



방·통 융합 환경하의 게임 구현의 실제

- 데이터 방송 vs. 인터넷기반 게임 중심 -

2008.1

CJ인터넷 DTV사업팀



Contents

1. 회사 소개
2. Introduction
3. DTV 시장 환경
4. 방.통 융합 게임의 실제

CJ

Contents

- 1** 회사 소개
- 2** Introduction
- 3** DTV 시장 환경
- 4** 통·방 융합 게임의 실제

Company Snapshot

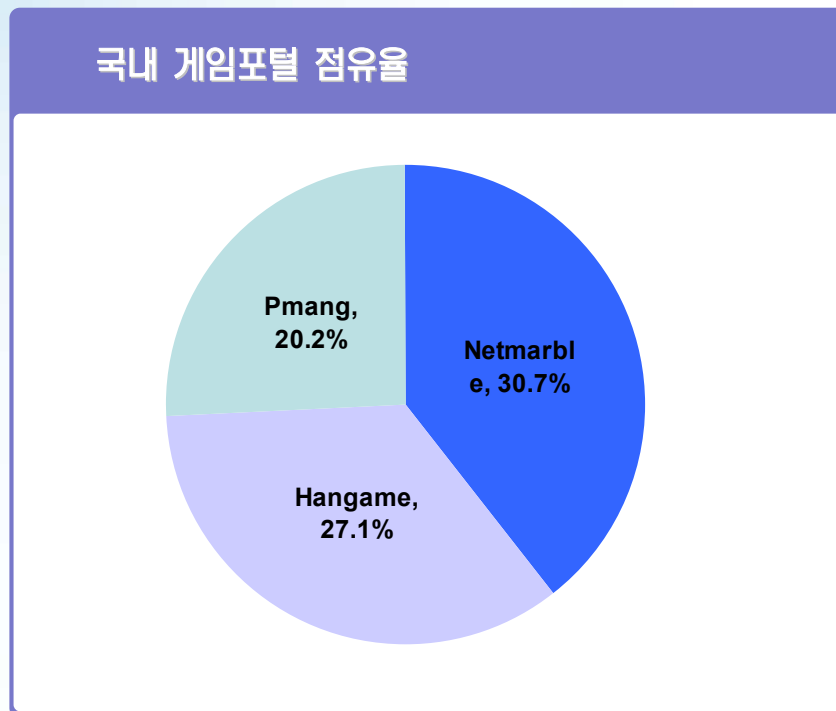


Company Facts

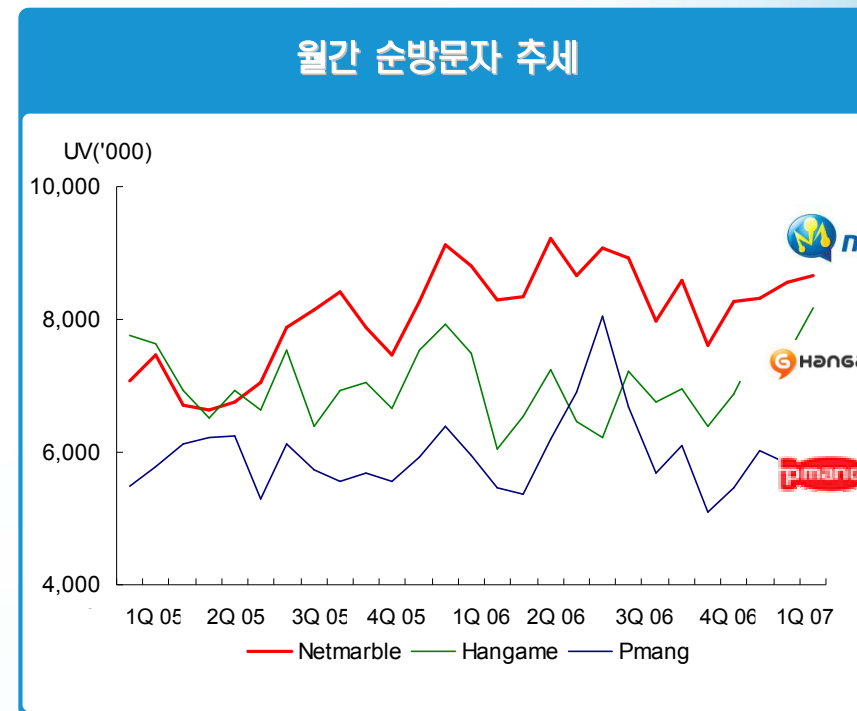
- No. 1 온라인 게임포털 : "Netmarble" 30% M/S(트래픽 기준)
- 2004년 CJ그룹에 편입
- 2천만명 이상의 등록회원 및 8백만명 이상의 월간 순방문자 수 보유
- CJ인터넷 게임스, 애니파크, 아라마루, 기타 국내 외 개발사와의 네트워크
- 글로벌 비즈니스 : 일본, 중국, 미국 법인 설립
- 종업원 수 : 347명(2007년 3월 기준)

No.1 게임 포털 : Netmarble

- No. 1 게임포털 : 2003년 시장점유율 19.5% → 2007년 30% 내외의 점유율 유지
- 월간 8,000,000명 이상의 순방문자수



Source: Ranky.com, as of Mar.'07 (based on UV)



Source: Koreanclick

CJ인터넷 게임 포트폴리오

Casual / Sports / Community



MAGU MAGU



VANILLA CAT

Action / FPS



SUDDEN ATTACK



MINI FIGHTER



HERE WE GO

MMORPG



YS ONLINE



PRIUS ONLINE



KOONGYA
ADVENTURE



OZ CHRONICLE



THEOS

CJ인터넷 게임 포트폴리오

Cards Game



NEW POKER



SEVEN POKER

Board Game



BATTLE
CROSSWORDS



SACHUNGSUNG
(MAJONG)



CATCH MIND
(PICTIONARY)

