

유럽 게임시장 결산 및 전망

유럽 게임시장 전망

Carsten Van Husen

Gameforge 대표

유럽 게임시장 전망

Carsten van Husen

CEO - Gameforge 4D

carsten.vanhusen@gameforge.de





발표자 소개

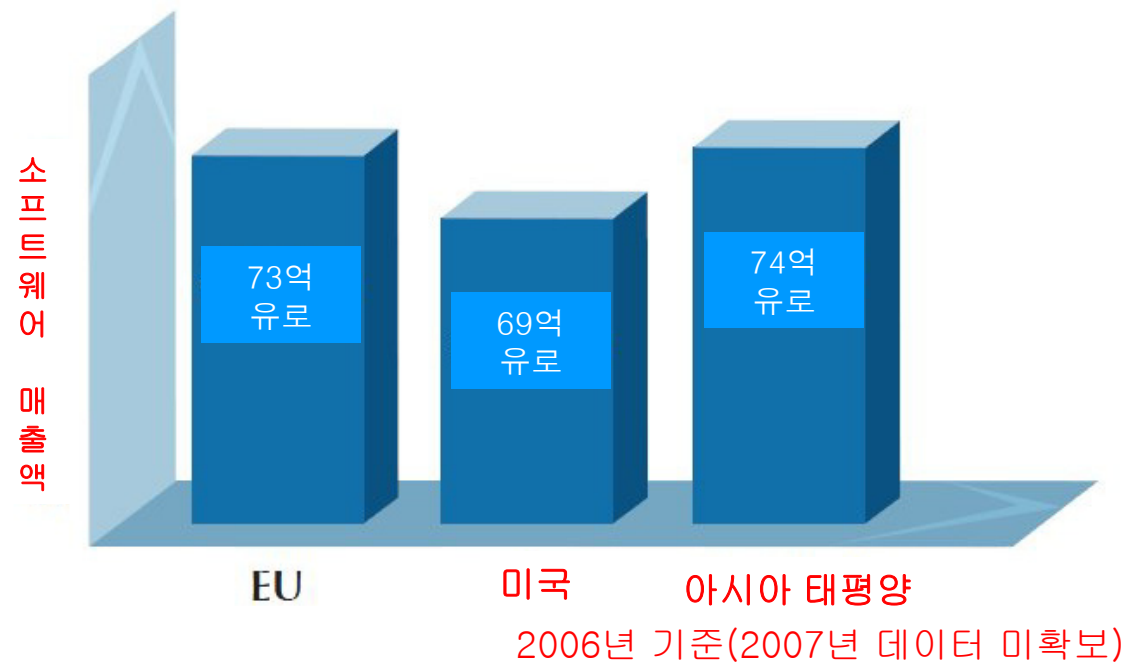
- 1999년 온라인 게임 비즈니스 시작
- 2002년 상업적 성공을 거둔 한국 MMORPG 를 최초로 유럽 시장에 소개
- 2006년 1월 설립 이후 Gameforge 4D GmbH의 CEO로 활동.
Gameforge의 자회사, Gameforge 4D는 독일, Karlsruhe에 본부를 둔 브라우저-게임 개발사이자 퍼블리셔.
- Gameforge 4D는 유럽 전역을 대상으로 한, 제 3자 클라이언트 기반 MMO(RPG) 퍼블리셔이며, 현재, 5개 한국 타이틀을 최대 12개 언어 버전으로 공급중.
- Gameforge 그룹은 멀티플레이어 온라인 게임을 1,800만 사용자를 대상으로 공급.

유럽 전체 시장 전망





EU 지역 소프트웨어 매출액



출처: Nielsen Report 2007



유럽 시장 선두그룹

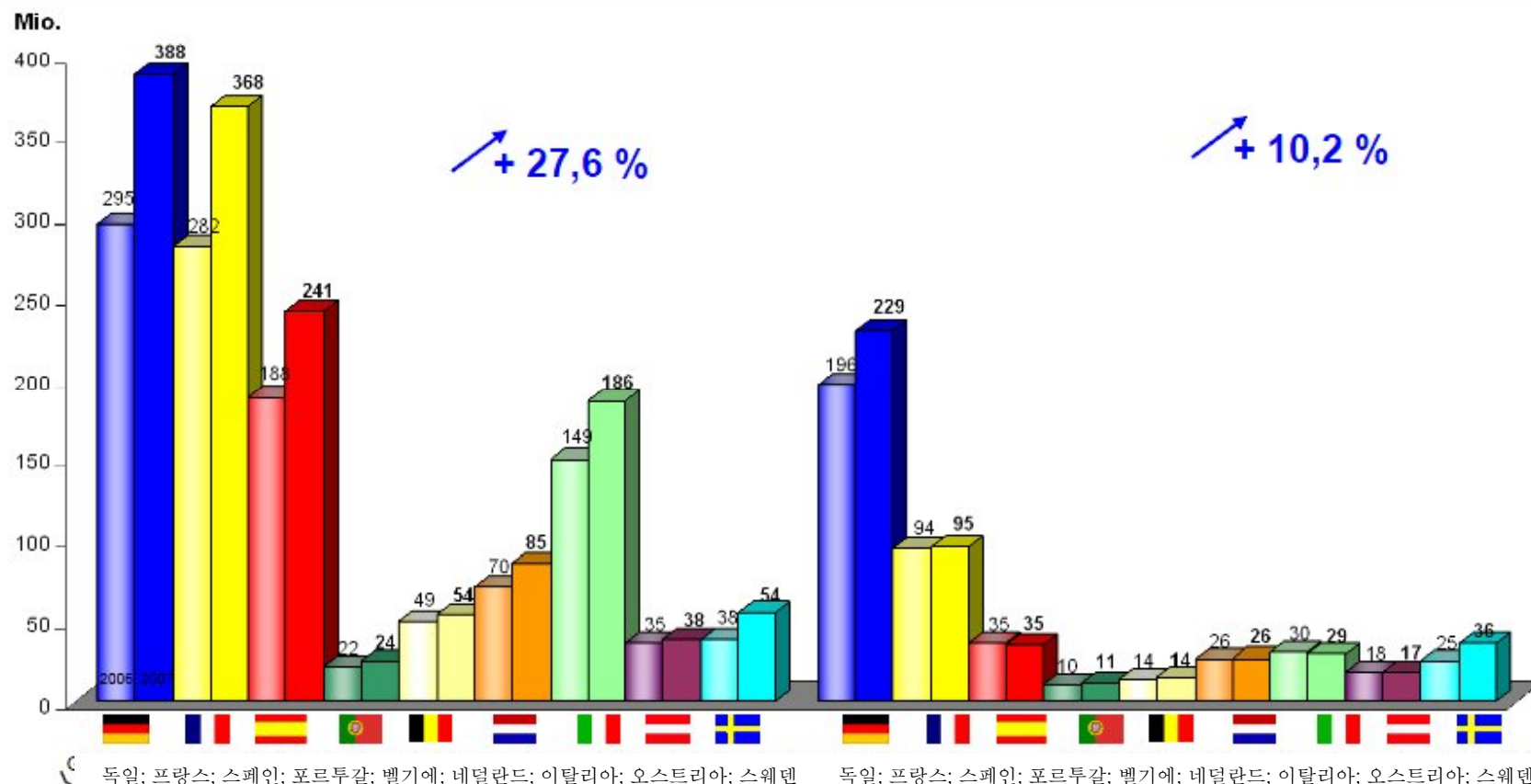


2006년부터 2008년까지, 영국, 프랑스, 독일, 스페인, 이탈리아, 네덜란드, 스웨덴, 핀란드 등에서 매출액 기준 평균 25% 성장

출처: Nielsen Report 2007

2006/2007년 기준 콘솔 및 PC 게임 매출액 추정치

(단위 : 백만 유로)



