Europe

유럽 게임산업 현황 분석 및 전망

2010 World Game Market Overview Seminar

KOCCA, Gangnam, 27 January 2010

Carsten van Husen
CEO - Gameforge 4D
cvh@gameforge4d.com

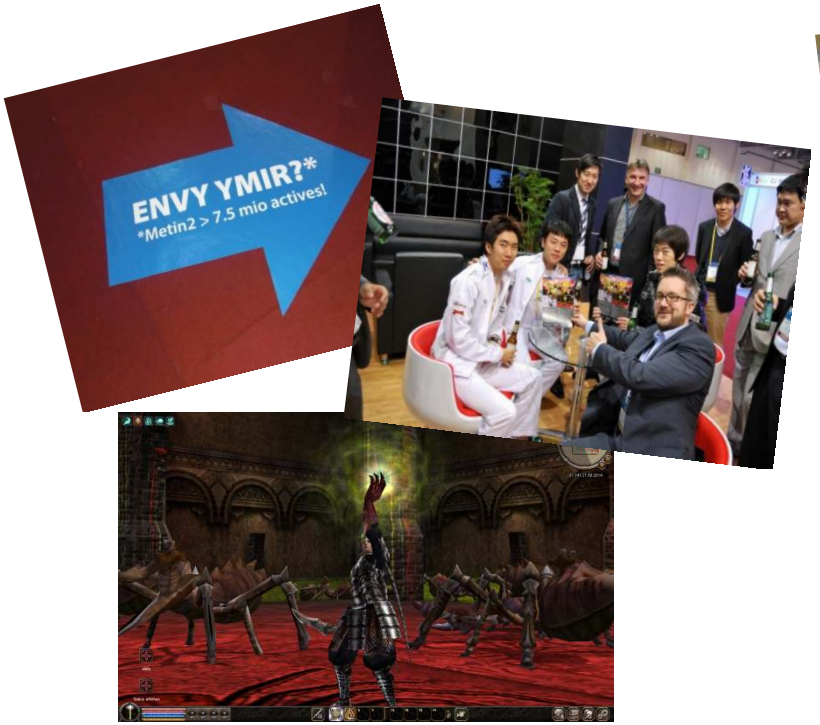
CEO 주요 이력

- 나이 37, 기혼, 딸 2명
- 경제학과 졸업, 금융업계 3년 근무, MBA취득
- 1999 온라인게임 사업 진출
- 웹1.0게임회사 설립, 독일 ISP에 매각
- 이태리 이동통신사인 티스칼리 (Tiscali)에 인터네셔널 게임 부문 5년간 이사로 재직
- 2002년 아시아 지역 흥행 대작 라그하임을 유럽에 최초로 소개
- 라그하임 유럽 진출 이후 20차례 이상 내한
- 2006년 1월 Gameforge 4D CEO 취임

Gameforge 회사 소개

- Gameforge 그룹: 웹 기반 게임 전문 개발 및 퍼블리셔
- 18개의 게임:
  - 서구 지역 내 거의 모은 국가에 진출
  - 55개 이상의 다국어로 서비스
- > MMO 게임 이용자 등록수 1억명 돌파
- > 매 월 방문자 수 : 4백만 > 매 월 순 방문자 수: 4천만
- Gameforge 4D:는 현재 주요 서양 국가 (유럽, 북미 및 남미, 아랍 국가)에서 서드파티, 클라이언트 중심의 MMO RPG게임을 출시하고 있음.
  - 17개 언어 버전
  - 한국 게임 5개상용화:
    메틴2, 노스테일, 에이스온라인, 4Story, 카발온라인

메틴2
– 서구 지역 흥행 대작



> 일일 동시 접속자 수 :30만

MMOGame.com
– 서구 지역 최대 MMO 포탈사이트

> 일일 동시 접속자 수 : 90만

Gameforge 회사 경관

회사 연혁

- **2003년 12월:** **Gameforge GmbH** 설립
- **설립자:** **Klaas Kersting (CEO; MBA); Alexander Roesner (CTO; MCS)**
- **2005년 12월:** **Gameforge 4D GmbH** 설립
- **2006년:** **Gameforge France, Gameforge AG & Gameforge Productions GmbH설립.**
- **2007년8월:** **Accel Partners** 투자 참여
- **2008년2월:** 샌프란시스코 지사 설립
- **2008년:** 수상 내역:
  "레드 헤링지 선정, 100대 유럽 기업"
  "올해의 기업", 어니스트 앤 영
  딜로이트가 선정한 "50대 유망 기업"

- **2009년:** 수상 내역:
  다보스 세계경제포럼 "기술 혁신"
  제 1회 독일 컴퓨터 게임상 수상 "베스트 브라우저 게임"
  뉴욕 스티비 어워드 "올해의 혁신 기업상"
  딜로이트 선정, "50대 유망 기업"
  독일 게임상 수상 "베스트 독일 브라우저 게임"

회사 현황

- > 독일 본사 직원 수: 400 명
- 고객 서비스 전담 직원 수: 6,000명
- 5 개 국가 데이터 센터에 3,000개의 서버를 24시간 관리, 2009년 기준 99.95%의 가동률을 기록.
- 150 여개 자국 결제 서비스 기업과 결제 시스템 구축
- 400억 페이지뷰의 광고 inventory 소유
- 연 3자릿수의 백만 유로 수익
- 사업 시작 이후 탄탄한 현금 수익

의제

- 주요 시장 –
  게임 시장 현황 및 온라인 게임 시장 분석

- 수요 –
  게임이용인구 및 트렌드

- 공급 –
  공급업체

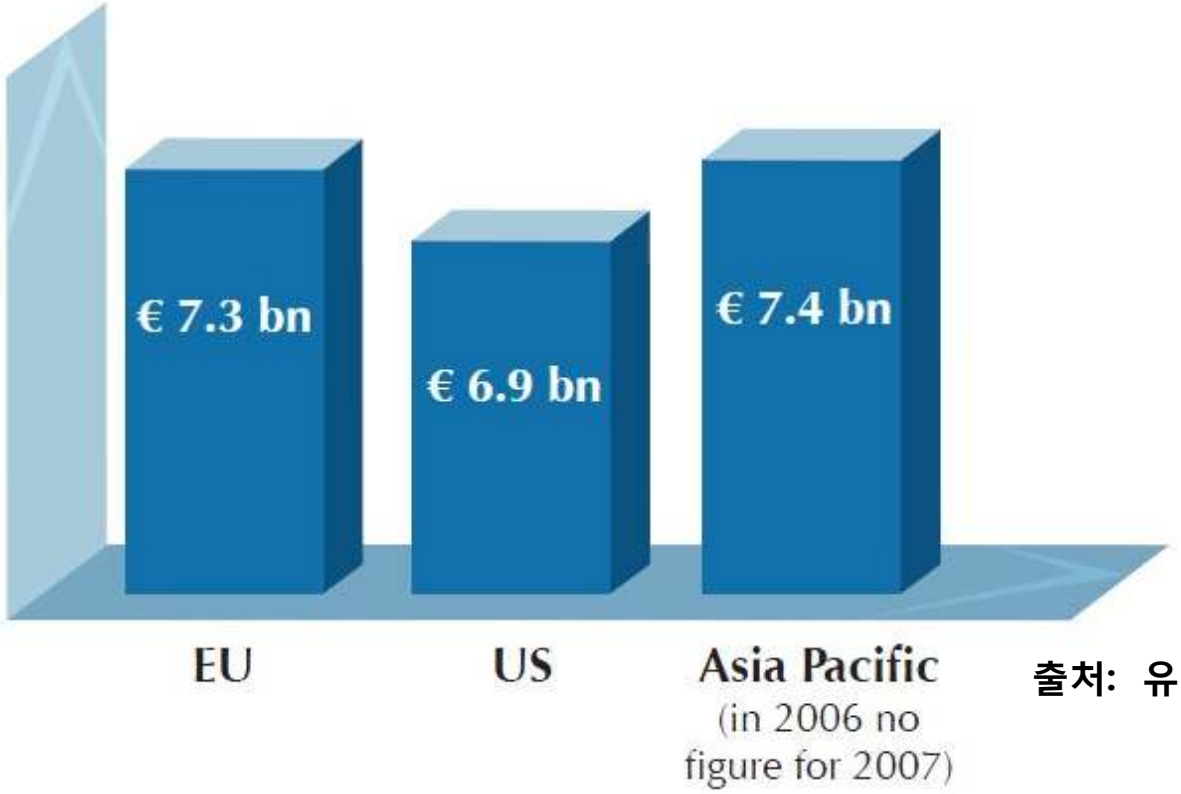
GAMEFORGE

주요 시장

게임 시장 현황 및 온라인 게임 시장 분석

유럽시장이 뜨고 있다!

2007년 3개 대륙 내 전체 게임 소프트웨어 매출 현황

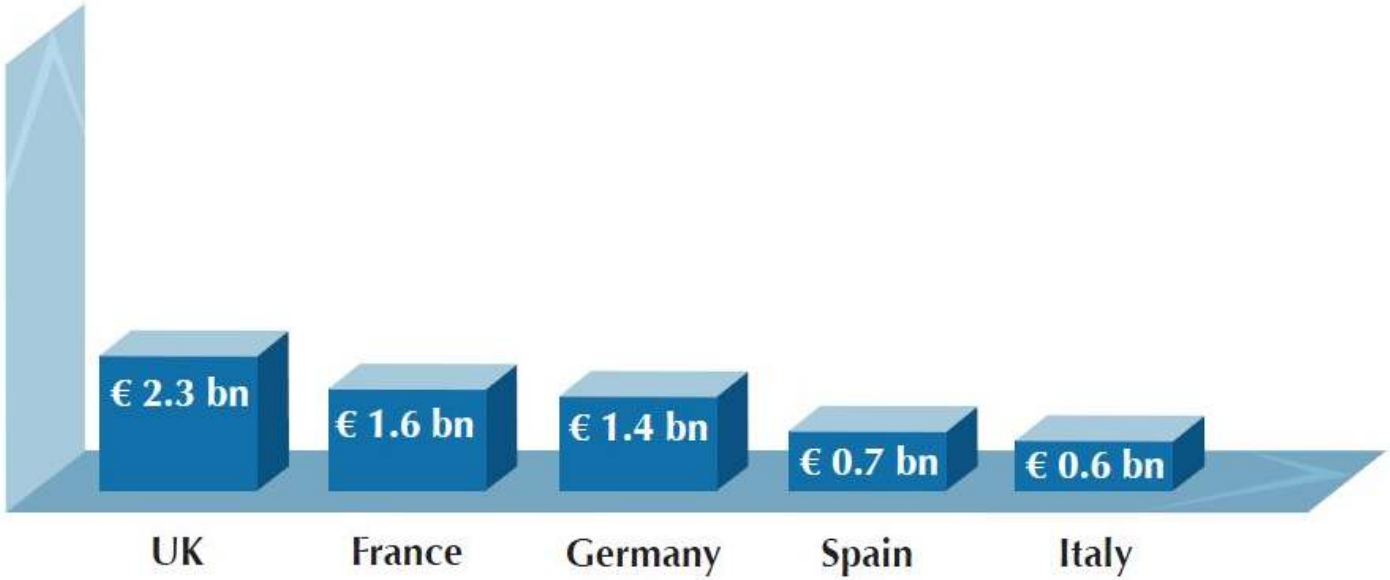


출처: 유럽 인터랙티브소프트연합

닐슨 게임즈의 연구 자료에 따르면, 2009년 유럽 시장 게임 매출이 아시아 시장을 초과할 것으로 예상. -> 예상이 적중하였나? 현재로선 불투명한 상태.