Flash Games



SEARCH
KOONGYA



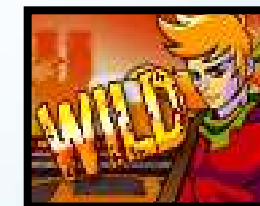
PIRATES KING



SHOOTING
MANIA



FRIENDLY
SANTA



WILD
MISSION

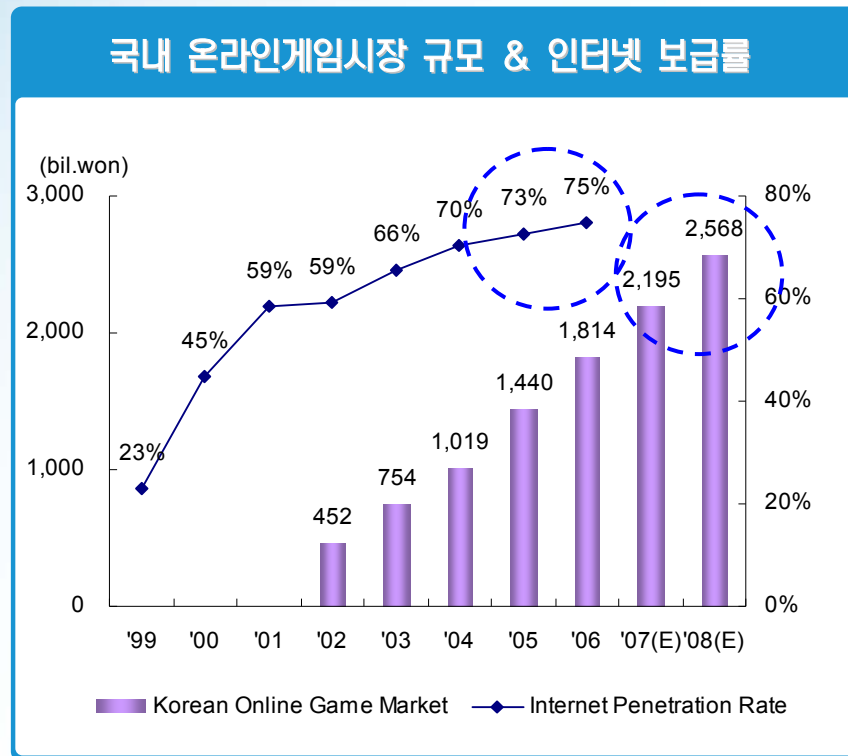
Contents

- 1 회사 소개
- 2 Introduction
- 3 DTV 시장 환경
- 4 통·방 융합 게임의 실제

온라인게임 시장은 이제 포화?

3,400만명의 인터넷 사용인구 및 90%이상의 세계 최고 수준의 인터넷 보급률(2007년)

'06년에서 '08년까지 국내 온라인게임 시장 42% 성장 예상(2006년 1조 8천억원 → 2008년 2조 6천억원)



● 온라인 게임시장은 계속 성장할 것인가?

● 정점에 다다른 인터넷 보급율을 이용한 또 다른 사업 모델은 없는가?

● PC외에 다른 플랫폼 대안은 없는가?

Convergence...

2007년 이후 인터넷의 진화 : 3가지 컨버전스

UCC와 PCC의 융합이 활발

가족 사진에 뽀로로 캐릭터를 넣은 디지털 앨범을 만드는 것 등

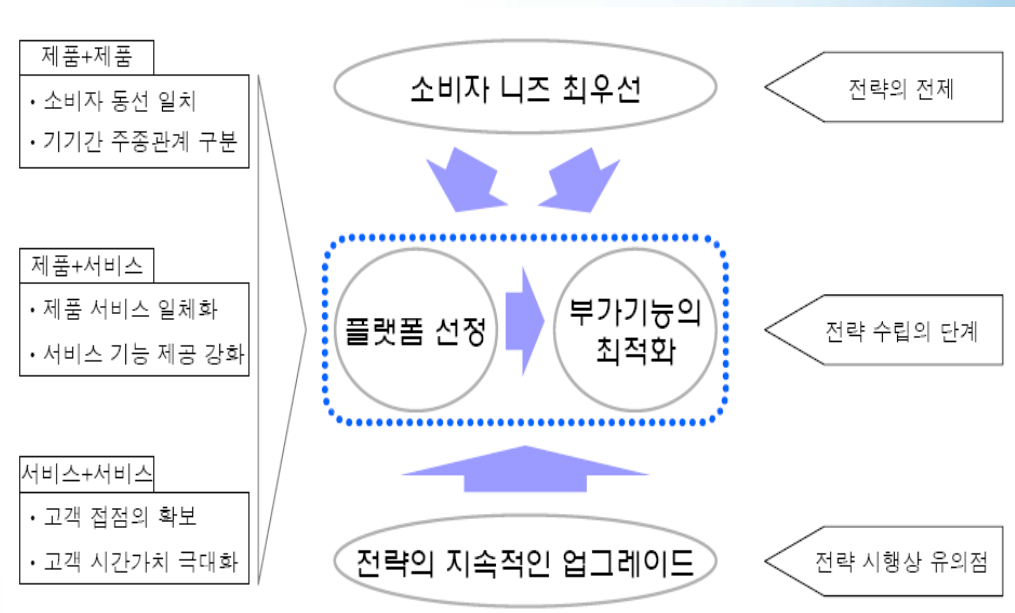
인터넷과 비디오게임의 융합이 진척

세컨드라이프 등의 인터넷과 TV간 경계 와해 웹브라우저의 진화를 통한 3차원 그래픽과 가상체험 기능 제공으로 진화

인터넷과 TV의 결합 가속화

IPTV, Bravia Internet Video Link, 애플TV

컨버전스의 성공 전략



파이낸셜타임즈 ; 2007

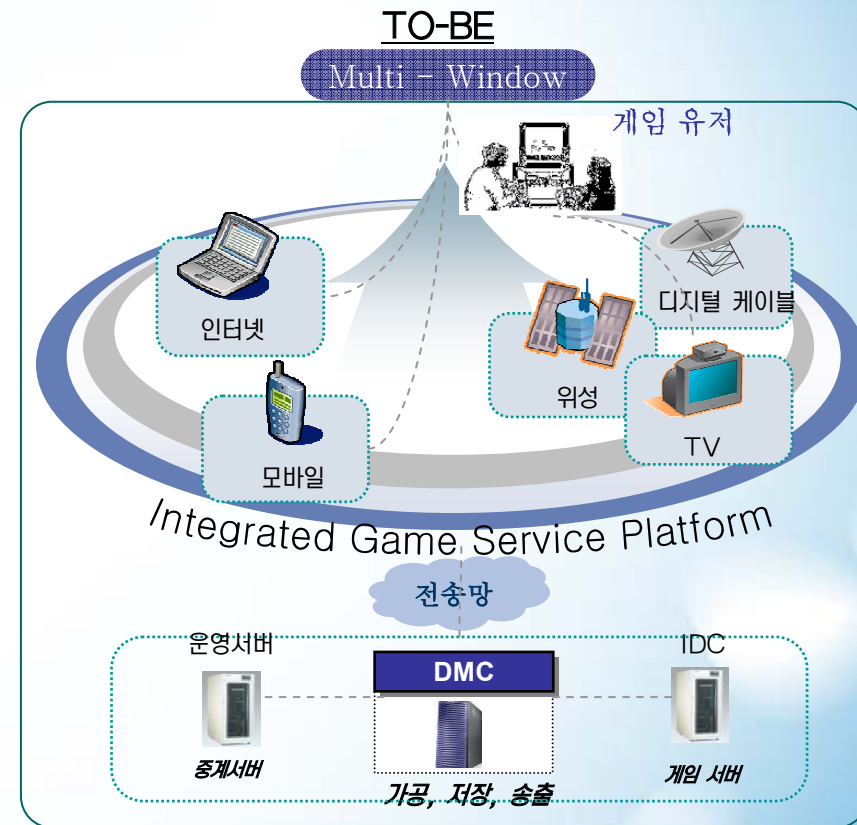
SERI, 이성호, 컨버전스 성공의 조건; 2007.3.28

게임 콘텐츠 플랫폼의 다변화

기존의 인터넷을 위주로 한 Single-window에 국한된 사용자 접점을 Multi-window로 확대하여 사용자 접점 채널을 다양화하여 One-Source Multi-use/ Multi-channel 로 확대 예상.