콘솔 총액

총액. 2006년 반기 1.127,1
 총액. 2007년 반기 1.438,6

PC 총액

총액. 2006년 반기 492,7
 총액. 2007년 반기 447,1

출처: media control GfK International 2007



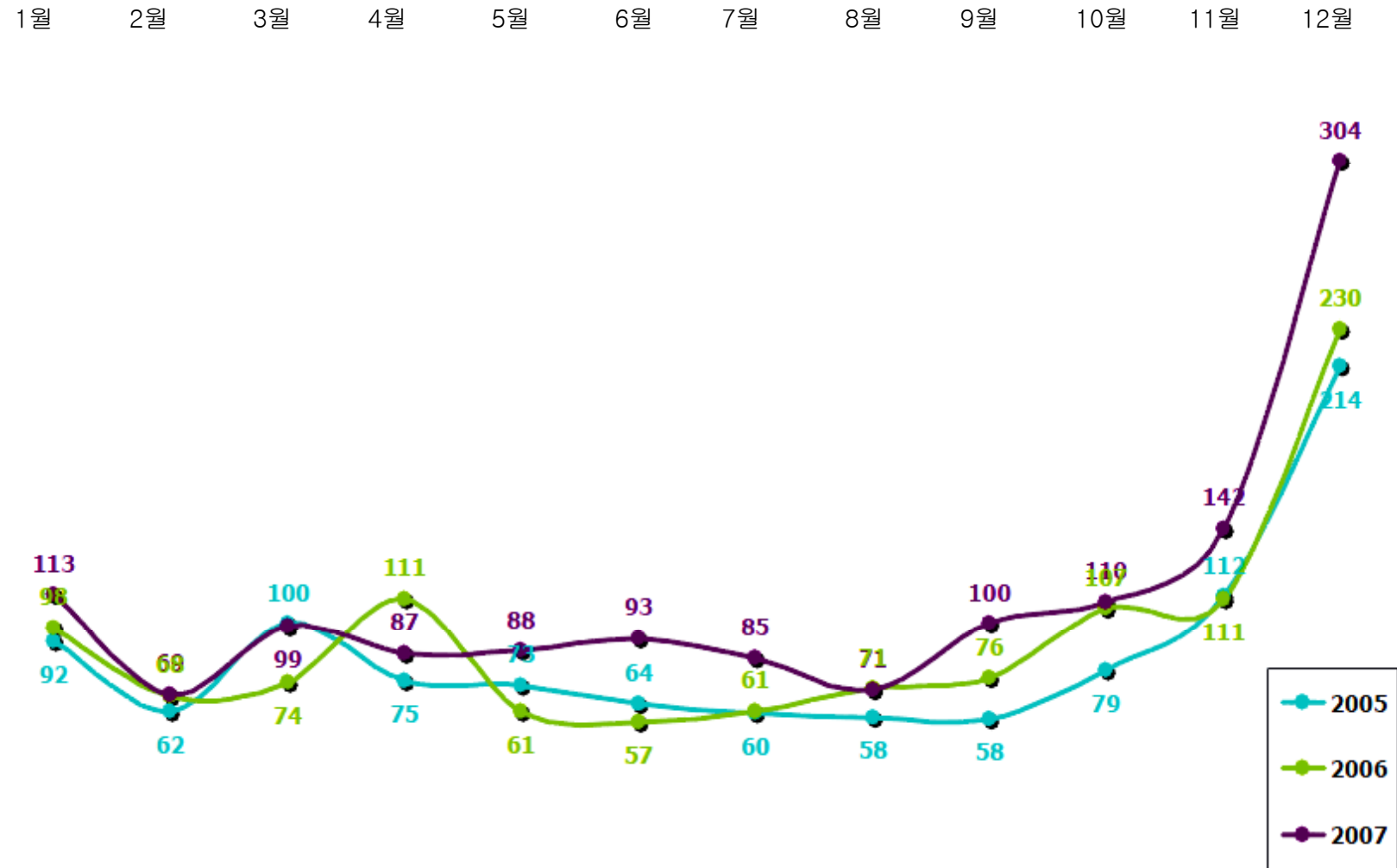
EU 지역 비디오 게임 소프트웨어 매출액 예상치(2009 ~2012)

유럽, 일본, 미국의 비디오 게임 소프트웨어 시장						
100만 유로	2007	2008	2009	2010	2011	2012
모바일 게임	1 130	1 640	2 139	2 621	3 032	3 324
PC 오프라인 게임	3 748	3 855	3 916	4 000	4 048	4 083
PC 온라인 게임	1 268	1 573	1 963	2 503	3 030	3 600
홈 콘솔 게임	10 672	12 153	13 168	13 939	14 300	14 400
휴대용 콘솔 게임	3 901	4 122	4 237	4 290	4 380	4 400
총계	20 719	23 343	25 423	27 353	28 790	29 807

출처: IDATE 2008



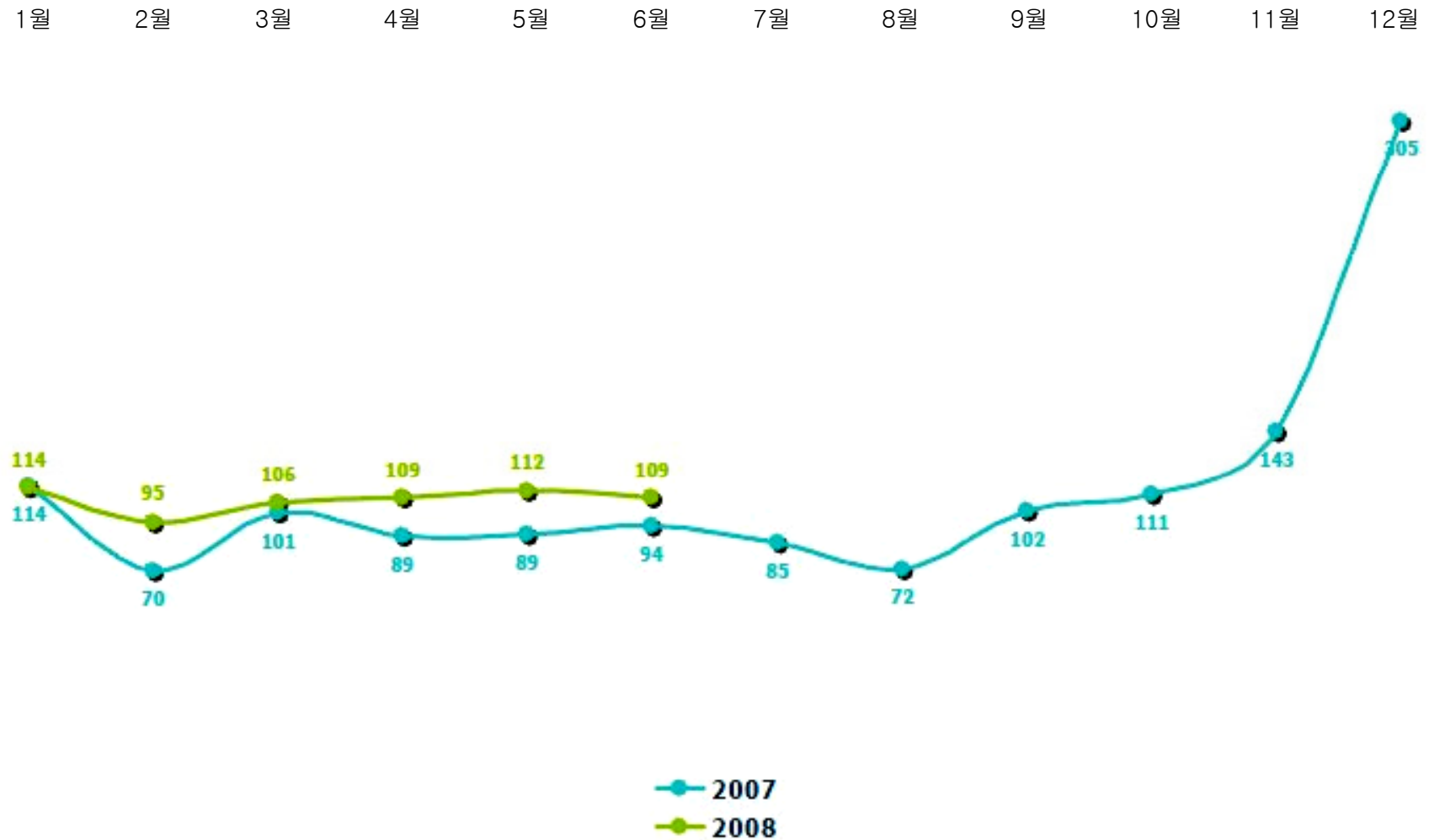
독일 시장 변동 추이 : 2005~2007 (단위 : 백만 유로)