3-5개 유럽 주요 국가

유럽 지역 게임 매출액 (콘솔&PC)



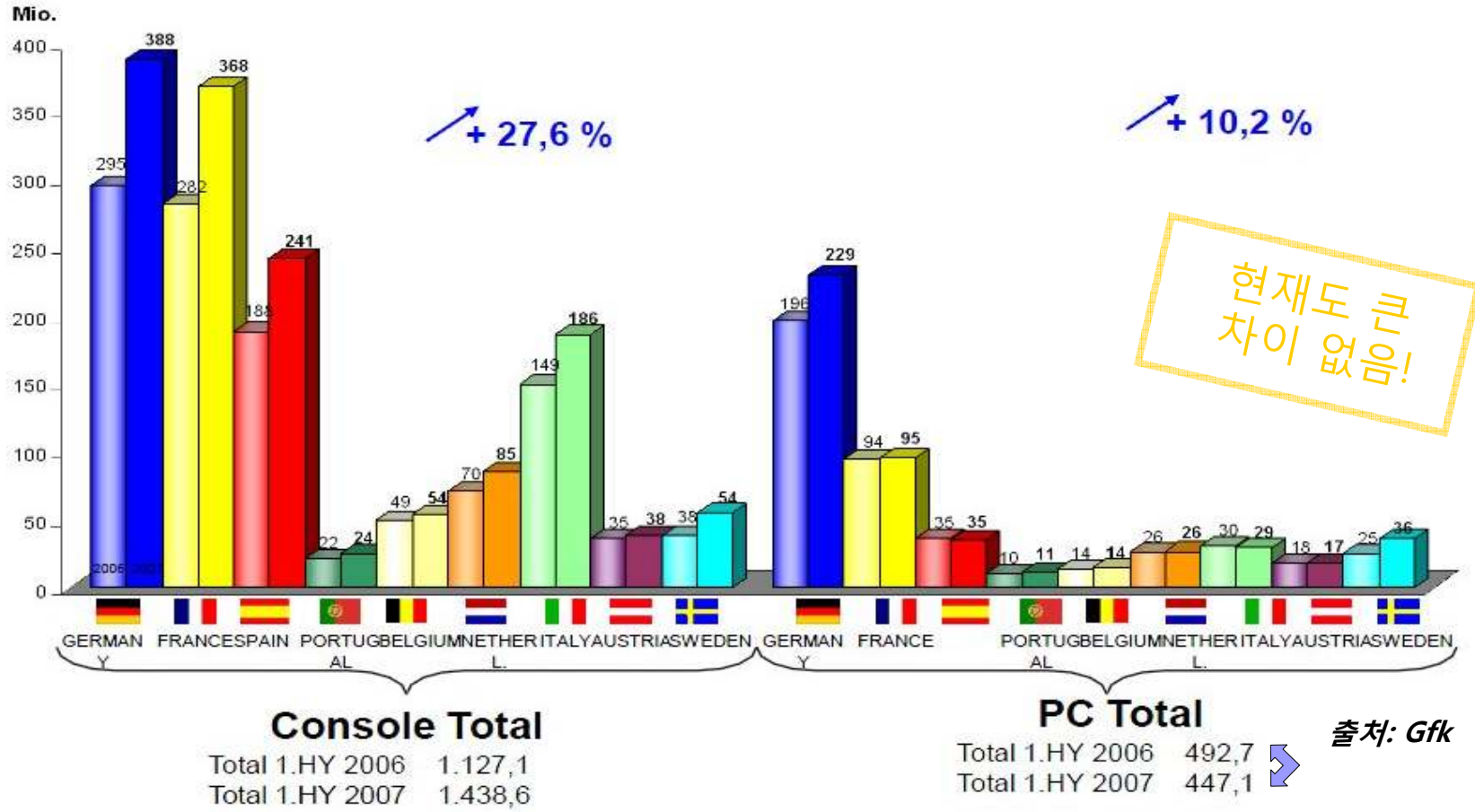
출처: 유럽 인터랙티브소프트연합

- 유럽 지역의 게임 매출의 90%가 상위 5개국에서 발생.
- 영국, 프랑스, 독일 3개 국가 매출이 전체의 73%해당.
- 2007년 연 25% 매출 상승. 성장; 2008년 소폭 상승 예상 (추러: GFK 인터네셔널)

-> 2009년 독일은 프랑스를 앞질렀으나, 영국을 추월할 것이라는 예상은 빗나감.

(출처: GFK)

(문화적 차이로 인해) 콘솔 게임의 평균 매출액은 PC게임의 3배이며, 향후 차이는 더 커질 것으로 예상.



출처: Gfk

- 영국, 독일의 경우, 콘솔 매출액이 PC게임의 2배.
- 남부 유럽의 경우, 콘솔 게임 판매가 지배적임. PC게임 매출액 대비, 프랑스 4배, 이태리 5배, 스페인 7배.

그러나, 온라인게임과 모바일게임 역시 성장 현상.

유럽, 일본 및 미국 내 게임 매출액 총액

(million €)	2007	2008	2009	2010	2011	2012
Mobile games	1 130	1 640	2 139	2 621	3 032	3 324
PC offline games	3 748	3 855	3 916	4 000	4 048	4 083
PC online games	1 268	1 573	1 963	2 503	3 030	3 600
Home console games	10 672	12 153	13 168	13 939	14 300	14 400
Handheld console games	3 901	4 122	4 237	4 290	4 380	4 400
Total	20 719	23 343	25 423	27 353	28 790	29 807

출처: IDATE 2008

유럽의 자료에 따르면, 2012년 까지:

- PC게임: 큰 변화 없음.
- 콘솔: 매출액 35%이상 증가
- 모바일: 매출액 194% 이상 증가
- PC온라인게임: 매출액 184% 이상 증가

개인적으로도, 조사결과대로 매출액이 증가할 것으로 예상.

여러분과 저희가 제일 자신 있는 분야에 최선을 다 합시다!
온라인 PC게임에 전력을 다합시다! (모바일 게임 관계자 분들께는 죄송합니다!)

온라인 게임은 성장 중! 정말 그럴까?.... 네! 맞습니다!

- 온라인 게임 매출액은 잘 알려져 있지 않은 상태.
  - 관련 노력에도 불구, 정확한 매출액 집계를 담당할 기관이 없는 상태.

- 상당수 조사 기관의 자료에 따르면, 2009년 서구 지역 (유럽 및 북미지역) 매출액이 아시아 전체 매출액을 상회할 것으로 예상.
  - 현재 정부의 시장 참여 부족

  - 급격한 증가 예상: 2008년 아시아 지역의 매출액은 전체의 60% 수준.

-> 온라인게임에서는 큰 성과를 보이고 있지 않음!

- 한국게임산업진흥원에 따르면, 유럽은 인당 평균 매출액 면에서 북미지역을 따라 잡고 있다. **예: MMOG, 유럽 연합 vs. 북미**

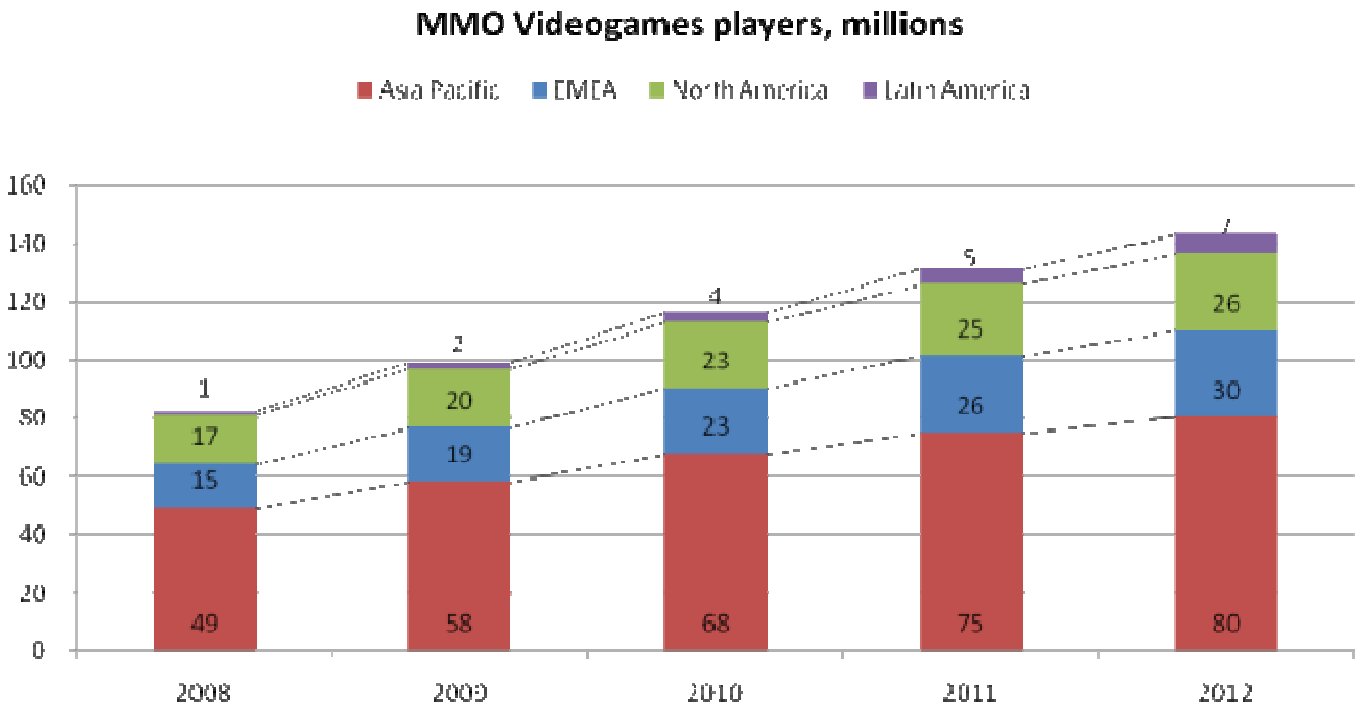
구분			2006	2007	2008 (E)	2009 (E)
북미	MMOG 평균 가입자 수 (단위 백만)		3.9	4.6	5.1	5.5
	인당 평균 매출액 (미 달러화)	연간	145.4	147.0	148.0	149.0
		월간	12.1	12.3	12.3	12.3
유럽 연합	MMOG 평균 가입자 수 (단위 백만)		2.1	2.6	3.1	3.5
	인당 평균 매출액 (미 달러화)	연간	137.1	139.2	141.6	143.8
		월간	11.4	11.6	11.8	12.0

->시장 흐름은 정확하며, 단 가입자수면에서 유럽이 높은 상황!