- 게임 사용에 있어서 소비자는 통상 단수의 Window를 통하여 한정적으로 사용할 수 밖에 없었음



- 기존의 인터넷을 통한 서비스 공급에 부가하여 접근성이 우수한 TV 플랫폼을 포함한 복수의 Window를 통해 게임을 서비스하게 됨. (플랫폼간 통합 서비스 포함)

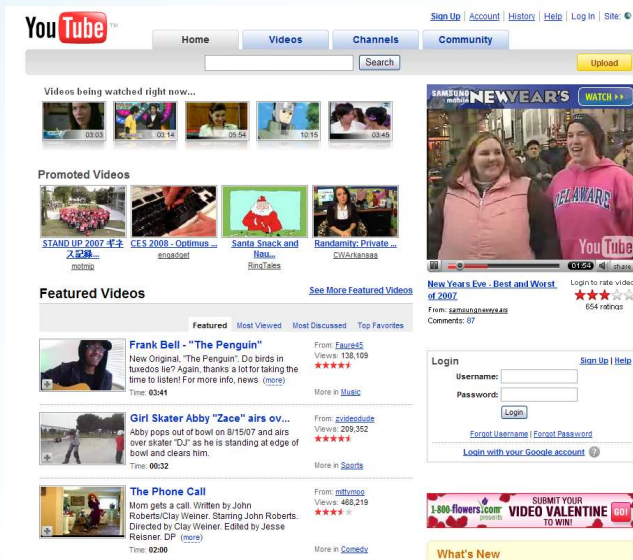
애플의 디지털 가전 전략

- YouTube를 통해 높아진 TV의 가치
 - 2007년 2월 YouTube는 개발자 커뮤니티를 대상으로 공개한 API를 사용한 웹서비스 'Rimo'를 발표
 - 투고된 동영상을 검색하고 PV가 많은 인기 동영상을 서버에 생성
- YouTube, iPod/iTunes, FTTH
 - 시청자의 선택권이 사용자 이동
 - pc는 이미 브로드밴드에 연결되어 있다.
 - 네트워크로 연결된 pc와의 연결 혹은 네트워크TV 대응



2007년 1월 출시

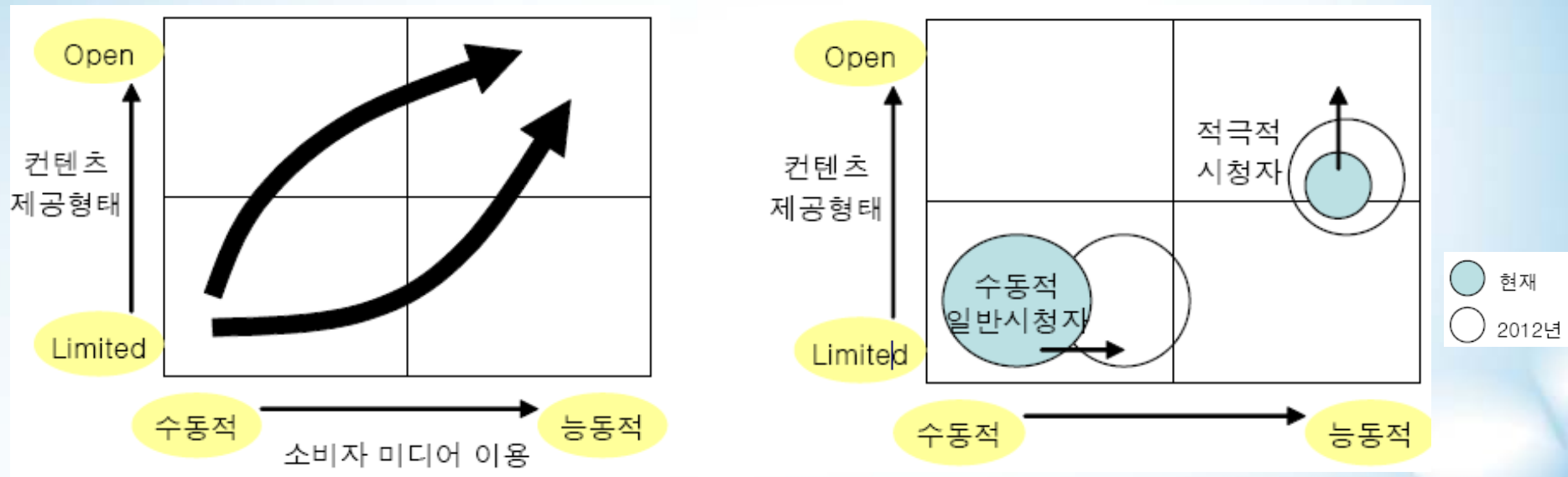
- 2007년 1월 AppleTV 출시
 - iTunes를 사용해서 PC에 다운로드한 영상을 TV로 출력
 - HDMI단자 내장