출처: GfK Panel Services Deutschland 2007



독일 시장 변동 추이 : 2007~2008 (단위 : 백만 유로)



출처: GfK Panel Services Deutschland 2008

유럽 국가별 시장 전망



유럽 - 시장은 클러스터들로 구성

➤ 유럽은 단일 시장이 아니며, 수 개의 시장 클러스터로 구성:

중부: 독일, 스위스, 오스트리아, 영국

베네룩스 3국: 벨기에, 네덜란드, 룩셈부르크

남부: 스페인, 이탈리아, 포르투갈, 러시아

동부: 헝가리, 슬로바키아, 폴란드, 우크라이나 등

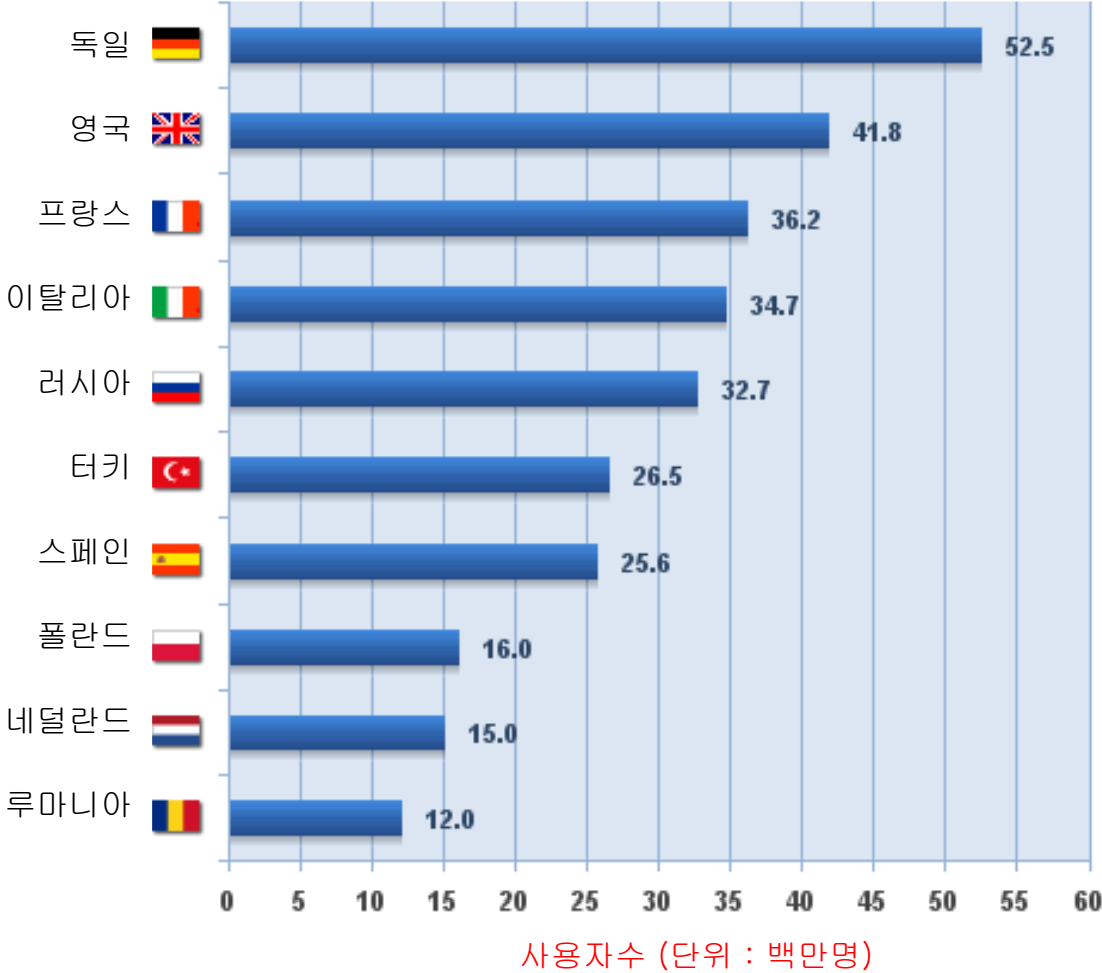


유럽의 인터넷 보급 현황

유럽	인구 (2008년 추정치)	인터넷 사용자 최진 데이터	인구 대비 비중 (보급률)	유럽 사용자	보급 증가율 (2000~2008)
오스트리아	8,205,533	4,650,000	56.7 %	1.2 %	121.4 %
벨로루시	9,685,768	6,000,000	61.9 %	1.6 %	3,233.3 %
벨기에	10,403,951	5,490,000	52.8 %	1.4 %	174.5 %
체코	10,220,911	5,100,000	49.9 %	1.3 %	410.0 %
덴마크	5,484,723	3,762,500	68.6 %	1.0 %	92.9 %
핀란드	5,244,749	3,600,000	68.6 %	0.9 %	86.8 %
프랑스	62,177,676	36,153,327	58.1 %	9.4 %	325.3 %
독일	82,369,548	52,533,914	63.8 %	13.7 %	118.9 %
그리스	10,772,816	3,800,000	35.3 %	1.0 %	280.0 %
헝가리	9,930,915	4,200,000	42.3 %	1.1 %	487.4 %
아일랜드	4,156,119	2,060,000	49.6 %	0.5 %	162.8 %
이탈리아	58,145,321	34,708,144	59.7 %	9.0 %	162.9 %
네덜란드	16,645,313	15,000,000	90.1 %	3.9 %	284.6 %
노르웨이	4,644,457	4,074,100	87.7 %	1.1 %	85.2 %
폴란드	38,500,696	16,000,000	41.6 %	4.2 %	471.4 %
포르투갈	10,676,910	7,782,760	72.9 %	2.0 %	211.3 %
루마니아	22,246,862	12,000,000	53.9 %	3.1 %	1,400.0 %
러시아	140,702,094	32,700,000	23.2 %	8.5 %	954.8 %
세르비아	10,159,046	1,500,000	14.8 %	0.4 %	275.0 %
슬로바키아	5,455,407	2,350,000	43.1 %	0.6 %	261.5 %
스페인	40,491,051	25,623,329	63.3 %	6.7 %	375.6 %
스웨덴	9,045,389	7,000,000	77.4 %	1.8 %	72.9 %
스위스	7,581,520	5,230,351	69.0 %	1.4 %	145.1 %
터키	71,892,807	26,500,000	36.9 %	6.9 %	1,225.0 %
우크라이나	45,994,287	10,000,000	21.7 %	2.6 %	4,900.0 %
영국	60,943,912	41,817,847	68.6 %	10.9 %	171.5 %