출처: 한국 게임산업 진흥원

GAMEFORGE

유럽과 중동지역의 MMO게임 유저수가 북미지역을 넘어설 것으로 보임.



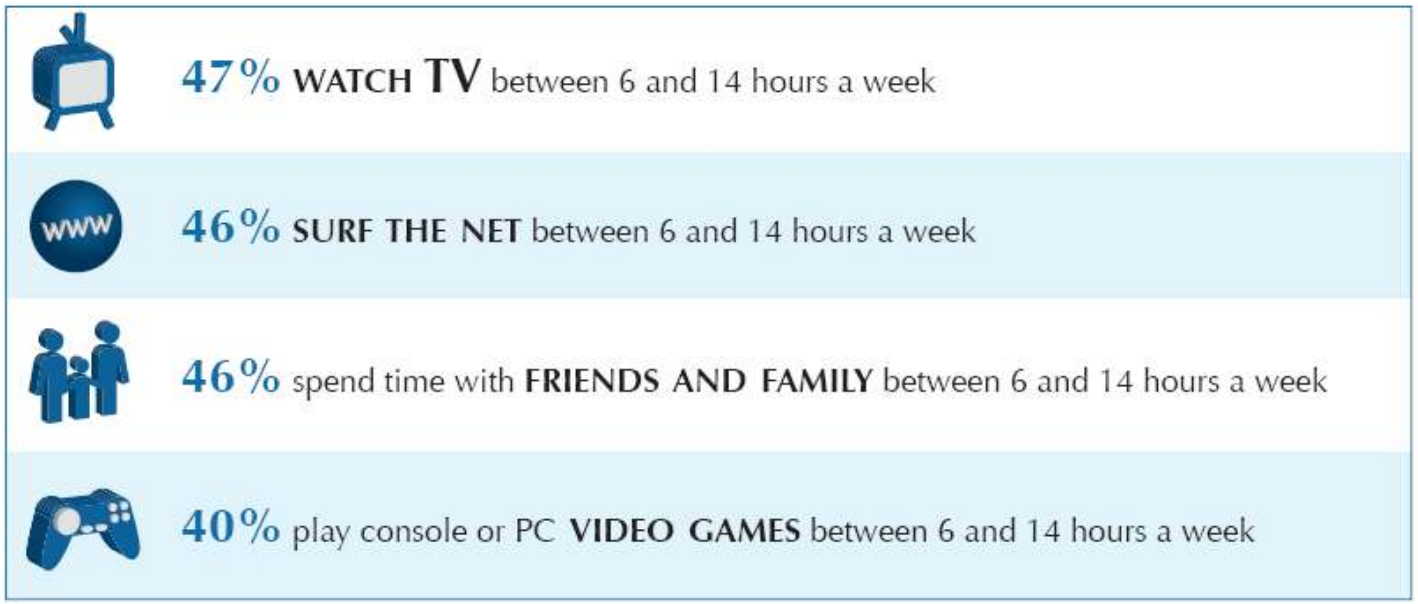
GAMEFORGE

수요

게임이용인구 및 트렌드

유럽지역, 여가 시간에 “게임하기”가 4위에 랭크

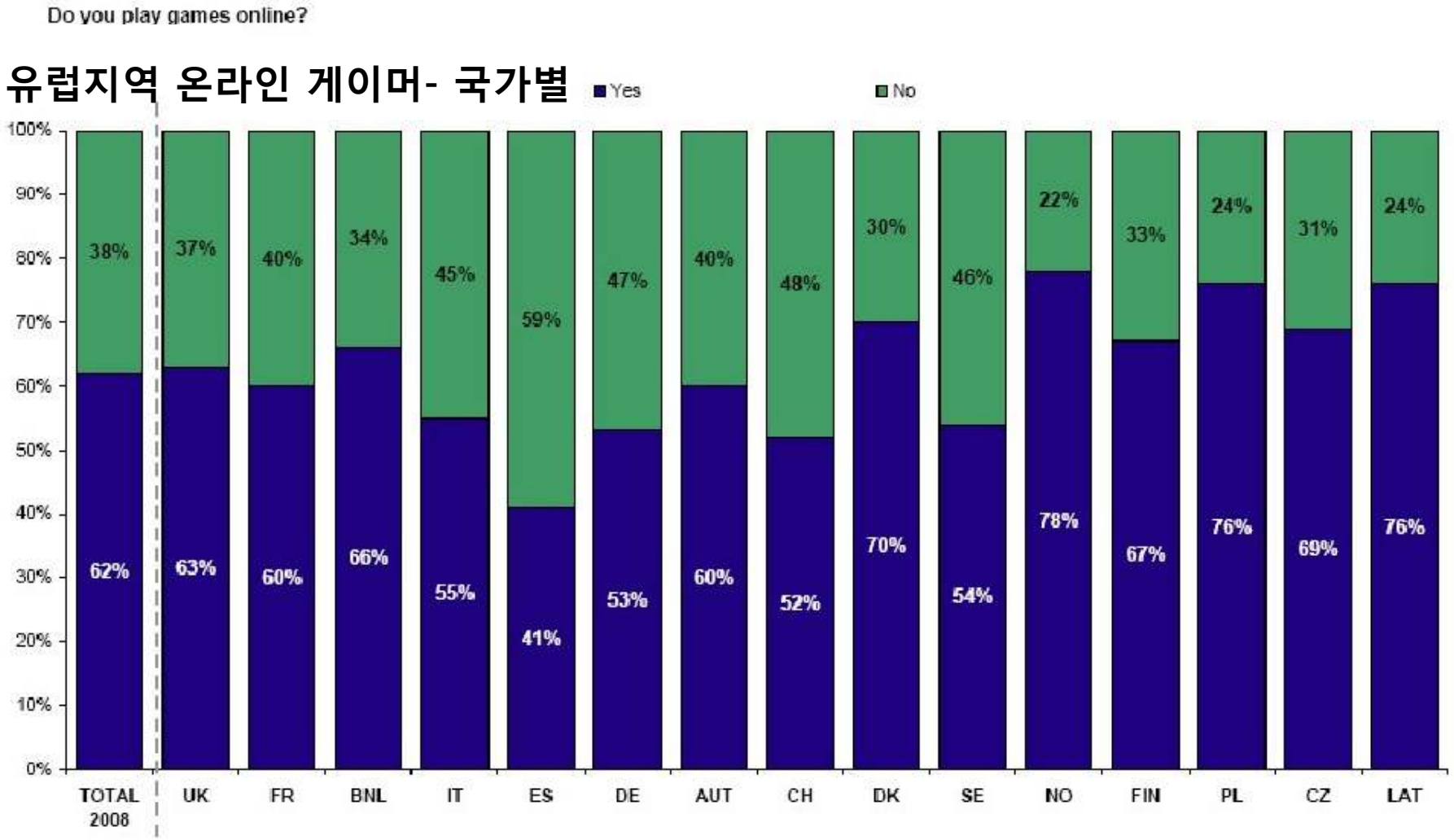
주요 여가 활동



출처:: 유럽 인터랙티브소프트연합

유저들의 평균 연령대가 26세(스페인)~33세 (영국)로 다소 높은 편.

유럽 게이머 60% 이상 온라인게임 플레이



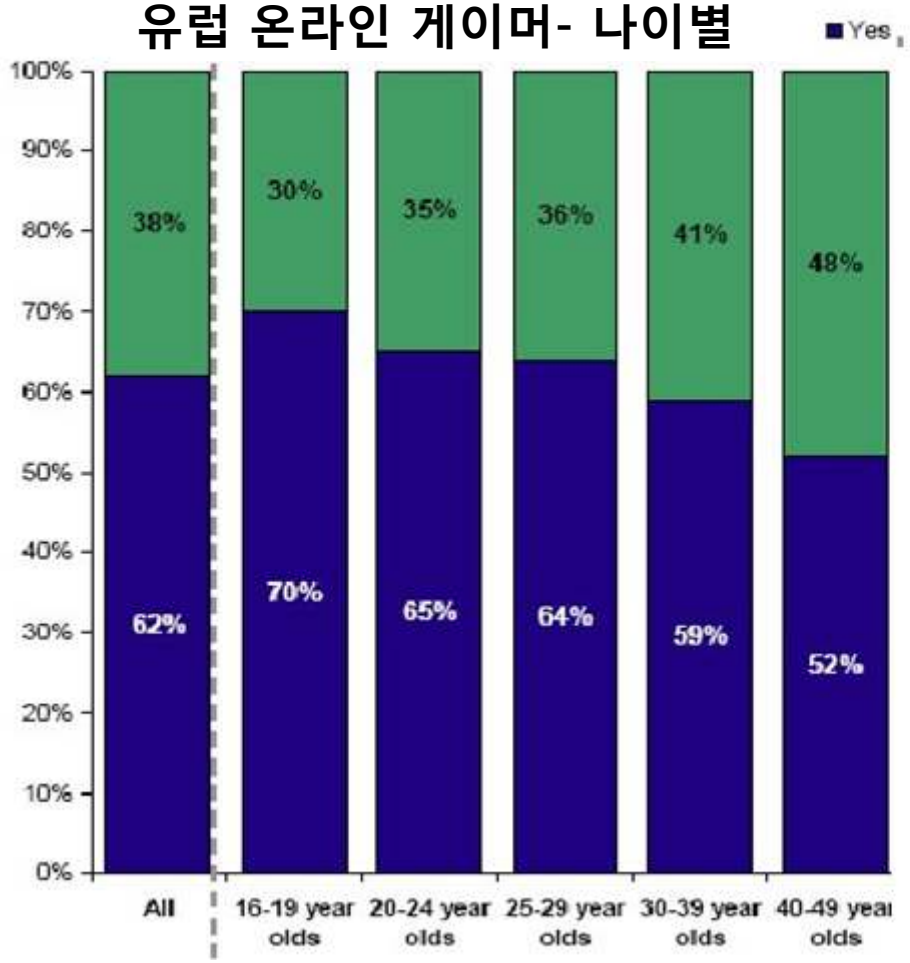
북쪽 및 동쪽 지역의 높은 비율

출처: 닐슨 게임즈

20대 보다는 10대 게이머 수가 많으며,20대가 전체 연령 중에서 가장 많이 차지.