본다 → 사용한다

TV 시청의 미래

TV의 향후 변화 전망



자료: IBM, "The end of television ad we know it", SERI

Contents

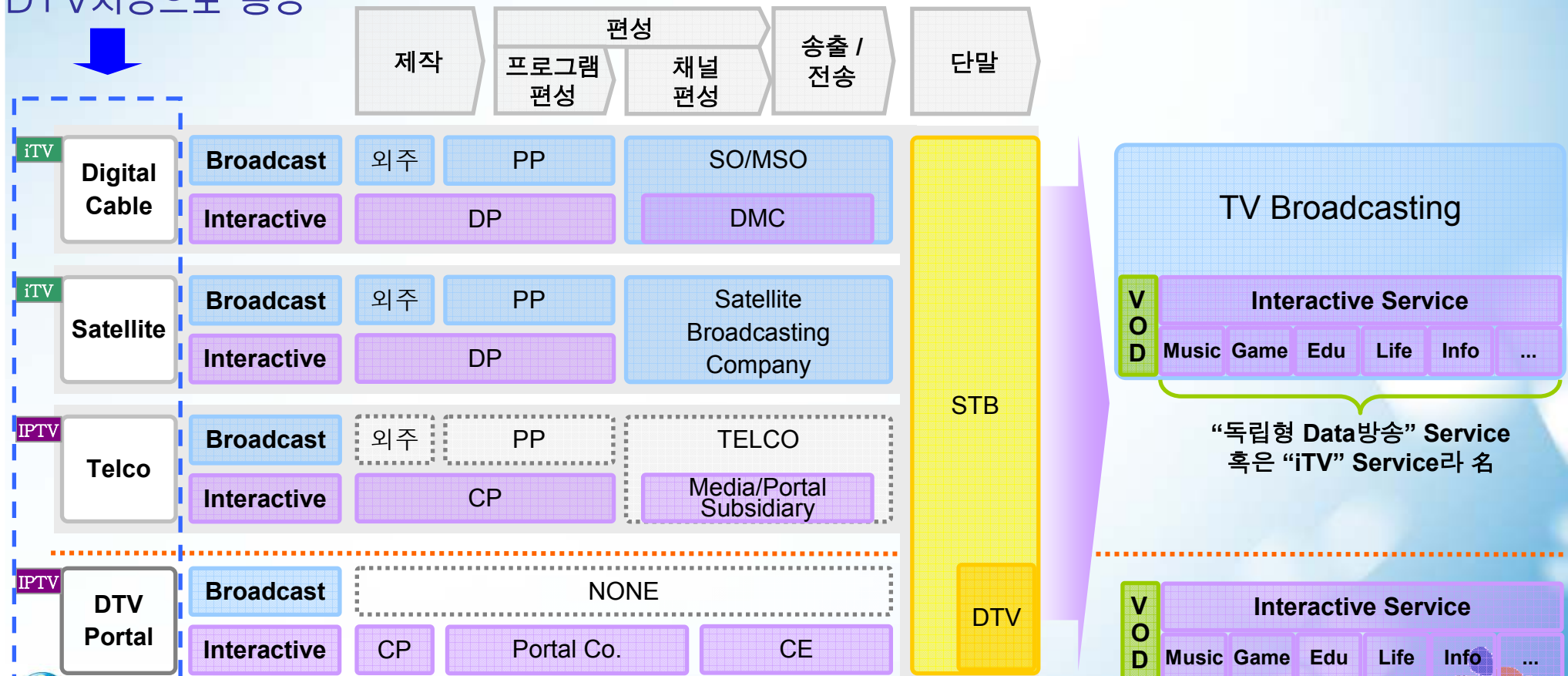
- 1 회사 소개
- 2 Introduction
- 3 DTV 시장 환경
- 4 통·방 융합 게임의 실제

IPTV 서비스 Value Chain

C_{ontent} P_{latfom} N_{etwork} T_{erminal}

Value Chain

DTV시장으로 통칭



일본 IPTV 사업 추진 현황

FTTH 망의 보급 확대에 따라 IPTV 서비스 사업자가 증가 추세

BBTV : '03년 2월, VOD위주, 월정액, 지상파 드라마 서비스 불가 (20만명 가입)

Actvila : '07년 2월, Text/이미지 정보 위주, 무료, 표준 Device(DTV 내장)판매(10만명 가입)

IPTV

CE업체



- 가전 5개사가 서비스 Portal 설립
· 6개사 77개 모델
- 현재는 방송 정보 및 Data 무료 서비스
· 방송 Data (스포츠, 뉴스), 정보 중심



- '07년 500만대 보급 예정
- VOD 유료 서비스 확대 추진
· '07년 : Streaming VOD
· '08년 : Download VOD

IPTV

IT업체



- 인터넷 과 연계한 통합 상품
- 케이블 방송 및 영화 VOD 서비스 중심



- 지상파 재전송 확대 추진
· 저작권 해결

IPTV

Telco.



- FTTH망 기반의 전화, 방송 및 인터넷 서비스 제공
- 별도 Terminal을 통해 TPS 제공
· 방송 : VOD포함, 실시간 재전송
· 전화 : VoIP (Voice over Internet Protocol)
· 인터넷 : 최대 100Mbps 광 인터넷



- 방송 사업 확대 추진
· 지상파 재전송 추진
· VOD 서비스 확대

국내 IPTV 사업자 현황

IPTV 초기 단계로 망사업자 와 Cable 사업자 중심의 VOD 서비스 제공

-> 방송,통신 융합 기초법인 인터넷 멀티미디어법의 국회 통과로 KBS1, EBS 지상파 재전송은 가능



미국 IPTV 사업자 현황

초기단계로 망을 가진 방송사업자 와 Telco 위주로 IPTV 시장 전개 (At&T '06년 1.5만 가입자)
 애플, 소니, TiVo등 디바이스 사업자등 Network 非 종속 Service Provider들 등장



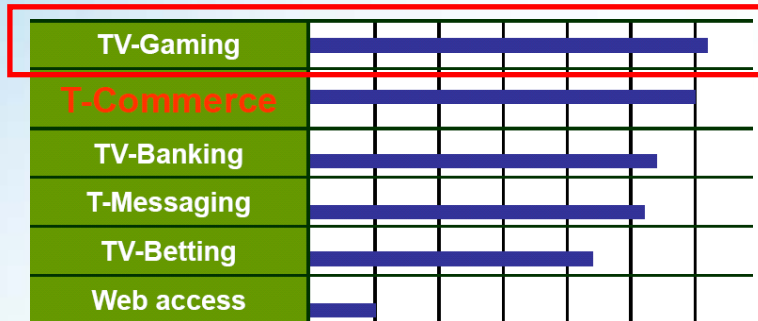
IPTV 사업자 세분화

구분	365°C	hanaTV	megaTV
사업 주체	<ul style="list-style-type: none"> DTV Portal Forum 회원사 - Device : SEC, LGE, ... - Content : SKT, Joins 등 .. 개사 개방형플랫폼이므로 지속적으로 자생확대 	<ul style="list-style-type: none"> 기간통신사업자(하나로) 	<ul style="list-style-type: none"> 기간통신사업자 (KT)
서비스 종류	<ul style="list-style-type: none"> 영화, 교육, 취미, 다큐멘터리 등의 VOD 서비스 네트워크 게임, UCC, 노래방 등 다양한 M/M 콘텐츠 	<ul style="list-style-type: none"> VOD 위주의 서비스 영화, 교육, 다큐멘터리, 드라마 등 	
서비스 요금	<ul style="list-style-type: none"> 무료 가입 (매월 고정 비용 없음, 무료 콘텐츠 제공) 소비자가 선택하여 필요시 지불(월정액, PPV) 	<ul style="list-style-type: none"> 유료 가입 : 7,500원 ~9,900원/월(STB 포함), PPV 별도 요금 초기 설치비 면제 	
강점 및 기회 요인	<ul style="list-style-type: none"> 광고 모델 확대로 무료 서비스 化 가능 - 주기능을 가진 Device 판매, DTV 내장 가능 다양한 콘텐츠 서비스 및 Biz 모델 - 뉴스, UCC, 노래방, 음악, 영화 등의 전문 사업자의 콘텐츠 제공으로 양적/질적 고객 만족 참여사의 투자부담 분산 및 개방형 플랫폼의 자생력 	<ul style="list-style-type: none"> 망과 연동한 상품 판매 - 10%~20% 기본요금 할인(ex: 인터넷+ 하나TV + 전화) 독자 주도 사업으로 동영상 콘텐츠 다수 확보 등 의사 결정 신속 (콘텐츠에 100억/년 이상 투자) STB 임대 형식으로 소비자 초기 가격 부담 없음 - 3년 약정시에만 해당 	
약점 및 위협 요소	<ul style="list-style-type: none"> 초기 Device 및 서비스 주도 세력 부재 연합 Forum으로 의사 결정 속도 지연 초기 플랫폼 안정화 미비시 지속확대 난이 	<ul style="list-style-type: none"> 매월 월정액 유료 서비스 (STB 회수) - 무료 서비스 없음 저가 Device로 인해 동영상 이외의 서비스시 속도, UI 등 품질 저하 (PC공유 안됨) 자체투자로 콘텐츠, 디바이스 등의 문제를 해결해야함 	

