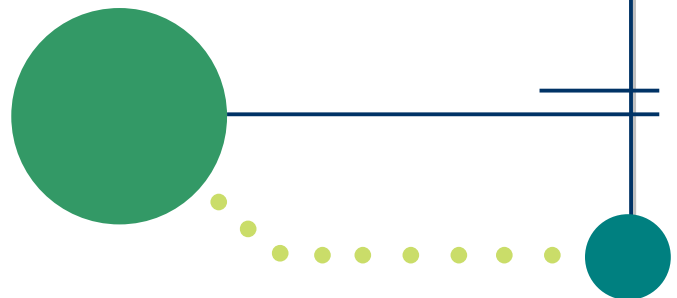




국내 게임 시장 동향

- 법원, 아이템중개사이트에 '청소년 유해매체' 거둬 판결
- 공정거래위원회, '블리자드 이용자 약관에 위법 소지 많아'
- 엔씨소프트, '오토 사용자에게 대한 배상은 불가'...소비자원 권고에 반박
- 중국의 도전에 직면한 한국 온라인게임, 일본서 경쟁력 상실 조심
- **STAT** 한국국제게임컨퍼런스 2009 Briefing
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (10월 넷째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (10월)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (9월 넷째 주)



법원, 아이템중개사이트에 ‘청소년 유해매체’ 거듭 판결

아이템중개사이트, 법원 2심에서도 패소 판결

- ◆ 서울행정법원 행정6부(김홍도 부장판사)는 아이템매니아 등 6개의 아이템중개업체가 낸 ‘청소년 유해매체물 결정취소’ 청구소송에 대해 지난 10월 18일 원고 패소 판결을 내렸음
 - 이들 아이터머거래사이트는 사행성 조장 우려를 이유로 청소년보호위원회로부터 지난 2월 ‘청소년 유해매체물’로 규정됐고, 해당 위원회와 보건복지부를 상대로 결정 취소 소송을 제기(3월)했으나 1심 판결(5월)에서 이미 한 차례 패소한 바 있음

판결 이유 및 업계 전망

- ◆ [법원, 아이터머 현금거래의 유해성 인정] 이번 사안의 담당 재판부는 ‘일정 수준의 아이터머를 획득하는 데 많은 시간을 들여야만 하는 온라인게임의 현실을 감안할 때 게임 이용자들은 아이터머의 현금거래 유혹을 뿌리칠 수 없다’며 ‘아이터머 거래는 특히 변별력과 의지력이 미약한 청소년에게 게임 중독 등의 폐해를 끼칠 수 있어 해당 사이트에 접근하는 것을 금지할 필요가 있다’고 설명
 - 이들 아이터머거래사이트는 사행성 조장 우려를 이유로 청소년보호위원회로부터 지난 2월 ‘청소년 유해매체물’로 규정됐고, 해당 위원회와 보건복지부를 상대로 결정 취소 소송을 제기(3월)했으나 1심 판결(5월)에서 이미 한 차례 패소한 바 있음
 - 지난 5월 보건복지부에서 지시한 ‘사이트 내 18세 이용가 표시’를 위반해 벌금형을 받은 뒤 관련 소송을 진행 중인 아이터머베이 역시 패소할 가능성이 높아졌음
- ◆ [해당 업체들, ‘법원 판결 수용’] 이 같은 판결에 대해 아이터머매니아 측은 ‘차후 판결문이 나오는 대로 보건복지부의 지시 내용을 이행할 것’이라며 이번 판결에 대해 전적으로 수긍한다는 입장을 밝힘
- ◆ [매출 타격 불가피] 청소년보호위원회의 유해매체 고시 이후 인터넷 포털을 통한 도메인 검색 제한 및 키워드 광고 금지 조치로 절반 이상의 매출 감소를 겪었던 아이터머중개업체들은 이번 판결로 인해 더욱 수세에 몰릴 전망

공정거래위원회, ‘블리자드 이용자 약관에 위법 소지 많아’

● Battle.net 통합계정 약관, ‘불공정 요소 다수 포함’

