 인하는 소비자 입장에서의 비용 장벽을 낮춰 각종 데이터서비스의 이용 저변을 확대하고 이른바 '앱스토어'형 비즈니스모델에도 힘을 실어주기 위한 것으로 풀이됨
  - 3G 기반 데이터서비스는 음성시장 포화에 직면한 이통사들의 새로운 대안으로 기대를 모았으나 아직은 매출 비중이 17% 수준에 불과함
  - SK텔레콤은 지난달 9일 'T스토어'를 오픈했고 KT는 오는 11월 '쇼 앱스토어'를 출시할 예정
- ◆ 모바일게임 업계는 이번 가격인하로 게임 다운로드의 비용 장벽이 완화됐다며 소비진작을 기대하는 분위기
  - 아울러 고용량 게임 출시에 대한 부담감도 줄어들어 장기적으로는 국내 모바일게임 업체들의 경쟁력 확보에도 큰 기여를 할 것으로 전망됨
  - 그러나 KT의 경우 요금 할인이 스마트폰에 한정돼 있고, SK텔레콤과 LG텔레콤은 가격을 고수한 채 용량만을 늘린 상태여서 이번 가격인하가 모바일게임의 실질적인 시장 확대로 이어질지는 미지수
  - 한편, 일각에서는 이통사들이 데이터요금 인하의 부담을 상쇄하기 위해 모바일게임업체 등 CP에 대한 매출 분배 비율을 종전보다 낮출 수 있다는 우려도 제기되고 있음

## 온라인게임 시장에 ‘월정액 아이템’ 도입 확산

### ● 부분유료화 게임과 정액제 BM의 접목 확산

- ◆ 부분유료화 방식이 대부분인 온라인게임 시장에 월정액 방식의 상품을 일부 도입해 매출 확대를 꾀하는 사례들이 속속 나타나고 있음
  - 네오플의 캐주얼게임 ‘던전앤파이터’는 아이템 외에도 특별한 기능(스킬 변경-1만 6,700원/30일, 상위 레벨 스킬 사용-1만 3,550원/15일)을 제공하는 프리미엄 서비스를 추가했음
  - CJ인터넷도 야구게임 ‘마구마구’에 스페셜 프라임 패키지(경험치와 게임머니 획득량 등이 증가, 1만 7,800원/30일)를 도입, 유저들로부터 좋은 평가를 받고 있음
  - 혼합형 과금제(부분유료와 정액제의 혼합형 BM)를 취해왔던 넥슨의 MMORPG ‘마비노기’ 역시 최근 기간제 프리미엄 패키지(인벤토리 확장 및 전투 경험치 추가 획득, 30일 9,900원/90일 2만 5,000원)를 선보였음

### ● 의견

- ◆ 월정액 기반의 게임 관련 상품은 부분유료화 온라인게임의 낮은 진입장벽을 그대로 유지한 채 정액제 게임의 안정적인 매출을 일정 부분 실현할 수 있는 대안으로 평가됨
  - 단순히 아이템 판매에만 의존할 경우 발생할 수 밖에 없는 매출 기복을 줄일 수 있어 향후 더욱 확산될 것이 유력

### 엔씨소프트, '아이온' 사용자 겨냥한 iPhone 애플리케이션 출시

#### 🌐 '아이온' 관련 게임정보 모바일 검색 지원

- ◆ 엔씨소프트가 iPhone과 iPod Touch에서 이용할 수 있는 '아이온 파워위키' 애플리케이션을 Apple App Store에 등재했다고 지난 9월 30일 발표
  - '아이온 파워위키'는 엔씨소프트의 MMORPG인 '아이온' 관련 게임정보를 모바일 환경에서 검색할 수 있도록 지원
  - 게임 관련 기본정보와 더불어 '아이온' 공식 웹사이트의 신규 이슈들도 실시간 업데이트

