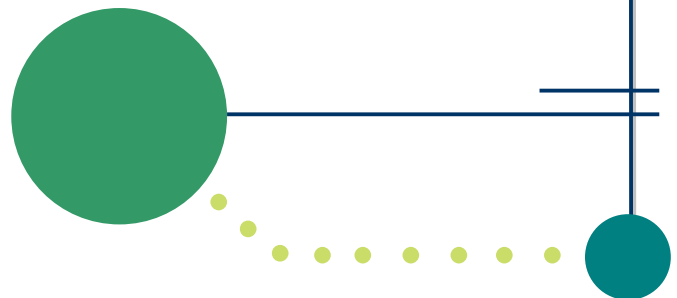




## 국내 게임 시장 동향

- 공정위, 온라인게임 불공정 약관 삭제 및 수정 조치
- 문화체육관광부, 온라인게임 月 결제한도 상향조정 확정
- 국내 주요 게임업체 3분기 실적과 4분기 전망
- 무료 플레이 지원하는 '모바일게임 포털' 국내 첫 등장
- **STAT** 지스타 2009 Briefing
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (12월 첫째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (11월)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (11월 셋째 주)



## 공정위, 온라인게임 불공정 약관 삭제 및 수정 조치

### ● 공정위, 10개 온라인게임 업체에 약관 수정 조치



- ◆ 공정거래위원회가 국내 온라인게임 상위 10개 업체의 이용약관 및 운영정책에 대해 소비자에게 불리한 조항을 수정하거나 삭제하도록 조치했다고 지난 12월 19일 밝힘
  - 수정 또는 삭제 조치를 받은 이용약관 및 운영정책에는 ‘온라인 디지털 콘텐츠 청약철회 불가조항’, ‘사안의 경중을 감안하지 않은 게임계정 영구압류조항’, ‘약관 변경 시 짧은 사전고지기간 조항’ 등 9가지 유형이 포함됐음
  - 시정대상 업체는 NHN, 엔씨소프트, 넥슨, CJ인터넷, 네오위즈게임즈, YD온라인, 한빛소프트, 엠게임, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트 등 매출액 상위 10대 온라인게임사들로, 공정위는 이들 업체를 직권 조사해 9개 유형, 55개 불공정 약관조항을 자진 시정하도록 조치함

### ● 주요 수정 내용

- ◆ 이용자가 구매한 아이템이나 아바타 등 온라인 디지털콘텐츠에 대해 ‘법령에서 청약철회 제한사유로 규정한 경우’를 제외하고는 원칙적으로 7일 이내 청약철회가 가능하도록 약관이 수정됨
- ◆ 경미한 사안이거나 귀책사유가 업체에 있을 때 사업자가 게임계정을 즉시 영구 압류할 수 있도록 한 규정도 위반사안의 중요성, 예상 피해규모, 귀책사유 등을 감안해 영구압류 기준을 수정하도록 변경
- ◆ 게임업체가 이용자의 게시물을 자유롭게 편집하거나 수정할 수 있고 이용자가 탈퇴하고 나서도 자유롭게 사용할 수 있다고 규정한 조항에 대해서도 게임업체가 이용자 게시물을 영리목적으로 사용할 경우 별도의 동의절차를 거치도록 함
- ◆ 게임약관 개정 시 공지기간을 기존의 7일에서 일반사항은 7일, 고객에게 불리하거나 중대한 사항은 30일 동안 공지하도록 변경됐으며, 무료로 제공되는 게임에서 발생한 고객 피해에 대해 게임업체가 책임을 지지 않는다는 규정도 사업자에게 귀책사유가 있을 경우 책임을 지는 쪽으로 수정

### ● 의의

- ◆ 공정위 측은 ‘그간 청소년들이 총동 구매한 온라인 디지털콘텐츠에 대한 청약철회가 인정되지 않아 고객불만이 증대돼 왔고 위반사항의 경중을 고려하지 않은 채

## 글로벌 게임산업 Trend

---

사업자의 편의대로 이루어진 게임계정 압류조치 등으로 고객피해가 빈번했다'며 '이번 시정조치를 통해 온라인게임 분야의 불공정한 거래관행이 개선돼 소비자의 권익이 보호될 것으로 기대된다'고 밝혔다

 [www.ftc.go.kr](http://www.ftc.go.kr)