DTV 게임 콘텐츠 선호도 및 성장성

유럽의 경우 데이터방송 콘텐츠 중에서 인기 순위로는 게임과 T-COMMERCE가 수위를 기록했으며 수익성에 있어서도 상위권을 유지함.

2004년 유럽 데이터방송 콘텐츠 선호도 분석



Data source : IDC

2004년 유럽 데이터방송 콘텐츠 선호도 분석

구분	점유율	구분	수익율
인핸스드TV	40%	주문형 비디오	75.0%
게임	14%	전자상거래	61.7%
TV 쇼핑	9%	쌍방향 광고	53.3%
PPV	9%	주문형 프로그램	41.7%
커뮤니케이션	6%	뉴스&정보	38.3%
인터넷 브라우징	6%	쌍방향 게임	36.7%
TV 은행	5%	PVR	33.3%
TV 보험	4%	EPG	30.0%
VOD	4%	비디오 스트리밍	23.3%
쌍방향 광고	3%	인핸스드 TV	20.0%
		금융 서비스	18.7%

Data source : 독일GOLD MEDIA,2004

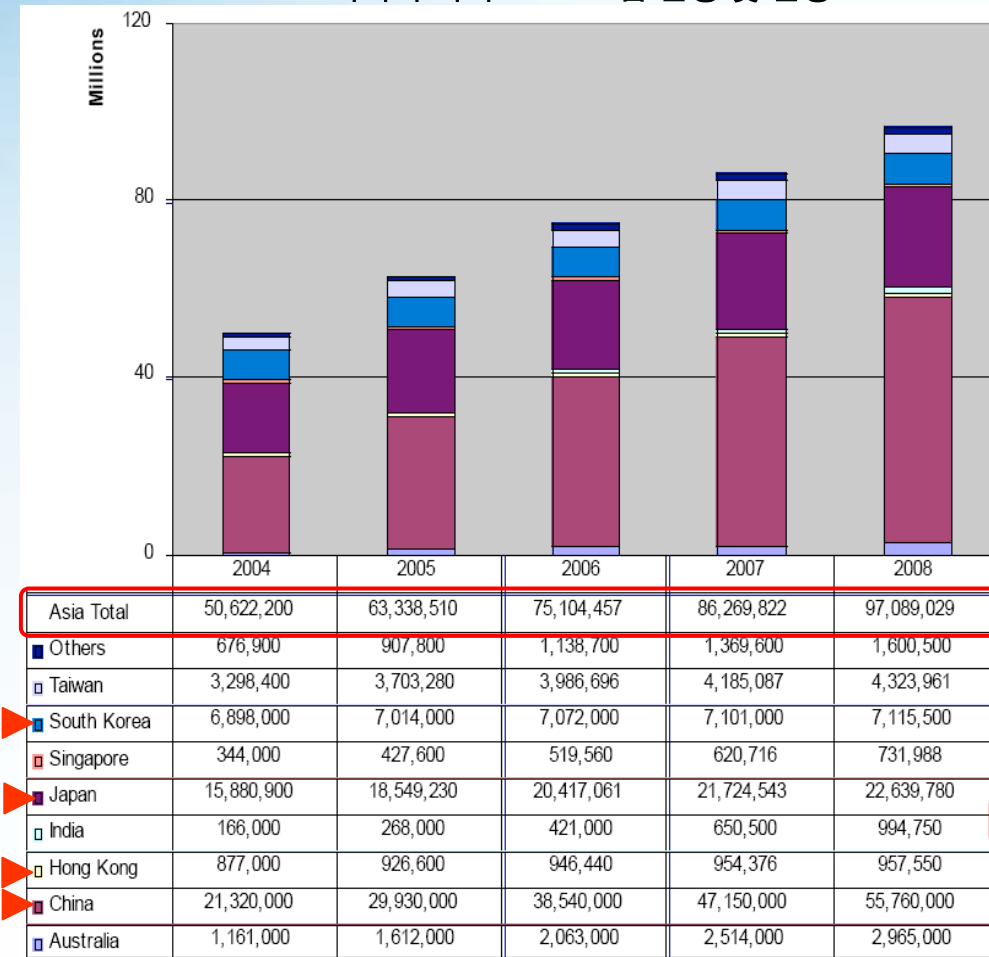
주요 내역

- TV게임, T-Commerce형 게임이 득세
- 데이터방송 콘텐츠내에서 게임은 선호도 3위권 이내 랭킹
- 단순게임외 쌍방향 및 네트워크 게임에 대한 수요
- 기존 A/V 채널 활성화를 위한 연동형 게임 수요