Do you play games online?
Base: All respondents

유럽 온라인 게이머- 나이별



출처: 닐슨 게이미즈

- 온라인 게임인구의 연령이 전체 게임 인구 중에서 가장 낮음

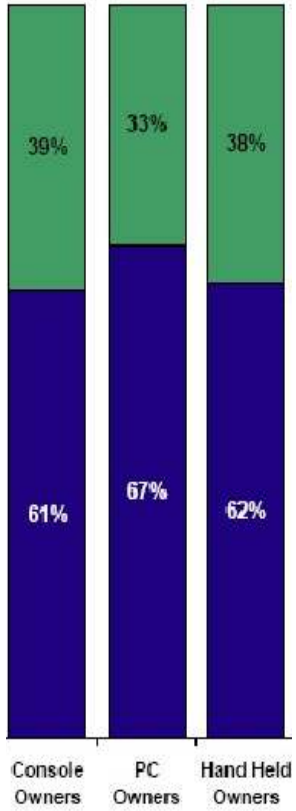
- (처음 게임을 시작하는 연령이 낮은데도) 온라인 게임 인구의 평균 연령대가 높아지고 있음.

한번 게임을 시작하면 지속적으로 플레이를 하는 경향이 있음.

PC 게임인구의 상당수가 온라인게임을 즐김

Do you play games online?
Base: All respondents

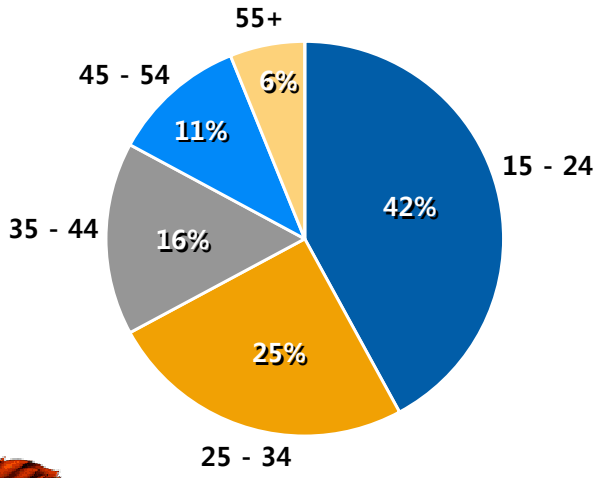
유럽 온라인게이머– 플랫폼별



출처: 닐슨 게임즈

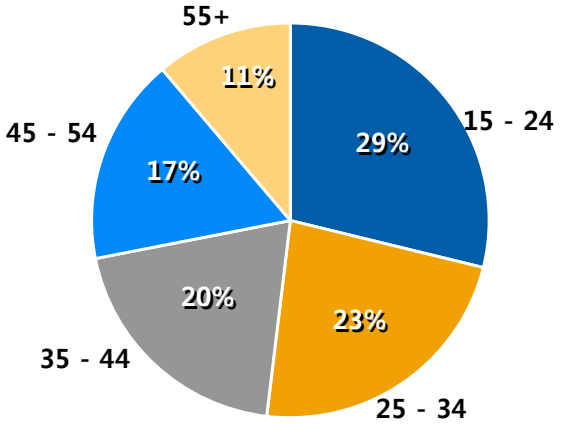
성별 통계 자료

남성



순방문자 수: 1760만 / 62.4%

여성

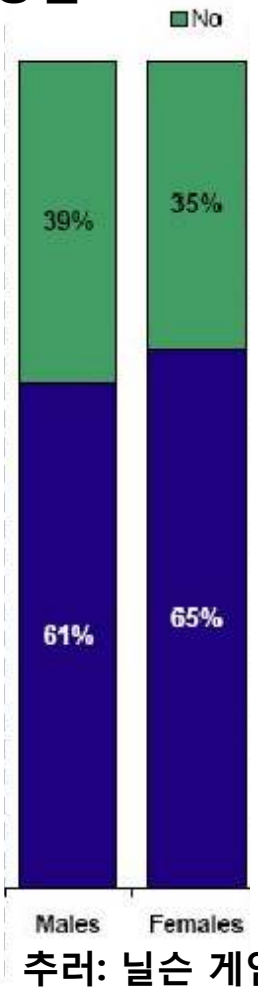


순 방문자 수:1060만 / 37.6%

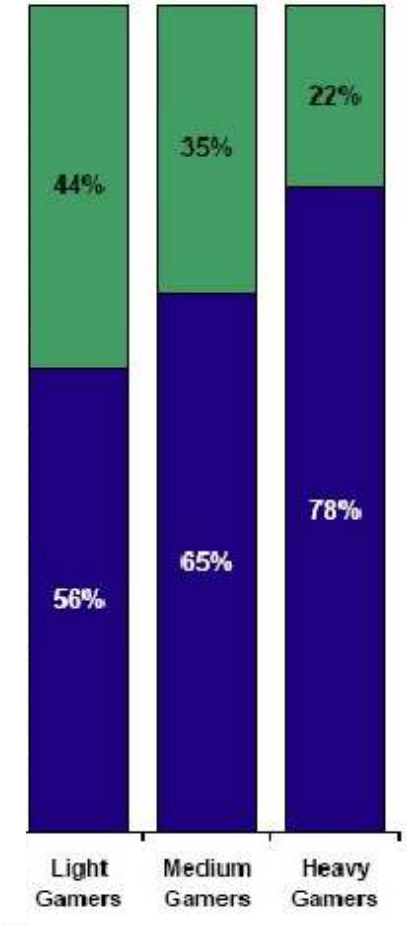
GAMEFORGE

여성이 온라인게임을 더 선호하는 경향을 보임.
게임 매니아의 5명중 4명은 온라인 게임을 플레이.

유럽온라인 게이머 – 성별



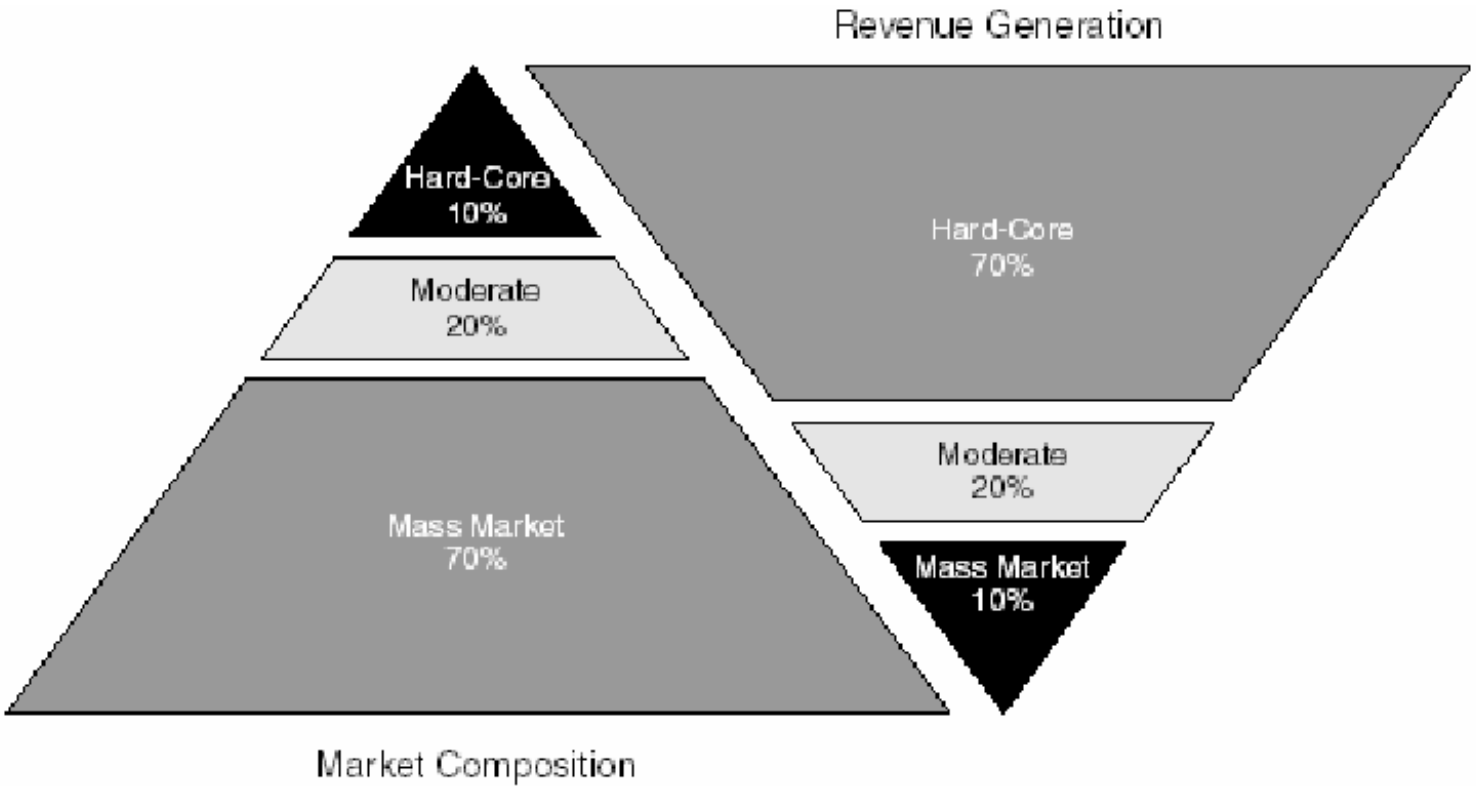
유럽온라인 게이머 – 집중도 별



추러: 닐슨 게임즈

헤비 게이머 혹은 하드드코어 유저들이 온라인 게임 의 주요 수익원

온라인 게임 인구 및 수익 구조



출처: 온라인 게임 개발 紙, 2008년 12월:

유럽에서 F2P 기반의 게임 인지도가 높아지고 있으며, 이에 따른 플레이어 수도 증가 추세임. 아이템샵을 이용하지 않는 유저에게도 게임이 페어 플레이라는 점과 게임 품질을 부각시키는 것이 중요함.