- ◆ 공정거래위원회가 Blizzard의 ‘Battle.net’ 통합계정 약관에 대해 ‘위법 소지가 상당 수 있다’고 판단, 다음의 소견을 골자로 하는 관련 자료를 국회 정무위원회 신학용 의원실에 지난 8일 제출했음
 - [고객의 콘텐츠 이용권 보장해야] Blizzard는 게임 내 화폐를 비롯한 여하의 가상 재화에 대해 어떠한 권리도 사용자에게 인정하지 않고 있으나, 돈을 내는 고객은 본인의 계정 및 계정 내 콘텐츠를 이용할 권리를 지님
 - [계정정보 보안 책임은 회사에도 있어] 계정 정보 보안에 관한 모든 책임을 고객에게 전가하는 약관 역시 서버해킹 등 회사 측의 귀책사유 발생 가능성을 전혀 고려하지 않은 일방적인 내용
 - [사유 있더라도 일방적인 계정 제재는 불공정] 사용자 계정에 대한 정지, 해지, 변경, 삭제 등의 제재는 실질적으로 계약의 해지에 준하므로 이용자가 예측할 수 있도록 그 사유와 내용을 사전 통지하는 절차가 필요하나, 현행 Battle.net 약관에는 ‘중대한 약관 위반에 대해 통지 없이 언제든지 해당 이용자의 계정을 삭제할 수 있다’고 규정돼 있음
 - [요금 변경 시 고객 동의 거쳐야] 서비스 이용금액의 변경은 계약 중요사항에 해당되므로 고객에게 사전에 통지해 동의 여부를 다시 확인하는 절차를 거쳐야 함이 타당하나 Battle.net 통합계정 약관에는 ‘(회사 측이) 언제든지 변경할 수 있다’고 규정돼 있음

● 배경

- ◆ 공정위는 ‘사용자의 권익을 지나치게 축소한 일방적인 내용’이라는 비판에 직면해 논란을 일으킨 Blizzard의 Battle.net 관련 약관에 대해 지난 9월 말 검토에 착수했고, 10월 5일에는 국내 주요 온라인게임 사업자 10개 사의 약관에 대해서도 불공정 요소가 다수 포함돼 있다는 소견을 밝혀 조만간 해당 업체 대상의 시정권고에 나설 전망
- ◆ 한편, 콘텐츠진흥원은 이처럼 공정성 시비가 끊이지 않는 온라인게임 시장에 대해 관련법이 통과되는 대로 일종의 ‘표준약관’을 제정해 권고할 방침

엔씨소프트, ‘오토 사용자에게 대한 배상은 불가...소비자원 권고에 반박

엔씨소프트, 소비자원 권고 수용불가 방침



- ◆ 엔씨소프트가 ‘게임 내 자동사냥(오토) 프로그램을 사용했다는 이유로 압류된 ‘리니지’ 이용자의 계정을 돌려주고 위자료를 지급하라’는 한국소비자원의 결정에 대해 수용불가 방침을 밝혔음
 - 소비원은 지난 6일 엔씨소프트에 자동사냥 프로그램 사용을 이유로 정지된 1,707개의 계정 중 753개에 대해 영구 이용 제한 조치를 해제하고 이 중 38개에 대해 위자료 약 2,000만 원을 지급하라는 결정을 내린 바 있음
 - 위원회 측은 ‘엔씨소프트가 신청인들의 주장을 반박할만한 자료를 제시하지 못했고, 운영정책에서 정한 제재 사유와 제재 정도의 해석이 불분명하기 때문에 이를 제정환 회사 측이 불이익을 감수해야 한다’고 설명
- ◆ 그러나 엔씨소프트 관계자는 ‘오토 프로그램 근절에 힘써 온 게임업계의 노력을 흔들 우려가 있는 결정’이라며 ‘오토 사용 증거를 확실하게 잡을 수 있는 기술을 만드는 데 힘쓰는 한편 지금과 같은 계정 압류 조치를 이어나갈 방침’이라고 반박
 - 게임업계 역시 ‘소비자원의 이번 결정이 자칫 오토 프로그램 사용을 정당화해주는 근거가 될 수 있다’며 우려하는 분위기