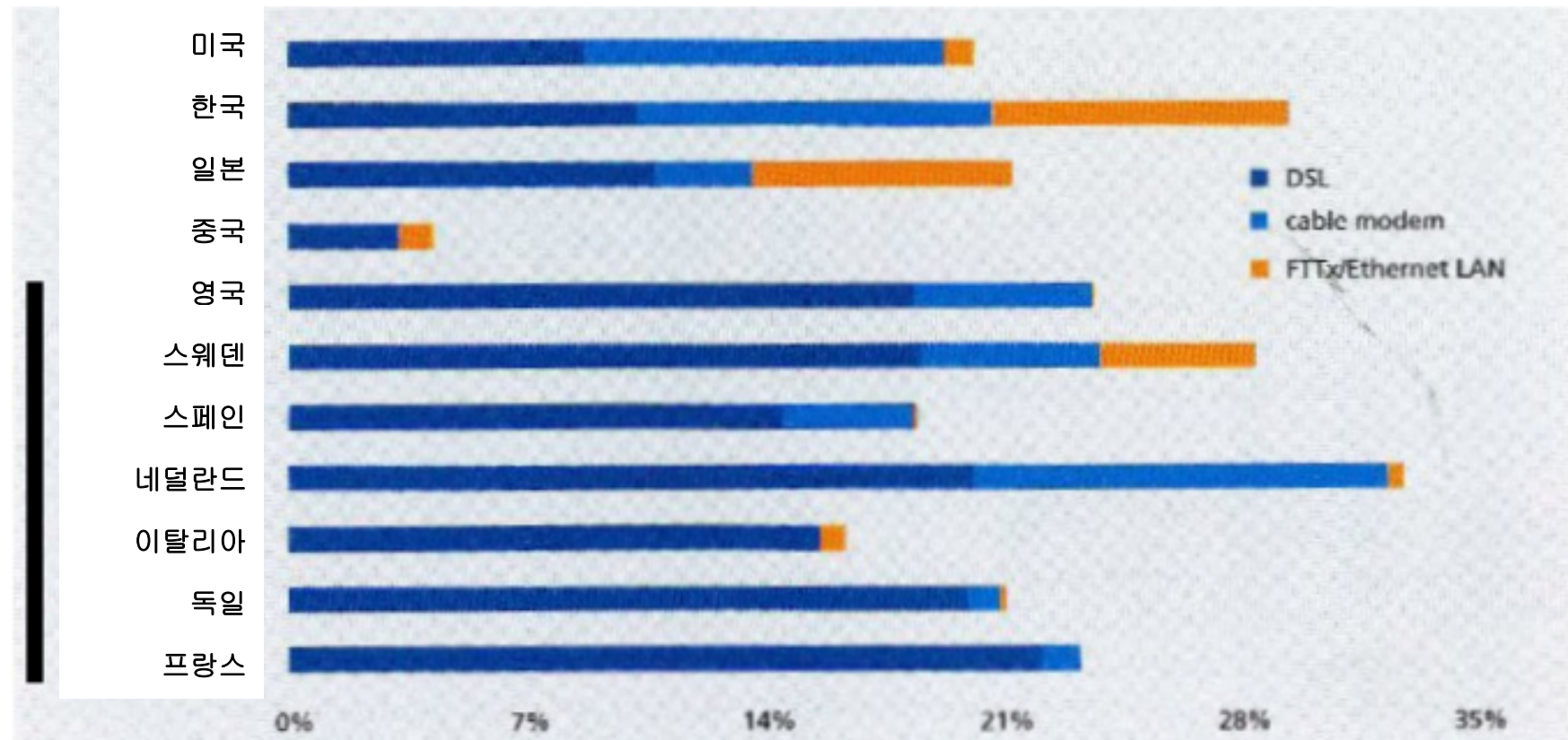
출처: Internet World Stats 2008

유럽 지역 상위 10대 국가 (2008)



출처: Internet World Stats 2008

2007년 중반 기준 브로드밴드 액세스 (인구대비 비중)



출처: IDATE 2008



단일 대륙 - 다양한 언어

- 현재, EU 지역 내에서 123개 언어 사용
- 온라인 게임시장 기준 주요 언어 (온라인 게임시장 기준으로 분류)
 - 영어, 독일어, 프랑스어
 - 스칸디나비아어: 스웨덴어, 덴마크어, 노르웨이어, 핀란드어
 - 동유럽 언어: 러시아어, 폴란드어, 터키어
 - 이탈리아어, 스페인어
 - 동유럽 언어: 체코어, 슬로바키아어, 폴란드어, 루마니아어, 불가리아어, 헝가리어, 그리스어 등
- 3개 주요 언어, 9개 2차 언어, 12개 이상의 기타 언어시장
- 유럽 지역 언어의 다양성은 주요 언어를 표기한 다음페이지 지도 참조