#### 🌐 의의 및 배경

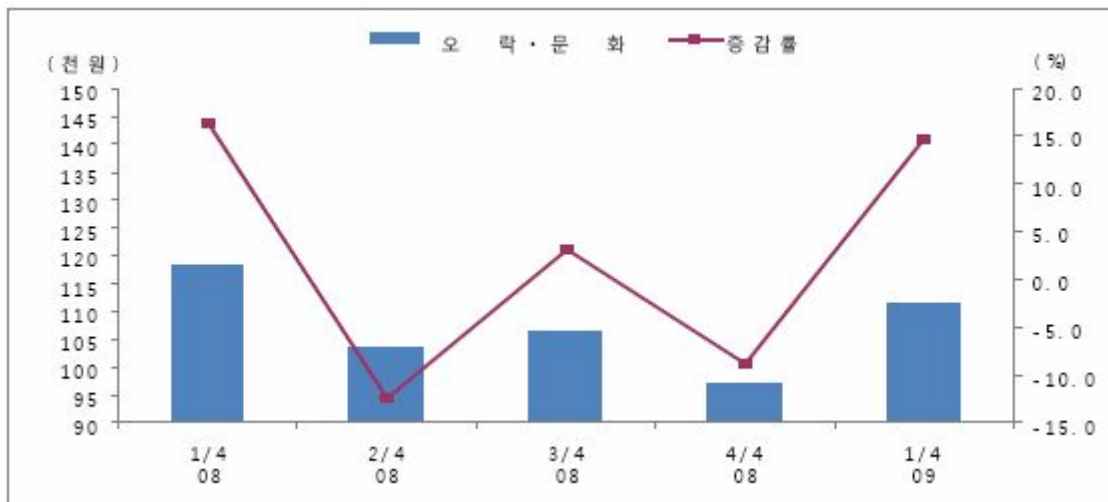
- ◆ 엔씨소프트의 iPhone 애플리케이션 출시는 다양한 플랫폼을 통해 MMO 게임의 고객충성도를 제고하려는 시도
  - 국내 온라인게임 사업자가 이러한 종류의 애플리케이션을 출시하기는 이번이 최초
- ◆ Apple iPhone은 개방형 콘텐츠 장터인 App Store에 힘입어 또 하나의 주요 게임플랫폼으로 부상하고 있으며 국내 출시도 임박한 상황
  - Apple 스마트폰의 국내 입성에 가장 큰 걸림돌이었던 '위치정보사업자 허가 의무'가 지난 9월 23일 개최된 방송통신위원회의 전체회의에서 사실상 면제됨에 따라 국내 출시가 유력해졌음

**STAT 1분기 오락소비지출, 작년 4분기 대비 14% 증가**

**'09 1분기 오락/문화 소비지출, 회복국면**

- ◆ 문화체육부와 한국콘텐츠진흥원이 발간한 '2009 상반기 콘텐츠산업 동향보고서'에 따르면, 1/4분기 오락/문화 소비지출은 전분기대비 14.6% 증가하며 2008년 하반기 이후 완만한 회복국면에 진입한 것으로 나타났음
  - 2008년 4/4분기 콘텐츠산업 생산은 전분기대비 -3.7%로 바닥을 쳤으나 올 1/4분기와 2/4분기에는 전년동기대비 각각 0.5%와 4.4%(전분기대비 0.4%, 4% 상승) 증가했음
  - 오락/문화 소비지출 역시 작년 4/4분기의 9만 7천원에서 올해 1/4분기에 11만 1천원으로(전체 소비지출의 5.2% 차지) 전분기대비 14.6% 상승, 회복세를 보이고 있음
  - 그러나 전년동기에 비해서는 1/4분기 오락/문화 소비지출이 5.8% 감소한 것으로 나타나 경기 침체 이전 수준으로 회복되기까지는 시간이 걸릴 전망
- ◆ 2008년 콘텐츠산업 수출액은 전년대비 28.75% 늘어난 18억 9,025만 달러(잠정치)를 기록했으며 금융위기에 따른 세계 경제의 침체에도 불구하고 영화산업을 제외한 모든 산업의 수출이 증가했음
  - 특히 콘텐츠산업 수출의 50% 이상을 차지하는 게임산업(10억 9,386만 달러)은 전년대비 약 40% 증가하며 콘텐츠산업의 수출 성장을 견인