향후 전망



- ◆ 소비원의 결정은 지난 2월 리니지 이용자들이 신청한 집단분쟁절차의 결과로 법적 구속력은 없으나, 엔씨소프트가 수용불가 방침을 공식적으로 고수하고 해당 이용자들 역시 계정 반환을 계속 요구한다면 법정으로까지 공방이 확대될 가능성이 있음
- ◆ 한편, 오토 프로그램 제작 및 판매는 물론 사용까지 위법으로 규정한 게임산업법 개정안(현재 계류 중)이 이번 회기에 국회를 통과할 경우 리니지 계정 압류 분쟁은 새로운 국면을 맞을 전망

 www.kca.go.kr  www.ncsoft.com

중국의 도전에 직면한 한국 온라인게임, 일본서 경쟁력 상실 조짐

● 한국 온라인게임, 일본 시장에서 기세 약화

- ◆ ‘라그나로크온라인’을 필두로 일본 온라인게임 시장을 석권하며 높은 인기를 누리온 국산 온라인게임이 경쟁력을 갖춘 중국산 온라인게임의 도전에 직면해 고전 중
 - [대등해진 수입물량] 최근 3개월 동안 일본에서 서비스를 개시하거나 발표된 국산 온라인게임은 ‘아이온’, ‘슬러거’, ‘카몬히어로’, ‘에이커온라인’, ‘스팅’, ‘타르타로스’, ‘블랙샷’ 등 15종에 달하지만, 비슷한 시기에 서비스를 시작한 중국산 온라인게임도 9You의 ‘유성호접검’ 등 12 종에 달함
 - [일부 국산 게임 조기 퇴출] 일본에서는 최근 OBT 실시 한달 만에 서비스 종단을 발표한 ‘스팅’을 시작으로 ‘알투비트’, ‘테오스온라인’, ‘파천일검’, ‘타이탄온라인’, ‘4스토리’, ‘메틴’ 등 7종의 국산 온라인게임이 서비스 종료를 발표했다
- ◆ 한편, 국내와 달리 Java나 Flash를 기반으로 한 일본 웹게임 시장의 성장도 국산 온라인게임의 열세에 큰 요인으로 작용하고 있음
 - 일본에서는 현재 다수의 웹게임 전문 포털이 서비스되고 있을 만큼 웹게임에 대한 인기가 높고 그 퀄리티도 최근에는 온라인게임에 필적할 수준까지 높아지고 있음

● 중국산 온라인게임의 선전 배경

- ◆ [퀄리티 향상] 중국산 온라인게임은 과거와 달리 그래픽이나 완성도면에서 한국 온라인게임과 큰 차이를 못 느낄 정도로 성장했다는 것이 일본 현지 업계의 일반적인 평가
 - 일본 내에서 50만 명에 달하는 유저를 보유할 정도로 높은 인기를 누리고 있는 완미세계가 그 대표적인 사례
 - 아울러 중국 온라인게임이 종종 직면하는 ‘기존 인기작 모방’ 논란이 오히려 자연스러운 홍보 효과로 이어지는 측면도 있음
- ◆ [높은 가격경쟁력] 한국 온라인게임과 비교할 때 절반 정도의 가격으로 수입할 수 있을 정도로 가격 경쟁력이 높은 데다 일본 현지 퍼블리셔의 요구사항을 개발 단계에서 대부분 반영하고 있는 것도 중국산 게임의 강점으로 꼽힘

STAT 한국국제게임컨퍼런스 2009 Briefing

개요 및 특징



행사명	개최 시기	개최지	관련 웹사이트
한국국제게임컨퍼런스 2009	2009.10.7 ~10.9	서울 삼성동 COEX 신관 1F~3F	www.kgconf.com