## 문화체육관광부, 온라인게임 月 결제한도 상향조정 확정

### ● 온라인게임 결제 한도액 30만원에서 50만원으로

- ◆ 문화체육관광부와 게임물등급위원회는 최근 한국게임산업협회 등 업계와 간담을 갖고 성인용 일반 온라인게임의 월 결제 한도액을 종전의 30만원에서 50만원으로 상향 조정하기로 결정했다고 지난 11월 23일 밝혔음
  - 해당 사안은 국무총리 주재로 지난 11월 19일 열린 규제개혁 관계자관 합동회의에서 확정돼 바로 시행에 들어갔음
  - 게임물등급위원회는 완화된 기준을 가이드라인으로 명시하지는 않았으나 업계의 제안대로 50만원이 새로운 상한선이 될 것으로 알려짐
  - 이에 따라 게임업계는 일반 성인용 온라인게임에 대해서 이용자 1인당 매달 50만원까지 결제가 가능하도록 수정하고 새로 심의를 받을 예정
  - 단, 고평류 등의 사행성이 강한 게임과 청소년 이용 게임물은 이번 조치에서 제외됨

### ● 배경 및 기타 개선안

- ◆ 기존에는 웹보드 게임 뿐만 아니라 일반 온라인게임에 대해서도 월 결제 한도액을 제한해 성인의 자기 결정권과 업계의 자율권을 침해한다는 논란이 있어왔음
- ◆ 문화부는 또한, 모바일 콘텐츠 개발자의 사전 등급 심의 절차 및 심의수수료 부담을 덜어주고자 개인이 등급 심의를 신청하는 모바일게임에 대해 중소기업 혜택을 적용(심의수수료 30% 인하) 하는 등 모바일 콘텐츠에 대한 심의 절차도 개선할 방침

## 국내 주요 게임업체 3분기 실적과 4분기 전망

### 3분기 실적, 업체별로 힌비 교차

- ◆ 국내 주요 게임업체들의 3/4분기 실적 발표 결과, 엔씨소프트와 네오위즈게임즈가 매출 호조를 기록한 반면 NHN과 CJ인터넷은 상대적으로 저조한 실적을 거뒀으며 엠게임, 조이맥스 등의 중견업체들은 부진을 면치 못한 것으로 나타남
  - [엔씨소프트] ‘아이온’의 북미/유럽 매출 증가에 힘입어 3분기에 매출 1,663억 원, 당기순이익 469억 원을 기록, 전년동기대비 각각 112%와 836%의 가파른 실적 상승세를 보임
  - [네오위즈게임즈] ‘슬러거’, ‘피파온라인 2’ 등 스포츠게임의 강세와 ‘아바’, ‘크로스파이어’ 등의 호조에 따라 매출 764억 원(전분기대비 22.9%, 전년동기대비 72.3% 증가), 당기순이익 149억 원을 달성, 7분기 연속 최고 매출을 경신
  - [NHN] 게임 부문 매출이 전년동기대비 13.15% 증가한 1,536억 원을 기록했으나 전분기에 비해서는 2.6% 감소, ‘그린게임캠페인’의 여파에 따른 웹보드 게임의 매출 하락과 뚜렷한 매출원을 확보하지 못한 점이 원인으로 분석됐음
  - [CJ인터넷] 퍼블리싱 부문의 매출 성장 등에 힘입어 3분기 매출과 영업이익이 각각 547억 원, 102억 원으로 전분기대비 7.2%와 11.1% 증가했으나 전년동기대비 16.7% 증가와 16.8% 감소를 기록, 퍼블리싱 부문의 확대에 따른 지급수수료 등 비용상승의 영향이 컸던 것으로 나타남
  - [엠게임과 조이맥스] 엠게임은 분기 매출 130억 원, 당기순이익 2억 원을 달성해 전분기대비 각각 10.6%와 80.3% 감소했으며, 조이맥스 역시 3분기 매출 90억, 당기순이익 41억을 기록해 전분기대비 각각 2.4%와 10% 줄어든 것으로 나타남
  - [와이디온라인과 한빛소프트] 와이디온라인도 3분기 매출 137억, 당기순이익 14억으로 전분기대비 각각 4.7%, 1.0% 감소했고, 한빛소프트도 마찬가지로 방학 성수기에도 불구하고 전분기대비 19.06% 하락한 135억 원의 매출을 올리는 데 그쳤음