**Chart 오락/문화 소비지출 증감률 변동 추이**



[출처] 2009 상반기 콘텐츠산업 동향보고서

**STAT** 국내 온라인게임 순위 (10월 둘째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 10월 5일 기준)

| 순위 | 게임명 | 장르          | 사용시간   | 일평균<br>(시간) | PC 방당<br>(분) | 평균체류<br>(분) | PC 방수 |        |
|----|-----|-------------|--------|-------------|--------------|-------------|-------|--------|
|    |     |             | 점유율(%) |             |              |             |       |        |
| 1  | -   | 아이온         | RPG    | 15.04%      | 1,146,906    | 3,432       | 168   | 20,055 |
| 2  | -   | 서든어택        | FPS    | 11.33%      | 864,291      | 2,509       | 65    | 20,675 |
| 3  | -   | 스타크래프트      | RTS    | 6.80%       | 518,583      | 1,491       | 54    | 20,874 |
| 4  | -   | 워크래프트 3     | RTS    | 6.41%       | 488,638      | 1,472       | 70    | 19,919 |
| 5  | -   | 리니지 2       | RPG    | 4.82%       | 368,013      | 1,275       | 145   | 17,315 |
| 6  | -   | 던전앤파이터      | RPG    | 4.76%       | 362,716      | 1,139       | 75    | 19,110 |
| 7  | -   | 피파온라인 2     | 스포츠    | 4.71%       | 359,472      | 1,062       | 44    | 20,307 |
| 8  | -   | 월드 오브 워크래프트 | RPG    | 4.45%       | 339,184      | 1,203       | 115   | 16,926 |
| 9  | -   | 리니지         | RPG    | 3.87%       | 295,037      | 1,005       | 90    | 17,619 |
| 10 | -   | 스페셜포스       | FPS    | 3.43%       | 261,666      | 900         | 82    | 17,451 |

[출처] gametrics

**STAT** 온라인게임 포털 순위 (9월)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.9)

| 순위 | 도메인               | 순방문자 (*1000) | 도달률 (%) |
|----|-------------------|--------------|---------|
| 1  | www.pmang.com     | 6,052        | 18.71   |
| 2  | www.nexon.com     | 5,847        | 18.08   |
| 3  | www.hangame.com   | 5,805        | 17.95   |
| 4  | www.netmarble.net | 4,561        | 14.10   |
| 5  | www.migame.tv     | 2,607        | 8.06    |

[출처] KoreanClick

**STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 현황 (9월 넷째 주)

**Table**      국내 게임업체의 해외 진출 현황 (9.18~10.1)

| 게임     | 장르     | 게임업체                | 퍼블리셔              | 지역                          | 일자        | 내용     |
|--------|--------|---------------------|-------------------|-----------------------------|-----------|--------|
| RF 온라인 | MMORPG | CCR                 | Winner Online     | 태국                          | 2009.10.1 | 상용화    |
| 카발온라인  | MMORPG | 이스트소프트              | Speed soft        | 인도네시아                       | 2009.9.29 | 수출 계약  |
| 라스트카오스 | MMORPG | YNK 코리아<br>(바른손게임즈) | YNK Japan         | 일본                          | 2009.9.27 | 서비스 재개 |
| 아이온    | MMORPG | 엔씨소프트               | NCSOFT West       | 유럽                          | 2009.9.25 | 상용화    |
| 엘소드    | MMORPG | KOG                 | Gamania(대만)       | 대만/홍콩                       | 2009.9.22 | 수출 계약  |
| 던전앤파이터 | MMORPG | 넥슨<br>(네오플)         | Nexon America     | 북미                          | 2009.9.22 | OBT    |
| 아이온    | MMORPG | 엔씨소프트               | NCSOFT West       | 북미                          | 2009.9.22 | 상용화    |
| 어나더데이  | FPS    | KTH                 | Winner Online(태국) | 태국/ 베트남/싱가폴/<br>인도네시아/말레이시아 | 2009.9.21 | 수출 계약  |

[출처] 스트라베이스, 2009