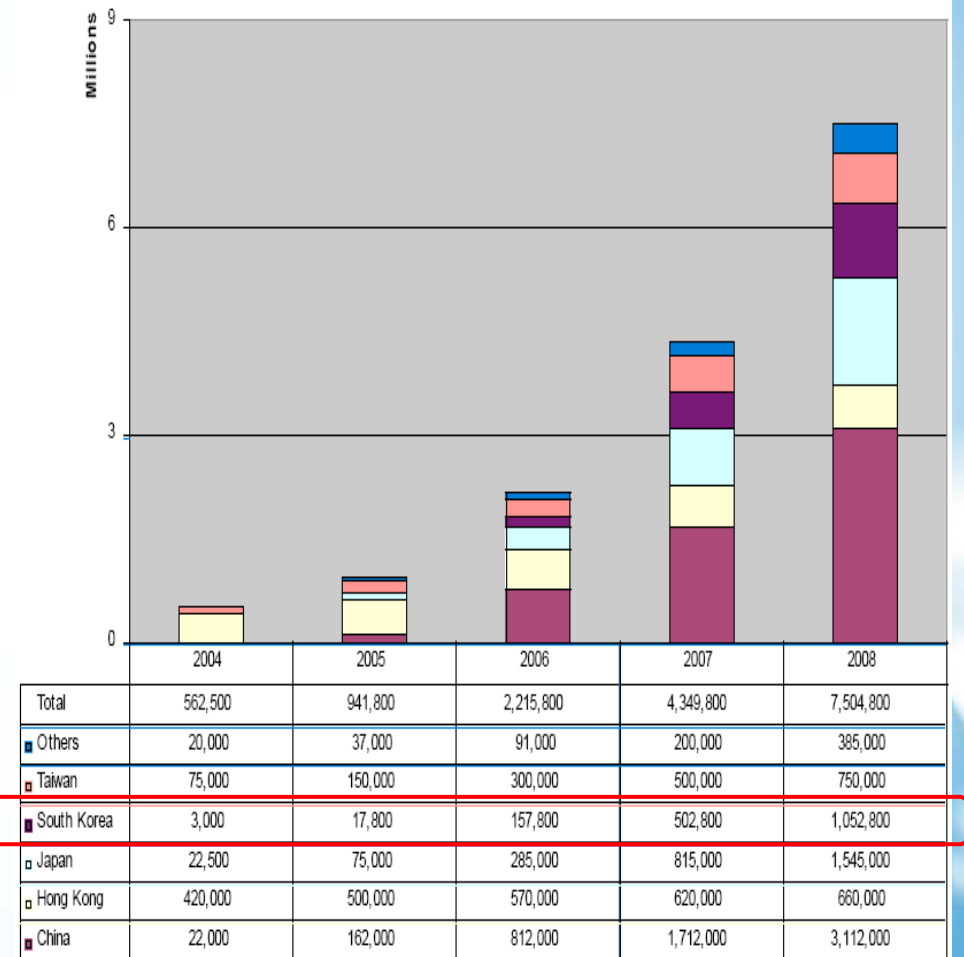
아시아 지역 IPTV 보급 현황 및 전망

아시아 지역은 급격한 DSL 보급을 보임(한국, 일본, 중국)
 높은 DSL 보급을 기반으로 IPTV의 주요 Market으로 성장 예상

※아시아 지역 DSL 보급 현황 및 전망



※아시아 지역 IP-TV 보급 현황 및 전망



자료: MRG.Inc. (2005.2)

IPTV 가입자 추세

각국 IPTV 가입자 현황(단위 : 명)

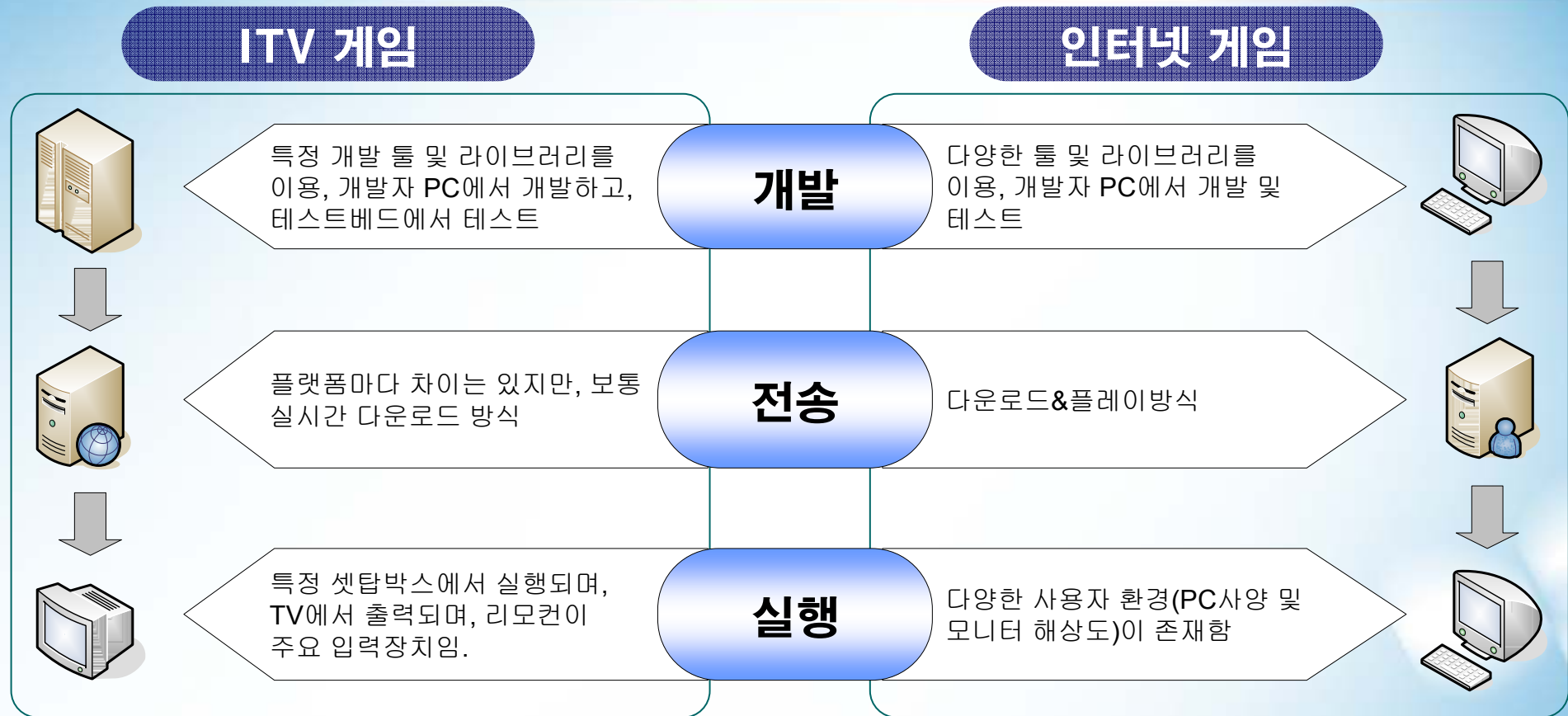
사업자	가입자수(명)	기준일시
PCCW (홍콩)	65만	2006년 12월
France Telecom (프랑스)	45만	2006년 12월
하나TV (한국)	54만	2007년 6월
Neuf (프랑스)	25만	2006년 12월
Chunghwa (대만)	20만	2006년 10월
Telefonica (체코)	1만	2006년 12월

※ 자료 : 엑센츄어

Contents

- 1 회사 소개
- 2 Introduction
- 3 DTV 시장 환경
- 4 통·방 융합 게임의 실제

게임 콘텐츠 플랫폼의 비교(개략도)

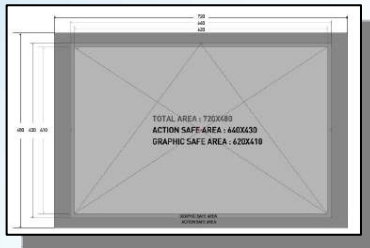


게임 설치 및 실행환경에 대해서 고민할 필요 없이 거실에서 편안하게 간단한 리모컨 조작으로 게임을 즐길 수 있음	사용자 편의성	다운로드 및 설치에 어느 정도 지식이 있어야 하며, 실행환경(PC사양 및 모니터)에 많은 영향을 받음. 또한 게임에 따라 조작이 어려울 수 있음
--	----------------	--