- ◆ 한국게임개발자협회와 한국콘텐츠진흥원의 공동 주최로 9년째를 맞은 한국국제게임컨퍼런스(KGC: Korea Games Conference)는 전세계 게임업계를 대표하는 기조 강연자 및 분야별 전문가들이 한자리에 모여 세계 게임산업의 트렌드와 발전방향을 논의하는 교류의 축제를 지향하고 있음(후원: 문화체육관광부, 한국게임산업협회, 서울산업통상진흥원, 서울관광마케팅주)
- ◆ 이번 행사는 ‘Core of Game(게임의 핵심)’을 주제로 3일간에 걸쳐 각종 게임 개발의 다양한 요소를 포괄하는 98개 강연으로 진행됐고 미국, 일본, 독일 등 세계 각국에서 찾아온 200여 명의 참관객을 포함 총 5,500여 명의 방문객을 동원했음

한국국제게임컨퍼런스 2009의 주요 트렌드

- ◆ [신종 게임과 신형 플랫폼에 대한 관심 급증 반영] 행사 1일차에는 시리어스게임, 음악게임 등 신종 게임에 관한 강연이 열렸고 3일차에는 iPhone을 비롯한 모바일 플랫폼에 관한 강연들이 집중 편성됐음
- ◆ [주요 미들웨어 벤더 다수 참여] 이번 행사에는 Intel, MS, AMD 같은 메이저급 업체들 외에도 Epic Games, Crytek, Natural Motion 등 세계 각국의 유명 미들웨어 벤더들이 참여해 각각의 상품을 주제로 강연을 펼쳤음
- ◆ [기술 동향과 시장 현황을 고루 조망] 연계 OpenGL, OpenGL ES 등 그래픽 표준 분야의 최신 트렌드와 세계 각 지역의 온라인게임 시장에 관한 시장조사업체 대표들의 강연도 이어졌음

 www.kgconf.com

STAT 국내 온라인게임 순위 (10월 넷째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 10월 19일 기준)

순위		게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
				점유율(%)				
1	-	아이온	RPG	18.12%	968,657	2,932	165	19,824
2	-	서든어택	FPS	9.14%	488,499	1,434	71	20,444
3	▲1	스타크래프트	RTS	6.29%	336,125	970	60	20,790
4	▼1	워크래프트 3	RTS	5.97%	319,203	1,002	78	19,121
5	▲2	리니지 2	RPG	5.81%	310,807	1,128	145	16,538
6	▼1	월드 오브 워크래프트	RPG	5.34%	285,712	1,028	118	16,674
7	▲2	리니지	RPG	5.00%	267,075	916	89	17,504
8	▼2	던전앤 파이터	RPG	3.83%	204,752	695	83	17,672
9	▲1	스페셜포스	FPS	3.79%	202,755	740	82	16,443
10	▼2	피파온라인 2	스포츠	3.73%	199,328	622	49	19,226

[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 (10월 둘째 주)

Table		국내 게임업체의 해외 진출 현황 (10.2~10.15)				
게임	장르	게임업체	퍼블리셔	지역	일자	내용
아바	FPS	네오위즈게임즈 (레드덕)	NHN USA	미국	2009.10.15	OBT
오퍼레이션 7	FPS	엠게임 (파크 E.S.M)	IP E-GAMES	필리핀	2009.10.13	상용화
스페셜포스	FPS	드래곤플라이	True Digital Entertainment	태국	2009.10.13	재계약 (5년)
오디션 2	Music	한빛소프트 (티쓰리엔터테인먼트)	VTC Online	베트남	2009.10.12	계약 체결
범피크래쉬 온라인	Racing/Action	조이맥스	WAYI International Digital Entertainment	대만/홍콩	2009.10.8	계약 체결
스팅	FPS	YNK Korea (YNK Games)	LEVEL UP	필리핀	2009.10.7 (보도날짜)	9/24 계약체결 (3년)
타르타로스 온라인	MMORPG	위메이드엔터테인먼트 (인티브소프트)	Lager Network Technologies	대만	2009.10.7	CBT
리베드 온라인	Action RPG	루나소프트	조이텔레콤	태국	2009.10.6	계약 체결/CBT
테라	MMORPG	블루홀스튜디오	NHN Japan	일본	2009.10.5	계약 체결
오디션	Music	와이디온라인 (티쓰리엔터테인먼트)	VTC-Intecom	베트남	2009.10.5	재계약(3년)

[출처] 스트라베이스, 2009