유럽의 언어



유럽의 온라인 게임 시장





EU - 성장 잠재력 및 시장 기회

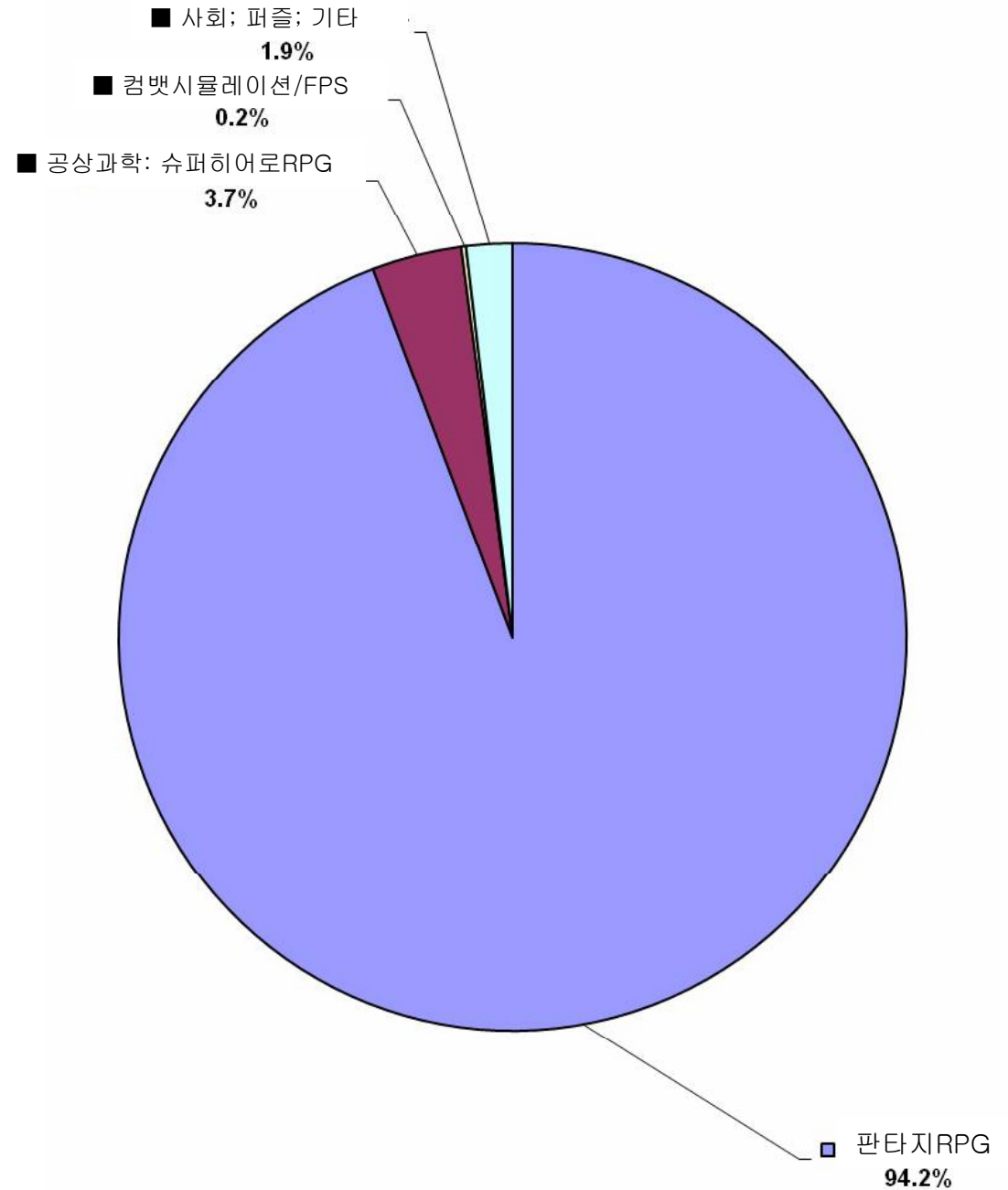
- 세계의 온라인 게임시장 규모는 2006년 기준 51억 달러에 이르며, 2009년에는 102억 달러 수준으로 성장 전망.
- 유럽 및 북미의 급속한 성장: 2008년 아시아는 세계 최대 시장으로써, 세계 온라인 게임 시장의 61.9%를 차지.
- 2009년에는, 유럽 및 미국 시장이 52.4%를 차지하여, 아시아를 추월할 것으로 예상
- 가장 대중적인 장르는 MMORPG
 - 장기간에 걸친 생명주기
 - 다양한 사용자층

북미	MMOG 가입자 평균 (단위 : 백만명)		3.9	4.6	5.1	5.5
	가입자당 평균수익 (US달러)	연간	145.4	147.0	148.0	149.0
		월간	12.1	12.3	12.3	12.3
EU	MMOG 가입자 평균 (단위 : 백만명)		2.1	2.6	3.1	3.5
	가입자당 평균수익 (US달러)	연간	137.1	139.2	141.6	143.8
		월간	11.4	11.6	11.8	12.0