### 분석 및 전망

- ◆ 네오위즈는 ‘주력 퍼블리싱 게임들의 지속적인 성장과 해외 수출 확대로 매 분기 100억 이상의 매출 성장을 기록 중’이라며 ‘이러한 성과를 바탕으로 지난 2분기에 상향 조정된 매출 목표 2,500억 원도 초과 달성할 것’으로 예상
- ◆ NHN의 경우, 성수기인 4분기에 ‘C9’ 등 퍼블리싱 타이틀의 본격적인 상용화가

진행될 예정이어서 게임에 대한 규제와 관계 없이 게임 매출이 성장할 것으로 내다봤음(올해 예상 매출액 약 7,000억 원 수준으로 전망)

- ◆ 올 1분기 들어 네오위즈에 4위를 내준 CJ인터넷은, 이 같은 추세라면 목표 매출인 2,452억 원에서 다소 감소한 2,000억 원 안팎의 매출을 올릴 것으로 예상됨
- ◆ 해외 매출 비중이 높은 중견업체들의 경우, 지난해와 달리 환율이 큰 폭으로 하락하면서 환차익이 줄어든 것이 원인으로 지적됐으며, 이들 업체들 모두 올 하반기부터 내년까지 2~5개 가량의 신작 타이틀을 출시할 예정이어서 내년 매출은 올해보다 크게 개선될 것으로 전망됐음

# 무료 플레이 지원하는 ‘모바일게임 포털’ 국내 첫 등장

## ● 휴먼웍스의 게임포털, 모바일 웹게임 서비스 출시

- ◆ 국내 최초의 모바일 웹게임 서비스가 휴먼웍스의 게임포털 ‘게임엔젤’을 통해 지난 11월 25일 첫 선을 보였음
  - 휴먼웍스의 모바일 웹게임 서비스 ‘모바일게임천국(mobilegame.co.kr)은 무료로 제공되며, 휴대단말의 작은 화면과 낮은 해상도를 고려해 최적화된 사이즈와 기술을 도입했다는 게 회사 측의 설명
  - 사용자들은 모바일 웹 접속을 지원하는 휴대단말의 풀브라우징으로 ‘모바일게임천국’에 접속, 게임엔젤에서 제공하는 다양한 모바일 웹게임들을 다운로드 없이 즉석에서 즐길 수 있게 됐음(PC에서도 동일하게 실행됨)
  - ‘모바일게임천국’의 초기화면에는 게임뉴스, 모바일 웹게임, 웹툰, 애니 등 이동 중에도 가볍게 즐길 수 있는 다양한 콘텐츠들이 배치돼 있음

## ● 인의 및 향후 계획

- ◆ 휴먼웍스 측은 ‘이번 서비스를 통해 사용자들은 기존 모바일게임 이용 시 지불해야 했던 데이터 이용료와 다운로드 비용을 획기적으로 절약할 수 있을 것’이라며 ‘모바일게임천국은 스마트폰 등 무선 인터넷 기기의 수요 증가와 대중화에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대한다’고 밝힘
- ◆ 아울러 향후 게임엔젤을 통해 전세계 모든 유저들이 동시에 즐길 수 있는 글로벌 네트워크 모바일 웹게임을 개발해 나갈 계획이라고 덧붙임

 [www.gameangel.com](http://www.gameangel.com)     [www.mobilegame.co.kr](http://www.mobilegame.co.kr)

**STAT** 지스타 2009 Briefing



**World Cyber Games 2009의 개요 및 특징**

행사명	개최 시기	개최지	관련 웹사이트
지스타 2009	2009.11.26 ~11.29	한국 부산(벡스코)	<a href="http://www.gstar.or.kr">www.gstar.or.kr</a>