- 온라인 게임 유저의 50%만 공짜로 게임을 할 수 있는 점이 매력적이라고 생각함.
  - 전체 온라인 게임 유저의 42%가 F2P 게임을 해 본적이 없음.
  - 전체 의 50%는 F2P 게임의 퀄리티가 좋지 않은 것으로 인식함.
  - 전체 의 50%가 게임 비용이 많이 들고, 게임 진행 방식이 부당하다고 인식함.

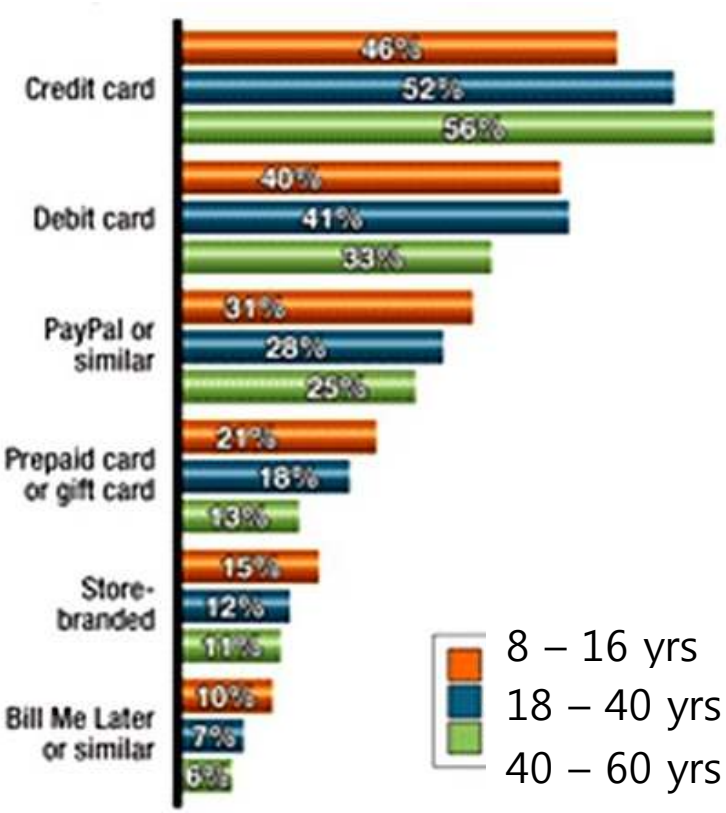
- 게임을 해본 유저들은 퀄리티보다 불공정한 플레이에 불만을 가짐.
  - F2P게임 유저의 65%는 게임 비용이 많이 든다고 생각함.
  - F2P게임 유저의 20%는 게임 퀄리티가 부족하다고 느낌.
  - F2P게임 유저의 15%만 만족하며, 기꺼이 게임비용을 지불하겠다고 답변.

***출처: 2009년 11월 독일 F2P 사용자 조사**

- 개인적인 견해: F2P게임은 향후 주요 비지니스 모델로 자리잡게 될 것이며, 월정액/ 게임 이용 시간별 결제 카드가 보편화 될것이라 예상.

다양한 결제 수단이 필수적임!

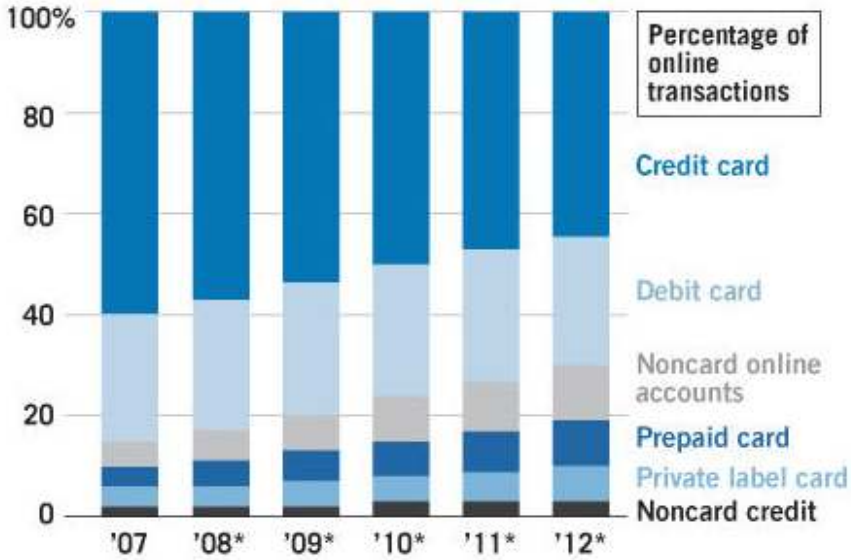
2007 년 결제 수단



출처:: 2007년 인터넷 리테일러스

젊은 층일수록 현대식 결제 수단 사용.

2007- 2012년 사이 온라인결제 수단이 다양해짐.



출처:: 2008년 재블린 전략 리서치

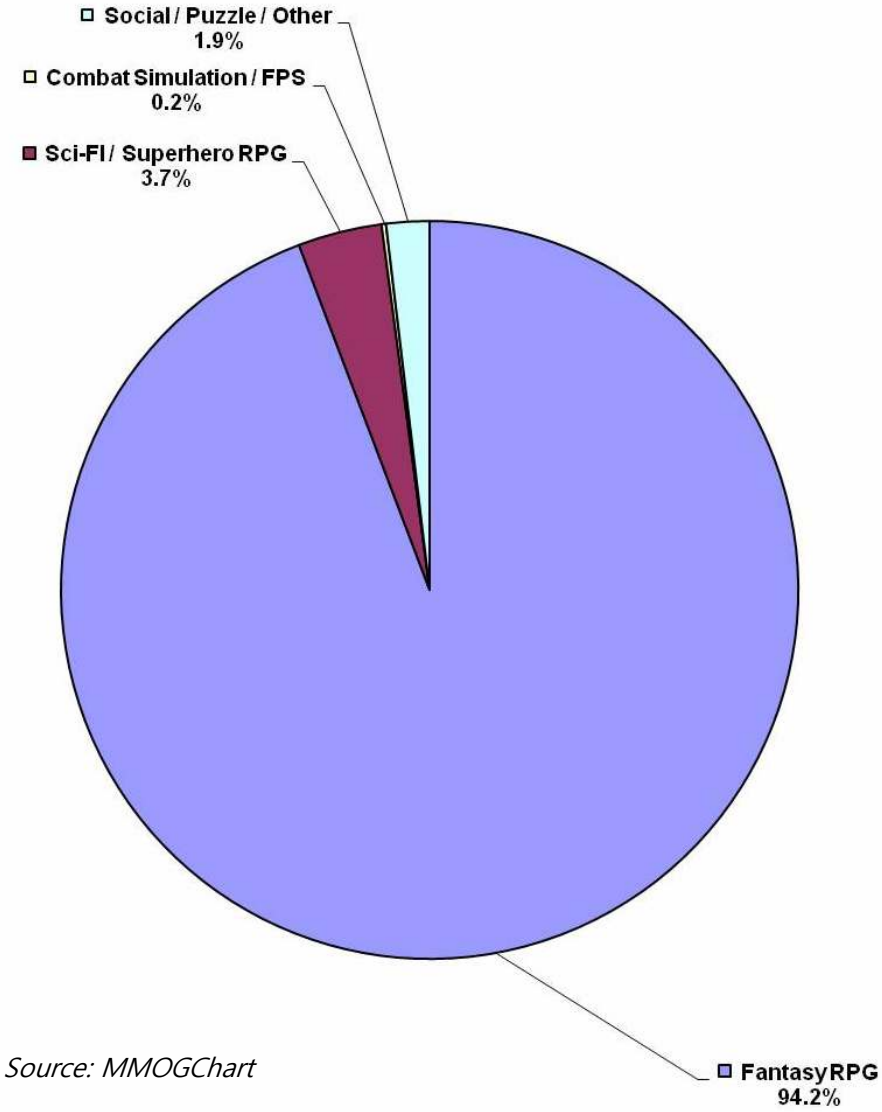
전 연령층이 점차 새로운 결제 수단에 익숙해 짐.

결제 및 청구 시스템관련 시사점

- Gameforge 는 150 개 결제 서비스 제공업체와 파트너쉽을 맺음.
- 중요성 인식 및 지속적 노력 필요
- SMS 고비용 – 전체 비용의 75%를 차지!
- 인터넷 카페 / PC 방 구체적 솔루션 요구 – 각 지역별 고려
- 선불 / E-Pin 결제: 현지 공급업체 모색 – 때때로 상호 협력 가능
- 결제 시스템 협력사를 지속적으로 모니터링
- 시장이 제 기능을 할 수 있도록 유연성을 보여 줄 것. (예, 프로모션)

서구 지역의 주요 인식: RPG가 여전히 세계적으로 중요한 장르

온라인게임 장르- 플레이별

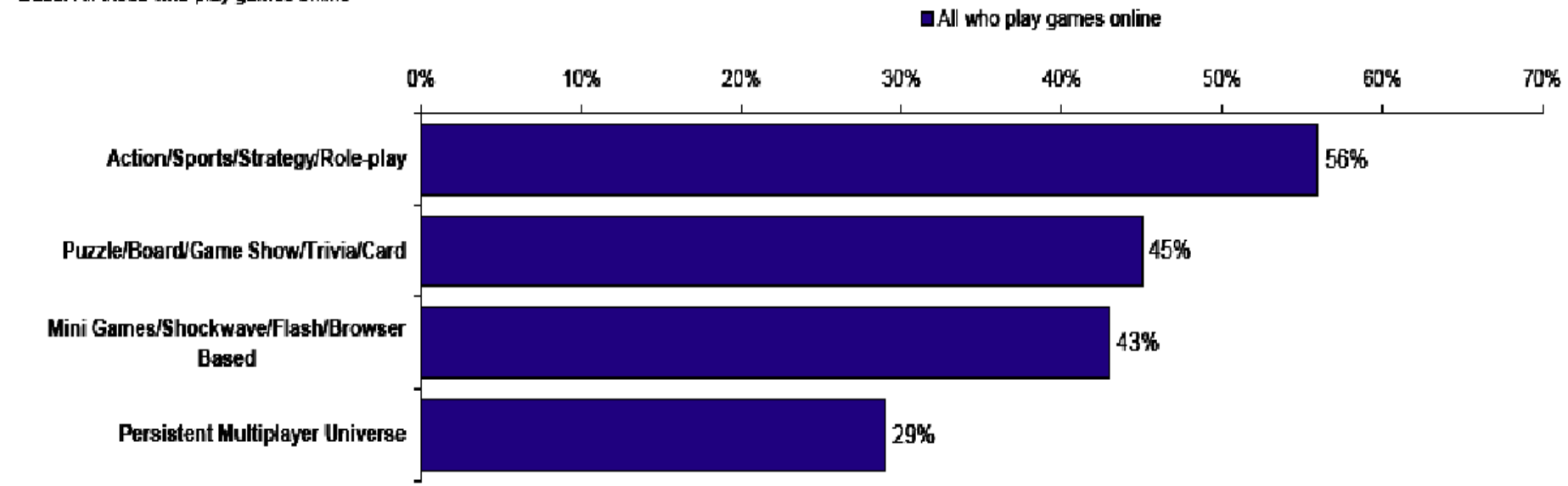


Source: MMOGChart

유럽지역 내에선 여전히 RPG게임이 우세하지만, 기타 장르가 빠른 성장을 보임.

