

국내 온라인게임 시장 2007년 결산 및 2008년 전망

정 욱

NHN 한게임본부 본부장

2008년 1월 18일

목차

Part 1. 국내 온라인게임 시장 현황

- 1.1 국내 온라인게임 시장 규모
- 1.2 국내 온라인게임 이용자 규모

Part 2. 2007년 시장 결산 “경쟁의 심화, 시장의 정체”

- 2.1 새로운 Hit Game의 부재
- 2.2 글로벌 경쟁 심화
- 2.3 시장 경쟁 구도 다변화

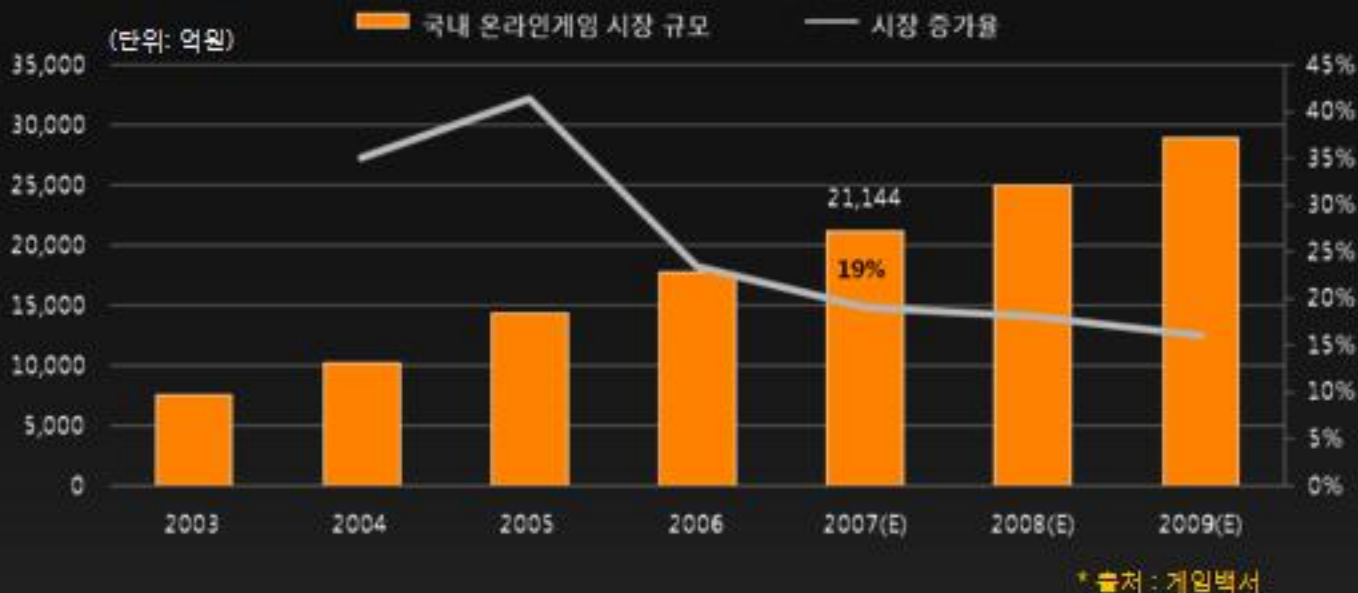
Part 3. 2008년 시장 전망 “혁신을 통한 재도약”