- ◆ 올해로 5회째를 맞은 국제게임전시회 ‘지스타(G\*)’는 행사 최초로 수도권 지역이 아닌 부산 벡스코로 장소를 옮겨 개최돼 21개국 198개 출판사(국내 102개사, 해외업체 96개사)와 24만 명 가량의 관람객을 동원하며 성황리에 진행됐음
  - 이번 지스타 2009는 엔씨소프트, 블리자드, 넷마블, 한게임 등 국내외 주요 게임업체가 참가해 ‘스타크래프트2’, ‘블레이드앤소울’, ‘테라’, ‘드래곤볼 온라인’ 등 2010에 발매될 신작들을 미리 선보인 홍보의 장으로 높은 관심을 모았고, 결국 신종플루로 인한 행사 위축 우려에도 불구하고 전년 대비 5만 명 이상의 관람객 동원에 성공했음
  - 지스타 2009는 콘텐츠 산업 홍보관, 차세대 게임 홍보관, 게임 기업 채용관, 아케이드게임 공동관, 온라인게임 장르관, 부산 게임기업 홍보관 등 다양하고 세분화된 부스로 행사장을 편성하는 등 종전과의 차별화를 꾀했고, 1,573 건의 제휴상담을 유발하며 국내 업체들의 수출 창구로도 기능했음
  - 성인게임과 청소년게임의 분리 전시, 게임기업 채용박람회 개최, 유아 놀이방을 포함한 각종 편의시설 확보 등도 이번 지스타의 특징

**지스타 2009의 주요 트렌드**

- ◆ [게임 행사의 지역 안배] 지금까지 지방에 거주하는 게이머들은 최신 게임 트렌드에서 상대적으로 소외되는 경향이 짙었던 만큼, 부산에서 개최된 지스타가 수도권 행사보다 오히려 높은 호응을 얻은 것은 지역간 불균형 해소의 계기 마련 차원에서 고무적인 성과
- ◆ [참여형 행사 지향] 게임&게임월드챔피언십 2009(GNGWC 2009), 2009 국제콘텐츠개발자 컨퍼런스(ICON 2009), 게임음악회, 전국보드게임대회, 1080 한가족게임한마당 등 다양한 행사들도 함께 진행되어 일방적인 전시성 행사가 아닌 관람객들과 게임업체들이 함께 즐길 수 있는 양방향 게임행사로 발돋움
- ◆ [게임시장의 최근 실상 반영] 작년 지스타에서 가벼운 캐주얼게임과 기능성 게임이 인기였다면 올해는 대규모 자본과 인력을 투입해 만든 블록버스터 게임들이 두각을 나타냈고, FPS 대신 MMORPG가 주목을 받는 등 장르별 인기 변동도 감지됐음



**STAT** 국내 온라인게임 순위 (12월 첫째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 11월 30일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수	
			점유율(%)					
1	-	아이온	RPG	19.62%	1,109,716	3,302	171	20,171
2	-	서든어택	FPS	9.64%	545,479	1,602	71	20,433
3	-	스타크래프트	RTS	6.32%	357,357	1,030	60	20,811
4	-	워크래프트 3	RTS	6.26%	354,081	1,111	78	19,121
5	▲2	리니지 2	RPG	5.18%	292,825	1,132	151	15,519
6	-	월드 오브 워크래프트	RPG	5.13%	290,039	1,046	115	16,632
7	▼2	리니지	RPG	5.02%	284,001	932	78	18,291
8	-	던전앤 파이터	RPG	3.71%	210,018	705	81	17,882
9	-	피파온라인 2	스포츠	3.53%	199,596	622	46	19,268
10	-	스페셜포스	FPS	3.49%	197,438	728	81	16,265

[출처] gametrics

**STAT** 온라인게임 포털 순위 (11월)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.11)

순위	도메인	순방문자 (*1000)	도달률 (%)
1	www.hangame.com	6,349	19.63
2	www.nexon.com	5,927	18.33
3	www.pmang.com	5,021	15.53
4	www.netmarble.net	4,644	14.36
5	www.gameangel.com	2,587	8.00

[출처] KoreanClick

**STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 현황 (11월 셋째 주)

Table		국내 게임업체의 해외 진출 현황 (11.13~11.26)				
게임	장르	게임업체	퍼블리셔	지역	일자	내용
메탈레이지:철귀	Action	넷마블 (게임하이)	Gameyarou	일본	2009.11.25	CBT
홀릭2	MMORPG	엠게임	FunTown Branch	홍콩	2009.11.17	OBT
루니아전기	RPG	올엠	OGPlanet	유럽	2009.11.18	상용화
오디션	Music	T3 엔터테인먼트	VTC Online (베트남)	캄보디아/ 라오스	2009.11.16	계약 체결
리베드 온라인	Action	루나소프트	조이텔레콤	태국	2009.11.13	CBT

[출처] 스트라베이스, 2009