Total European Gamers Who Play Online:

What kind of games do you play online?
Base: All those who play games online

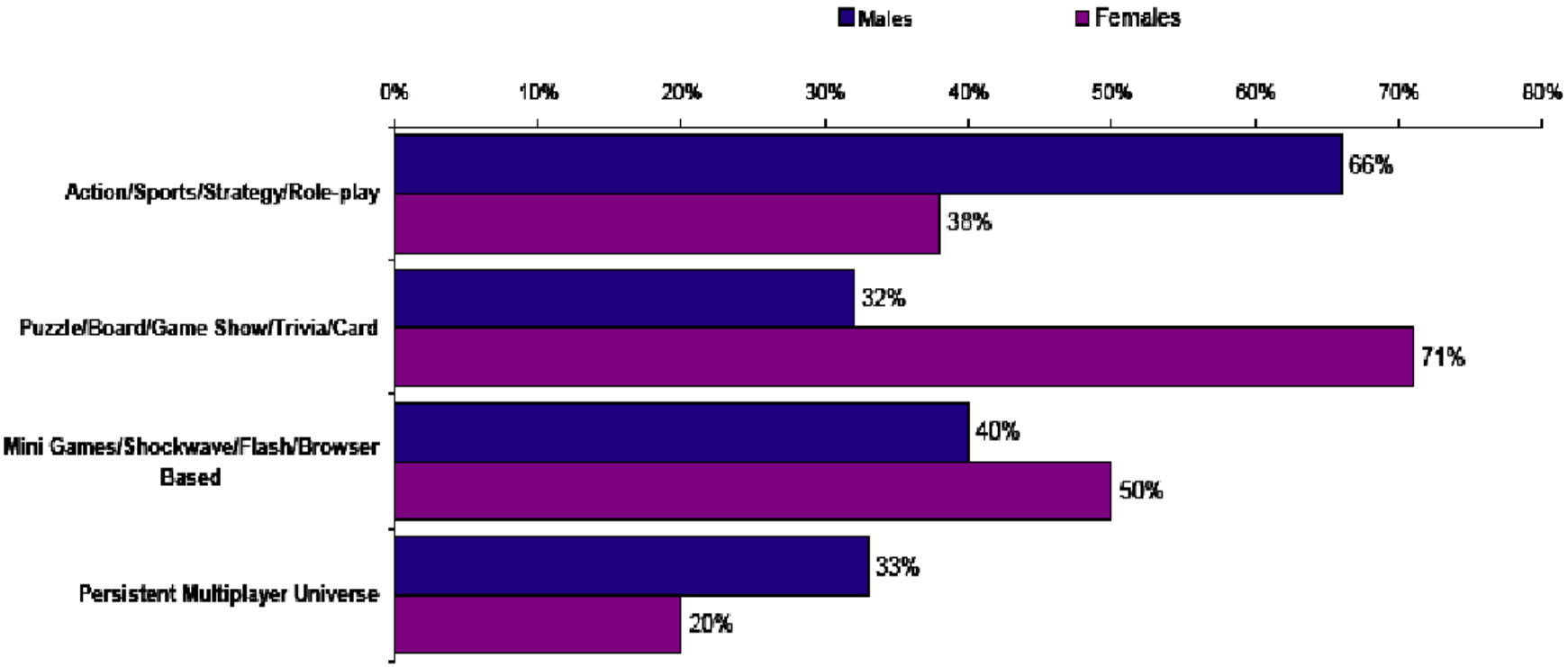


출처: 닐슨 게임즈

GAMEFORGE

여성 유저들은 쉽게 플레이 할 수 있는 게임을 선호함. 여성 유저의 수가 증가하고 있는 상황에서, 이 분야에서 우위에 설 수 있을 것인가?

유럽 온라인게임 플레이 장르 - 성별



출처: 닐슨 게임즈

메가 트렌드: 북미지역을 강타중인 소셜게임이 유럽 시장에서도 좋은 반응을 보이고 있으며, 향후 이용자수도 급증할 것으로 보임.

- Zynga사의 Farmville가 2009년 첫 2달 각각1,800만 유저를 모음.
- 페이스북: 현재 이용자 수: 3억5천만 -> 2011년 약 10억 명 예상
- 마이스페이스를 포함, 80,000개의 웹사이트에서 Facebook Connect를 사용 중. 앞으로도 의사 소통의 통로로 소셜 네트워크를 이용할 것으로 보임.
- 페이스북이 크리스마스 시즌 동안 구글을 제치고 미국 전체 웹사이트에서 1위 차지
- 페이스북, 트위터 경쟁을 위한 프렌드피드를 5천만 달러에 인수
- 구글, 실시간 검색 엔진에 대규모 투자

- 2009년 11월 9일: EA, 영국 소셜 게임 개발업체인 Playfish를 4억달러에 인수

- 2009년11월 12일: 2009년 1월 독일에서 설립된 Wooga는 페이스북에 단 1개의 소셜게임 런칭으로 회사 가치가 2천만 유로로 평가됨. (런칭 4개월 만에 200개국에서 6 백만 유저가 이용)

- 2009년 11월 15일: 러시아의기술 및 디지털 미디어 투자 회사인 Digital Sky Technologies 사의 소셜 게임 개발회사인 Zynga 사에 1억 8천만 달러 투자

기타 트렌드: 유동성, 인접성 그리고 클라우드 컴퓨팅 (Cloud Computing)은 유럽 온라인게임 시장에 상당한 영향을 끼칠 전망

- 2013년, 모바일 폰은 제1위 인터넷 도구가 될 전망 (PC보다 중요해짐). 유럽 모바일폰 사용자의 39%가 스마트폰을 사용 (출처: 가트너 리서치)

- 게임 현지화가 활발해 질 것으로 보임. (현지화 서비스, 구글 현지 검색 엔진, 구글, 지역 정보 서비스 '옐프' 인수자금으로 5억 달러 제시)

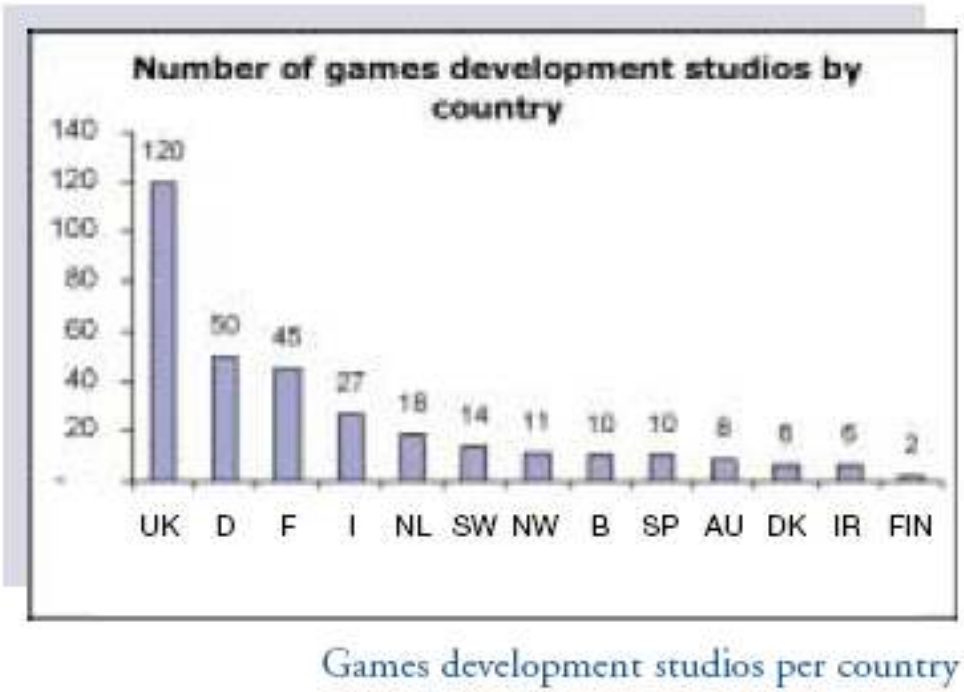
- 2009년, 스트리밍 기반의 주문자형 게임이 클라우드 컴퓨팅 방식으로 부활
  - GDC 2009에서 Onlive (미국)의 쇼케이스와 더불어 상당수의 가입자수 확보
  - 기타: Gaikai (네덜란드), Kalydo (네덜란드), OTOY (미국), Sony의 PS Cloud

GAMEFORGE

공급

공급자

유럽 내 개발회사 수가 적은 편 – 최근 들어 오프라인 게임에서 온라인 게임으로 개발 방향을 선회.