출처: 한국게임산업협회



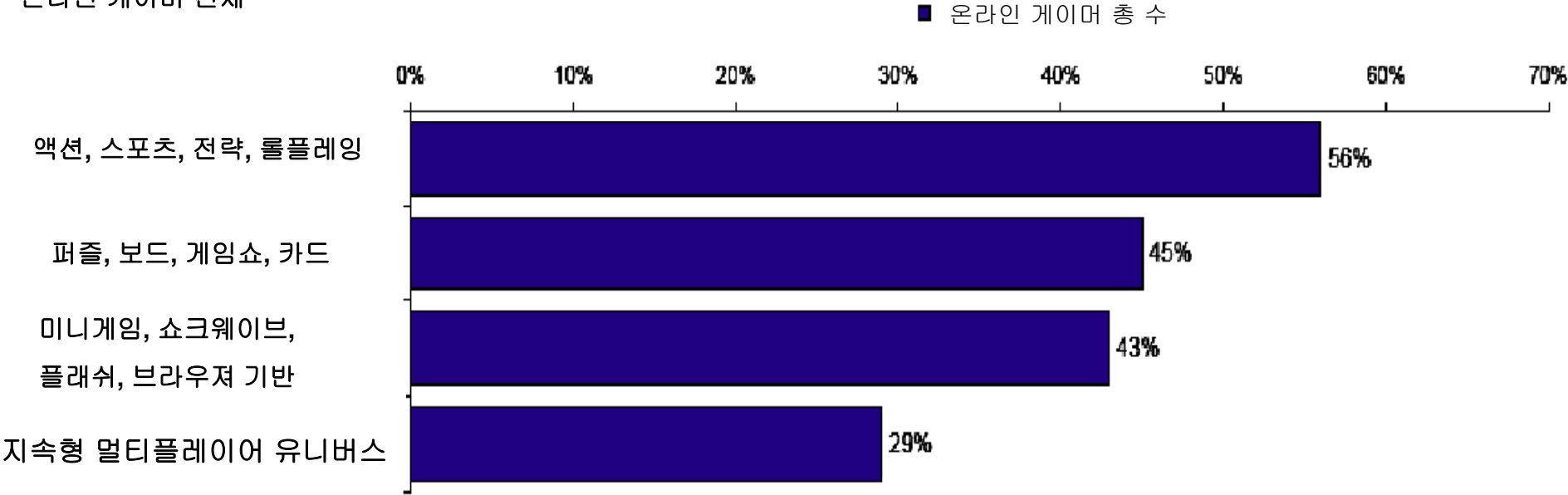
전 세계 온라인 게임 장르



유럽의 온라인 게임 장르

유럽의 온라인 게이머 총수

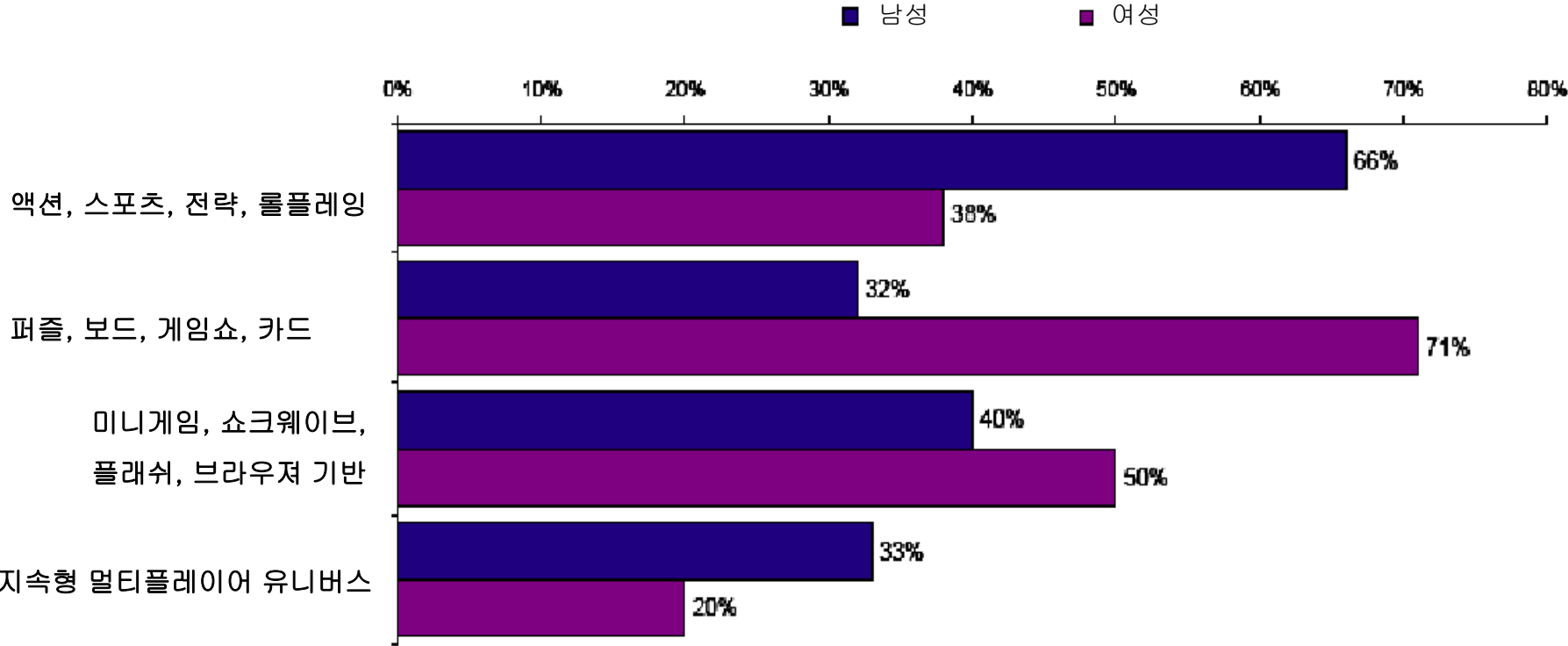
- 온라인 게임 종류?
- 온라인 게이머 전체



출처: Nielsen Report 2007

유럽의 온라인 게임 장르 (성별 분류)