- 3.1 검증된 IP
- 3.2 脫 장르
- 3.3 무한 경쟁

Part 1. 국내 온라인게임 시장 현황

1.1 국내 온라인게임 시장 규모 성장 추이

1) 국내 게임시장 규모

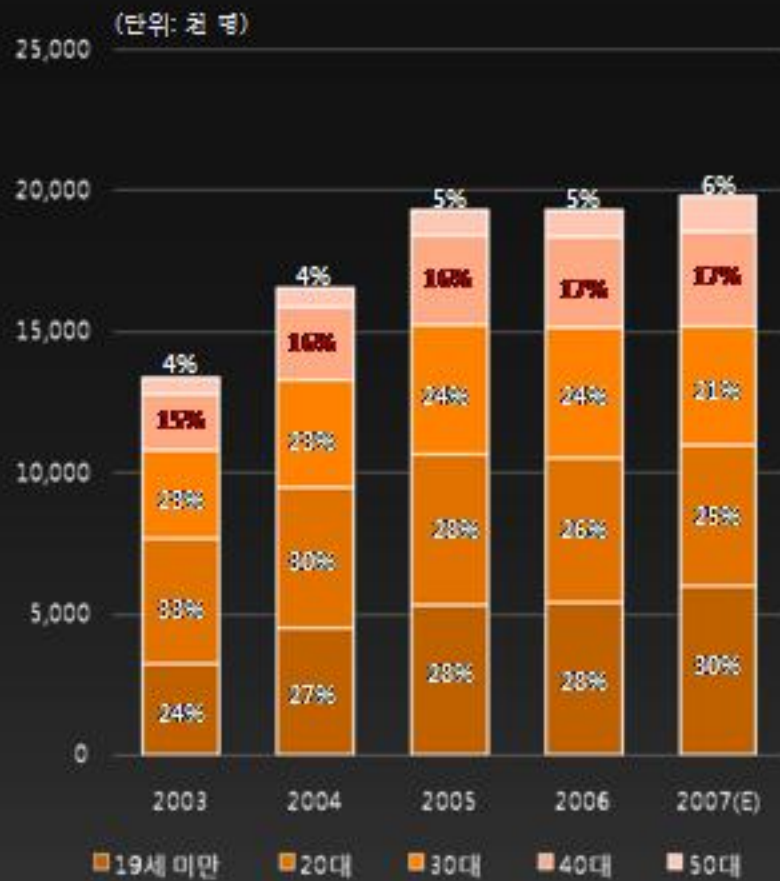


2007년 국내 온라인게임 시장 규모는 2.1조원으로, 2009년에는 3조원에 육박할 것으로 기대됨.

시장 규모는 지속적으로 증가 추세이나, 연간 증가율은 점차 둔화되고 있음

1.2 국내 온라인게임 시장 이용자 규모 성장 추이

2) 온라인게임 이용자 규모 성장 추이



* 인터넷 인구수 기준 추정치

2007년 국내 온라인게임 이용자는 약 2천 만 명에 달하는 것으로 예상됨. (전체 인터넷 인구의 약 60% 수준)

2005년까지 급증하던 국내 온라인 게임 인구 증가세 둔화

**게임 이용의 일상화
이용자 증가세는 둔화**

1.2 국내 온라인게임 시장 Trend 변화

3) 연도별 온라인게임 장르 Trend

?

2003

MMORPG

: 리니지를 중심으로 한, MMORPG 장르의 폭발적 성장기

2004

캐주얼게임(레이싱) 장르 태동

: 온라인 게임을 국민게임으로 등극시킨 '카트라이더' 열풍



2005

하이브리드 장르의 선전

: 쉽고 가볍게 즐길 수 있는 캐주얼게임과 스포츠장르 강세 (e.g. 프리스타일)

2006

FPS의 시대

: MMORPG의 침체속에 스페셜포스, 서든어택의 선전



2007

FPS 강세 지속, 퓨전 장르 시도

: MMOFPS, MMO+무협 등 타 장르의 장점을 혼합한 퓨전장르 등장

Part 2. 2007년 시장 결산

“2007년 한국 온라인 게임 시장의 주요 이슈는 무엇이었나?”

Issue 1.

새로운
Hit Game
의 부재

Issue 2.

글로벌
경쟁 심화

Issue 3.