Games development studios per country

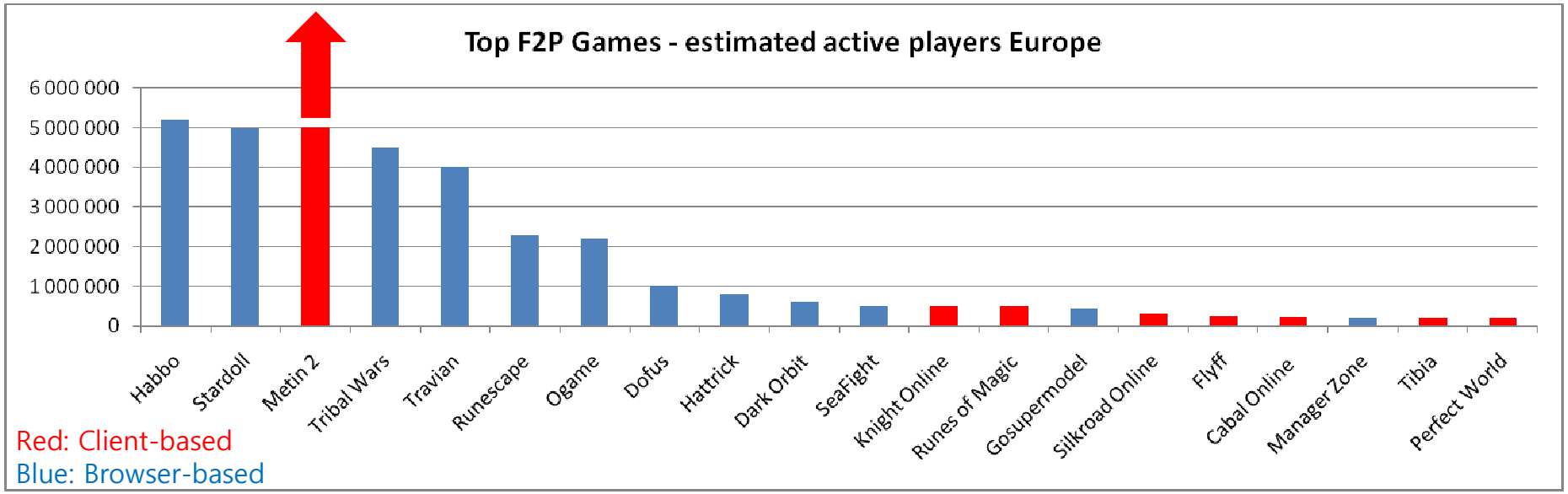
출처: 유럽 인터랙티브소프트연합

- PC 와 콘솔 게임이 주력 사업이었던 퍼블리셔들 상당수가 온라인 게임으로 눈을 돌림.
- 독일에서 웹 기반의 게임이 성장.
- 유럽에서 현재 클라이언트 게임 개발은 거의 전무한 상태
- 우수한 브라우저 기술 및 높은 개발 예산으로 인해 퀄리티 차이가 많이 줄어듦.

퍼블리셔 수 지속적으로 증가 추세.
* 아래 개발자 리스트는 일부 회사만 표기된 것임.

GAMEFORGE

유럽 내 소수의 퍼블리셔의 영향력이 큰 편.
웹 기반의 게임이 갈수록 많은 인기를 얻고 있음.



Source: ICO Partners Consultancy

위 데이터 상에 나타나 있진 않은 타이틀: 4Story, Nostale, BattleKnight, BiteFight, Gladiatus, Ikariam, KingsAge, Tanoth, WildGuns

GAMEFORGE

규모가 작은 나라에서 인터넷 보급률이 높은 경향을 보임.

Internet Usage in Europe

EUROPE	Population (2008 Est.)	Internet Users, Latest Data	% Population (Penetration)	% Users Europe	Usage Growth (2000-2008)
Austria	8,205,533	4,650,000	56.7 %	1.2 %	121.4 %
Belarus	9,685,768	6,000,000	61.9 %	1.6 %	3,233.3 %
Belgium	10,403,951	5,490,000	52.8 %	1.4 %	174.5 %
Czech Republic	10,220,911	5,100,000	49.9 %	1.3 %	410.0 %
Denmark	5,484,723	3,762,500	68.6 %	1.0 %	92.9 %
Finland	5,244,749	3,600,000	68.6 %	0.9 %	86.8 %
France	62,177,676	36,153,327	58.1 %	9.4 %	325.3 %
Germany	82,369,548	52,533,914	63.8 %	13.7 %	118.9 %
Greece	10,772,816	3,800,000	35.3 %	1.0 %	280.0 %
Hungary	9,930,915	4,200,000	42.3 %	1.1 %	487.4 %
Ireland	4,156,119	2,060,000	49.6 %	0.5 %	162.8 %
Italy	58,145,321	34,708,144	59.7 %	9.0 %	162.9 %
Netherlands	16,645,313	15,000,000	90.1 %	3.9 %	284.6 %
Norway	4,644,457	4,074,100	87.7 %	1.1 %	85.2 %
Poland	38,500,696	16,000,000	41.6 %	4.2 %	471.4 %
Portugal	10,676,910	7,782,760	72.9 %	2.0 %	211.3 %
Romania	22,246,862	12,000,000	53.9 %	3.1 %	1,400.0 %
Russia	140,702,094	32,700,000	23.2 %	8.5 %	954.8 %
Serbia	10,159,046	1,500,000	14.8 %	0.4 %	275.0 %
Slovakia	5,455,407	2,350,000	43.1 %	0.6 %	261.5 %
Spain	40,491,051	25,623,329	63.3 %	6.7 %	375.6 %
Sweden	9,045,389	7,000,000	77.4 %	1.8 %	72.9 %
Switzerland	7,581,520	5,230,351	69.0 %	1.4 %	145.1 %
Turkey	71,892,807	26,500,000	36.9 %	6.9 %	1,225.0 %
Ukraine	45,994,287	10,000,000	21.7 %	2.6 %	4,900.0 %
United Kingdom	60,943,912	41,817,847	68.6 %	10.9 %	171.5 %

인터넷 사용자가 3백만 이상인 국가임

2008

2009 유럽 지역인터넷 보급 율

Internet Usage in Europe					
EUROPE	Population (2009 Est.)	Internet Users, Latest Data	% Population (Penetration)	User Growth (2000-2009)	% Users Europe
Austria	8,210,281	5,936,700	72.3 %	182.7 %	1.4 %
Belarus	9,648,533	3,106,900	32.2 %	1,626.1 %	0.7 %
Belgium	10,414,336	7,292,300	70.0 %	264.6 %	1.7 %
Czech Republic	10,211,904	6,027,700	59.0 %	502.8 %	1.4 %
Denmark	5,500,510	4,629,600	84.2 %	137.4 %	1.1 %
Finland	5,250,275	4,382,700	83.5 %	127.4 %	1.0 %
France	62,150,775	43,100,134	69.3 %	407.1 %	10.3 %
Germany	82,329,758	54,229,325	65.9 %	126.0 %	13.0 %
Greece	10,737,428	4,932,495	45.9 %	393.2 %	1.2 %
Hungary	9,905,596	5,873,100	59.3 %	721.4 %	1.4 %
Ireland	4,203,200	2,830,100	67.3 %	261.0 %	0.7 %
Italy	58,126,212	30,026,400	51.7 %	127.5 %	7.2 %
Netherlands	16,715,999	14,304,600	85.6 %	266.8 %	3.4 %
Norway	4,660,539	4,235,800	90.9 %	92.5 %	1.0 %
Poland	38,482,919	20,020,362	52.0 %	615.0 %	4.8 %
Portugal	10,707,924	4,475,700	41.8 %	79.0 %	1.1 %
Romania	22,215,421	7,430,000	33.4 %	828.8 %	1.8 %
Russia	140,041,247	45,250,000	32.3 %	1,359.7 %	10.8 %
Serbia	7,379,339	3,300,000	44.7 %	725.0 %	0.8 %
Slovakia	5,463,046	3,566,500	65.3 %	448.7 %	0.9 %
Spain	40,525,002	29,093,984	71.8 %	440.0 %	7.0 %
Sweden	9,059,651	8,085,500	89.2 %	99.7 %	1.9 %
Switzerland	7,604,467	5,739,300	75.5 %	168.9 %	1.4 %
Turkey	76,805,524	26,500,000	34.5 %	1,225.0 %	6.3 %
Ukraine	45,700,395	10,354,000	22.7 %	5,077.0 %	2.5 %
United Kingdom	61,113,205	46,683,900	76.4 %	203.1 %	11.2 %
TOTAL Europe	803,850,858	418,029,796	52.0 %	297.8 %	100.0 %