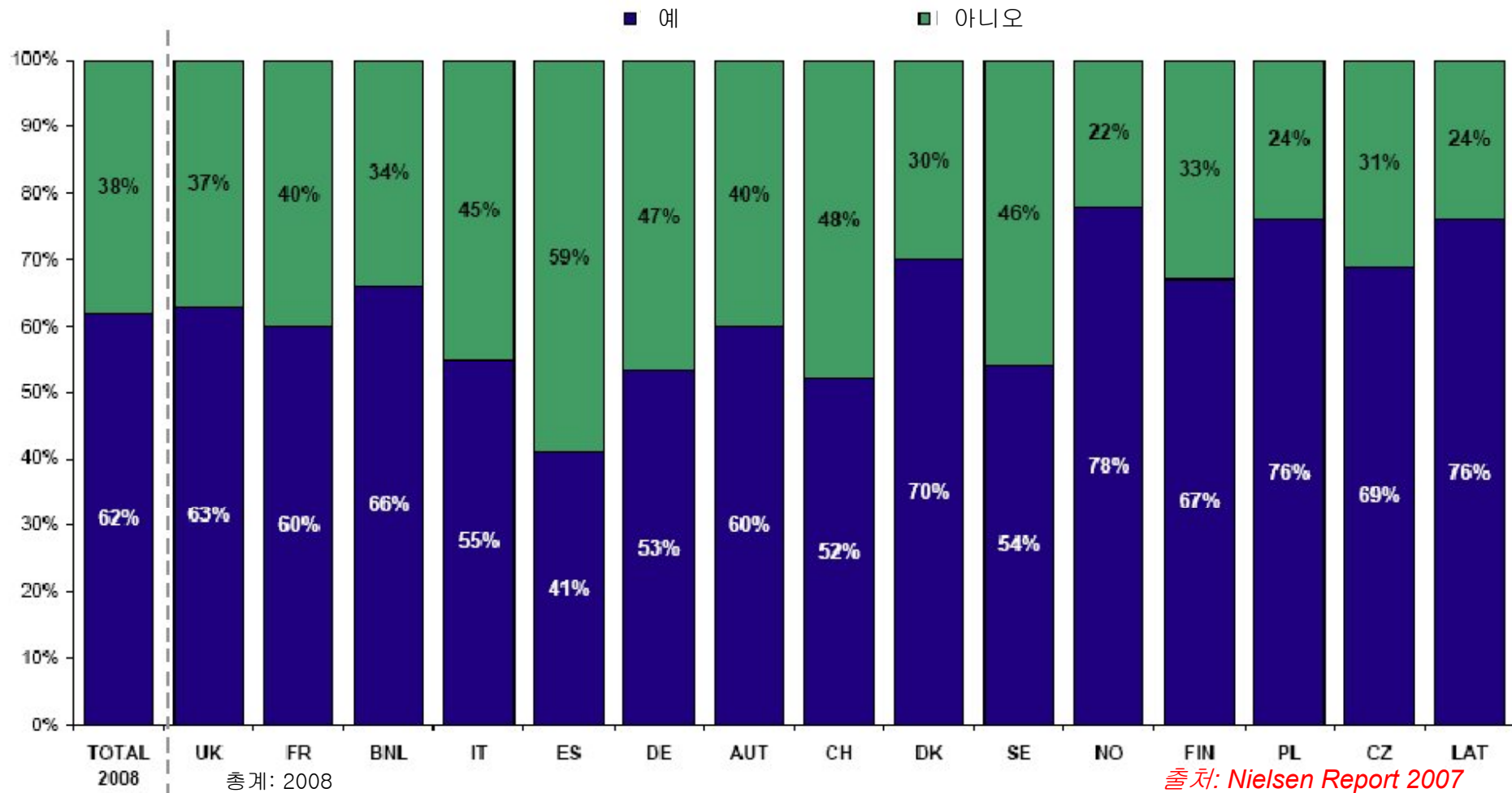
온라인 게임 유형 - 성별 분류



출처: Nielsen Report 2007

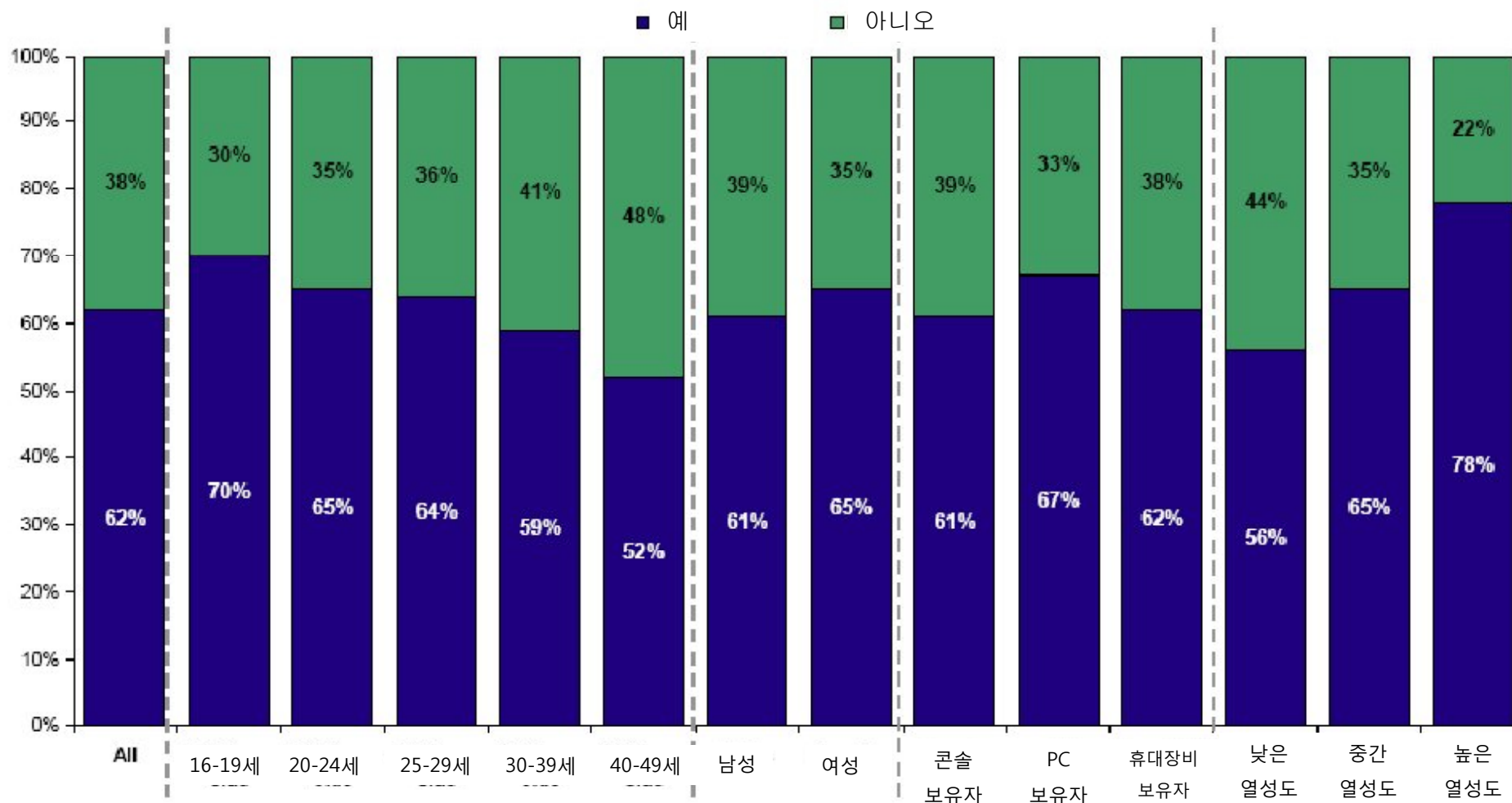
국가별 유럽 게이머 분류

온라인 게임을 즐기니까?
응답자: 전체 대상



인구 분포별 유럽 게이머

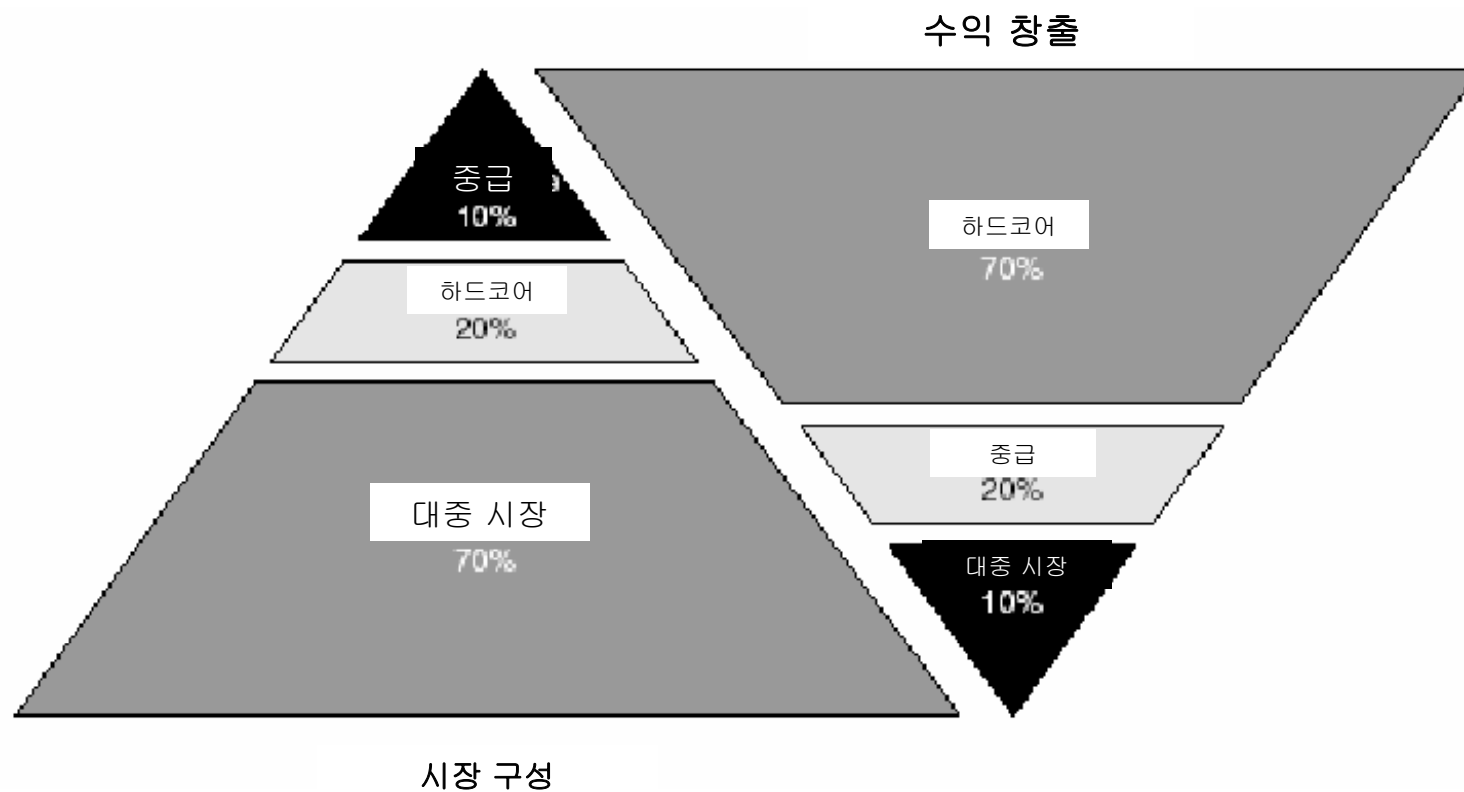
온라인 게임을 즐기니까?
응답자: 전체 대상



출처: Nielsen Report 2007



온라인 게임 인구 및 수익 창출 계층





온라인 게임 결제 수단

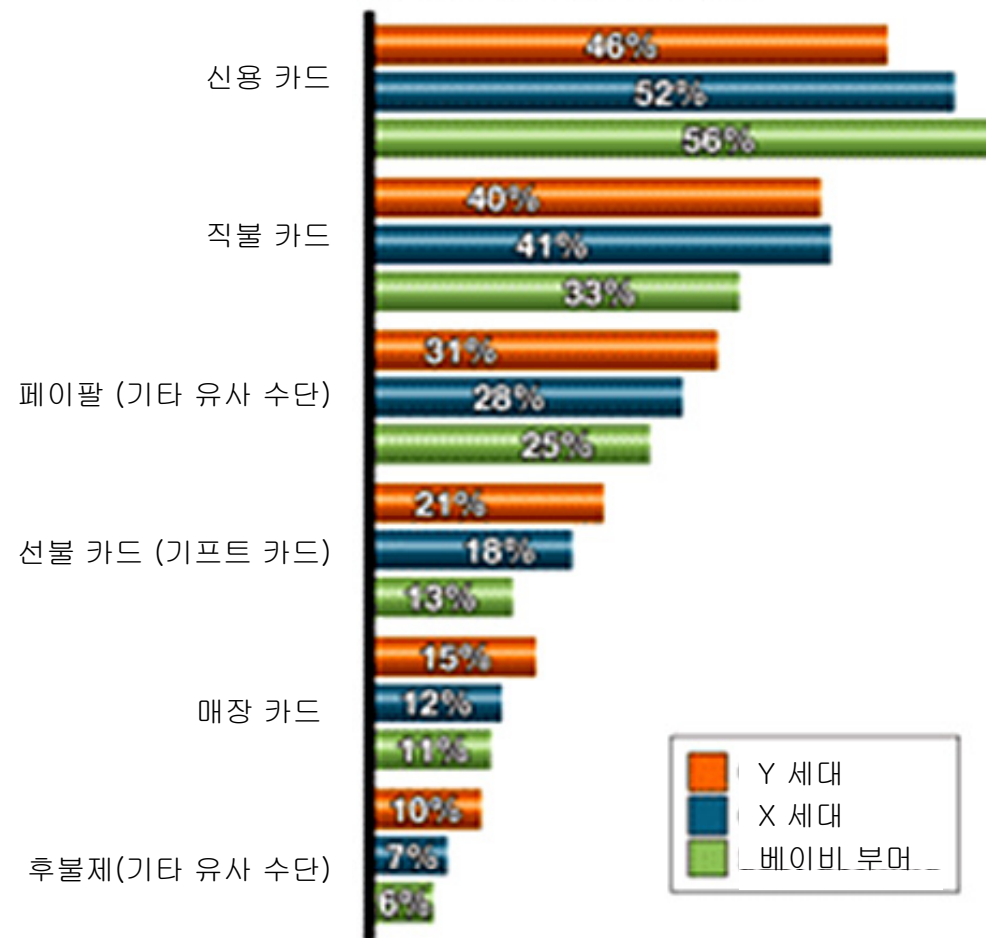
- 신용 카드
- 직불 카드
- SMS (고비용 지불 수단 - 비용: 45~50%!)
 - 전화
 - 선불 카드
 - 페이팔(PayPal)
 - 머니북커(Money Bookers), T-카드, Wallie 카드, Paysafe 카드, 쿠폰...