경쟁 구도
다변화

새로운 장르의 흥행이나 새로운 히트작이 부재한 반면,
외국 업체들의 국내 진출 및 플랫폼간 경쟁은 치열해지는 양상

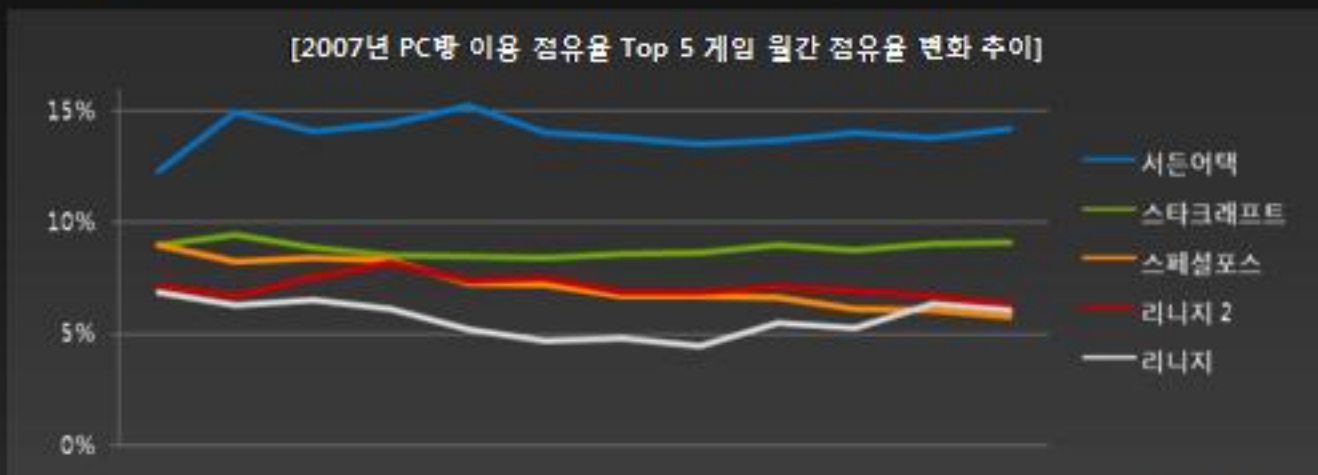
2.2 Issue ① : 새로운 Hit Game의 부재

- 2006년에 이어, FPS 장르 강세 지속

- 서든어택이 2007년 전체 국내 PC방 게임 이용 순위 1위로 자리매김한 가운데, 새로운 히트작 없이 한 해를 마감
- 서든어택 외 PC방 최고 인기게임들은 스타크래프트, 리니지 등 : 국내 온라인게임 시장 내 신작 흥행작 가뭄



[2007년 PC방 이용 점유율 Top 5 게임 월간 점유율 변화 추이]



*게임포릭스 자료

전체 게임 시장 내 서든어택 독보적인 1위 고수,
시장 전체 판도는 2006년과 큰 차이 없음, 신규 흥행작 부재

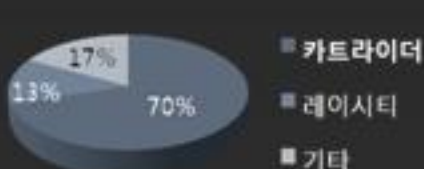
2.2 Issue ① : 새로운 Hit Game의 부재

- 장르별 주도 게임 역시 기존 인기게임들로 변화 없이 유지

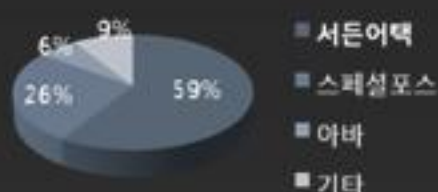
MMORPG



RACING



FPS



SPORTS



ARCADE



RTS



*게임포리스 PC방 점유율(9월) 기준

기존 흥행작을 뛰어넘을 만한 신규 인기 타이틀 전면 부재
신규 게임들이 이용자들의 높은 기대치를 충족하지 못함을 반증

2.2 Issue ① : 새로운 Hit Game의 부재

- 장르 내 게임 유사 게임 다수, 지나친 개발 경쟁

- FPS 게임 15종 이상 오픈 → 장르 내 경쟁 과열 양상

: 크로스 파이어, 2WAR, 테이크 다운 온라인, 아바, 랜드매스 등

: 아바를 제외하고는 대부분 기존 게임과 차별화에 실패, 흥행 부진

- 스포츠게임 소재 다양화 → 시도는 새로웠으나, 이용자 반응 저조

: 족구, 배구, 비치발리볼, 당구, 스노보드, 야마카시, 풋살 등



- 2007년 오픈 예정이었던 대작 게임들의 출시 연기

- 헬게이트:런던(한빛소프트), 아이온(엔씨소프트) 등

- 기대작들의 연이은 출시 연기로, 이용자들로부터 크게 주목 받을 만한 게임이 연내 새롭게 등장하지 않았음



**장르 내 경쟁은 과열, 이용자들은 무관심
대작 기근과 함께 전반적인 시장은 활력 감소**

2.3 Issue ② : 글로벌 경쟁 심화

- 외산 게임 국내 진출 확대

- WOW의 성공적인 국내 진출 이후, 외산 게임들의 국내 진출 가속화
- 그 중, CJ인터넷이 서비스하는 “완미세계”는 중국산 게임으로는 최초로 국내 시장에 성공적으로 진입
- 반면, “던전앤드래곤 온라인”은 오픈베타 이후 8개월 만에 국내 시장 철수, 국내 시장에서 외산 게임 성공이 쉽지만은 않음을 확인
- 외산 게임들은 국내 시장 진출은 2008년에 더욱 가속화될 것 :