인터넷 사용자가 3백만 이상인 국가임

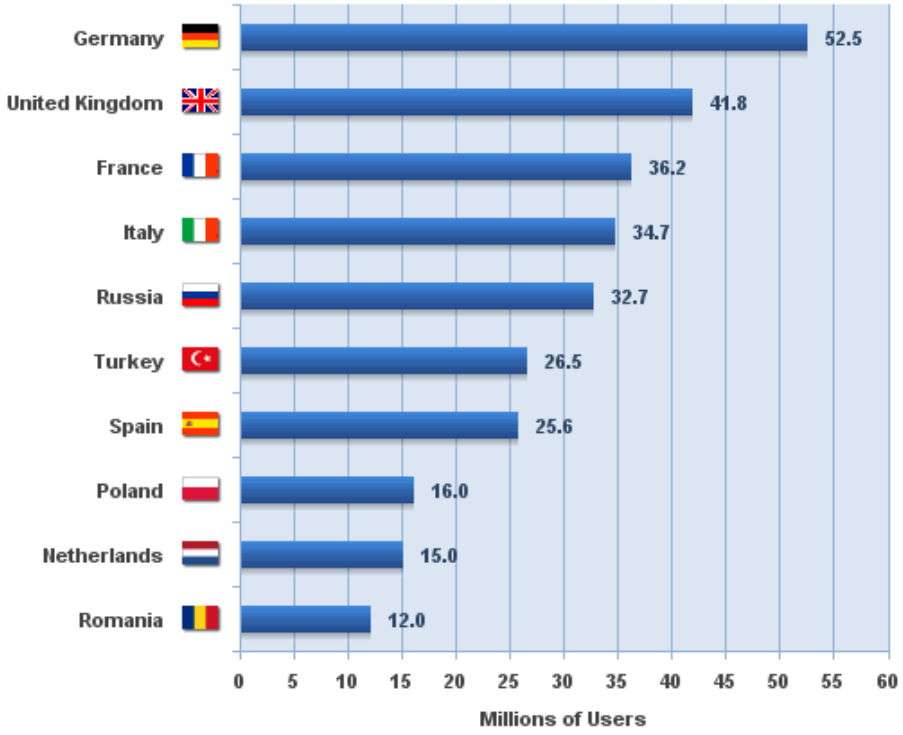
2009

출처: 2009년 세계 인터넷 통계

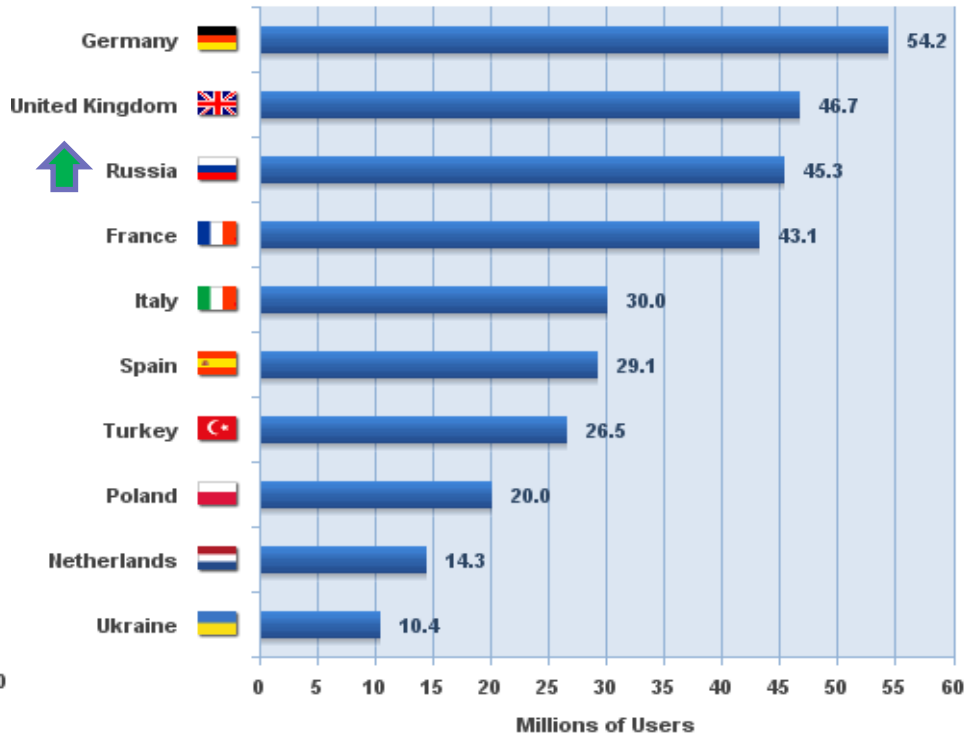
그러나 여전히 규모가 큰 국가들에서 인터넷 보급률이 높은 편임.

유럽 내 인터넷 보급률이 높은 상위 10개 국가 리스트

2008 9월



2009 9월



러시아의 인터넷 이용 인구가 증가한 점이 주목할만함.

출처: 2009년 세계 인터넷 통계

유럽은 문화적 다양성이 여전히 존재하고 있다.

문화적 다양성을 잘 보여주는 예로서, 유럽의 언어를 살펴보면,

- 123 개 언어가 있으며,
- 유럽 연합이 사용하는 공식 언어가 23개나 되고,
- 아래 국가를 포함,유럽 지역의 '절반'은 유럽 연합 소속이 아님.
  - 러시아
  - 터키
  - 세르보-크로아티아
- 즉, 위 국가들이 우리의 공략 대상이다.

온라인 게임 시장에 중요한 언어로는,

- 영어, 독일어, 프랑스어
- 중동 지역에 중요한 언어로 러시아어, 폴란드어, 터키어가 있으며
- 이태리어, 스페인어
- 스칸디나비아 반도 언어: 스웨덴어, 덴마크어, 노르웨이어, 핀란드어
- 동유럽 언어: 체코어, 슬로바키어어, 루마니아어, 불가리아어, 헝가리어, 그리스어 등.
  (온라인 시장에 연관 있는 언어만 분류)

12 ~ 24개의 현지어가 추가로 서비스 될 예정!

예시:

Metin2

현재 유럽 언어 버전

이와 함께..

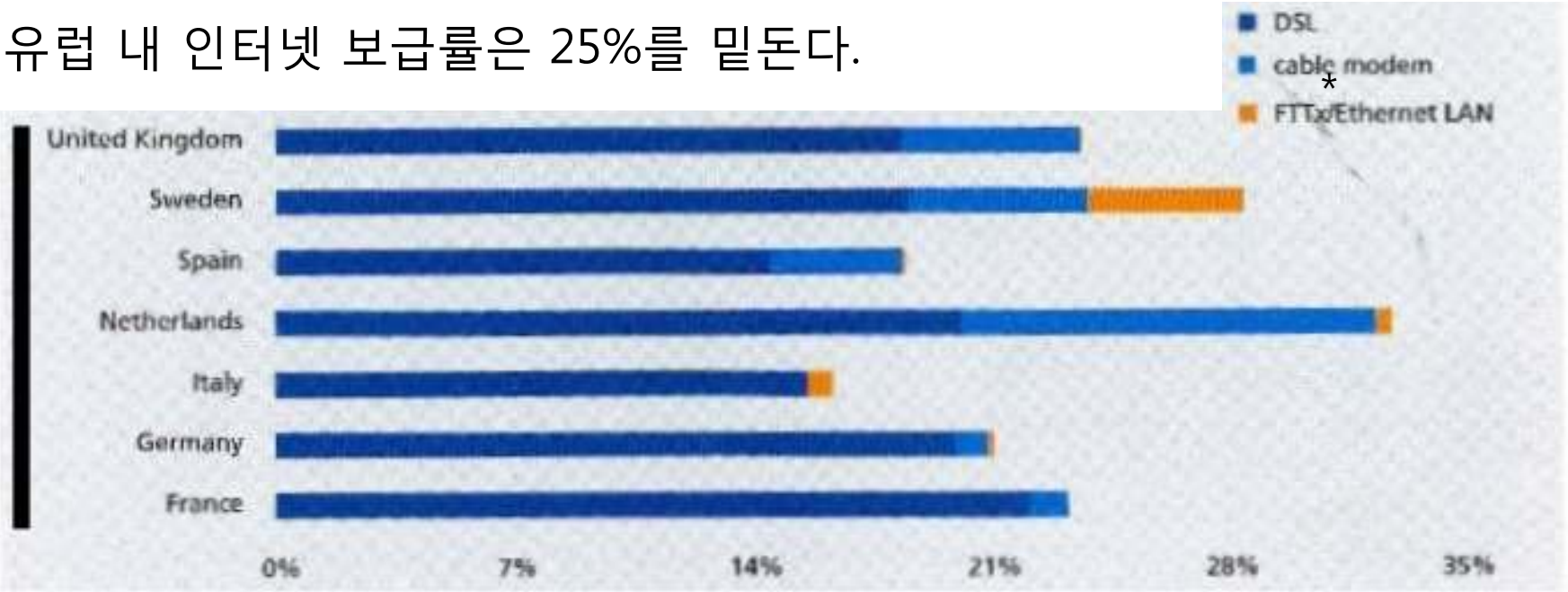
아랍어,

라틴계 미국인을 위한 스페인어

…

인터넷 보급률이 커질 가능성이 크지만, 동시에 작은 편이다. – 그래서 게임이어야 한다

유럽 내 인터넷 보급률은 25%를 밑돈다.



Source: IDATE 2008

* FTTx describes optical fibre telecommunication connections

출처: IDATE 2008

현 온라인게임에 대한 유럽 대응 시장 현황

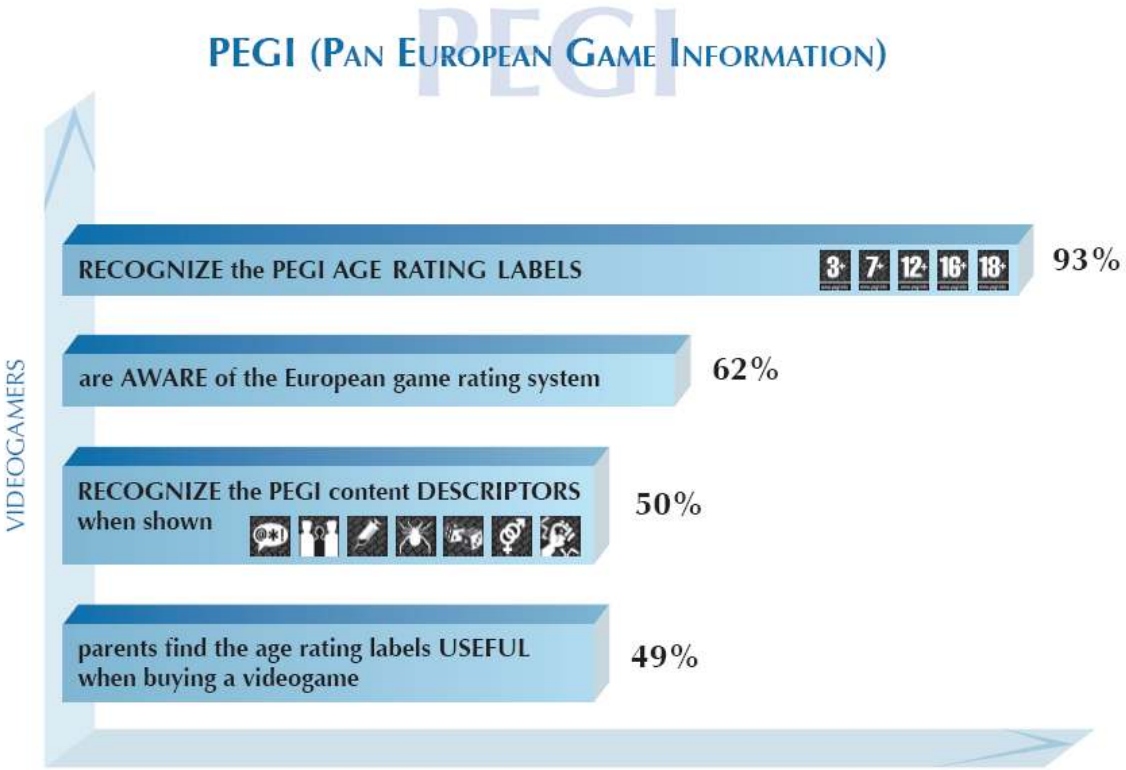
현재 시장 환경이 우호적으로 조성되고 있지만, 여전히

- 가상 아이템에 대한 상품에 대한 세금이 없음
- 게임 시간에 대한 한도가 없음
- 회원 가입 과정에서 신원 확인 절차가 없음.
- 상당수 국가에서 연령 확인 절차를 실시하고 있지 않음.

그러나 작년에도 언급했듯이, 상기 부분은 변경될 가능성이 존재함.

예시: 2008년 12월, in-game 상품에 대한 터키에서의 세금 부여 발표

유럽 , 게임 심의 등급 검토 중.



범 유럽 게임지표(PEGI)와 더불어, 몇 개의 국가 기준이 많이 보급되어 있다.

출처: 닐슨 게임스 “2008년 유럽 비디오 게이어”

유럽 인터랙티브소프트연합 (ISFE)

유럽 주요 행사.

GAMES CONVENTION ONLINE
Browser | Client | Mobile

2010년 7월 8일~11일
(독일 라이프치히)

gamescom

2010년 8월 18일~22일
(독일 쾰른)

GAME CONNECTION

2010년 12월
(프랑스 리옹)

GAMEFORGE

감사합니다!

Q&A

Any questions, ideas or proposals – just get in touch:
Carsten van Husen
CEO - Gameforge 4D
cvh@gameforge4d.com