- 모든 유럽 국가가 자신이 선호하는 결제 시스템을 구축하고 있기 때문에, 유럽 시장 전체를 커버한다는 것은 40여 개의 지불 시스템을 지원한다는 의미.



2007년 9월 기준 결제 수단

신용카드가 아직 대세..

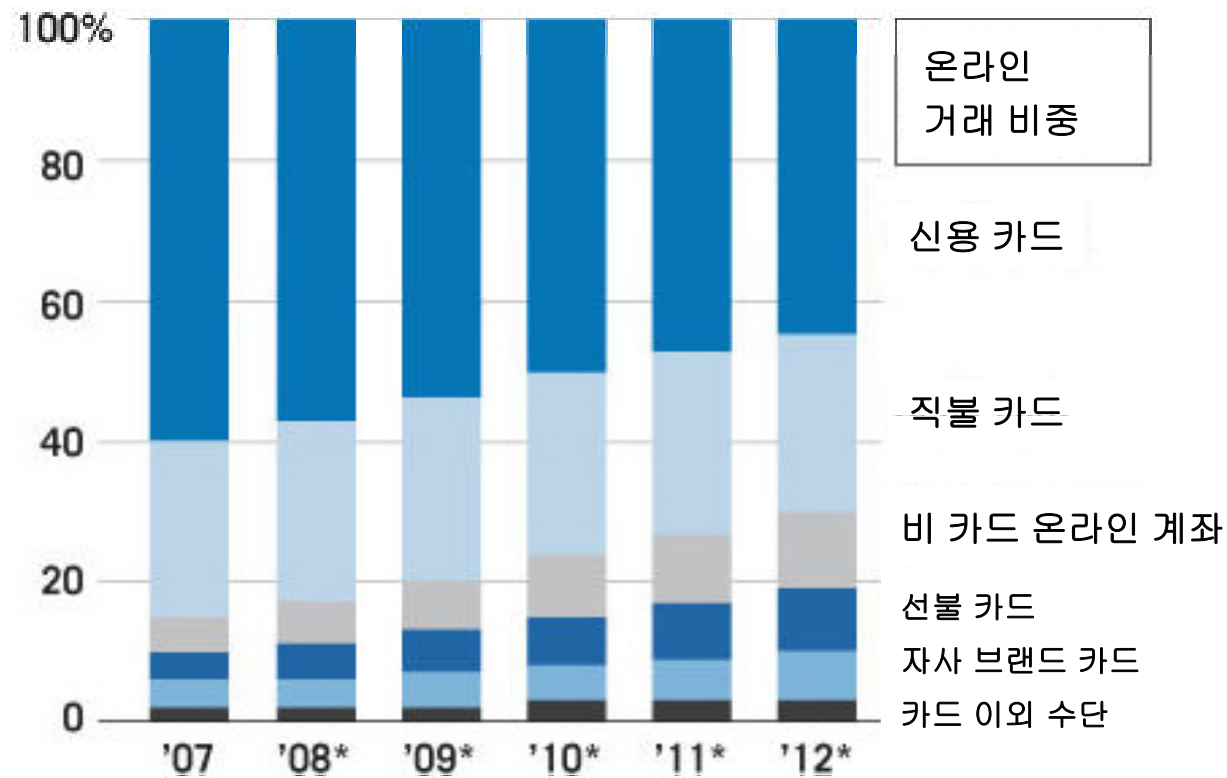
과거 30일 동안 결제 시스템을 활용했다고
응답한 온라인 고객 비율 (2007년 9월)



출처: Internet Retailers 2007



온라인 결제수단의 발전 (예상치)

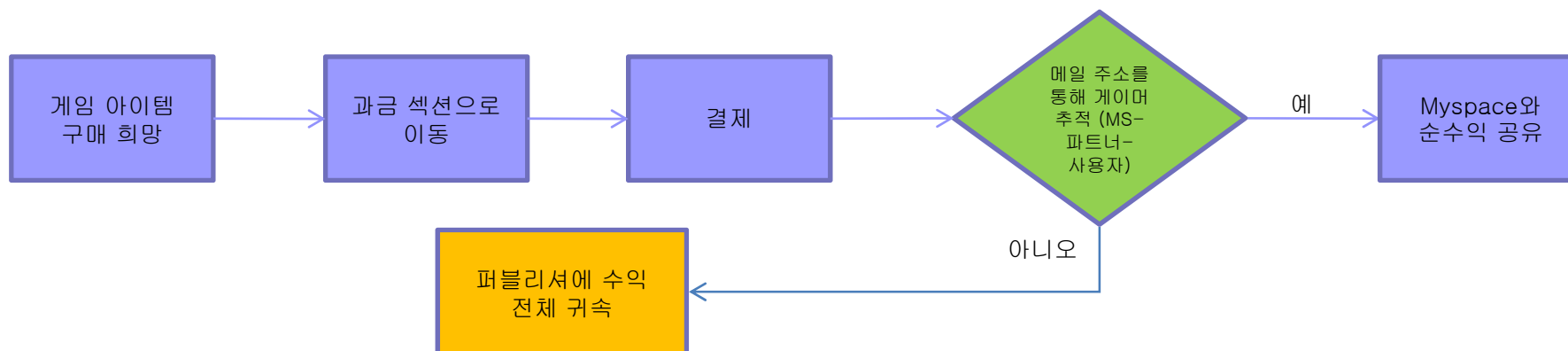


출처: Javelin Strategy and Research 2007



유럽 온라인 게임 과금 절차

과금 절차



유럽의 온라인 게임 산업 박람회





유럽의 온라인 게임 산업 박람회



Games Convention
(독일)



GamesCom
(독일)



Game Connection
(프랑스 / 미국)



KRI
Russian Game Developers Conference
(러시아)



감사합니다!

문의처:

carsten.vanhusen@gameforge.de