2008년 국내 오픈 준비 중인 외산 기대작들

발행사	게임 명	장르	개발사
블리자드	스타크래프트 2	RTS	블리자드
NHN	반지의 제왕 온라인	MMORPG	티바연
CJ인터넷	드래곤부 온라인	MMORPG	반다이남코
CJ인터넷	진삼국무쌍 온라인	MMO액션	코데어

**국내 온라인게임 시장 내
외산 게임 진출이 본격적으로 개시됨**



2.3 Issue ② : 글로벌 경쟁 심화

- 외국 게임사들의 국내 사업 본격화

- EA, 네오위즈, 전략적 제휴
- CDC Games 한국 지사 설립
- 텐센트, 한국 사무소 설립, 한국 내 게임 사업 본격화 선언
- 블리자드, WOW 경험을 바탕으로 스타크래프트 2 직접 배급 결정



- 국내 기업들의 해외 수출 증가

- 아이온, 헬게이트:런던, 던전앤파이터 등 역대 최고 금액에 중국 수출
- 조이맥스 '실크로드온라인', CCR 'RF온라인' 등, 중국 이외의, 다양한 국가로의 진출 활발
- 한편, 예당-나인유, 엠게임-CDC 등 판권 및 계약금 문제를 둘러싼 해외 업체와의 분쟁도 증가

[해외 진출 국내 주요 게임사 내수vs.수출 추이]



* 출처 : 해외 게임 수출 게임사 14개 매출 분석

해외 게임사들의 직접 진출 및 국내 게임사와의 제휴, 경쟁 활발
내수 부진을 타개하기 위한 해외 진출 전략 다각화

2.4 Issue ③ : 경쟁 구도의 다변화

콘솔게임기 시장 내 새로운 변화

→ '혁신적인 기능'과 '참신한 아이디어'를 바탕으로 정체되어있던 국내 콘솔 시장 활력

- Nintendo DS : 2007년 국내 출시 후, 80만대 이상 판매 추정
- Xbox360, PS3, Wii 등 차세대 게임기에 대한 국내 이용자 관심 증가



온라인 게임이 주도해오던 최근 국내 게임 시장 판도에 변화
콘솔 / 휴대용 게임에 대한 관심 급증

2.4 Issue ③ : 경쟁 구도의 다변화

- 대기업들의 지속적인 게임사업 진출

- 효성CTX가 '랜드매스' 오픈
- SKT 엔트리브소프트 인수, '공박', '블랙샷' 등 오픈
- 신세계, KTF, 우림, 대림 등 온라인게임 사업 검토 중
- 대원디지털엔터테인먼트, 싸이더스, SKC&C, 인터파크 등은 올해 게임 시장에서 철수

2005

- 삼성전자,
던전앤파이터 퍼블리싱

2006

- 효성그룹,
미끄마끄 온라인 퍼블리싱
- SK C&C,
모나토 에스프리, 크리스탈보더
- 인터파크, 인터파크게임즈 설립
- 오리온, 게임사업 진출

2007

- SK Telecom,
엔트리브 인수,
게임사업 본격 진출
- 효성CTX, 랜드매스 오픈
- 신세계, KTF, 우림, 대림 등
게임 사업 검토 중

**대기업들의 지속적인 게임 사업 진출
성과는 미미하나, 향후 국내 시장 내 경쟁은 점차 심화될 것**

“경쟁의 심화”

게임 개발, 출시 경쟁 치열
콘솔게임기 시장의 호황
외산 온라인게임 급증

⋮

이용자 증가세 둔화 및 정체
과거大作 대체할 흥행작 부재
내수 매출 규모 정체 및 감소

⋮

“성장의 정체”

Part 3. 2008년 시장 전망

“2008년 한국 온라인 게임 시장 변화의 주요 키워드는 무엇일까?”

Keyword 1.

소재 발굴 단계

‘검증된 IP’

Keyword 2.

기획/개발 단계

‘脫 장르’

Keyword 3.

유통 단계

‘무한 경쟁’

컨텐츠의 소재 발굴에서 기획/개발, 유통에 이르기까지
기존의 방식을 벗어나 재도약 하기 위한 ‘혁신’이 필요하게 될 것

3.2 Keyword ① : 검증된 IP

“검증된 양질의 IP(Intellectual Property)가 무엇보다 중요한 이유는?”