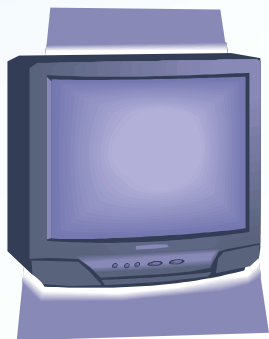
인터넷 게임과 방송용 게임의 차별점 (디자인적 측면)



게임 화면 뿐만 아니라, 일반 방송화면(비디오)과 동시에 출력하는 방식 가능(AV 연동형)



TV에서 출력되는 특성에 따라 출력시 보여지지 않는 가장자리 일부분(Safety area)가 있음



TV를 대부분 거실에서 멀리 떨어져서 보는 사용자 환경을 고려한 글꼴 크기, 화면 디자인 및 TV 출력환경에 따른 이미지 떨림, 색상번짐 등을 고려한 디자인 필요

인터넷 게임과 방송용 게임의 차별점 (기술적 측면)

OCAP

MHP

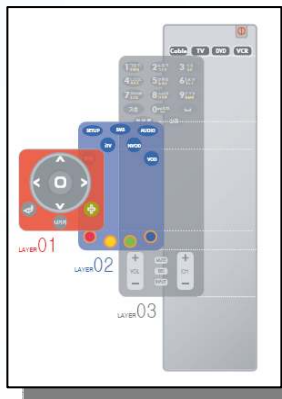
DAVIC/HAVi

해당 플랫폼에 따른 표준 개발 SDK 및 라이브러리로 개발

- 디지털 케이블 방송: OCAP
- 디지털 위성방송: MHP
- 기타 어플리케이션 개발 표준

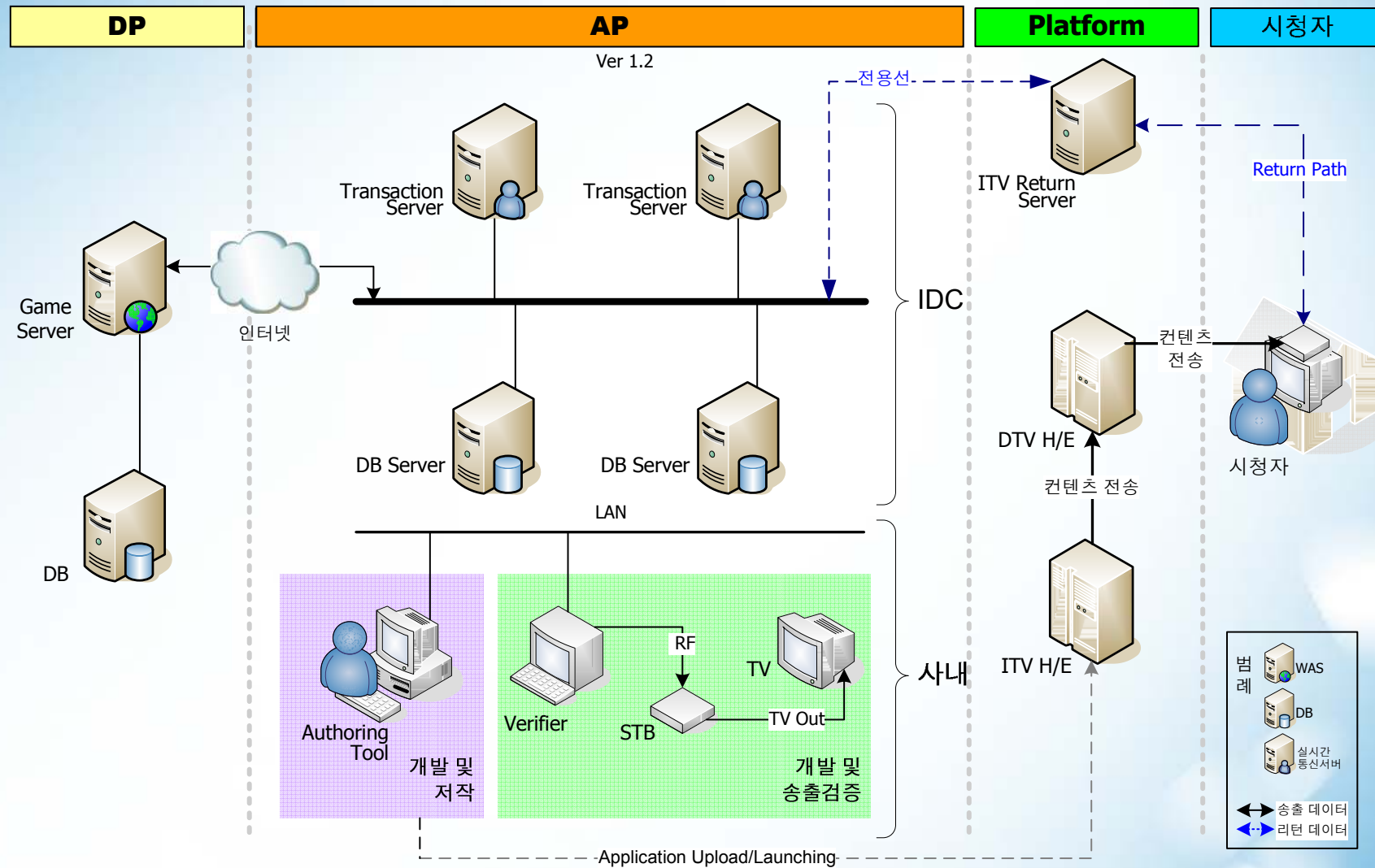


셋탑박스 사양을 고려하여 적절하게 게임 실행 퍼포먼스를 조절해야함



일반적인 PC에서 사용가능한 키보드 및 마우스가 아닌 리모컨만으로 동작을 하므로, 이에 따른 네비게이션 룰을 고려해야 함.

IPTV, iTV 서비스 프로세스(상세)



iTV 게임 서비스 실제

- 케이블방송 C社 데이터방송 게임 포털



인터넷 사용자 vs. 데이터방송 시청자간 게임 대결

방.통 융합 게임 동영상 시연

소비자가 진정 원하는 건?

최근 5년간 국내 히트 상품을 통한 소비자니즈(2002~2006)

소비자니즈	히트상품	
시간 절약(速)	<ul style="list-style-type: none"> 지하철 신문(2003년 8위) 	<ul style="list-style-type: none"> 테이크 아웃전문점(2002년 7월)
편리함(便)	<ul style="list-style-type: none"> 슬림 휴대폰(2006년 2위) 내비게이션(2005년 8위) 복합기능 휴대폰(2004년 2위) 디지털포토(카메라폰)(2003년 1위) 신가전(2003년 3위) 주상복합아파트(2002년 4위) 	<ul style="list-style-type: none"> 위성 DMB폰(2005년 3위) 블로그(2005년 10위) 대용량 MP3(2004년 5위) 지식검색(2003년 9위)
즐거움(樂)	<ul style="list-style-type: none"> 비보이(2006년 8위) 이종격투기 K-1(2005년 5위) 싸이월드(2004년 1위) 월드컵(2002년 1위) 	<ul style="list-style-type: none"> 평판TV(2006년 10위) 카트라이더 (2005년 7위) 로또(2003년 2위) 홈시어터(2002년 5위)

출처: SERI

● 1~2 번 만에 접속할 순 없어?