- 전체 게임 제작 편수는 감소하고 있으나 인기 장르 내 경쟁은 심화되고 있음
- 2007년, 오픈 했거나 개발 중인 FPS 게임만 20여종

- 게임 한편당 소요되는 개발 기간 및 개발 인원은 점차 상승하고 있어, 게임사들의 투자 부담은 크게 증가함



심화되는 경쟁 환경과 늘어나는 투자 규모 속에서
성공 가능성을 높이기 위하여 검증된 IP를 통한 리스크 헷징이 필요

“양질의 IP(Intellectual Property)를 어떻게 확보할 것인가?”

1. 기존에 검증된 게임 IP를 활용



기존에 성공한 게임의 후속작, 혹은 기존에 성공한 게임의 세계관을 활용한 외전(外傳) 형태의 게임을 개발하는 방안

2. 새로운 IP를 개발



자체적으로, 혹은 외부 매체와의 연계를 통하여 새로운 IP를 개발하는 방안

3. 타 매체에서 검증된 IP를 획득



소설, 만화, 영화 등 게임 외 다른 매체에서 이미 성공한 IP를 IP holder와의 제휴를 통해 새로 도입하는 방안

기존 IP 활용, 신규 IP 개발, 외부 IP 획득의 세 가지 방안을 놓고 기업의 상황과 현실적인 이슈를 반영한 선택이 필요

3.2 Keyword ① : 검증된 IP

“2008년 국내 온라인 게임 시장에서 이와 관련된 사례는?”



반지의 제왕 온라인 (NHN)

: 전세계적으로 1억 권 이상 팔린, 영국의 작가 J.R.R. 톨킨의 소설을 원작으로 하는 MMORPG.

프리스톤테일2 (예당온라인)

: 오랜 기간 동안 인기를 누렸던 MMORPG 프리스톤테일의 후속작

버블파이터 (Nexon)

: 크레이지아케이드, 카트라이더를 통해 인기를 쌓은 캐릭터를 활용한 캐주얼 TPS게임.

드래곤볼 온라인 (CJ Internet)

: 토리야마 아키라의 만화를 원작으로 개발 중인 MMORPG.

연이은 대작의 속편 등장, 해외 유명 IP의 게임화 등은 향후 국내 온라인 게임 시장에서 IP의 중요성을 잘 보여주는 사례

3.3 Keyword ② : 脫 장르

“국내 온라인 게임 시장의 성장 과정은 어떤 형태를 띄고 있는가?”

2D MMORPG



1998년
장르 개척 및 성숙
(리니지)

3D MMORPG



2005년
장르 성숙 (WOW)

RACING



2004년
장르 개척 및 성숙
(카트라이더)

FPS



2005년
장르 성숙
(서든어택)

SPORTS



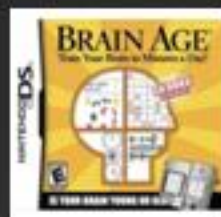
2006년
장르 성숙
(피파온라인)

새로운 장르의 등장과 함께 시장이 한 단계 도약하고,
이에 따라 해당 장르의 경쟁이 심화되면서 성숙되는 과정의 반복

“장르 중심의 시장 진입 전략은 계속 유효할 것인가?”

콘솔 시장의 획기적인 변화에 주목하라.

- NDS, Wii의 인기 타이틀 -



Brain Age (두뇌 트레이닝)