● 좀 편하게 게임 할 순 없어?

● TV 게임은 재미 없는거 아냐?

TV향 서비스의 수익 모델

TV향 콘텐츠 주요 수익 모델

형태	내용
이용료 부과	- 월정액 등 일정 기간 동안 제공한 서비스에 대해 요금 부과 * 하나TV, 메가TV, myLGtv 등 * 美온라인 영화 대여업체 넷플릭스도 이용료 기반 요금제 이용
다운로드 건당 요금 부과	- 콘텐츠를 개별 단위로 다운로드 하는데 요금 부과 * 애플 아이튠즈와 동영상 다운로드 서비스를 개시한 월마트 등이 있음 * 게임 맛보기 이후 패키지별 다운로드 서비스 등
광고 수익	- 일반인에게 동영상 서비스를 무료로 제공하고 광고를 통해 수익을 올림 * 판도라TV, 곰TV, Joost.com 등

- Daum에서 IPTV 시범 운영 동안 시행한 ‘우리동네 보여주기’ 등의 실험요소를 게임에 차용하여 ‘우리 게임 보여주기’ 등 광고 모델 가능
- 연동형 게임내에 미니게임 등을 맛보기 서비스 이후에 패키징 하여 다운로드당 과금 부과 등 모델 검토

넷마블TV 레퍼런스

구분	서비스 개시 시기	서비스 게임	서비스 커버리지	개발 플랫폼	비고
	<ul style="list-style-type: none"> 2007년 2월 	<ul style="list-style-type: none"> 바둑 슈팅매니아 퀴즈홈런왕 콩야 데굴데굴 두뇌야놀자 동전쌓기 정글탈출 	<ul style="list-style-type: none"> 가야방송, 경남방송, 마산방송, 부천방송, 북인천방송, 양천방송, 영남방송. 은평방송, 중부산방송, 충남방송, 해운대기장 방송, 금정방송, 중앙방송 	<ul style="list-style-type: none"> OCAP 기반 (JAVA) 	
	<ul style="list-style-type: none"> 2007년 3월 	<ul style="list-style-type: none"> 콩야 데굴데굴 퀴즈홈런왕 동전쌓기 정글탈출 	<ul style="list-style-type: none"> 큐릭스도봉강북, 큐릭스노원, 큐릭스종로중구, 큐릭스서대문 	<ul style="list-style-type: none"> OCAP기반 (JAVA) 	<ul style="list-style-type: none"> 독점 운영
	<ul style="list-style-type: none"> 2007년 6월 	<ul style="list-style-type: none"> 콩야 데굴데굴 퀴즈홈런왕 동전쌓기 정글탈출 	<ul style="list-style-type: none"> 드림시티방송, 강남케이블, 현대MSO, 대구방송, 울산중앙케이블 	<ul style="list-style-type: none"> OCAP 기반 (JAVA) 	<ul style="list-style-type: none"> 독점 운영
	<ul style="list-style-type: none"> 2007년 12월 	<ul style="list-style-type: none"> 바둑 퀴즈홈런왕 콩야 데굴데굴 	<ul style="list-style-type: none"> LG전자 : 인천 송도 자이(400여가구) 삼성전자: 역삼 래미안 등(2,000가구 이상) 	<ul style="list-style-type: none"> 삼성전자 <ul style="list-style-type: none"> - WINCE - Linux LG <ul style="list-style-type: none"> - WIN XP - Linux 	

CJ케이블넷 서비스 line-up

데이터 방송 제공 게임(ON-Air 中)

실시간
네트워크
연동 게임



넷마블TV 바둑

인터넷 넷마블 바둑 사용자와 실시간 대국

두뇌 개발
게임



두뇌야 놀자

다양한 두뇌 개발용 미니게임 제공



정글 탈출

보드 게임 방식의 암기력 향상 두뇌 게임

액션
게임



동전 쌓기

모바일 게임으로 검증된 동전쌓기 게임



콩야데굴데굴

너구리, 버블버블류의 아케이드 게임



슈팅매니아

넷마블의 인기 플래시 게임을 TV에서 쉽고 재미 있게 즐김.

퍼즐 게임



퀴즈 훌런왕

간단한 조작으로 퀴즈를 푸는 게임.

국내 사업자 동향

디지털 케이블 방송 부문_CJ케이블넷

개요



서비스 게임 : 7종

- 고스톱류 : 준비중
- 보드게임 : 바둑
- 아케이드(액션)게임 : 동전쌓기, 슈팅메니아, 쿵야데굴데굴, 정글탈출
- 퍼즐게임 : 퀴즈홈런왕, 두뇌야놀자

주요 내역

- 전체 14개 내외 DP정리 후 4~6개 DP 운영 중
- 게임 콘텐츠 신규 및 개편 진행중('08년 1월중 신규 게임 런칭 계획)
- VOD의 이용과 아울러 데이터방송 이용자의 순증세 지속
- 케이블방송 UI 개편 이후 지속적 유저 유입
- 게임과 연계한 다양한 프로모션 방안 모색
- Daum과 제휴를 통한 통신사 대비 데이터 방송 영역 경쟁력 제고(메일, 검색, UCC 등)

국내 사업자 동향

디지털 케이블 방송 부문_CJ케이블넷

게임 line-up

바둑



두뇌야놀자



슈팅매니아



동전쌍기



퀴즈홈런왕



콩야데굴데굴



정글탈출



Thank YOU

CJ인터넷

DTV사업부 최건수

02-2193-9233

MAIL : gunxoo@cj.net

게임 동영상 : café.naver.com/netmarbletv

별첨 : BT Vision 제공 게임



게임, 상가 전화번호부(피자 배달 연계광고), 가정별 전화번호부



초보적 Game 수준, 게임도 30분당 0.15파운드



STB 가격 20만원선, 현재 무료로 배포중(설치비 90파운드)



리모컨

별첨 : 365'C 서비스 메뉴 구성도

Current



바둑, 장기, 홈런왕, 동전쌓기 등



뉴스, 영화, 요리, 골프, 조인스TV 등



Melon, 노래방, 영화, 교육, UCC 등
Home Network



Home Network



Home Network



New

배움닷컴
baeom.com
생활문화, 재테크
자격증, 외국어 등

dahami
디지털 신문, 논술,
만화, 교통 등

DOOSAN
초중등 학습,
사전 검색 등

PANDORA.TV
Best UCC,
My TV 등

PHOENIX COMMUNICATIONS
광고 영업,
광고BM개발

DTV 포털 서비스 개요