- 두뇌 활성을 위한 게임
- 지속적인 두뇌 단련을 유도
- 전 세계 유료 판매량 2위



Animal Crossing

- 유저자선 생활게임
- (여성 취향의 서던트라이프)
- 2006년 일본 판매량 1위



Wii Sports

- 콘솔을 이용하는 스포츠 게임
- 테니스, 야구, 볼링, 골프, 권투
- 5개 스포츠를 실재처럼 플레이

- 콘솔 게임 내 새로운 시도들 -

UGC도 활용한 Sony의 little Big World



운동 효과를 주는 '다이어트 게임' Wii Fit

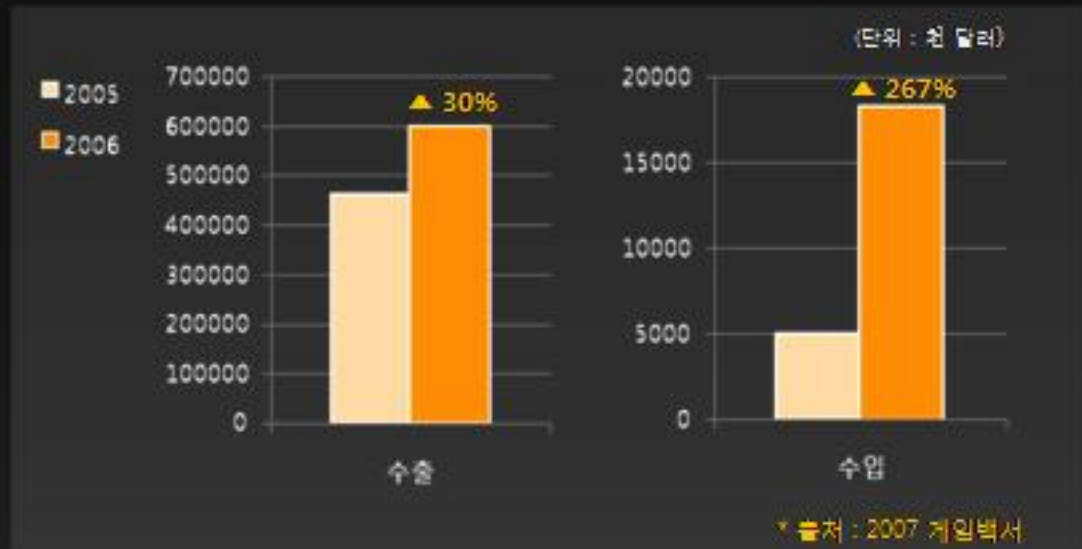


기존의 정형화된 장르에 흥미를 느끼지 못하는 비게이머들에게 적합한 게임들.
쉽고 단순하면서도 감성적인 기획력, 높은 게임성이 관건

시장의 성숙과 함께 특정 장르의 개척이나 인기 장르에의 편입보다는
다변화, 틈새 시장과 같은 새로운 접근이 필요할 것

3.4 Keyword ③ : 무한 경쟁

“국내 기업과 해외 기업의 경쟁 현황은 어떠한가?”



한국 진출 주요 외산 온라인게임

게임명 (연도)	개발사	국가
월드오브워크래프트(2005)	블리자드엔터테인먼트	미국
던전앤드래곤(2006)	티바인	미국
대항해시대 온라인(2005)	코에이	일본
에일크로니컬 온라인(2007)	강호온라인 엔터테인먼트	일본
포그온라인(옛 황해세기, 2006)	스네일게임	중국
완미세계(2007)	완미사공	중국

* 출처 : 2007.7 전자신문

2006년 온라인 게임 수입규모는 05년 대비 3배 이상의 성장을 보임

해외 게임의 수입 규모가 급속도로 증가하고 있으며, 최근 들어 대형 외산 온라인게임의 국내진출이 활발히 진행됨

“2008년 국내 온라인 게임 시장에서 이와 관련된 사례는?”

Local Game



[아이온 - MMORPG]
제 작 사 : 엔씨소프트



[프리우스 온라인 - MMORPG]
제 작 사 : CJ인터넷



[드래고니카 - 캐주얼액션게임]
제 작 사 : 바른손인터랙티브
퍼블리셔 : 엔씨소프트



[SP1 - MMORPG]
제 작 사 : 실버포션
퍼블리셔 : 넥슨



[레드블러드온라인 - MMORPG]
제 작 사 : 고렐라바나나

VS

Overseas Game



[반지의 제왕 온라인-MMORPG]
제 작 사 : 터바인
퍼블리셔 : NHN



[워해머 온라인-MMORPG]
제 작 사 : EA미역



[진삼국무쌍 온라인-MMORPG]
제 작 사 : KOEI
퍼블리셔 : CJ인터넷



[카운터스트라이크 온라인-FPS]
제 작 사 : 밸브/넥슨
퍼블리셔 : 넥슨



[후게이트런던-MMORPG]
제 작 사 : Flagship Studios
퍼블리셔 : 한빛소프트

2008년은 국산大作 게임 및 외산 게임의 치열한 경쟁과 함께 진정한 글로벌 무한 경쟁 시대를 여는 원년이 될 것임

“ 혁신을 통한, 재도약 ”

Thank you.

Q & A